

GS-10

SYSTÈME D'EFFETS GUITARE à INTERFACE AUDIO USB

Mode d'emploi

Nous vous remercions d'avoir choisi le système d'effets guitare à interface audio USB GS-10 de BOSS.

Avant d'installer cet appareil, lisez attentivement les chapitres :

- **RÈGLES DE SÉCURITÉ** (pages 2 et 3)
- **REMARQUES IMPORTANTES** (pages 4 et 5)

qui rassemblent des informations essentielles permettant une mise en œuvre correcte de l'appareil.

De plus, afin de pouvoir tirer parti de ses nombreuses fonctionnalités, nous vous conseillons de lire attentivement et préalablement l'ensemble de ce manuel. Conservez-le en lieu sûr afin de pouvoir vous y reporter ultérieurement.

■ Conventions typographiques

- Les textes et nombres entre crochets [] désignent des boutons.

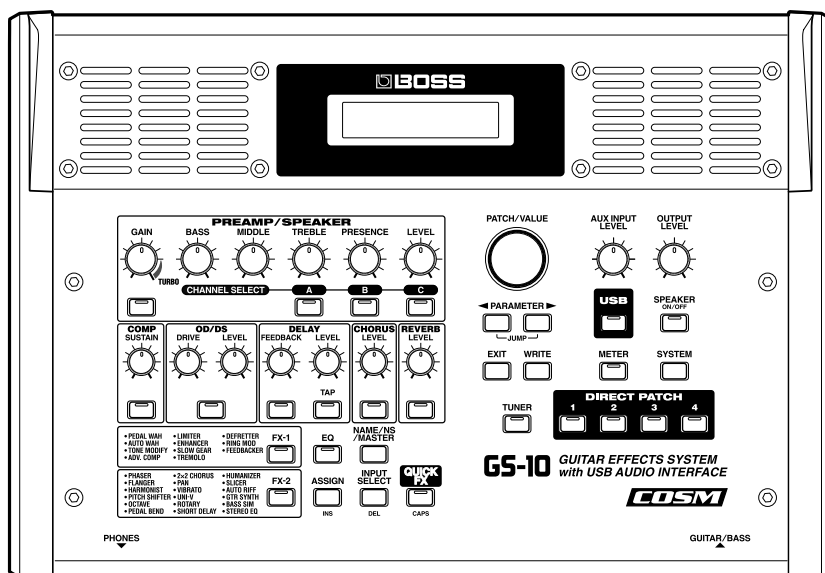
[WRITE] bouton WRITE

[USB] bouton USB

- Les références (p. **) indiquent les pages de ce manuel auxquelles nous vous demandons de vous reporter.

Copyright © 2003 BOSS CORPORATION



Tous droits réservés. La reproduction de tout ou partie de ce manuel, sous quelque forme que ce soit, est strictement interdite sans l'accord préalable de BOSS CORPORATION.






CONSIGNES D'UTILISATION

INSTRUCTIONS POUR EVITER TOUT RISQUE D'INCENDIE, D'ÉLECTROCUTION OU DE BLESSURE

À propos des mentions AVERTISSEMENT ⚠ et ATTENTION ⚠








 AVERTISSEMENT	Signale des instructions avertissant l'utilisateur d'un risque de mort ou de blessures graves si l'appareil n'est pas utilisé correctement.
 ATTENTION	Signale des instructions avertissant l'utilisateur d'un risque de blessures ou de dommages matériels si l'appareil n'est pas utilisé correctement. * « Dommages matériels » fait référence aux dommages ou aux conséquences sur les bâtiments et le mobilier ainsi qu'aux animaux domestiques ou de compagnie.

À propos des symboles





	Le symbole ⚠ signale des instructions ou des avertissements importants dont le sens précis est fourni par l'icône situé au centre du triangle. Dans le cas ci-contre, il s'agit de précautions ou d'avertissements
	Le symbole ⚡ signale des éléments qui ne doivent pas être enlevés ou ne doivent pas être touchés. Leur nature est indiquée par l'icône situé au centre du cercle. Dans le cas ci-contre, il signale que l'appareil ne doit pas être démonté.
	Le symbole ⏏ signale des éléments qui doivent être manipulés ou mobilisés. Leur nature est indiquée par l'icône situé au centre du cercle. Dans le cas ci-contre, il signale que le cordon d'alimentation doit être débranché de la prise secteur.

OBSERVEZ SCRUPULEUSEMENT LES INSTRUCTIONS SUIVANTES






⚠ AVERTISSEMENT

- Avant d'utiliser cet appareil, lisez les instructions ci-dessous et le reste du mode d'emploi. 
- N'ouvrez en aucun cas l'appareil ou son alimentation et n'y effectuez aucune modification. 
- Ne tentez pas de réparer l'appareil et n'y faites aucune modification (sauf dans le cas où le manuel vous donne des instructions spécifiques dans ce sens). Adressez-vous à votre centre de maintenance agréé pour toute réparation ou transformation (voir page «Information»). 
- N'utilisez et n'entreposez pas l'appareil dans des endroits :
 - Soumis à des températures extrêmes (rayonnement direct du soleil, système de chauffage) 
 - humides (salles de bains etc.) 
 - exposés à la pluie
 - poussiéreux
 - soumis à un fort niveau de vibrations
- Veillez à ce que l'appareil soit toujours posé sur une surface plane et stable. Ne l'installez jamais dans des positions instables ou sur des surfaces inclinées. 
- Utilisez exclusivement l'adaptateur secteur fourni avec l'appareil. Veillez à ne ne le brancher que sur une alimentation du type affiché sur le corps de l'appareil. D'autres modèles pourraient présenter une polarité inversée ou être prévus pour d'autres types de courants et leur utilisation pourrait entraîner divers dommages matériels ou physiques. 










⚠ AVERTISSEMENT

- Prenez soin du cordon d'alimentation. Ne le faites pas cheminer dans des endroits où il pourrait être tordu, piétiné ou écrasé par des objets lourds. Un câble endommagé peut facilement causer une électrocution ou un incendie ! 
- Cet appareil, qu'il soit utilisé seul ou en association avec un amplificateur ou un casque, peut produire des niveaux sonores susceptibles de provoquer des pertes d'audition définitives. Ne l'utilisez jamais à fort niveau pendant une longue période ou en toute circonstance où l'écoute deviendrait inconfortable. En cas de perte d'audition, consultez immédiatement un médecin spécialisé. 
- Veillez à ce qu'aucun objet (matériaux inflammables, trombones, épingles) ni aucun liquide quel qu'il soit (eau, sodas) ne pénètre dans l'appareil. 

- Mettez immédiatement l'appareil hors tension et débranchez l'adaptateur secteur, puis adressez-vous à un centre de maintenance agréé ou au distributeur dont vous dépendez (indiqué sur la page «Information») dans les cas suivants :
 - L'adaptateur secteur ou le cordon d'alimentation ont été endommagés,
 - Des corps étrangers ou du liquide ont été introduits dans l'appareil,
 - L'appareil a été exposé à la pluie ou a été mouillé d'une manière ou d'une autre,
 - L'appareil ne semble pas fonctionner normalement ou présente des performances notablement dégradées.

AVERTISSEMENT

- En présence de jeunes enfants, un adulte doit pouvoir assurer une surveillance aussi longtemps que l'enfant n'est pas capable de se servir de l'appareil en toute sécurité. 
- Protégez l'appareil des chocs violents. (Ne le laissez pas tomber !) 
- Ne branchez pas l'appareil sur une prise déjà occupée par de nombreux autres appareils. Faites particulièrement attention lors de l'utilisation de pavés d'extension, à ne pas dépasser la puissance admise tant par le prolongateur que par le circuit électrique. Une surcharge importante pourrait provoquer une surchauffe et faire fondre l'isolant du cordon. 
- Avant d'utilisez l'appareil dans un pays étranger, consultez votre revendeur, un centre de maintenance agréé ou le distributeur Roland indiqué sur la page «informations». 
- NE TENTEZ PAS de lire un CD-ROM sur un lecteur de CD audio conventionnel. Il pourrait en résulter des niveaux sonores susceptibles d'endommager votre audition ainsi que votre matériel. 

ATTENTION

- N'installez l'appareil et son alimentation que dans un emplacement qui ne gêne pas leur ventilation. 
- Pour brancher ou débrancher le cordon d'alimentation ou l'adaptateur, saisissez toujours la prise elle-même et non le câble. 
- À intervalles réguliers, vous devez débrancher l'adaptateur secteur et le nettoyer à l'aide d'un chiffon sec en veillant à éliminer toute accumulation de poussières au niveau de ses broches. Débranchez le du secteur à chaque fois que l'appareil doit rester inutilisé pendant une longue période. L'accumulation de poussière peut nuire à l'isolation et conduire à un incendie. 
- Évitez de pincer ou de coincer les connecteurs reliés à cet appareil. Tenez-les hors de portée des enfants. 
- Ne montez jamais sur l'appareil. Ne déposez pas non plus d'objets lourds dessus. 
- Ne manipulez jamais l'adaptateur secteur, le cordon ou la prise d'alimentation avec les mains humides. 
- Avant de déplacer l'appareil, débranchez son cordon d'alimentation et retirez toutes les connexions aux autres appareils. 
- Avant de nettoyer l'appareil, mettez-le hors tension et débranchez-le du secteur. 
- En cas de risque d'orage, éteignez l'appareil et débranchez physiquement son cordon d'alimentation. 

REMARQUES IMPORTANTES

En plus des recommandations contenues dans le chapitre «RÈGLES DE SÉCURITÉ» p. 2 et 3, nous vous demandons de lire attentivement de respecter ce qui suit :

Alimentation

- N'utilisez pas cet appareil sur le même circuit électrique que d'autres appareils pouvant générer un bruit de ligne (moteurs électriques ou systèmes d'éclairage à variateur).
- Une chauffe modérée peut être observée au niveau de l'adaptateur secteur après quelques heures d'utilisation.
- Avant tout branchement audio, assurez-vous que tous les éléments du système sont hors-tension. Vous éviterez ainsi tout risque de dommages aux haut-parleurs et aux autres appareils.

Positionnement

- L'utilisation de cet appareil à proximité d'amplificateurs ou d'appareils dotés d'alimentations puissantes peut induire du souffle. Pour y remédier, vous pouvez modifier son orientation ou l'éloigner de la source d'interférence.
- Cet appareil peut interférer avec la réception d'émissions radio/TV. Ne l'utilisez pas à proximité de tels récepteurs.
- L'utilisation de téléphones sans fil ou cellulaires à proximité de cet appareil peut induire du souffle, soit pendant la négociation de l'appel soit pendant la conversation. Dans ce cas, éloignez-vous pour téléphoner ou éteignez-les.
- N'exposez pas cet appareil au soleil ou à proximité d'une source de chaleur, et ne le laissez pas non plus dans un véhicule au soleil ou dans toute autre environnement susceptible de chauffe excessive sous peine de décolorer ou de déformer son châssis.
- Lors de la transition entre des environnement très différents en température et en humidité, de la condensation peut se produire au sein de l'appareil, susceptible de provoquer des dommages ou des dysfonctionnements si vous tentez de l'allumer. Si vous vous trouvez dans ce cas, attendez toujours plusieurs heures pour garantir l'évaporation de cette humidité.

Entretien

- Nettoyez l'appareil à l'aide d'un chiffon doux et sec ou légèrement humidifié. Frottez sur l'ensemble de la surface, régulièrement et dans le sens du bois. Insister trop sur un endroit précis peut altérer la finition.
- N'utilisez en aucun cas de produits à base d'essence, alcoolisés ou de solvants qui pourraient altérer l'esthétique de l'appareil.

Pertes de données

- Souvenez-vous que les données présentes dans la mémoire interne de l'appareil peuvent se retrouver effacées par une éventuelle opération de maintenance. Vos données importantes doivent toujours être sauvegardées sur séquenceur ou écrites sur les tableaux appropriés. Nos services techniques veillent autant que possible à ne pas effacer vos données mais dans certains cas (en particulier quand un circuit lié à la mémoire est hors service) la restitution peut se retrouver impossible et la société Roland ne saurait alors être tenue pour responsable d'une telle perte de données.

Maintien des mémoires

- Cet appareil contient une pile destinée à conserver les données en mémoire quand il est hors-tension. Quand la charge de cette pile devient insuffisante, le message «Battery Low !! Please Change» apparaît sur l'écran, vous invitant à la remplacer au plus tôt. Pour effectuer cette opération et éviter toute perte de données, nous vous conseillons de vous adresser à votre revendeur ou au centre de maintenance agréé le plus proche (voir page «Information»).

Précautions supplémentaires

- N'oubliez pas que le contenu de la mémoire peut être irrémédiablement perdu suite à un dysfonctionnement ou à un fonctionnement incorrect de l'appareil. Pour réduire tout risque de perte de données importantes, nous vous recommandons d'effectuer périodiquement un archivage de ces données sur une unité MIDI externe (séquenceur par exemple)
- Il peut parfois se révéler impossible de récupérer des données archivées sur système MIDI externe. Roland Corporation décline toute responsabilité en ce qui concerne une telle perte de données.
- Manipulez les divers boutons de votre appareil avec modération, et procédez de même pour ce qui concerne les prises et les connecteurs. Un excès de brutalité peut endommager irrémédiablement ces divers éléments.
- N'exercez jamais de pression forte sur l'écran.
- Lors du branchement ou du débranchement des câbles, saisissez-les par la prise elle-même et ne tirez jamais sur le câble. Vous éviterez ainsi de provoquer des court-circuits ou d'endommager les éléments internes du connecteur.
- Afin d'éviter de gêner vos voisins, essayez d'utiliser votre appareil à un volume raisonnable. Si besoin, utilisez un casque pour vous isoler, plus particulièrement aux heures tardives.

- Pour transporter l'appareil, utilisez de préférence l'emballage et les éléments de conditionnement d'origine. Sinon, procurez-vous un emballage équivalent.
- Utilisez exclusivement la pédale d'expression prévue pour cet appareil (EV-5, vendue séparément). Tout autre modèle pourrait provoquer des dysfonctionnements ou endommager votre appareil.
- Utilisez de préférence un câble Roland pour le branchement de l'appareil. Si vous devez utiliser un autre type de câble, observez les précautions suivantes.
 - Certains connecteurs comportent des résistances. N'utilisez en aucun cas de tels câbles qui donneraient un son très faible voire inaudible. Pour plus d'informations sur les caractéristiques des câbles d'autres constructeurs, adressez-vous à leur fabricant.

Manipulation des CD-ROM

- Toute duplication, reproduction, location ou vente de CD-ROM non explicitement autorisée est interdite.
- Avant d'ouvrir l'emballage du CD-ROM fourni avec l'appareil, vous devez avoir pris connaissance du document de licence («license agreement»). L'ouverture de cet emballage vaut acceptation tacite du contrat de licence.
- Évitez de toucher ou de rayer la face brillante (codée) du disque. Les CD-ROM sales ou endommagés peuvent se révéler impossible à lire. Nettoyez-les éventuellement à l'aide d'un kit de nettoyage spécialisé du commerce.
- Toutes les caractéristiques et le contenu de l'emballage de ce produit sont sujettes à modification sans préavis.
- **NE TENTEZ PAS** de lire ce CD-ROM (ou tout autre) sur un lecteur de CD audio traditionnel. Il pourrait en résulter des niveaux sonores susceptibles d'endommager votre audition ou votre matériel.

Copyright

- L'enregistrement non autorisé, la distribution, la vente, la location, la diffusion ou radiodiffusion publique de tout ou partie d'une œuvre (composition musicale, vidéo, programme radiodiffusé, concert public ou autre) dont le copyright est détenu par une tierce partie sont strictement interdits.
- Lors de l'échange de signaux audio par liaison numérique entre une unité externe et cet appareil, celui-ci peut effectuer des enregistrements sans subir les contraintes du système de protection anti-copie SCMS (Serial Copy Management System). Il est en effet destiné à la reproduction musicale et n'est donc pas soumis à ces restrictions dans la mesure où il est prévu pour enregistrer des œuvres (vos propres compositions par exemple), qui ne violent pas de copyrights détenus par une tierce partie. (Le SCMS est un système qui interdit les copies de seconde génération -et ultérieures- par liaison numérique. Il est incorporé en standard dans les enregistreurs MD ainsi que dans la plupart des équipements audio-numériques grand public).
- N'utilisez pas cet appareil d'une manière qui puisse violer des copyrights détenus par des tierces parties. Nous ne saurions en aucun cas être tenus pour responsables d'utilisations frauduleuses de cet appareil.

- * Microsoft et Windows sont des marques déposées de Microsoft Corporation.
- * Les copies d'écran présentes dans ce manuel sont reproduites avec l'autorisation de Microsoft Corporation.
- * Windows® est l'appellation abrégée de «Microsoft® Windows® operating system».
- * Apple et Macintosh sont des marques déposées de Apple Computer, Inc.
- * MacOS est une marque déposée de Apple Computer, Inc.
- * Tous les autres noms de marques cités dans ce manuel sont la propriété exclusive de leurs ayants-droit respectifs.
- * OMS est une marque déposée de Opcode Systems, Inc.
- * FreeMIDI est une marque déposée de Mark of the Unicorn, Inc.

Sommaire

CONSIGNES DE SÉCURITÉ	2
------------------------------------	----------

REMARQUES IMPORTANTES	4
------------------------------------	----------

Fonctionnalités	9
------------------------------	----------

Description de l'appareil	10
--	-----------

Face avant.....	10
-----------------	----

Face arrière.....	12
-------------------	----

Trajet du signal.....	13
-----------------------	----

Chapitre 1	
Écoute des sons	14

Branchements.....	14
-------------------	----

Mise sous tension.....	15
------------------------	----

Mise hors-tension	15
-------------------------	----

Utilisation des haut-parleurs du GS-10	15
--	----

Réglage du niveau de sortie	15
-----------------------------------	----

Choix du système de diffusion (amplification) (OUTPUT SELECT)	16
--	----

Branchement d'unités audio externes sur les entrées auxiliaires AUX INPUT.....	17
---	----

Utilisation de la sortie numérique.....	17
---	----

Chapitre 2	
Création de sons personnalisés	
(Patches).....	18

Qu'est-ce qu'un Patch ?.....	18
------------------------------	----

Sélection des Patches (Patch Change)	18
--	----

Affichage écran	18
-----------------------	----

Quand la sélection n'aboutit pas.....	18
---------------------------------------	----

Sélection de la source (INPUT SELECT)	19
---	----

Réglage du niveau d'entrée micro (MIC GAIN)...	20
--	----

Action des différents boutons sur le son.....	21
---	----

Activation/désactivation de l'effet.....	22
--	----

Paramétrage simplifié (QUICK FX).....	22
---------------------------------------	----

Paramétrage détaillé	23
----------------------------	----

Attribution d'un nom aux Patches.....	24
---------------------------------------	----

Choix de l'ordre des effets (Effect Chain)	24
---	----

Chapitre 3	
Sauvegarde des programmes	25

Sauvegarde des Patches (PATCH WRITE)	25
--	----

Copie de Patches.....	25
-----------------------	----

Déplacement des Patches.....	26
------------------------------	----

Initialisation des Patches	26
----------------------------------	----

Sélection de Patches «favoris» (DIRECT PATCH)	27
--	----

Copie des paramètres PREAMP/SPEAKER vers un autre canal	27
--	----

Chapitre 4	
Introduction aux effets et aux paramètres ..	28

PREAMP/SPEAKER (Simulation preamplis/haut-parleurs)	28
--	----

COMP (Compresseur)	31
--------------------------	----

OD/DS (Saturation/Distortion)	32
-------------------------------------	----

DELAY.....	33
------------	----

CHORUS.....	34
-------------	----

REVERB	34
--------------	----

EQ (Égaliseur)	35
----------------------	----

FX-1.....	36
-----------	----

PW (Pédale wah-wah).....	36
--------------------------	----

AW (Wah-wah automatique).....	36
-------------------------------	----

TM (Changement de timbre)	37
---------------------------------	----

ACS (Compresseur sophistiqué)	38
-------------------------------------	----

LM (Limiteur).....	38
--------------------	----

ENH (Enhancer).....	39
---------------------	----

SG (Trémolo lent).....	39
------------------------	----

TR (Trémolo)	39
--------------------	----

DF (Fretless).....	40
--------------------	----

RM (Modulateur en anneau).....	40
--------------------------------	----

FB (Générateur d'effet Larsen)	40
--------------------------------------	----

FX-2.....	41
-----------	----

PH (Phaser).....	42
------------------	----

FL (Flanger)	42
--------------------	----

HR (Harmoniseur).....	43
-----------------------	----

PS (Transpositeur)	44
--------------------------	----

OC (Octaveur)	45
---------------------	----

PB (Pitch-bend pédale).....	45
-----------------------------	----

2CE (2x2 Chorus)	45
------------------------	----

PAN	46
-----------	----

VB (Vibrato).....	46
UV (Uni-V)	47
RT (Son rotatif).....	47
SDD (Delay court)	48
HU (Humanizer).....	48
SL (Slicer).....	49
AR (Auto Riff).....	49
SYN (Synthé guitare)	50
BS (Simulateur de basse)	52
SEQ (Égaliseur stéréo)	52
NAME/NS/MASTER	53
Name (Nom du Patch).....	53
Noise Suppressor (suppresseur de bruit)	53
Master (contrôle général)	54
Foot Volume (Volume pédale)	54
Effect Chain (Ordre des effets)	54

Chapitre 5 **Création d'effets originaux (Customize) 55**

Personnalisation des amplis COSM.....	55
Personnalisation des haut-parleurs	56
Personnalisation des overdrives et distorsions	56
Personnalisation de la pédale wah-wah	57

Chapitre 6 **Paramétrage des fonctions des pédales... 58**

Paramétrage des fonctions de la pédale d'expression (Expression Pedal Function).....	58
Paramétrage des fonctions de l'interrupteur au pied (Control 1, 2 Function).....	59
Paramétrage de l'appel des patches au pied (Assign)	60
Paramétrage rapide	60
Paramétrage manuel	61

Chapitre 7 **Fonctions systèmes et utilitaires 64**

Accordeur	64
Activation de l'accordeur	64
Visualisation de l'accordage	64
Procédure d'accordage	64
Paramétrages de l'accordeur.....	64
Réglage de la luminosité de l'écran (LCD Contrast).....	65
Limitation de la plage d'appel des Patches (Patch Extent).....	65
Maintien des fonctions de pédales au changement de Patch (Assign Hold)	66
Mode d'action des boutons rotatifs (Knob Mode)...	66
Visualisation du niveau de sortie de l'effet sur le bargraphe	67

Chapitre 8 **Utilisation du GS-10 avec des unités MIDI externes..... 68**

Utilisation du MIDI.....	68
Pilotage à partir du GS-10	68
Contrôle du GS-10 depuis une unité MIDI externe.....	68
Paramétrage des fonctions MIDI	69
Transmission et réception des données	71
Transmissions des données de paramétrage vers une unité MIDI externe (Bulk Dump).....	71
Réception de données depuis une unité MIDI externe (Bulk Load).....	72
Modification de la table de changements de programmes	73
Activation/désactivation de la table de changements de programmes (MIDI Map Select).....	74
Modification des numéros de Patches émis par le GS-10 vers une unité MIDI externe.....	74
Commande à distance de séquenceurs ou d'enregistreurs depuis le GS-10 (Remote Control)	75
Choix des messages utilisés pour le contrôle des unités externes	75
Mise en œuvre du contrôle à distance	76

Chapitre 9 Utilisation de la liaison USB du GS-10 avec un ordinateur78

Avant tout branchement de l'USB	78
Choix du pilote (driver).....	78
Paramétrage des fonctions USB	78
Réglage du niveau d'enregistrement (Output Level).....	78
Réglage du niveau d'entrée (Input Level).....	78
Activation/désactivation du monitoring direct.....	79
Affectation du signal de sortie/ monitoring direct (Dir Monitor)	79
Choix du mode de sortie	79
Sélection du pilote (driver).....	80
Enregistrement du signal de sortie du GS-10 sur un ordinateur.....	81
Traitement du signal audio d'un ordinateur par les effets du GS-10	81
Pilotage du GS-10 depuis l'ordinateur.....	81
Utilisation du GS-10 comme interface MIDI.....	81

Appendices82

À propos du MIDI.....	82
Transmission et réception des messages MIDI.....	82
Types de messages MIDI utilisés par le GS-10.....	82
À propos de l'implémentation MIDI.....	83
À propos de l'USB.....	83
Messages d'erreur	83
Liste des patches.....	84
Rappel des paramètres par défaut (Factory Reset).....	86
Paramètres d'usine	86
Messages système exclusif Roland.....	87
Implémentation MIDI.....	89
Tableau récapitulatif de l'implémentation MIDI..	122
Caractéristiques	123

Installation et paramétrage du pilote USB (driver) 125

Installation et paramétrage du pilote (Windows) ..	126
Installation et paramétrage du pilote (Macintosh)	146
Réglage des fonctions spécifiques du pilote	162

Dysfonctionnements 164

Problèmes liés à l'utilisation du GS-10.....	164
Problèmes liés au son.....	164
Autres problèmes	165
Problèmes liés au pilote USB (driver).....	165
Problèmes liés à l'utilisation du pilote USB.....	167
Suppression du pilote spécifique	173

Index 174

Fonctionnalités

Véritable effet guitare «de table»

Le GS-10 est un nouveau concept en matière d'effet guitare, qui associe le traitement de signal de qualité professionnelle caractéristique des effets BOSS à une interface USB et à une amplification incorporée.

Des effets des GT-6/GT-6B encore améliorés

Tous les programmes des GT-6 et GT-6B, effets et simulations COSM dont la qualité audio et l'originalité ont fait le succès incontesté, ont été fidèlement réincorporés dans ce système, mais avec de nouveaux types d'amplis et d'effets qui donnent au GS-10 une nouvelle dimension sonore.

Les fonctions dont vous avez besoin en enregistrement numérique

Le GS-10 ne se contente pas de vous donner les capacités d'enregistrement que vous attendez classiquement d'un connecteur coaxial «DIGITAL OUT» : il vous permet également d'enregistrer son signal simplement par une connexion USB, et de l'enregistrer aussi non traité tout en l'écoutant traité voire de traiter un signal déjà enregistré préalablement.

Possibilité de sources multiples

Vous pouvez utiliser le GS-10 non seulement avec votre guitare mais aussi comme interface audio pour d'autres sources : guitares basses, micros ou sources stéréo externes. Le GS-10 dispose également de types d'amplis et d'effets dédiés aux basses, qui offrent une palette très large de possibilités.

Un système d'écoute stéréo incorporé

Le GS-10 dispose de son propre système d'écoute stéréo, qui vous permet de créer et d'écouter votre musique de manière autonome.

Logiciels d'édition (GS-10 Editor) et d'archivage (GS-10 Librarian) fournis

Bien qu'il dispose d'une interface utilisateur très intuitive, le GS-10 peut être également édité via le logiciel GS-10 Editor, et ses programmes peuvent être archivés de manière conviviale grâce au logiciel GS-10 Librarian, l'un et l'autre permettant la création et la gestion des enchaînements d'effets depuis l'écran de l'ordinateur.

Pilote (driver) USB compatible WDM/ASIO

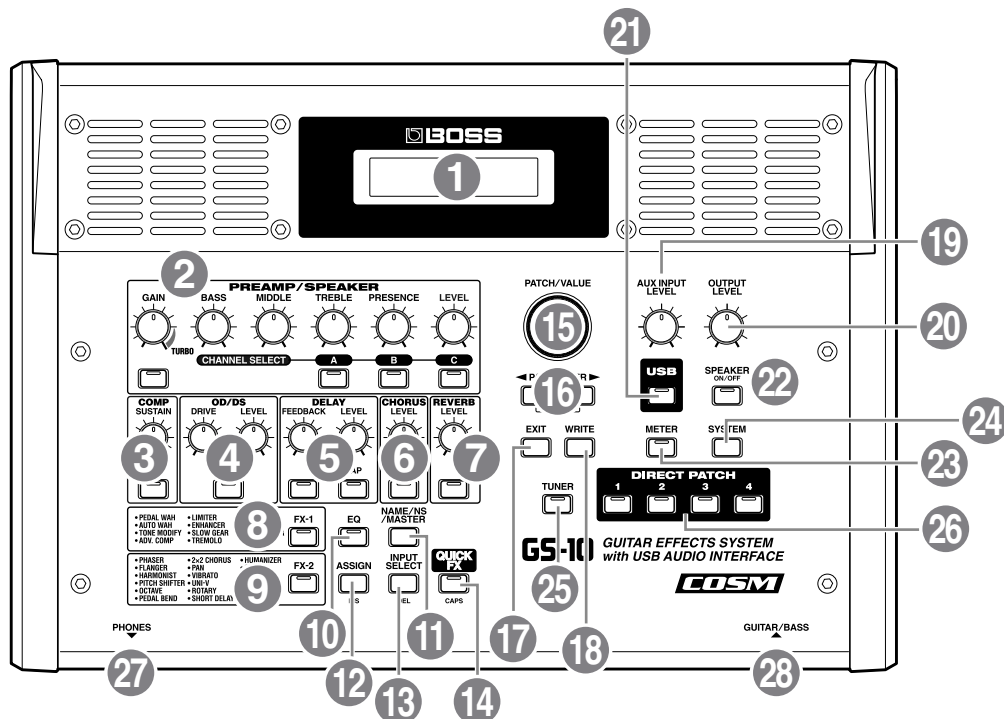
Le GS-10 est livré avec un pilote USB exclusif qui lui donne des capacités d'enregistrement et de lecture extrêmement stables et de grande qualité. Vous pouvez désormais dialoguer avec des applications ASIO 24 bits sans difficulté.

COSM (Composite Object Sound Modeling)

Le système COSM exclusif Roland est un procédé de simulation sonore puissant et innovant : il part de l'analyse des nombreux éléments qui composent le son original et de ses caractéristiques électriques ou physiques pour reconstituer un modèle numérique susceptible de restituer le même son.

Description de l'appareil

Face avant



1. Écran

Permet la visualisation de diverses informations concernant le GS-10 (par défaut : le nom des patches).

2. PREAMP/SPEAKER (p. 21 et 28) (Simulateur préamplis/haut-parleurs)

GAIN

Règle de degré de distorsion du préampli.

BASS (graves)

Règle la qualité timbrale des basses fréquences du préampli.

MIDDLE (mediums)

Règle la qualité timbrale des mediums.

TREBLE (aigus)

Règle la qualité timbrale des hautes fréquences.

PRESENCE

Règle la qualité timbrale des très hautes fréquences.

LEVEL (niveau)

Détermine le niveau de sortie du préampli

Interrupteur de la section PREAMP/SPEAKER

Permet d'activer/désactiver cette section.

Sélecteurs CHANNEL SELECT

Permettent de choisir le canal du préampli.

3. COMP (Compresseur) (p. 21 et 31) SUSTAIN

Règle l'effet de maintien du son du compresseur.

Interrupteur de la section COMP

Permet d'activer/désactiver cette section.

4. OD/DS (p. 21 et 32) (Overdrive/Distortion)

DRIVE

Règle le niveau de la saturation ou de la distorsion.

LEVEL (niveau)

Détermine le niveau de sortie de l'effet OD/DS.

Interrupteur de la section OD/DS

Permet d'activer/désactiver cette section.

5. DELAY (p. 21 et 33)

FEEDBACK (rétroaction)

Détermine le nombre des répétitions du delay.

LEVEL (niveau)

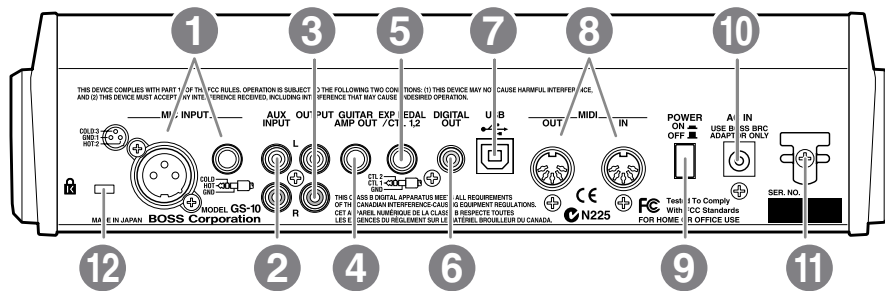
Règle le niveau de l'effet delay.

Interrupteur de la section DELAY

Permet d'activer/désactiver cette section.

- TAP (réglage du tap-tempo)**
Permet de régler le temps de retard «à la main» par des pressions successives en rythme (p. 33)
- 6. CHORUS (p. 21 et 34)**
- LEVEL (niveau)**
Détermine le niveau de l'effet chorus.
- Interrupteur de la section CHORUS**
Permet d'activer/désactiver cette section.
- 7. REVERB (p. 21 et 34)**
- LEVEL (niveau)**
Détermine le niveau de l'effet de réverbération.
- Interrupteur de la section REVERB**
Permet d'activer/désactiver cette section.
- 8. FX-1 (p. 36)**
- Interrupteur de la section FX-1**
Permet d'activer/désactiver cette section.
- 9. FX-2 (p. 41)**
- Interrupteur de la section FX-2**
Permet d'activer/désactiver cette section.
- 10. EQ (Égaliseur) (p. 35)**
- Interrupteur de la section EQ**
Permet d'activer/désactiver cette section..
- 11. NAME/NS/MASTER (p. 24 et 53)**
Permet l'attribution d'un nom aux patches (NAME), le paramétrage du suppresseur de bruit (NS), ainsi que des paramètres généraux (MASTER).
- 12. ASSIGN (affectation) (p. 60)**
Permet le paramétrage des pédalasses d'expression et de contrôle.
- 13. INPUT SELECT (sélecteur de source)**
Détermine le signal en entrée auquel l'effet s'applique.
- 14. QUICK FX (paramétrage simplifié) (p. 22)**
Permet un paramétrage rapide et simplifié de l'appareil.
- 15. PATCH/VALUE (molette)**
Permet de changer de programme ou de modifier la valeur des paramètres.
- 16. PARAMETER (paramètres)**
Permet de sélectionner les différents paramètres.
- * Pour accéder aux paramètres principaux, maintenez un de ces boutons enfoncé et appuyez sur l'autre. Dans le cas où il n'y a que peu de paramètres, le GS-10 passe automatiquement au dernier (ou au premier) paramètre.
- 17. EXIT (annulation)**
Permet d'annuler les opérations en cours.
- 18. WRITE (sauvegarde)**
Permet la sauvegarde des réglages.
- 19. AUX INPUT LEVEL (niveau d'entrée auxiliaire)**
Détermine le volume de l'entrée AUX INPUT.
- * Un niveau d'entrée trop élevé peut provoquer une saturation.
- 20. OUTPUT LEVEL (niveau de sortie)**
Détermine à la fois le niveau de sortie et le niveau de l'écoute propre du GS-10.
- 21. USB (p. 78)**
Ce bouton est utilisé dans les opérations liées au mode USB. Son témoin s'allume quand le GS-10 est relié à l'ordinateur par son port USB.
- 22. SPEAKER ON/OFF (activation/désactivation de l'écoute incorporée) (p. 15)**
Active/désactive les haut-parleurs incorporés du GS-10.
- 23. METER (bargraphe) (p. 67)**
Donne accès aux fonctions du bargraphe.
- 24. SYSTEM (paramètres systèmes)**
Permet le paramétrage de certaines fonctions globales du GS-10.
- 25. TUNER (accordeur) (p. 64)**
Donne accès à l'accordeur incorporé.
- 26. DIRECT PATCH (programmes favoris) (p. 18)**
Permet un accès direct à une liste de patches «favoris» du GS-10.
- 27. PHONES (prise casque)**
Branchez ici votre casque stéréo.
- 28. GUITAR/BASS (connecteur d'entrée)**
Branchez ici votre guitare ou votre basse.

Face arrière



1. MIC INPUT (entrée micro)

Connecteurs aux formats jack 6,35 et XLR destinés au branchement d'un micro.

- * N'utilisez qu'un seul de ces connecteurs à la fois.
- * Ne dispose pas d'alimentation fantôme.

2. AUX INPUT L/R (entrées auxiliaires)

Permettent le branchement d'un lecteur CD ou d'une autre unité audio externe : boîte à rythmes, générateur de sons etc.

3. OUTPUT L/R (sorties générales)

Destinées au branchement vers un système de diffusion ou d'enregistrement.

4. GUITAR AMP OUT (sortie ampli guitare)

Permet le branchement sur un ampli guitare.

5. EXP PEDAL/CTL 1,2 (connecteurs des pédales de contrôle et d'expression)

Branchez ici une pédale d'expression optionnelle (EV-5 par exemple) ou une pédale de contrôle optionnelle également (FS-5U par exemple).

6. DIGITAL OUT (sortie numérique)

Donne accès au signal de sortie audionumérique.

7. USB

Utilisez un câble USB pour relier votre ordinateur au GS-10 et permettre l'échange de données numériques entre les deux appareils.

8. MIDI IN/OUT

Ces prises permettent la transmission et la réception de messages MIDI avec d'autres unités MIDI.

9. POWER (interrupteur marche/arrêt)

Permet la mise sous/hors-tension de l'appareil.

10. AC IN (connecteur d'alimentation)

Branchez ici l'adaptateur secteur (BRC series) fourni avec l'appareil.

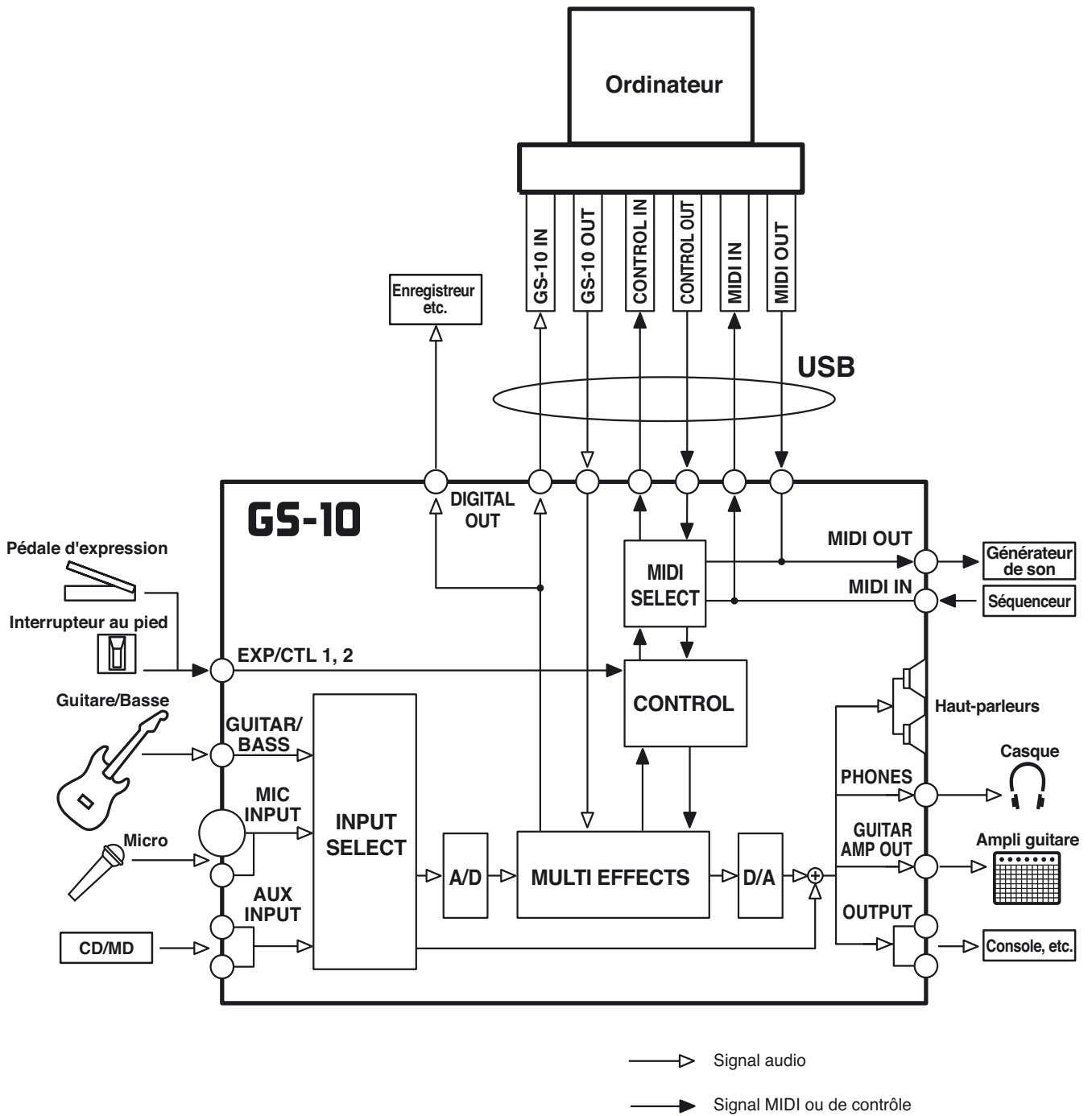
11. Crochet serre-fil

Enroulez sur ce crochet l'extrémité du cordon d'alimentation pour éviter tout débranchement intempestif.

12. Orifice de sécurité ()

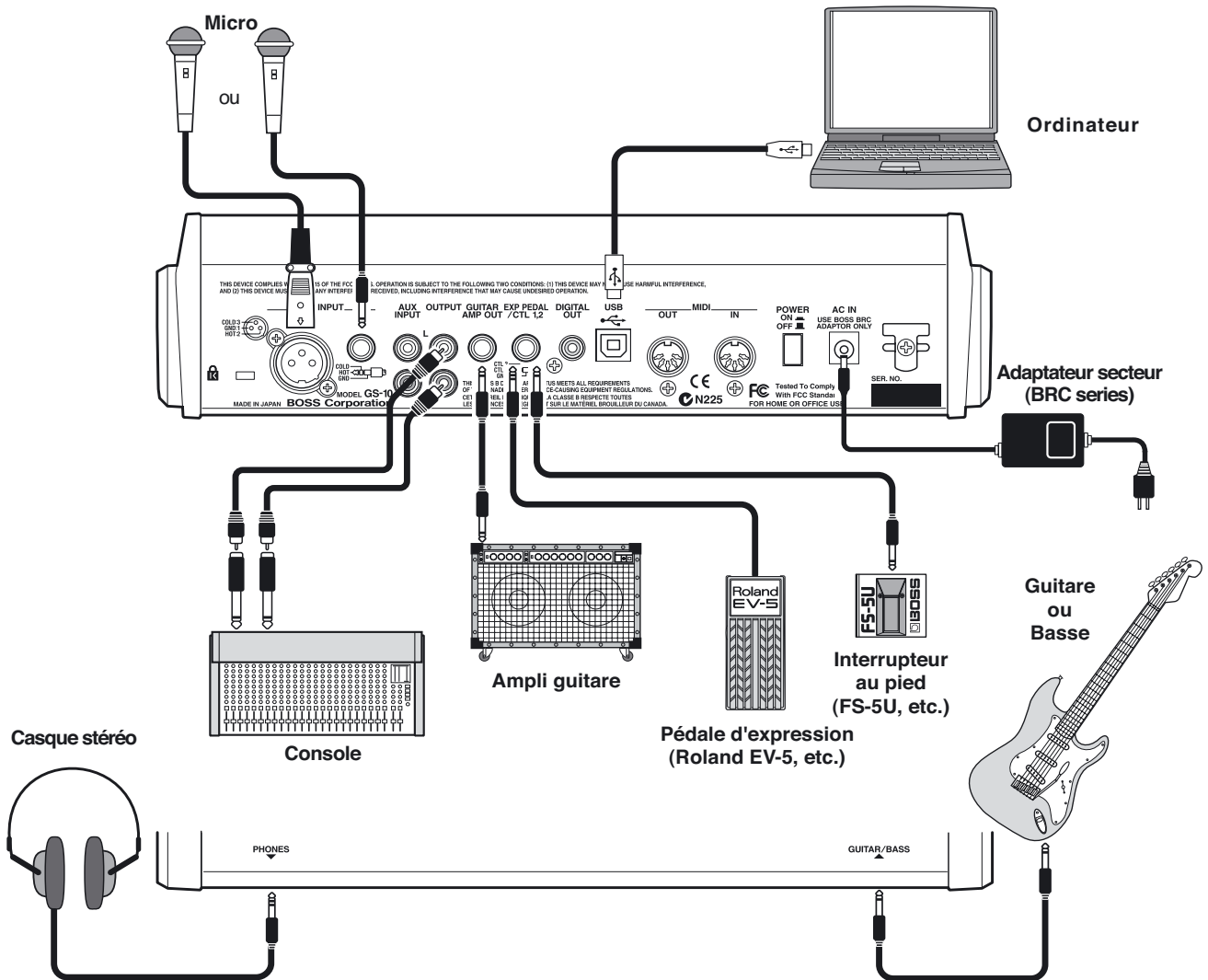
<http://www.kensington.com/>

Trajet du signal

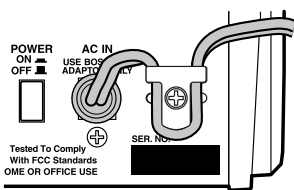


Chapitre 1 Écoute des sons

Branchements



- * Pour éviter tout dysfonctionnement et/ou dommage à vos appareils, veuillez à réduire le volume au minimum et à éteindre tous vos appareils avant de modifier vos connexions.
- * Ne remontez les niveaux de vos amplis guitare et audio et celui du GS-10 qu'après avoir remis tous vos appareils sous tension.
- Pour éviter tout débranchement intempestif et réduire les contraintes sur le connecteur, veuillez à bien utiliser le crochet serre-fil pour le cordon d'alimentation, comme indiqué sur le schéma ci-dessous.



- Cet appareil est équipé d'entrées micro symétriques (XLR et jack 6,35 TRS) dont le brochage est indiqué ci-dessous. Avant tout branchement, vérifiez que vos câbles sont bien brochés de cette manière.



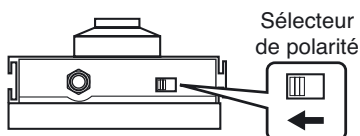
1: MASSE
2: CHAUD
3: FROID



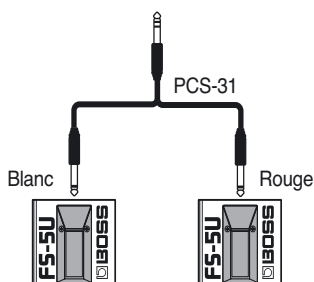
* Non compatible avec une alimentation fantôme.

- L'effet Larsen peut être provoqué par un mauvais positionnement relatif des micros et des enceintes. On peut y remédier en :
 1. Modifiant l'orientation du(des) micro(s).
 2. Éloignant le(s) micro(s) des enceintes.
 3. Réduisant le niveau de sortie.

- Si vous utilisez une pédale d'expression branchée sur le connecteur EXP PEDAL / CTL 1,2, mettez le volume en position minimum (MIN).
- Utilisez exclusivement une pédale du modèle spécifié (EV-5 Roland, optionnelle). Tout autre modèle serait susceptible de créer des dysfonctionnements ou d'endommager votre matériel.
- Si vous utilisez un interrupteur au pied (FS-5U, optionnel) branché sur le connecteur EXP PEDAL / CTL 1,2 réglez le sélecteur de polarité comme suit :



* Vous pouvez utiliser le raccord spécial PCS-31 Roland (optionnel) pour brancher deux pédales simultanément.



Pour l'utilisation de l'interrupteur au pied (FS-5U, optionnel) branché sur le connecteur EXP PEDAL / CTL 1,2 utilisez les paramètres de la p. 59.

Mise sous tension

Une fois les connexions effectuées, mettez vos appareils sous tension dans l'ordre spécifié. Un ordre différent pourrait créer des dysfonctionnements ou endommager vos haut-parleurs ou votre matériel.

- 1. Avant la mise sous-tension, vérifiez :**
 - que tous les appareils sont correctement branchés,
 - et que le volume du GS-10, de l'ampli et des autres appareils est bien au minimum.
- 2. Allumez le G-10 à l'aide de l'interrupteur en face arrière.** Après une temporisation de quelques secondes, l'appareil passe en mode Performance et affiche son «écran par défaut».

POWER LEAD

0001

- * À la mise sous tension, le dernier Patch sélectionné avant la mise hors-tension est rappelé automatiquement.
- * Cet appareil est équipé d'un circuit de protection. Une temporisation de quelques secondes est donc nécessaire avant qu'il ne fonctionne effectivement.

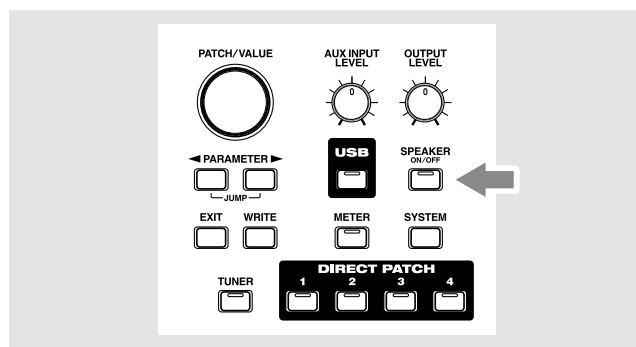
- 3. Allumez ensuite votre ampli guitare et vos autres appareils.**

Mise hors-tension

- 1. Avant la mise hors-tension, vérifiez :**
 - que le volume du GS-10, de l'ampli et des autres appareils est bien au minimum.
- 2. Commencez par éteindre l'ampli guitare et les unités audio.**
- 3. Éteignez le GS-10.**

Utilisation des haut-parleurs du GS-10

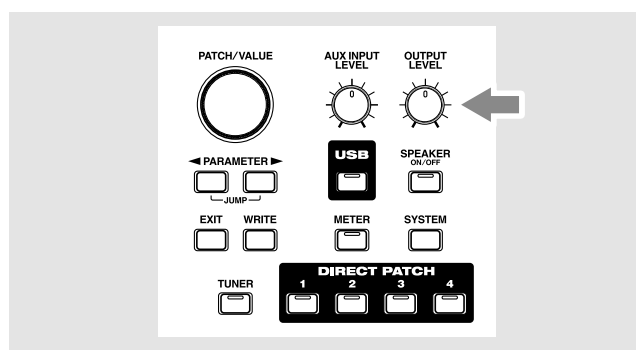
Appuyez sur [SPEAKER ON / OFF] (le témoin s'allume).



* Pour désactiver les haut-parleurs du GS-10 appuyez à nouveau sur [SPEAKER ON/OFF] (le témoin s'éteint).

Réglage du niveau de sortie

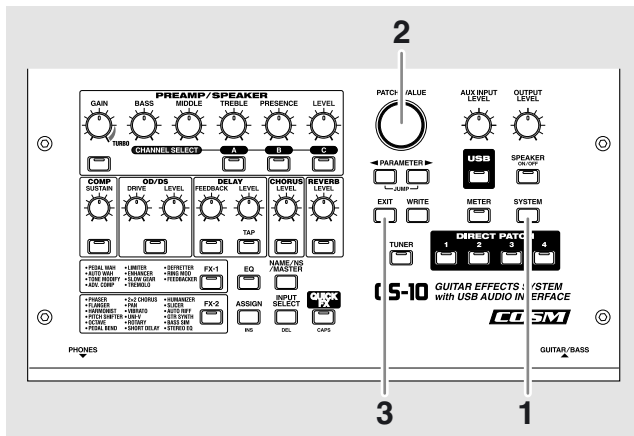
Le réglage du niveau de sortie et du volume des haut-parleurs du GS-10 se fait à l'aide du bouton OUTPUT LEVEL.



Choix du système de diffusion (amplification) (OUTPUT SELECT)

Choisissez le type d'appareil relié aux connecteurs OUTPUT ou GUITAR AMP OUT.

Pour obtenir un rendement maximum du GS-10, veuillez à effectuer le choix OUTPUT SELECT le plus adapté à votre configuration.



1. Appuyez sur [SYSTEM] (le témoin s'allume).

L'écran de sélection Output Select apparaît.

OUTPUT: Select
Line/Phones

2. Tournez la molette PATCH/VALUE pour sélectionner un des types d'appareils pouvant être reliés aux sorties OUTPUT ou GUITAR AMP OUT.

Line/Phones (ligne/casque)

Choisissez cette option si vous reliez la sortie OUTPUT à un système de diffusion ou d'enregistrement.

Utilisez-la également si vous utilisez les haut-parleurs incorporés du GS-10 ou une écoute au casque.

Combo AMP (ampli combo)

Choisissez cette option si vous vous branchez sur l'entrée guitare d'un ampli combo (ampli compact dans lequel l'amplificateur et le haut-parleur sont dans un même volume).

Stack AMP (ampli double-corps)

Choisissez cette option si vous vous branchez sur l'entrée guitare d'un ampli double-corps (dans lequel l'amplificateur et le haut-parleur forment des unités indépendantes).

Combo Return (retour sur ampli combo)

Choisissez cette option si vous vous branchez sur le retour (RETURN) d'un ampli combo.

Stack Return (retour sur ampli double-corps)

Choisissez cette option si vous vous branchez sur le retour (RETURN) d'un ampli double-corps ou en rack.

3. Appuyez sur [EXIT] pour revenir à l'écran par défaut.

* Paramétrez la fonction OUTPUT SELECT comme suit si le type PREAMP/SPEAKER (p. 29) est réglé sur CONCERT 810, SESSION, BASS 360, T.E., B-MAN, FLIP TOP, Bass Clean, Bass Crunch, Bass HiGain, ou Mic Preamp.

Pour le branchement sur un ampli audio ou un système de diffusion :

Line / Phones

Pour le branchement sur un ampli guitare :

Combo Amp ou Combo Return

Pour le branchement sur un ampli basse :

Stack Amp ou Stack Return

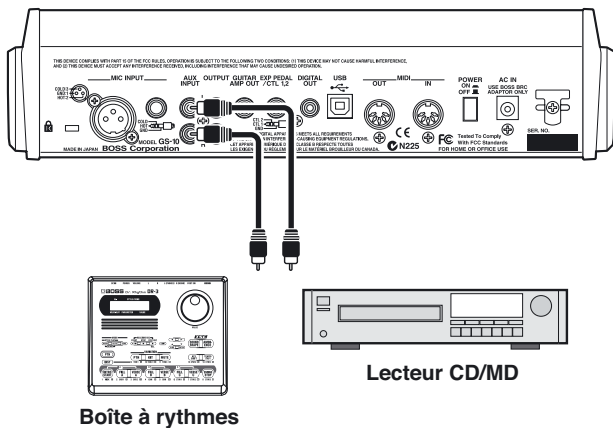
Accordage de la guitare

Vous pouvez utiliser l'accordeur incorporé (Tuner) pour accorder votre guitare.

Reportez-vous pour cela au chapitre «Procédure d'accordage», (p. 64).

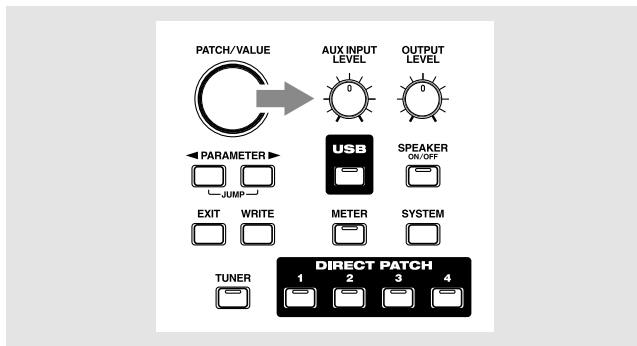
Branchement d'unités audio externes sur les entrées auxiliaires AUX INPUT

Si vous utilisez un lecteur CD ou MD, une boîte à rythmes ou un appareil équivalent pour répéter, branchez-le sur les entrées AUX INPUT en face arrière.



Utilisez le bouton rotatif AUX INPUT en face avant pour régler le niveau d'entrée du circuit AUX INPUT.

* Un niveau trop élevé peut engendrer de la distorsion.



Les sons entrant par AUX INPUT sont mixés avec votre guitare au sein du GS-10, ce qui vous permet d'entendre les deux sur ses haut-parleurs incorporés ou au casque.

* Ce mixage n'est pas reporté en DIGITAL OUT.

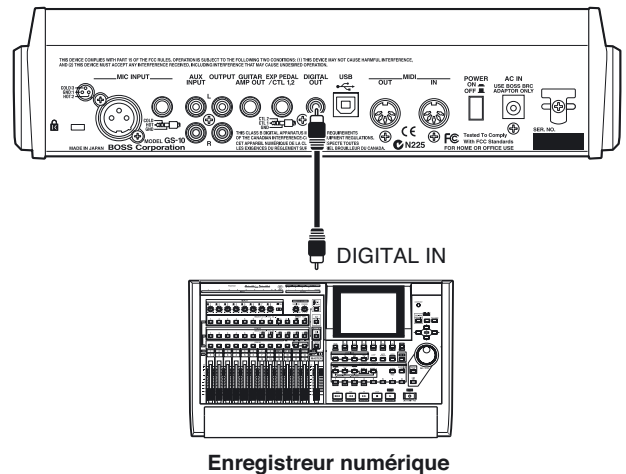
AUX INPUT (entrées auxiliaires)

Vous pouvez utiliser INPUT SELECT en association avec l'USB pour enregistrer le signal branché sur AUX INPUT dans votre ordinateur, ou même sur un enregistreur externe branché sur la sortie DIGITAL OUT.

Vous pouvez aussi traiter le son arrivant en AUX INPUT. Pour plus de détails sur le paramétrage INPUT SELECT, voir «Sélection de la source (INPUT SELECT)» (p. 19).

Utilisation de la sortie numérique

Le signal audionumérique traité est reporté sur la sortie DIGITAL OUT en face arrière. Vous pouvez la relier directement à l'entrée numérique d'un enregistreur numérique, sans perte de qualité du signal.

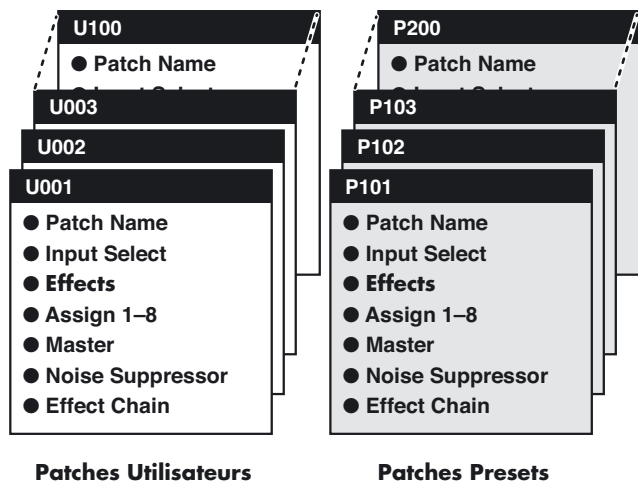


Chapitre 2 Création de sons personnalisés (Patches)

Qu'est-ce qu'un Patch ?

Le GS-10 peut mémoriser 200 combinaisons (ou ensembles) d'effets et de paramètres qu'on appelle «Patches».

Ils sont divisés en patches utilisateurs (User) et Preset.



Patches Utilisateurs (U001-U100)

Ils servent au stockage de vos créations et paramétrages personnels.

* Un «U» apparaît à l'écran quand vous utilisez un patch utilisateur «User».



Patches Presets (P101-P200)

Ces Patches contiennent des paramétrages préprogrammés et destinés à mettre en évidence toutes les qualités et les caractéristiques originales du GS-10.

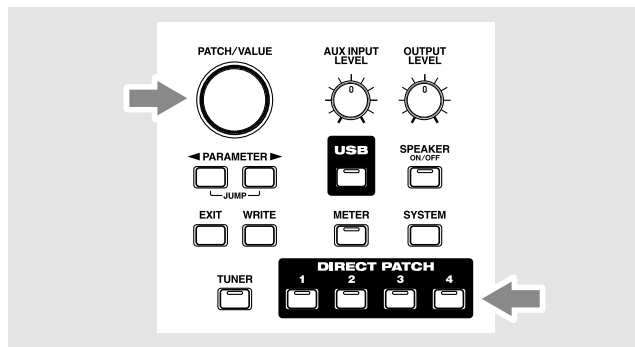
Bien qu'il ne soit pas possible de les remplacer par des patches nouvellement créés, vous pouvez partir de leurs valeurs et les modifier pour les sauvegarder ensuite dans un patch utilisateur (p. 25).

* Un «p» apparaît à l'écran quand vous utilisez un patch Preset.



Sélection des Patches (Patch Change)

Quand l'écran par défaut est affiché, vous pouvez changer de patch à l'aide de la molette PATCH/VALUE ou des touches DIRECT PATCH [1] à [4] (p. 27).

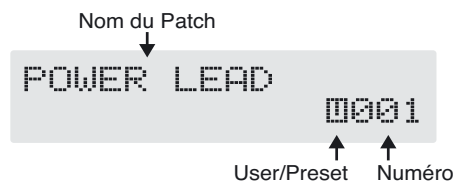


* Vous pouvez affecter une limite supérieure au nombre des patches accessibles par la molette PATCH/VALUE. Reportez-vous pour cela aux paramètres systèmes (p. 65).

* Les paramètres qui étaient en cours d'édition sont automatiquement effacés et remplacés par ceux du nouveau patch que vous appelez. Si vous voulez les conserver, utilisez la procédure de sauvegarde (Write) (p. 25).

Affichage écran

L'écran par défaut vous donne les informations suivantes :



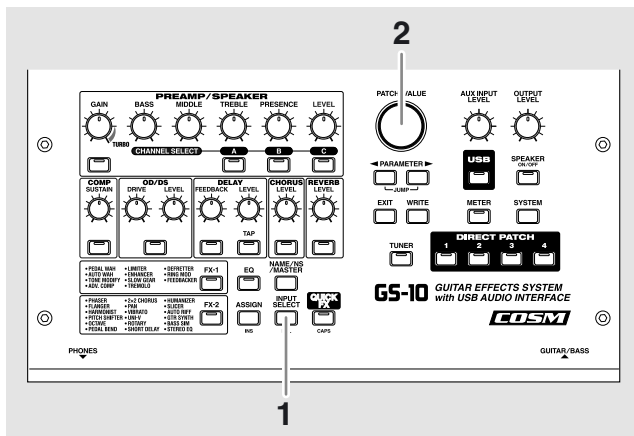
Quand la sélection n'aboutit pas

Le GS-10, ne permet pas de changer de Patch ailleurs que dans l'écran par défaut. Si vous êtes en présence d'un autre affichage, appuyez sur [EXIT] pour revenir à cet écran par défaut (p. 15).

Sélection de la source (INPUT SELECT)

Cette procédure permet de sélectionner le signal auquel les effets sont appliqués. Elle est également utilisée pour définir le type d'appareil reliée aux entrées.

Pour tirer le meilleur parti de votre GS-10, veuillez à paramétrer INPUT SELECT de la manière correspondant le plus exactement à votre configuration. Dans le cas contraire, vous pourriez vous retrouver dans l'impossibilité d'obtenir les effets souhaités.



1. Appuyez sur [INPUT SELECT].

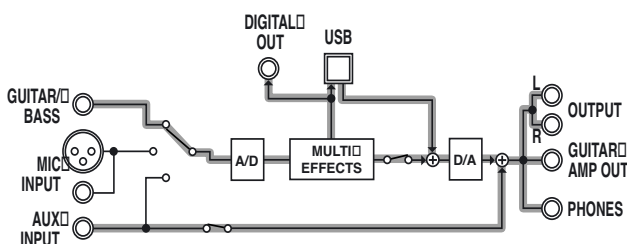
L'écran de paramétrage Input Select apparaît.



2. Tournez la molette PATCH/VALUE pour changer d'option.

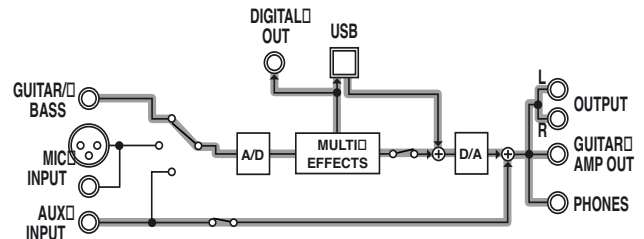
Guitar:

Permet d'affecter l'effet au signal de l'entrée GUITAR/BASS INPUT (si une guitare est branchée dessus). Les signaux MIC INPUT sont ignorés et ceux des bus USB ou AUX INPUT sont mixés avec le signal traité et envoyés aux sorties.



Bass:

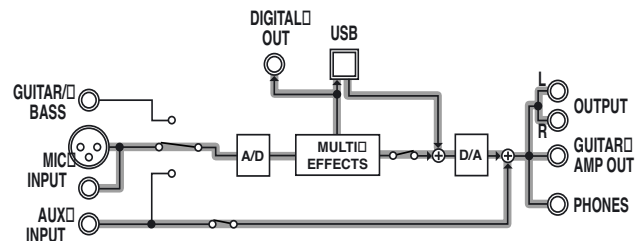
Permet d'affecter l'effet au signal de l'entrée GUITAR/BASS INPUT (si une basse est branchée dessus). Les signaux MIC INPUT sont ignorés et ceux des bus USB ou AUX INPUT sont mixés avec le signal traité et envoyés aux sorties.



* Selon le type de la basse, vous pouvez ne pas obtenir l'effet désiré si le niveau d'entrée du GS-10 est trop élevé. Réduisez alors le volume au niveau de votre basse.

Microphone:

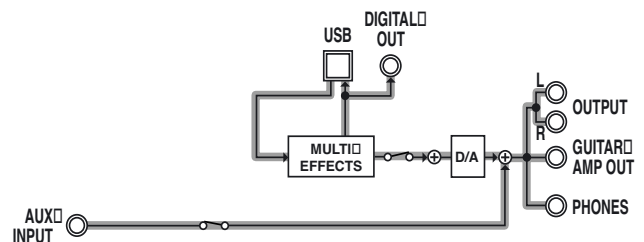
Permet d'affecter l'effet au signal de l'entrée MIC INPUT. Les signaux GUITAR/BASS sont ignorés et ceux des bus USB ou AUX INPUT sont mixés avec le signal traité et envoyés aux sorties.



* Après avoir affecté INPUT SELECT aux entrée micro, vous pouvez appuyer sur PARAMETER [▶] pour régler le gain du micro (p. 20).

USB (Gtr/Mic):

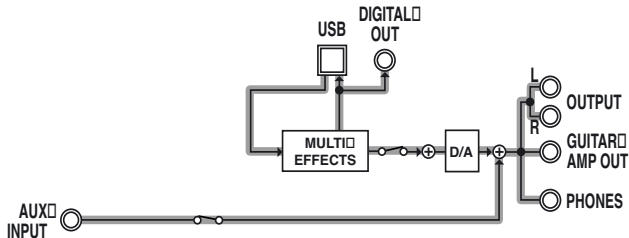
Permet d'affecter l'effet au signal du bus USB (pour des sons de voix ou de guitare, de préférence). Les signaux GUITAR/BASS et MIC INPUT sont ignorés et ceux des entrées AUX INPUT sont mixés avec le signal traité et envoyés aux sorties.



* Après avoir affecté INPUT SELECT au bus USB (Gtr/Mic), vous pouvez appuyer sur PARAMETER [▶] pour régler le gain d'entrée du bus USB (p. 78).

USB (Bass):

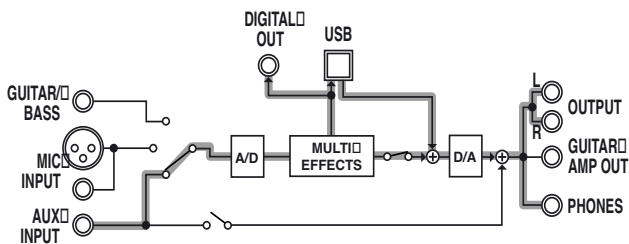
Permet d'affecter l'effet au signal du bus USB (pour des sons de basses, de préférence). Les signaux GUITAR/BASS et MIC INPUT sont ignorés et ceux des entrées AUX INPUT sont mixés avec le signal traité et envoyés aux sorties.



* Après avoir affecté INPUT SELECT au bus USB (Bass), vous pouvez appuyer sur PARAMETER [▶] pour régler le gain d'entrée du bus USB (p. 78).

AUX:

Permet d'affecter l'effet au signal du bus AUX INPUT. Les signaux GUITAR/BASS et MIC INPUT sont ignorés et ceux du bus USB sont mixés avec le signal traité et envoyés aux sorties.



Réglage du niveau d'entrée micro (MIC GAIN)

Permet de régler le niveau d'entrée du micro quand INPUT SELECT est réglé sur Microphone.

* Ce gain du micro est un paramètre global qui s'applique à tous les Patches.

1. Appuyez sur PARAMETER [▶].

L'écran MIC GAIN apparaît.

Mic Gain 10

2. Utilisez la molette PATCH/VALUE pour régler le gain par rapport au signal capté par le micro.

Réglez ce niveau de manière à ce que le bargraphe à l'écran ne dépasse pas le maximum admissible.

Mic Gain 10

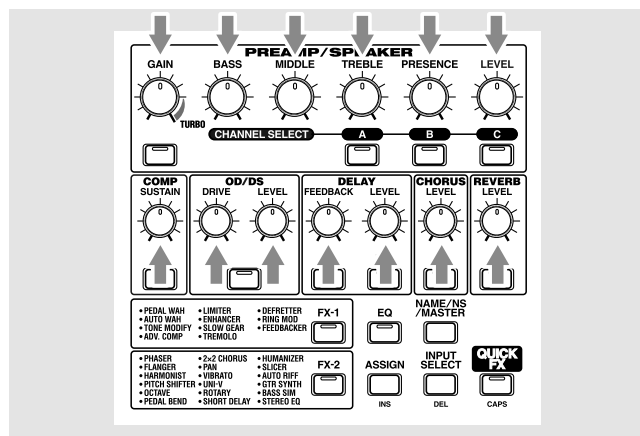
* Effectuez ce réglage sur le son qui sera effectivement utilisé avec ce micro (guitare acoustique, voix etc.) au volume qui sera effectivement choisi pour la prestation.

* Un niveau trop élevé peut créer de la distorsion.

3. Appuyez sur [EXIT] pour revenir à l'écran par défaut.

Action des différents boutons sur le son

La face avant du GS-10 comporte 13 boutons rotatifs destinés à régler le son du processeur d'effet. Ils permettent d'effectuer de manière simple et rapide des ajustements fins des différents paramètres du patch en cours de sélection.



PREAMP GAIN:

Détermine le niveau de la distorsion créée par le préampli. Plus vous tournez vers la droite et plus la distorsion est forte.

PREAMP BASS:

Règle le gain des basses fréquences du préampli. Plus vous tournez vers la droite et plus les graves sont renforcés.

PREAMP MIDDLE:

Règle le gain des médiums du préampli. Plus vous tournez vers la droite et plus les médiums sont renforcés.

PREAMP TREBLE:

Règle le gain des hautes fréquences du préampli. Plus vous tournez vers la droite et plus les aigus sont renforcés.

PREAMP PRESENCE:

Règle le gain des très hautes fréquences du préampli. Plus vous tournez vers la droite et plus les extrêmes-aigus sont renforcés.

PREAMP LEVEL:

Détermine le niveau de sortie (ou volume) de la préamplification. Plus vous tournez vers la droite et plus le niveau est élevé.

COMP / SUSTAIN:

Règle le temps de maintien (sustain) du compresseur. Plus vous tournez vers la droite et plus le maintien est important.

OD/DS (Overdrive/Distortion) DRIVE

Détermine la force de la distorsion. Plus vous tournez vers la droite et plus la distorsion est dure.

OD/DS (Overdrive/Distortion) LEVEL:

Détermine le niveau de la distorsion. Plus vous tournez vers la droite et plus le niveau du son distordu est important.

DELAY FEEDBACK:

Détermine le nombre de rebonds (rétroactions) de l'effet delay. Plus vous tournez vers la droite et plus ce nombre augmente.

DELAY LEVEL:

Détermine le niveau de l'effet de retard. Plus vous tournez vers la droite et plus le niveau du son retardé est important.

CHORUS LEVEL:

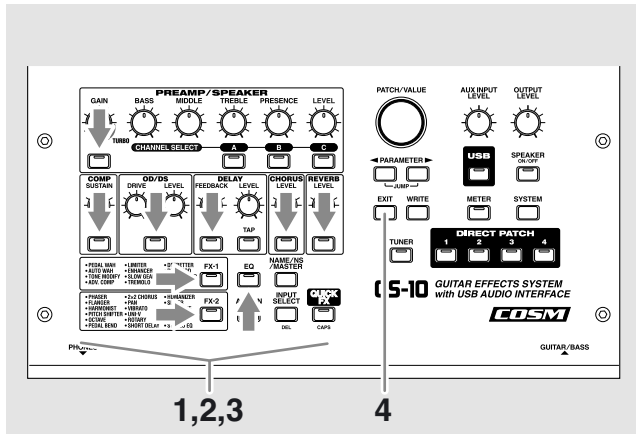
Détermine le niveau de l'effet chorus. Plus vous tournez vers la droite et plus le niveau du chorus est important.

REVERB LEVEL:

Détermine le niveau de l'effet de réverbération. Plus vous tournez vers la droite et plus le niveau de réverbération est important.

Activation/désactivation de l'effet

Les différents effets internes du GS-10 sont activés et désactivés individuellement par des sélecteurs associés à chaque bouton rotatif. Un témoin associé s'allume quand l'effet est actif.

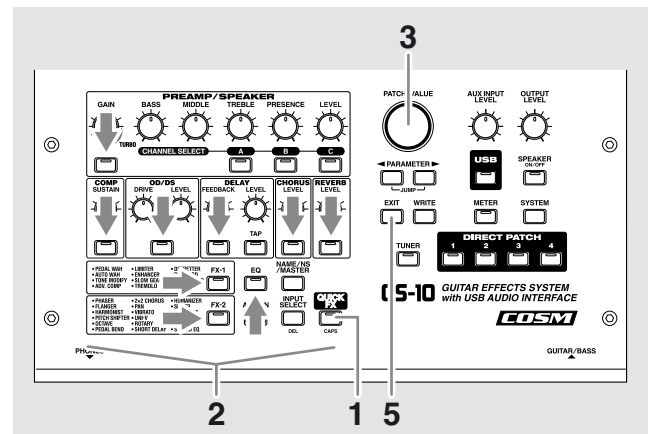


1. Appuyez sur le bouton ON/OFF de l'effet que vous voulez activer ou désactiver.
Les paramètres de cet effet apparaissent à l'écran.
* Pour les touches FX-1 et FX-2, ce sont les paramètres de l'effet en cours de sélection qui s'affichent.
2. Appuyez à nouveau sur le même bouton ON/OFF pour désactiver ou réactiver l'effet.
* Le nom de l'effet clignote sur l'écran quand il est désactivé.
3. Pour activer ou désactiver un autre effet, répétez les étapes 1 et 2.
4. Appuyez sur [EXIT] pour revenir à l'écran par défaut.
* Pour sauvegarder les modifications de réglages que vous venez d'apporter utilisez la procédure de sauvegarde (Write) (p. 25) et enregistrez-les dans un Patch utilisateur (User).

```
Overdrive/Det Off
Type Turbo OD
```

Paramétrage simplifié (QUICK FX)

Chaque effet comporte un ensemble de réglages simplifiés appelés «Quick Settings». Ils permettent en général d'obtenir rapidement et avec un minimum d'efforts la modification désirée.



1. Appuyez sur [QUICK FX].
L'écran de sélection apparaît.

```
--- Select FX ---
```


* Effectuer cette action pendant une édition d'effet vous amène directement après l'étape 2.
2. Appuyez sur le sélecteur ON/OFF de l'effet auquel vous voulez appliquer le paramétrage simplifié.
Le nom de cet effet apparaît sur la ligne supérieure de l'écran et le nom du paramétrage simplifié «Quick Settings» apparaît sur la ligne inférieure.

```
Quick OD/DS
P01:FAT BOOSTER
```


* L'indication ci-après apparaît par contre immédiatement après un changement de patch ou si les paramètres «Quick settings» ont été édités et modifiés.

```
Quick OD/DS
---:User Setting
```


* La ligne supérieure clignote si l'effet sélectionné est désactivé. Vous pouvez en effet toujours activer/désactiver vos effets avec leurs sélecteurs ON/OFF même en édition «Quick settings».

- 3.** Tournez la molette VALUE pour sélectionner le paramétrage simplifié «Quick Setting» de votre choix. Le son change pour celui des paramètres sélectionnés.

* Vous pouvez aussi choisir «—: User Setting» pour revenir aux paramètres antérieures à l'appel du Quick Setting.

- 4.** Pour sélectionner le paramétrage simplifié «Quick Settings» pour un autre effet, répétez les étapes 2 et 3.

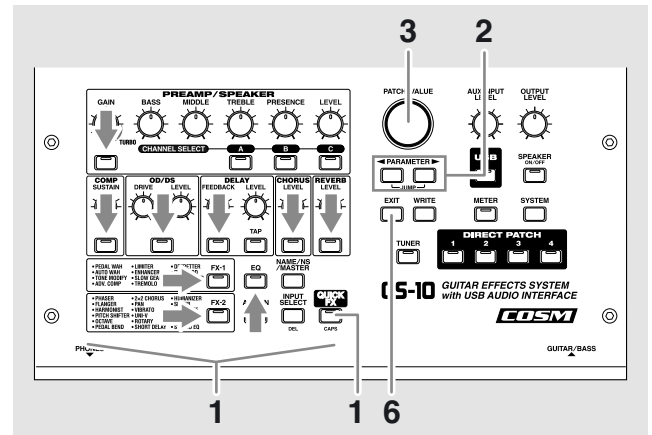
* Même après avoir passé cette étape, les paramètres sélectionnés à l'étape 3 sont maintenus en l'état et ajoutés aux Quick Settings de l'effet suivant.

- 5.** Appuyez sur [EXIT] pour revenir à l'écran par défaut.

* Si vous voulez sauvegarder ces paramètres modifiés dans une mémoire utilisateur (User), utilisez la procédure Write (p. 25).

Paramétrage détaillé

Chaque effet comprend divers types de paramètres. Vous pouvez créer un son de manière très précise en éditant individuellement chacun d'eux.



- 1.** Appuyez sur le sélecteur on/off de l'effet dont vous voulez modifier les paramètres.

Ces paramètres apparaissent à l'écran.

- 2.** Utilisez les touches PARAMETER [◀] [▶] pour accéder au paramètre dont vous voulez modifier la valeur.

Si l'écran affiche plus d'un paramètre, ces touches PARAMETER [◀] [▶] permettent de déplacer la curseur de l'un à l'autre.

MEMO

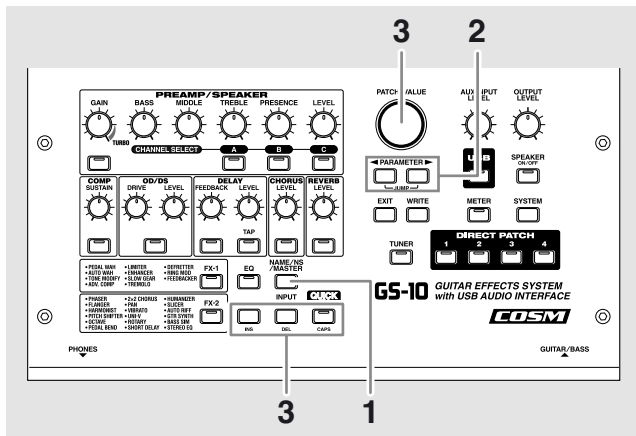
Vous pouvez accéder aux paramètres principaux en appuyant sur la touche PARAMETER [◀] (ou [▶]) en maintenant enfoncée la touche PARAMETER de sens opposé [▶] (ou [◀]). Quand il n'y a que peu de paramètres, le GS-10 passe directement au premier (ou au dernier) paramètre.

- 3.** Tournez la molette VALUE pour changer la valeur du paramètre.
- 4.** Répétez les étapes 2 et 3 pour tous les autres paramètres que vous voulez modifier.
- 5.** Pour modifier plus avant les paramètres des autres effets, répétez les étapes 1 à 4.
- 6.** Appuyez sur [EXIT] pour revenir à l'écran par défaut..

* Si vous voulez sauvegarder ces paramètres modifiés dans une mémoire utilisateur (User), utilisez la procédure Write (p. 25).

Attribution d'un nom aux patches

Vous pouvez attribuer à chaque Patch un nom de un à 16 caractères. Vous profiterez probablement de cette capacité pour choisir des noms évoquant le son qui lui correspond ou l'utilisation que vous lui prévoyez.



1. Appuyez sur la touche [NAME/NS/MASTER] pour accéder à l'écran d'édition des noms.
 - * Chaque pression sur [NAME/NS/MASTER] fait défiler les fonctions dans l'ordre ci-après : Name → Noise Suppressor → Master → Foot Volume → Effect Chain.

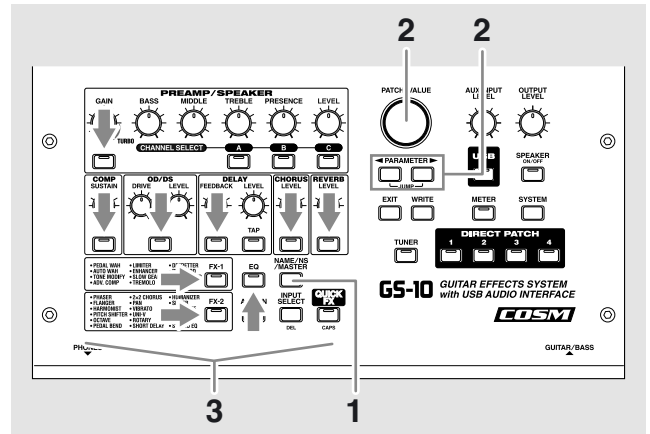


2. Utilisez les touches PARAMETER [◀] [▶] pour déplacer le curseur vers le caractère à éditer.
3. Utilisez la molette PATCH/VALUE pour choisir un nouveau caractère.
 - * Vous pouvez utiliser les touches ci-après pour accéder à d'autres types de caractères :
 - CAPS:** Fait passer le caractère situé sur le curseur de minuscule en majuscule et inversement.
 - INS:** Insère une espace à la position du curseur.
 - DEL:** Supprime le caractère à la position du curseur et décale tous les caractères qui suivent d'un pas vers la gauche.
4. Pour poursuivre l'édition du nom, répétez les étapes 2 et 3.
5. Pour sauvegarder le nouveau nom, utilisez la procédure Write (p. 25) et enregistrez ce Patch dans une mémoire utilisateur (User).

Appuyez sur [EXIT] pour revenir à l'écran par défaut.

Choix de l'ordre des effets (Effect Chain)

Pour modifier l'ordre dans lequel les effets sont enchaînés, procédez comme suit.



1. Appuyez sur [NAME/NS/MASTER] jusqu'à ce que «Effect Chain» apparaisse à l'écran.
 - * Chaque pression sur [NAME/NS/MASTER] fait défiler les fonctions dans l'ordre ci-après : Name → Noise Suppressor → Master → Foot Volume → Effect Chain.
-
2. Utilisez la molette PATCH/VALUE ou les touches PARAMETER [◀] [▶] pour déplacer le curseur sur le point où vous voulez insérer un effet.
 - * Les effets apparaissent en minuscules quand ils sont désactivés.
 3. Appuyez sur le sélecteur On/Off de l'effet à insérer. L'effet sélectionné est inséré à la position du curseur.
 - * Utilisez [ASSIGN] pour lui affecter éventuellement le contrôle de volume au pied (Foot Volume).
 4. Pour poursuivre la modification de l'ordre des effets, répétez les étapes 2 et 3.
 5. Pour sauvegarder, utilisez la procédure Write (p. 25) et enregistrez ce Patch dans une mémoire utilisateur.

Appuyez sur [EXIT] pour revenir à l'écran par défaut.

MEMO

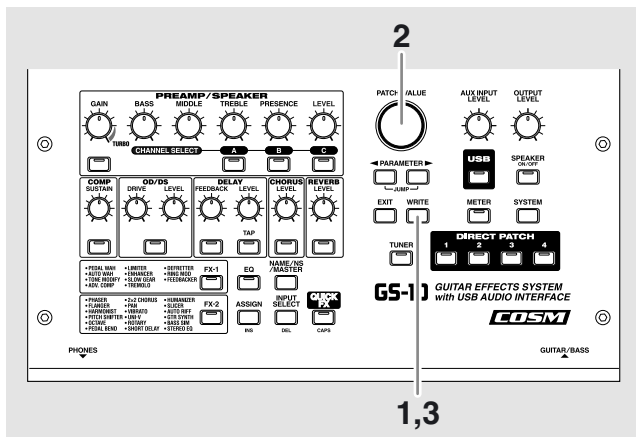
Les effets peuvent être activés/désactivés quand vous changez l'ordre d'enchaînement (sauf FV, NS, et USB). Pour les effets situés de part et d'autre du curseur, le sélecteur ON/OFF correspondant permet de les activer ou de les désactiver

Chapitre 3 Sauvegarde des programmes

Sauvegarde des Patches (PATCH WRITE)

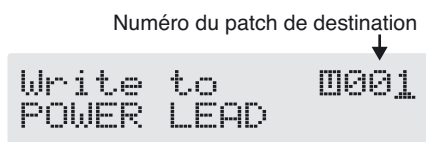
Pour sauvegarder un programme, qu'il ait été créé avec la fonction Quick Settings ou par modification individuelle des paramètres, utilisez la procédure «Write» pour l'enregistrer dans un Patch utilisateur (User).

* Si l'appareil est mis hors tension ou si un nouveau Patch est appelé («Sélection de Patches (Patch Change)», p. 18) avant d'avoir achevé cette procédure, vos modifications seront perdues.



1. Appuyez sur [WRITE].

L'écran qui permet le choix de la destination de sauvegarde apparaît.



2. Utilisez la molette VALUE pour sélectionner le patch utilisateur (User) de destination.

* Cette option n'est pas obligatoirement nécessaire si l'emplacement en cours peut convenir.

* Pour annuler cette procédure, appuyez sur [EXIT]. Vous revenez alors à l'écran par défaut.

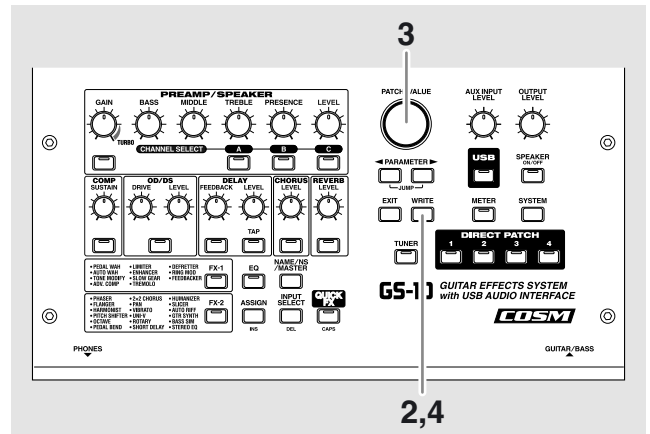
3. Appuyez sur [WRITE].

Le GS-10 passe automatiquement au patch de destination et l'écran par défaut réapparaît.

* Le patch antérieurement présent à l'emplacement de destination se trouve automatiquement effacé.

Copie de Patches

Vous pouvez copier à tout moment n'importe quel Patch, qu'il soit Preset ou User dans un nouveau Patch utilisateur (User).



1. Sélectionnez le patch servant de source à la copie (voir «Sélection des Patches (Patch Change)», p. 18).

2. Appuyez sur [WRITE].

L'écran qui permet le choix de la destination de la copie apparaît..



3. Utilisez la molette PATCH/VALUE pour sélectionner le patch utilisateur (User) de destination.

* Pour annuler cette procédure, appuyez sur [EXIT]. Vous revenez alors à l'écran par défaut.

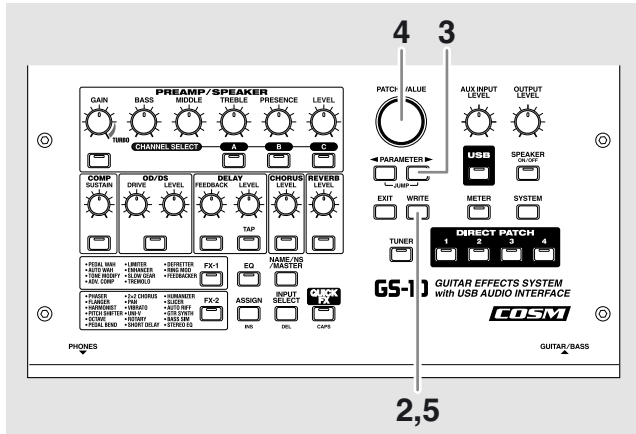
4. Appuyez sur [WRITE].

Le GS-10 passe automatiquement au patch de destination et l'écran par défaut réapparaît.

* Le patch antérieurement présent à l'emplacement de destination se trouve automatiquement effacé.

Déplacement des Patches

Le GS-10 vous permet d'échanger la position de deux Patches utilisateur (User) en procédant comme suit :



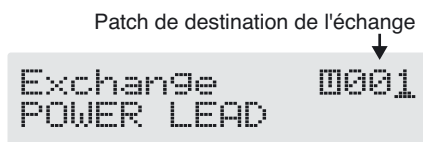
1. Sélectionnez le patch source pour cet échange.

* Voir «Sélection des Patches (Patch Change) (p. 18).

2. Appuyez sur [WRITE].

3. Appuyez sur PARAMETER [▶].

L'écran qui permet le choix de la destination de l'échange apparaît.



4. Utilisez la molette PATCH/VALUE pour choisir le patch utilisateur (User) de destination.

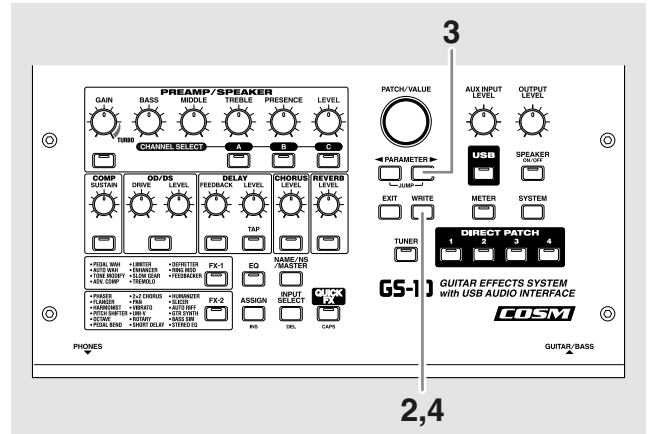
* Pour annuler cette procédure, appuyez sur [EXIT]. Vous revenez alors à l'écran par défaut.

5. Appuyez sur [WRITE].

Les Patches source et de destination sont échangés et vous revenez à l'écran par défaut.

Initialisation des Patches

Vous pouvez initialiser les Patches utilisateurs (User) à leurs valeurs par défaut.



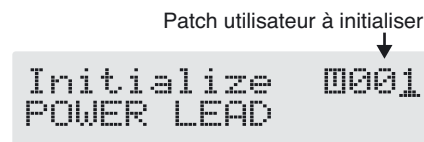
1. Sélectionnez le patch utilisateur (User) à initialiser.

* Voir «Sélection des Patches (Patch Change) (p. 18).

2. Appuyez sur [WRITE].

3. Appuyez deux fois sur PARAMETER [▶].

L'écran qui permet le choix du Patch à initialiser apparaît.



* Vous pouvez utiliser la molette PATCH/VALUE pour modifier le numéro du Patch à initialiser.

* Pour annuler cette procédure, appuyez sur [EXIT]. Vous revenez alors à l'écran par défaut.

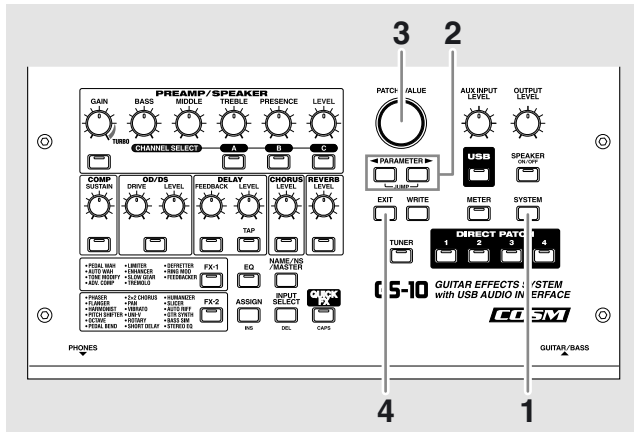
4. Appuyez sur [WRITE].

Le GS-10 passe automatiquement au patch de destination initialisé et l'écran par défaut réapparaît.

* Les données antérieurement présentes à l'emplacement de destination se trouvent automatiquement effacées.

Sélection de Patches «favoris» (DIRECT PATCH)

Vous pouvez opérer une sélection restreinte de Patches «favoris» accessibles directement par les touches DIRECT PATCH [1] à [4].



1. Appuyez plusieurs fois sur [SYSTEM] jusqu'à ce que «DIRECT PATCH» s'affiche à l'écran.

DIRECT PATCH: 1
0001

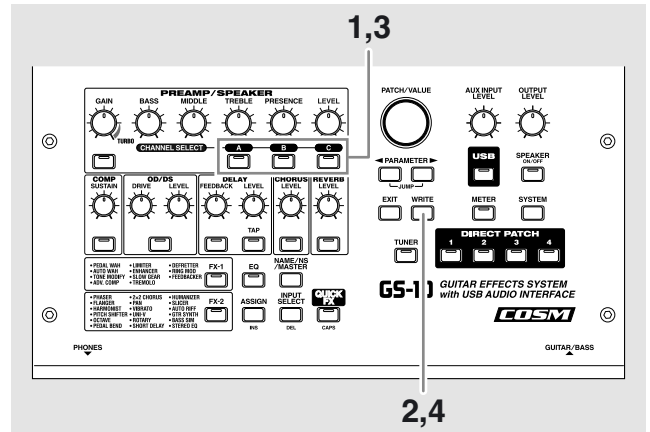
2. Utilisez les touches PARAMETER [◀] [▶] pour sélectionner le bouton DIRECT PATCH auquel vous voulez affecter un patch favori.
3. Utilisez la molette PATCH/VALUE pour choisir le patch à affecter.
4. Appuyez sur [EXIT] pour revenir à l'écran par défaut.

Vous pouvez également affecter des Patches à ces boutons en les appelant dans l'écran par défaut puis en appuyant sur un des boutons DIRECT PATCH [1] à [4] après avoir appuyé sur le bouton [WRITE].

* Quand une affectation est mémorisée ainsi elle est également sauvegardée avec le Patch quand vous le sauvegardez. Pour le sauvegarder isolément, utilisez la méthode normale d'affectation.

Copie des paramètres PREAMP/SPEAKER vers un autre canal

Vous pouvez copier les paramètres PREAMP/SPEAKER d'un canal à l'autre.



1. Sélectionnez le canal source de cette copie.
 2. Appuyez sur [WRITE].
 3. Appuyez sur une des touches CHANNEL SELECT [A] à [C] pour choisir le canal de destination.
L'écran de copie entre canaux apparaît.
- * Si vous choisissez le même canal que la source, un autre canal est automatiquement sélectionné comme destination.

Copy AMP Setting
Ch A → Ch C

↑
Canal source de la copie

↑
Canal de destination de la copie

- * Pour modifier les valeurs de la source et de la destination, utilisez les touches PARAMETER [◀] [▶] pour déplacer le curseur sur le paramètre à modifier puis utilisez les touches de sélection CHANNEL SELECT [A] à [C]. Vous pouvez aussi utiliser la molette PATCH/VALUE pour modifier le canal à la position du curseur.
- * Quand le canal-source de la copie est modifié, le son est modifié dans le même temps.
- * Pour annuler la procédure, appuyez sur [EXIT]. Vous revenez alors à l'écran par défaut..
4. Appuyez sur [WRITE].
Les paramètres sont copiés.
- * Si vous voulez conserver un son pour lequel vous avez effectué des modifications, vous devez utiliser la procédure de sauvegarde «Write» (p. 25) pour l'enregistrer dans un Patch utilisateur (User).

Chapitre 4 Introduction aux effets et aux paramètres

Ce chapitre va nous permettre d'étudier de manière détaillée chacun des effets incorporés du GS-10 et tous les paramètres permettant de les contrôler.

MEMO

Le son entrant dans chaque effet est considéré comme «son direct» et le son qui en sort modifié comme «son traité».

* Des valeurs trop élevées de paramètres liés au gain et au volume peuvent créer de la distorsion.

Pour tirer le meilleur parti de votre GS-10, veillez à ce que les paramètres INPUT SELECT (p. 19) soit parfaitement adaptés à votre configuration.

Dans le cas contraire vous pourriez ne pas obtenir l'effet escompté.

* Selon le type de basse ou de guitare utilisé l'effet escompté peut ne pas être obtenu si le niveau d'entrée du GS-10 est trop haut. Réduisez éventuellement le volume de votre guitare ou de votre basse.

Les marques cités dans ce document sont la propriété de leurs ayants-droit respectifs. Ces sociétés ne sont pas affiliées à BOSS et n'ont pas de contrat de licence ou d'autorisation concernant le GS-10 BOSS. Elles ne sont citées que pour identifier des instruments dont le son est simulé par le GS-10 BOSS.

PREAMP/SPEAKER (Simulation préamplis/haut-parleurs)

La technologie COSM joue un rôle essentiel dans la simulation des caractéristiques spécifiques des différents amplis guitare de la section «Preamp» et également des différents types de haut-parleurs et d'enceintes de la section «Speaker Simulator».

Paramètre	Valeur
On/Off	Off, On
CH Select	A, B, C
Type	voir p. 29
Gain	0–120
Bass	0–100
Middle	0–100
Treble	0–100
Presence	0–100
Level	0–100
Bright	Off, On
Gain SW	Low, Middle, High
SP Type (*)	Off, Original, 1x8", 1x10", 1X12", 1X15", 1X18", 2X12", 2X15", 4X10", 4X12", 8X10", 8X12", Custom 1, Custom 2
Mic Type (*)	DYN57, DYN421, CND451, CND87, FLAT
Mic Dis. (*)	Off Mic, On Mic
Mic Pos. (*)	Center, 1–10
Mic Level (*)	0–100
Direct Level (*)	0–100

(*) Pas d'effet si OUTPUT Select est réglé sur «Line/Phones».

On/Off (effet On/Off)

Active/désactive l'effet PREAMP/SPEAKER.

CH Select (sélection du canal)

Sélectionne le canal du préampli dont les paramètres sont modifiés.

Type

Détermine le type du préampli guitare.

JC-120	Son du JC-120 Roland.
Jazz Combo	Son bien adapté au jazz.
Full Range	Son à réponse très plate. Adapté aux guitares acoustiques.
Warm Clean	Son doux et clair.
Clean TWIN	Simulation d'un Fender Twin Reverb.
Pro Crunch	Simulation d'un Fender Pro Reverb.
Tweed	Simulation d'un Fender Bassman 4 x 10" Combo.
Crunch	Son permettant d'obtenir une distorsion naturelle.
Blues	Bien adapté au blues.
Wild Crunch	Distorsion plus agressive.
VO Drive	Simulation du son «drive» d'un VOX AC-30TB.
VO Lead	Simulation du son «lead» d'un VOX AC-30TB.
MATCH Drive	Simulation du son de l'entrée gauche d'un Matchless D/C-30.
Fat MATCH	Simulation du son d'un MATCHLESS avec aigus modifiés.
BG Lead	Simulation du son «lead» d'un ampli combo MESA/Boogie.
BG Drive	Simulation d'un MESA/Boogie avec sélecteur TREBLE SHIFT activé.
BG Rhythm	Simulation du canal rythmique d'un MESA/Boogie.
Smooth Drive	Son de drive doux.
MS1959 (I)	Simulation du son de l'entrée I d'un Marshall 1959.
MS1959 (II)	Simulation du son de l'entrée II d'un Marshall 1959.
MS1959 (I+II)	Simulation du son d'un Marshall 1959 dont les entrées I et II sont branchées en parallèle.
MS HiGain	Simulation d'un Marshall dont les mediums sont renforcés.
Power Stack	Simule le son d'un ampli double-corps avec égalisation active.
R-FIER Red	Simulation du canal gauche d'un MESA/Boogie Dual Rectifier.
R-FIER Orng	Simulation du canal rythmique d'un MESA/Boogie Dual Rectifier.
R-FIER Vint	Simulation d'un MESA/Boogie Rectifier avec sélecteur VINTAGE activé.
T-AMP Clean	Simulation d'un Triamp Hughes & Kettner AMP1.
T-AMP Crunch	Simulation d'un Triamp Hughes & Kettner AMP2.
T-AMP Lead	Simulation d'un Triamp Hughes & Kettner AMP3.
SLDN	Simulation d'un SLO-100 Soldano.
Drive Stack	Son de «drive» à gain élevé.

Lead Stack	Son de «lead à gain élevé.
5150 Drive	Simulation du canal «lead» d'un EVH 5150 Peavey .
Metal Stack	Son de drive très adapté au genre «métal».
Metal Lead	Son de lead très adapté au genre «métal».
CONCERT 810	Simulation d'un Ampeg SVT.
SESSION	Simulation d'un SWR SM-400.
BASS 360	Simulation d'un acoustic 360.
T.E.	Simulation d'un Trace Elliot AH600SMX.
B-MAN	Simulation d'un Fender Bassman100.
FLIP TOP	Simulation d'un Ampeg B-15.
Bass Clean	Son clair très adapté aux guitares basses.
Bass Crunch	Son de distorsion naturelle très adapté aux guitares basses.
Bass HiGain	Son à gain élevé adapté aux basses.
Mic Preamp	Préamplification destinées aux voix.
Custom 1	Ampli Custom 1
Custom 2	Ampli Custom 2
Custom 3	Ampli Custom 3

* *Quand ce type est réglé sur les modèles CONCERT 810, SESSION, BASS 360, T.E., B-MAN, FLIP TOP, Bass Clean, Bass Crunch, Bass HiGain, ou Mic Preamp, réglez OUTPUT SELECT (p. 16) comme indiqué ci-dessous pour adapter le GS-10 au type d'ampli branché dessus.*

Si vous êtes branché sur un ampli audio ou sur un système de diffusion équivalent :

Line / Phones

Si vous êtes branché sur un ampli guitare :

Combo Amp ou Combo Return

Si vous êtes branché sur un ampli basse :

Stack Amp ou Stack Return

Si le type sélectionné est CUSTOM 1 à 3

Utilisez les paramétrages ci-dessous.



«Personnalisation des amplis COSM» (p. 55)

EDIT CUSTOM PRE 1-3

Paramètre	Valeur
Type	JC Clean, TW Clean, Crunch, VO Lead, BG Lead, MS1959 Stk, Modern Stk
Bottom	-50+50
Edge	-50+50
Bass Freq	-50+50
Treble Freq	-50+50
Preamp Low	-50+50
Preamp High	-50+50

Gain

Règle la distorsion de l'amplification.

Bass

Règle le niveau des basses fréquences.

Middle

Règle le niveau des mediums.

Treble

Règle le niveau des hautes fréquences.

Presence

Règle le niveau des très hautes fréquences.

Level

Règle le volume général du préampli.

* Faites attention à ne pas monter ce niveau trop haut.

Bright

Active/désactive la fonction «bright».

Off:

Bright désactivé.

On:

Bright activé permet d'obtenir un timbre plus léger et plus agressif.

* Selon le «type» choisi, ce paramètre peut ne pas s'afficher.

Gain SW (sélecteur)

Permet de choisir entre trois degrés de distorsion : Low (faible), Middle (moyen), et High (élevé).

* Le son de tous les «types» est réglé par défaut avec un gain «Middle». Choisissez normalement cette option

SP Type (type d'enceinte/haut-parleur)

Off	Simulation d'enceinte désactivée.
Original	Haut-parleur par défaut de l'ampli choisi avec «Type»
1x8"	Ampli compact à dos ouvert avec un haut-parleur de 20 cm.
1x10"	Ampli compact à dos ouvert avec un haut-parleur de 26 cm.
1x12"	Ampli compact à dos ouvert avec un haut-parleur de 30 cm.
1x15"	Ampli compact à dos ouvert avec un haut-parleur de 38 cm.
1x18"	Ampli compact à dos ouvert avec un haut-parleur de 45 cm.
2x12"	Ampli compact à dos ouvert avec deux haut-parleurs de 30 cm.
2x15"	Ampli compact à dos ouvert avec deux haut-parleurs de 38 cm.
4x10"	Enceinte optimisée pour gros ampli et dotée de quatre haut-parleurs de 26 cm.
4x12"	Enceinte optimisée pour gros ampli et dotée de quatre haut-parleurs de 30 cm.
8x10"	Deux enceintes de double-corps dotées chacune de quatre haut-parleurs de 26 cm.
8x12"	Deux enceintes de double-corps dotées chacune de quatre haut-parleurs de 30 cm.
Custom 1	Haut parleur Custom 1
Custom 2	Haut parleur Custom 2

Si le type de SP sélectionné est Custom 1 ou 2

Utilisez les paramétrages ci-dessous.



«Personnalisation des haut-parleurs» (p. 55)

EDIT CUSTOM SP 1 -2

Paramètre	Valeur
Speaker Size	5"–15"
Color Low	-10–+10
Color High	-10–+10
Speaker Num	x1, x2, x4, x8
Cabinet	Open, Close

Mic Type (type de micro)

Sélectionne le type de micro simulé.

DYN57	Micro dynamique généraliste servant pour les instruments et la voix. Optimal dans la prise de son d'amplis guitares.
DYN421	Micro dynamique à réponse étendue dans les graves.
CND451	Petit micro à condensateur destiné à la prise de son d'instruments.
CND87	Micro à condensateur à réponse plate.
FLAT	Simulation d'un micro présentant une réponse parfaitement plate. Produit une image sonore très proche d'une écoute directe du haut-parleur (sur site).

Mic Dis. (distance du micro)

Simulation de l'éloignement du micro par rapport au haut-parleur.

Off Mic:

Micro à distance du haut-parleur.

On Mic:

Micro à proximité immédiate du haut-parleur.

Mic Pos. (position du micro)

Simulation de la position du micro. «Center» correspondrait à une position parfaitement centrée par rapport au haut-parleur. «1 à 10» correspond à un éloignement progressif de cette position centrale.

Mic Level (niveau micro)

Règle le volume du micro.

Direct Level (niveau direct)

Ajuste le volume du son direct.

COMP (Compresseur)

Cet effet produit un maintien prolongé du son en nivelant le signal d'entrée. Vous pouvez également l'utiliser en «limiteur» pour ne supprimer que les crêtes et protéger contre les distorsions.

Paramètre	Valeur
On/Off	Off, On
Sustain	0–100
Level	0–100

On/Off (activation/désactivation)

Active/ désactive le compresseur (COMP).

Sustain (maintien)

Règle la plage (durée) sur laquelle les signaux de faible niveau sont renforcés. Des valeurs élevées correspondent à un maintien plus long.

Level (niveau)

réglage du volume.

OD/DS (Overdrive/Distortion)

Provoque une distorsion et un maintien (sustain) prolongé. 22 types de distorsions et 3 réglages «custom» sont proposés.

Paramètre	Valeur
On/Off	Off, On
Type	refer to below
Drive	0–100
Bass	-50–+50
Treble	-50–+50
Effect Level	0–100
Direct Level	0–100

On/Off (activation/désactivation)

Active/désactive l'effet OD/DS.

Type

Sélectionne le type de la distorsion.

Blues OD	Son agressif de la BOSS BD-2.
Turbo OD	Son de saturation à gain élevé de la BOSS OD-2.
Booster	Booster fonctionnant bien avec les amplis COSM.
OD-1	Simulation de la BOSS OD-1.
T-Scream	Simulation d'une Ibanez TS-808.
Natural OD	Son d'overdrive produisant une distorsion très naturelle.
Bass OD	Son d'overdrive adapté aux basses.
Distortion	Distorsion de base, très traditionnelle.
RAT	Simulation d'une Proco RAT.
GUV DS	Simulation d'une Marshall GUV' NOR.
Mild DS	Son de distorsion très doux.
Solid DS	Distorsion présentant une agressivité particulière.
DST+	Simulation de la MXR DISTORTION+.
Metal Zone	Simulation de la BOSS MT-2.
R-MAN	Simulation d'un ROCKMAN.
Heavy Metal	Son de distorsion très «lourd», adapté au style Heavy Metal.
Loud	Son de distorsion avec un renforcement des graves.
Sharp	Son de distorsion avec un renforcement des aigus.
Mechanical	Son de distorsion avec un renforcement simultané des graves et des aigus qui donne un résultat très «mécanique».
'60s FUZZ	Simulation d'une FUZZFACE.
Oct FUZZ	Simulation d'une ACETONE FUZZ.
MUFF FUZZ	Simulation d'une Electro-Harmonix Big Muff π.
Custom 1	Custom OD/DS 1
Custom 2	Custom OD/DS 2

Custom 3	Custom OD/DS 3
----------	----------------

Si le type sélectionné est CUSTOM 1 à 3

Utilisez les paramétrages ci-dessous.



«Personnalisation des overdrives et distorsions» (p. 56)

EDIT CUSTOM DS 1-3

Paramètre	Valeur
Type	OD-1, OD-2, CRUNCH, DS-1, DS-2, METAL-1, METAL-2, FUZZ
Bottom	-50–+50
Top	-50–+50
Low	-50–+50
High	-50–+50

Drive (gain)

Règle la profondeur de la distorsion.

Bass (graves)

Règle le niveau des basses fréquences.

Treble (aigus)

Règle le niveau des hautes fréquences.

Effect Level (niveau d'effet)

Règle le niveau du son affecté par l'effet overdrive/distorsion.

Direct Level (niveau direct)

Règle le niveau du son direct.

DELAY

Cet effet ajoute un son retardé au son direct, donnant plus de corps dans certains cas, ou créant un effet spécial dans d'autres.

Paramètre	Valeur
On/Off	Off, On
Type	Single, Pan, Stereo
DlyTime	0 ms–1800 ms, BPM ♪ –BPM ♪
Delay Time.F	0 msec–20 msec
Tap Time	0%–100% (Type = Pan)
Feedback	0–100
High Cut	700 Hz–11.0 kHz, Flat
Effect Level	0–120

On/Off (activation/désactivation)

Active / désactive l'effet DELAY.

Type

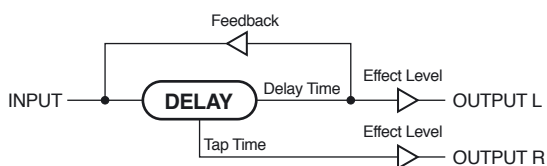
Sélectionne le type du delay.

Single:

En réglant le temps de retard (delay) et la rétroaction (feedback) vous obtenez un effet de delay standard.

Pan:

Delay spécifique d'un environnement stéréo : il permet d'obtenir l'effet tap-delay qui divise le temps de retard et le répartit entre les canaux gauche et droit.



Stereo:

Le son direct sort du canal de gauche et le son traité sort du canal de droite.

DlyTime (temps de retard)

Détermine le temps de retard du delay.

* Quand il est réglé sur le tempo (BPM), la valeur de chaque paramètre se cale sur la valeur du BPM «master» (p. 54) spécifié pour chaque patch. Il est ainsi plus facile d'obtenir des paramétrages en phase avec le tempo du morceau (en utilisant des sous-multiples de ce BPM).

Si vous effectuez le paramétrage par rapport au BPM, appuyez sur la touche PARAMETER [►] pour afficher l'écran BPM principal.

DlyTime.F (ajustement fin du temps de retard)

Permet d'ajuster finement le temps de retard.

Tap Time

Règle le temps de retard du canal droit par rapport à celui du canal gauche (considéré comme étant à 100 %).

Feedback (rétroaction)

Le «Feedback» consiste à réinjecter le signal retardé en entrée de l'effet. Plus la valeur de ce paramètre est élevée et plus le nombre de répétitions ou «rebonds» du delay sera important.

High Cut (Filtre coupe-haut)

Règle la fréquence à laquelle le filtre coupe-haut commence à agir. Il permet de garder un caractère doux au son en coupant toutes les fréquences situées au-dessus de cette valeur.

Quand il est réglé sur «Flat» (plat), ce filtrage est désactivé.

Effect Level (niveau de l'effet)

Règle le volume du son retardé.

MEMO

Quand vous appuyez de manière répétitive sur [TAP], après quelques pressions l'intervalle de temps entre les frappes est automatiquement pris comme base de temps de retard.

Vous pouvez ainsi modifier le «Master BPM» en affectant le temps de retard au BPM et en utilisant cette fonction [TAP] (tap tempo).

CHORUS

Dans cet effet un son légèrement décalé en hauteur est ajouté au son original pour lui ajouter épaisseur et profondeur.

Paramètre	Valeur
On/Off	Off, On
Mode	Mono, Stereo1, Stereo2
Rate	0–100, BPM \circ –BPM ♪
Depth	0–100
Pre Delay	0.0 msec–40.0 msec
Low Cut	Flat, 55 Hz –800 Hz
High Cut	700 Hz –11.0 kHz, Flat
Effect Level	0–100

On/Off (activation/désactivation)

Active/désactive l'effet CHORUS.

Mode

Sélectionne un mode de chorus.

Mono:

Effet de chorus identique pour les canaux gauche et droit.

Stereo1:

Chorus stéréo ajoutant un effet différent sur les canaux gauche et droit.

Stereo2:

Chorus stéréo produit par une synthèse spatialisée du son direct et du son traité.

Rate (fréquence)

règle la fréquence de l'effet chorus.

* Quand il est réglé sur le tempo (BPM), la valeur de chaque paramètre se cale sur la valeur du BPM «master» (p. 54) spécifié pour chaque patch. Il est ainsi plus facile d'obtenir des paramétrages en phase avec le tempo du morceau (en utilisant des sous-multiples de ce BPM).

Si vous effectuez le paramétrage par rapport au BPM, appuyez sur la touche PARAMETER [\blacktriangleright] pour afficher l'écran BPM principal.

Depth (amplitude)

Détermine l'amplitude du chorus. Pour l'utiliser en doubleur, réglez cette valeur sur «0».

Pre Delay

Détermine le temps de retard entre le son direct et le début du son traité. En choisissant un temps de pre-delay plus long, vous pouvez donner l'impression que plusieurs personnes jouent en même temps (effet de doublage).

Low Cut (filtre coupe-bas)

Règle la fréquence à laquelle le filtre coupe-bas commence à agir. Il permet de garder un caractère clair et distinct au son en coupant toutes les fréquences situées en-dessous de cette valeur. Quand il est réglé sur «Flat» (plat), ce filtrage est désactivé.

High Cut (filtre coupe-haut)

Règle la fréquence à laquelle le filtre coupe-haut commence à agir. Il permet de garder un caractère doux au son en coupant toutes les fréquences situées au-dessus de cette valeur. Quand il est réglé sur «Flat» (plat), ce filtrage est désactivé.

Effect Level (niveau de l'effet)

Règle le volume du son traité.

REVERB

Ajoute de la réverbération au son.

Paramètre	Valeur
On/Off	Off, On
Type	Ambience, Room, Hall 1, Hall 2, Plate
Rev Time	0.1 sec–10.0 sec
Pre Delay	0 msec–100 msec
Low Cut	Flat, 55.0 Hz–800 Hz
High Cut	700 Hz–11.0 kHz, Flat
Density	0–10
Effect Level	0–100

On/Off (activation/désactivation)

Active/désactive l'effet REVERB.

Type

Sélectionne un type de réverbération. Différentes simulations d'espaces sonores sont proposées.

Ambience	Simule un micro d'ambiance placé à distance de la source sonore dans des applications d'enregistrement par exemple. Au lieu d'augmenter la réverbération, ce type est utilisé pour produire une sensation de milieu ouvert et de profondeur.
Room	Simulation de la réverbération d'une petite pièce. Réverbération «chaude».
Hall 1	Simulation de la réverbération d'une salle de concert. Réverbération claire et spacieuse.
Hall 2	Simulation de la réverbération d'une salle de concert. Réverbération chaude.
Plate	Simule une vieille réverbération «à plaque» dont le son métallique est très caractéristique dans les aigus.

Rev Time (temps de réverbération)

Règle la durée (temps) de la réverbération.

Pre Delay

Détermine le retard à l'apparition du son réverbéré.

Low Cut (filtre coupe-bas)

Règle la fréquence à laquelle le filtre coupe-bas commence à agir. Il permet de garder un caractère clair et distinct au son en coupant toutes les fréquences situées en-dessous de cette valeur. Quand il est réglé sur «Flat» (plat), ce filtrage est désactivé.

High Cut (filtre coupe-haut)

Règle la fréquence à laquelle le filtre coupe-haut commence à agir. Il permet de garder un caractère doux au son en coupant toutes les fréquences situées au-dessus de cette valeur. Quand il est réglé sur «Flat» (plat), ce filtrage est désactivé.

Density (densité)

Ajuste la densité du son réverbéré.

Effect Level (niveau de l'effet)

Règle le volume du son traité.

EQ (Égaliseur)

Ajuste le timbre du son. Les medium-aigus et medium-graves disposent d'un contrôle paramétrique.

Paramètre	Valeur
On/Off	Off, On
Low EQ	-20 dB→+20 dB
Lo-Mid f	20.0 Hz–10.0 kHz
Lo-Mid Q	0.5–16
Lo-Mid EQ	-20 dB→+20 dB
Hi-Mid f	20.0 Hz–10.0 kHz
Hi-Mid Q	0.5–16
Hi-Mid EQ	-20 dB→+20 dB
High EQ	-20 dB→+20 dB
Level	-20 dB→+20 dB

On/Off (activation/désactivation)

Active/ désactive l'égalisation.

Low EQ (égalisation des graves)

Ajuste la bande des basses fréquences.

Lo-Mid f (fréquence de l'égalisation medium-graves)

Détermine la fréquence centrale affectée par «Lo-Mid EQ».

Lo-Mid Q (facteur Q medium-graves)

Détermine la largeur de bande affectée par l'égalisation autour de la fréquence «Lo-Mid f.». Les valeurs élevées correspondent à une zone plus étroite.

Lo-Mid EQ (égalisation medium-graves)

Règle l'amplitude de l'égalisation des medium-graves.

Hi-Mid f (fréquence de l'égalisation medium-aigus)

Détermine la fréquence centrale affectée par «Hi-Mid EQ».

Hi-Mid Q (facteur Q medium-aigus)

Détermine la largeur de bande affectée par l'égalisation autour de la fréquence «Hi-Mid f.». Les valeurs élevées correspondent à une zone plus étroite.

Hi-Mid EQ (égalisation medium-aigus)

Règle l'amplitude de l'égalisation des medium-aigus.

High EQ (égalisation des aigus)

Ajuste la bande des aigus.

Level (niveau de sortie d'effet)

Règle le volume du son après égalisation.

FX-1

Le multi-effet FX-1 vous permet de choisir un effet dans la liste suivante :

- PEDAL WAH (pédale wah-wah)
- AUTO WAH (wah-wah automatique)
- TONE MODIFY (correcteur de timbre)
- ADV. COMP (compresseur avancé)
- LIMITER (limiteur)
- ENHANCER (enhancer)
- SLOW GEAR (amortisseur d'attaque)
- TREMOLO (trémolo)
- DEFRETTER (effet «fretless»)
- RING MOD (modulateur en anneau)
- FEEDBACKER (générateur de Larsen)

Paramètre	Valeur
On/Off	Off, On
FX Select	PW, AW, TM, ACS, LM, ENH, SG, TR, DF, RM, FB

On/Off (activation/désactivation)

Active/désactive l'effet FX-1.

FX Select (sélection d'effet)

Permet de choisir l'effet utilisé.

PW (pédale wah-wah)

Simulation d'une pédale wah-wah.

Quand cet effet PW est sélectionné, une pédale d'expression branchée sur le GS-10 se transforme automatiquement en pédale wah-wah.



«Paramétrage des fonctions de la pédale d'expression» (p. 58)

Paramètre	Valeur
Type	CRY Wah, VO Wah, Fat Wah, Light Wah, 7String Wah, Reso Wah, Bass Wah, Custom 1, Custom 2, Custom 3
PdI Position	0–100
Level	0–100

Type

Sélectionne le type de la pédale wah-wah simulée.

CRY Wah	Simulation de la CRY BABY, très populaire dans les années 70.
VO Wah	Simulation de la VOX V846.
Fat Wah	Son de wah-wah à timbre épais.
Light Wah	Son de wah-wah délicat caractéristique et sans surprise.
7String Wah	Wah-wah offrant une large gamme de variations pour la guitare à 7 cordes.
Reso Wah	Effet très original offrant les options de résonance caractéristiques produites par les filtres des synthés analogiques.
Bass Wah	Wah-wah adapté aux basses.
Custom 1	Custom wah 1
Custom 2	Custom wah 2
Custom 3	Custom wah 3

Si le type sélectionné est CUSTOM 1 à 3

Utilisez les paramétrages ci-dessous.



«Personnalisation de la pédale wah-wah» (p. 57).

EDIT CUSTOM WAH1-3

Paramètre	Valeur
Type	CRY WAH, VO WAH, Fat WAH, Light WAH, 7String WAH
Q	-50–+50
Range Low	-50–+50
Range High	-50–+50
Presence	-50–+50

PdI Position (Position de la pédale)

Règle la position d'action de la pédale wah-wah.

Level (niveau de sortie d'effet)

Règle le volume du son traité.

AW (wah-wah automatique)

Modifie le filtrage du son de manière cyclique et crée un effet de wah-wah automatique.

Paramètre	Valeur
Mode	LPF, BPF
Polarity	Down, Up
Sens	0–100
Freq	0–100
Peak	0–100
Rate	0–100, BPM ◦ –BPM ♪
Depth	0–100
Level	0–100

Mode

Sélectionne le mode wah-wah :

LPF (filtre passe-bas) :

L'effet couvre une bande de fréquence très large.

BPF (filtre passe-bande) :

L'effet couvre une bande de fréquence étroite.

Polarity (sens d'action)

Détermine le sens de déplacement du filtre par rapport à la variation de niveau d'entrée.

Up:

La fréquence se déplace vers le haut.

Down:

La fréquence se déplace vers le bas.

Sens (sensibilité)

Détermine la rapidité du changement du filtrage dans la direction déterminée par le choix de polarité. Les valeurs élevées correspondent à une réponse plus immédiate. Avec la valeur «0», les variations de niveau de jeu sont sans effet.

Frequency (fréquence)

Détermine la fréquence centrale de l'effet wah-wah.

Peak (largeur de bande)

Règle la manière dont l'effet de wah-wah agit autour de la fréquence centrale : des valeurs faibles font agir l'effet sur une large bande de fréquences tandis que des valeurs élevées le font agir sur une bande étroite.

* La valeur «50» correspond à un son de wah-wah standard.

Rate (fréquence)

Règle la fréquence des cycles de wah-wah automatique.

* Quand il est réglé sur le tempo (BPM), la valeur de chaque paramètre se cale sur la valeur du BPM «master» (p. 54) spécifié pour chaque patch. Il est ainsi plus facile d'obtenir des paramétrages en phase avec le tempo du morceau (en utilisant des sous-multiples de ce BPM).

Si vous effectuez le paramétrage par rapport au BPM, appuyez sur la touche PARAMETER [►] pour afficher l'écran BPM principal.

Depth (amplitude)

Détermine l'amplitude de l'effet de wah-wah automatique.

Level (niveau de sortie d'effet)

Règle le volume du son traité.

TM (correcteur de timbre)

Modifie les caractéristiques de la guitare-source.

Paramètre	Valeur
Type	Fat, Presence, Mild, Tight, Enhance, 'S' → 'H', 'H' → 'S', 'H' → 'HF', 'S' → Hollow, 'H' → Hollow, 'S' → AC, 'H' → AC, 'P' → AC
Low	-50+50
High	-50+50
Level	0-100

Type

Sélectionne le type de la modification de timbre.

Fat	Gros son renforcé dans les mediums.
Presence	Son clair renforcé dans les mediums-aigus.
Mild	Son doux, limité dans les extrêmes aigus.
Tight	Coupure dans les graves.
Enhance	Renforcement dans les aigus.
'S' → 'H'	Transformation d'un son de micro simple bobinage en micro humbucking.
'H' → 'S'	Transformation d'un son de micro humbucking en son de double micro simple bobinage.
'H' → 'HF'	Transformation d'un son de micro humbucking en son de micro simple bobinage
'S' → Hollow	Transformation de son de micro simple bobinage en son de guitare acoustique avec résonance de caisse ajoutée.
'H' → Hollow	Transformation de son de micro humbucking en son de guitare acoustique avec résonance de caisse ajoutée.
'S' → AC	Transformation de son de micro simple bobinage en son de guitare acoustique.
'H' → AC	Transformation de son de micro humbucking en son de guitare acoustique.
'P' → AC	Transformation de son de micro piezzo en son de guitare acoustique.

Low (graves)

Règle les basses fréquences.

High (aigus)

Règle les hautes fréquences.

Level (niveau)

Règle le volume.

ACS (Compresseur avancé)

Effet produisant un maintien très important du son par nivellement de l'attaque. Vous pouvez également l'utiliser en «limiteur» pour n'agir que sur les crêtes et protéger le système contre les distorsions.

Paramètre	Valeur
Type	Stereo Comp, BOSS Comp, D-Comp
Sustain	0–100
Attack	0–100
Tone	-50–+50
Level	0–100

Type

Détermine le type du compresseur.

Stereo Comp	Compresseur stéréo.
BOSS Comp	Simulation du BOSS CS-3.
D-Comp	Simulation du MXR DynaComp.

Sustain (maintien)

Règle la plage (durée) sur laquelle les signaux de faible niveau sont renforcés. Des valeurs élevées correspondent à un maintien plus long.

Attack (attaque)

Détermine la force de l'attaque du son : les valeurs élevées correspondent à une attaque plus franche et à un son plus clair et mieux défini.

Tone (timbre)

Réglage du timbre.

Level (niveau)

Réglage du volume de sortie.

LM (Limiteur)

Le limiteur atténue les crêtes de fort niveau et protège contre les distorsions.

Paramètre	Valeur
Type	Stereo LM, Rack 160D, Vtg Rack U
Attack	0–100
Threshold	0–100
Ratio	1:1 –∞:1
Release	0–100
Level	0–100

Type

Détermine le type du limiteur.

Stereo LM	Limiteur stéréo.
Rack 160D	Simulation du dbx 160X.
Vtg Rack U	Simulation de l'UREI 1178.

Attack (attaque)

Détermine la force de l'attaque du son : les valeurs élevées correspondent à une attaque plus franche et à un son plus clair et mieux défini.

Threshold (seuil)

Réglez cette valeur en fonction du niveau du signal fourni par votre guitare. Quand le niveau d'entrée dépasse ce seuil le limiteur entre en action.

Ratio

Détermine le ratio de compression utilisé sur le signal quand il dépasse le seuil.

Release (amortissement)

Détermine le temps entre le retour du niveau du signal en dessous du seuil et l'arrêt effectif de la limitation.

Tone (timbre)

Réglage du timbre.

Level (niveau)

Réglage du volume de sortie.

ENH (Enhancer)

Cet effet augmente la clarté et la définition du son et le place en avant-plan en superposant le signal direct avec le même signal en décalage de phase.

Paramètre	Valeur
Sens	0–100
Freq	800 Hz–10.0 kHz
Mix Level	0–100

Sens (sensibilité)

Détermine la manière dont l'enhancer s'applique par rapport au signal source.

Freq (fréquence)

Règle la fréquence à partir de laquelle l'effet commence à s'appliquer. Il est rendu plus apparent dans les fréquences supérieures à cette valeur.

Mix Level (niveau de mixage)

Détermine la proportion de son en décalage de phase (pour la plage de fréquences supérieure à la valeur «Freq» définie précédemment) mixé avec le signal source.

SG (amortisseur d'attaque)

Cet effet «Slow Gear» produit un effet d'attaque amortie générant des sons de type «nappes de violon».

Paramètre	Valeur
Sens	0–100
Rise Time	0–100

Sens (sensibilité)

Règle la sensibilité du «slow gear». Avec une valeur faible, l'effet ne peut être obtenu que pour des attaques de cordes franches et aucun effet n'est obtenu quand l'attaque est plus faible. Avec une valeur élevée, l'effet se déclenche même pour des attaques de corde modérées.

Rise Time (temps de montée)

Détermine le temps mis par le son pour atteindre son volume maximum à partir de la frappe de la corde.

TR (Trémolo)

Cet effet provoque une variation cyclique du volume du son.

Paramètre	Valeur
Wave Shape	0–100
Rate	0–100, BPM ♪ –BPM ♪
Depth	0–100

Wave Shape (forme d'onde)

Détermine le type des variations cycliques de volume.

Rate (fréquence)

Règle la fréquence du trémolo.

* Quand il est réglé sur le tempo (BPM), la valeur de chaque paramètre se cale sur la valeur du BPM «master» (p. 54) spécifié pour chaque patch. Il est ainsi plus facile d'obtenir des paramétrages en phase avec le tempo du morceau (en utilisant des sous-multiples de ce BPM).

Si vous effectuez le paramétrage par rapport au BPM, appuyez sur la touche PARAMETER [►] pour afficher l'écran BPM principal.

Depth (amplitude)

Règle l'amplitude de l'effet.

DF (effet «fretless»)

Ce «défretteur» simule un son de guitare fretless.

Paramètre	Valeur
Tone	-50–+50
Sens	0–100
Attack	0–100
Depth	0–100
Resonance	0–100
Effect Level	0–100
Direct Level	0–100

Tone (timbre)

Détermine l'importance du «fondu» entre les notes.

Sens (sensibilité)

Contrôle la sensibilité d'entrée du défretteur.

Attack (attaque)

Détermine l'attaque du son «joué».

Depth (profondeur)

Contrôle la fréquence des harmoniques.

Resonance (résonance)

Ajoute des qualités de résonance spécifiques.

Effect Level (niveau d'effet)

Règle le volume du son traité.

Direct Level (niveau direct)

Règle le volume du son direct.

RM (modulateur en anneau)

Cet effet crée un son de type métallique par création d'une modulation en anneau de l'oscillateur interne sur le son de guitare. Le résultat n'est pas musical et ne permet pas de distinguer des hauteurs de notes.

Paramètre	Valeur
Mode	Normal, Intelligent
Freq	0–100
Effect Level	0–100
Direct Level	0–100

Mode

Permet de choisir le type de la modulation en anneau.

Normal:

Modulation en anneau standard.

Intelligent:

En effectuant une modulation en anneau sur le signal source, vous créez un son «de cloche». L'option «intelligente» permet de modifier la fréquence de l'oscillation en fonction de la hauteur du son source et de créer ainsi un son qui présente des caractéristiques de hauteur tonale. L'effet n'est toutefois pas satisfaisant si la hauteur du son de la guitare n'est pas convenablement détectée et vous devez donc vous limiter à des notes isolées et éviter les accords.

Freq (fréquence)

Règle la fréquence de l'oscillateur interne.

Effect Level (niveau d'effet)

Ajuste le volume du son traité.

Direct Level (niveau direct)

Ajuste le volume du son direct.

FB (générateur de Larsen)

Cet effet permet d'exploiter des techniques de guitare jouant sur l'effet Larsen.

- * Les notes que vous voulez traiter ainsi doivent être jouées isolément et de manière très «propre».
- * Il est possible d'activer et désactiver l'effet au pied. Pour plus de détails, voir «Paramétrage de l'appel des patches au pied (Assign)», (p. 60).

Paramètre	Valeur
Mode	OSC, Natural
Rise Time	0–100 Mode= OSC
Rise Time (▲)	0–100 Mode= OSC
F.B.Level	0–100
F.B.Level (▲)	0–100 Mode= OSC
Vib Rate	0–100, BPM ◦ –BPM ♪ Mode= OSC
Vib Depth	0–100 Mode= OSC

Mode

Choisissez entre oscillateur «OSC» et naturel «Natural».

OSC (Oscillator):

Un effet Larsen artificiel est créé en interne.

- * Avec le choix OSC l'effet est activé après qu'une note isolée ait été jouée et qu'elle se soit stabilisée. Le Larsen apparaît quand l'effet est activé et il disparaît quand l'effet est désactivé.

Natural:

L'effet part d'une analyse du son source et crée un Larsen à partir de là.

Rise Time (temps de montée)

Détermine le temps mis par le Larsen pour atteindre son maximum à partir du moment où l'effet a été activé.

Rise Time (▲) (temps de montée 2)

Détermine le temps mis par le deuxième son de Larsen (à l'octave au dessus) pour atteindre son maximum à partir du moment où l'effet a été activé.

F.B.Level (niveau du Larsen)

Règle le volume du son de Larsen.

F.B.Level (▲)

Règle le volume du deuxième son de Larsen (à l'octave au dessus).

Vib Rate (vitesse du vibrato)

Règle la vitesse du vibrato quand l'effet de génération de Larsen est activé.

* *Quand il est réglé sur le tempo (BPM), la valeur de chaque paramètre se cale sur la valeur du BPM «master» (p. 54) spécifié pour chaque patch. Il est ainsi plus facile d'obtenir des paramétrages en phase avec le tempo du morceau (en utilisant des sous-multiples de ce BPM).*

Si vous effectuez le paramétrage par rapport au BPM, appuyez sur la touche PARAMETER [►] pour afficher l'écran BPM principal.

Vib Depth (amplitude du vibrato)

Règle l'amplitude du vibrato quand l'effet de génération de Larsen est activé.

FX-2

Le multi-effet FX-2 vous permet de choisir un effet dans la liste suivante :

- PHASER (phaser)
- FLANGER (flanger)
- HARMONIST (harmoniseur)
- PITCH SHIFT (transpositeur)
- OCTAVE (octaveur)
- PEDAL BEND (pitch-bend au pied)
- 2x2 CHORUS (chorus 2 x 2)
- PAN (panoramique automatique)
- VIBRATO (vibrato)
- UNI-V (Uni-V)
- ROTARY (son rotatif)
- SHORT DELAY (delay court)
- HUMANIZER (humanizer)
- SLICER (slicer)
- AUTO RIFF (auto riff)
- GUITAR SYNTH (synthé guitare)
- BASS SIM. (simulateur de basse)
- STEREO EQ (égaliseur stéréo)

Paramètre	Valeur
On/Off	Off, On
FX Select	PH, FL, HR, PS, OC, PB, 2CE, PAN, VB, UV, RT, SDD, HU, SL, AR, SYN, BS, SEQ

On/Off (activation/désactivation)

Active/désactive le multi-effet FX-2 effect.

FX Select (sélection d'effet)

Sélectionne l'effet utilisé.

PH (Phaser)

En ajoutant au son direct un même signal décalé en phase, on obtient un effet de modulation ondulante et de souffle caractéristique.

Paramètre	Valeur
Type	4 Stage, 8 Stage, 12 Stage, Bi-Phase
Rate	0–100, BPM ◦ –BPM 🎵
Depth	0–100
Manual	0–100
Resonance	0–100
Step Rate	Off, 0–100, BPM ◦ –BPM 🎵
Effect Level	0–100
Direct Level	0–100

Type

Sélectionne le nombre d'étages du phaser.

4 Stage	Effet à quatre phases, de tonalité assez légère.
8 Stage	Effet à huit phases, correspondant au type le plus populaire.
12 Stage	Effet à douze phases, très accentué.
Bi-Phase	Phaser avec deux circuits connectés en série.

Rate (fréquence)

Détermine la rapidité de la modulation de phase.

- * Quand il est réglé sur le tempo (BPM), la valeur de chaque paramètre se cale sur la valeur du BPM «master» (p. 54) spécifié pour chaque patch. Il est ainsi plus facile d'obtenir des paramétrages en phase avec le tempo du morceau (en utilisant des sous-multiples de ce BPM).
Si vous effectuez le paramétrage par rapport au BPM, appuyez sur la touche PARAMETER [►] pour afficher l'écran BPM principal.

Depth (amplitude)

Détermine l'amplitude du phasing.

Manual (choix de la fréquence centrale)

Règle la fréquence centrale de l'effet.

Resonance (résonance)

Détermine le niveau de résonance (rétroaction). Des valeurs élevées amplifient l'effet et créent un son plu inhabituel.

Step Rate (fréquence des pas)

Détermine la fréquence de la fonction discontinue qui modifie la fréquence et l'amplitude de l'effet. Des valeurs élevées rendent les changements plus fins.

Réglez-le sur «off» si vous n'utilisez pas cette fonction.

- * Quand il est réglé sur le tempo (BPM), la valeur de chaque paramètre se cale sur la valeur du BPM «master» (p. 54) spécifié pour chaque patch. Il est ainsi plus facile d'obtenir des paramétrages en phase avec le tempo du morceau (en utilisant des sous-multiples de ce BPM).
Si vous effectuez le paramétrage par rapport au BPM, appuyez sur la touche PARAMETER [►] pour afficher l'écran BPM principal.

Effect Level (niveau d'effet)

Ajuste le volume du son traité.

Direct Level (niveau direct)

Ajuste le volume du son direct.

FL (Flanger)

Cet effet ajoute une modulation de type «turbine d'avion» au son.

Paramètre	Valeur
Rate	0–100, BPM ◦ –BPM 🎵
Depth	0–100
Manual	0–100
Resonance	0–100
Separation	0–100
Low Cut	Flat, 55.0 Hz–800 Hz
Effect Level	0–100
Direct Level	0–100

Rate (fréquence)

Détermine la rapidité du flanging.

- * Quand il est réglé sur le tempo (BPM), la valeur de chaque paramètre se cale sur la valeur du BPM «master» (p. 54) spécifié pour chaque patch. Il est ainsi plus facile d'obtenir des paramétrages en phase avec le tempo du morceau (en utilisant des sous-multiples de ce BPM).
Si vous effectuez le paramétrage par rapport au BPM, appuyez sur la touche PARAMETER [►] pour afficher l'écran BPM principal.

Depth (amplitude)

Détermine l'amplitude du flanging.

Manual (choix de la fréquence centrale)

Règle la fréquence centrale de l'effet.

Resonance (résonance)

Détermine le niveau de résonance (rétroaction). Des valeurs élevées amplifient l'effet et créent un son plus inhabituel.

Separation (séparation)

Règle la diffusion : plus forte pour des valeurs plus élevées.

Low Cut (filtre coupe-bas)

Règle la fréquence à laquelle le filtre coupe-bas commence à agir. Il permet de garder un caractère clair et distinct au son en coupant toutes les fréquences situées en-dessous de cette valeur.

Quand il est réglé sur «Flat» (plat), ce filtrage est désactivé.

Effect Level (niveau d'effet)

Ajuste le volume du son traité.



Direct Level (niveau direct)

Ajuste le volume du son direct.

HR (harmoniseur)

Dans cet effet, le décalage du son en hauteur dépend de l'analyse du son-source de la guitare et permet de créer des harmonisations basées sur des gammes diatoniques.

* Du fait de la nécessité d'une détection de hauteur de note, il n'est pas possible de jouer en accords.

Paramètre	Valeur
Voice	1-Voice, 2-Mono, 2-Stereo
Harm	-2oct+2oct, Scale1-Scale29
PreDly	0 ms-300 ms, BPM  -BPM 
Feedback	0-100
Level	0-100
Key	C (Am)-B (G#m)
Direct Level	0-100
(User Scale)	
User	1-29
DIR	C-B
EFF	C-B (±2 octave)

Voice (nombre de voix)

Détermine le nombre de voix de la transposition harmonisée.

1-Voice:

Une voix d'harmonisation en sortie mono.

2-Mono:

Deux voix d'harmonisation (HR1, HR2) en sortie mono.

2-Stereo:

Deux voix d'harmonisation (HR1, HR2) en sortie stéréo.

Harm (harmonie)

Détermine le décalage du son ajouté au son «source». Les options peuvent être fixes (jusqu'à 2 octaves de part et d'autre) ou choisies dans une gamme personnalisée de 1 à 29 («Scale 1» à «Scale29»).

Pre Delay (pré-delay)

Détermine le retard à l'apparition du son harmonisé. Vous pouvez normalement le laisser sur «0ms».

- * Quand il est réglé sur le tempo (BPM), la valeur de chaque paramètre se cale sur la valeur du BPM «master» (p. 54) spécifié pour chaque patch. Il est ainsi plus facile d'obtenir des paramétrages en phase avec le tempo du morceau (en utilisant des sous-multiples de ce BPM).
Si vous effectuez le paramétrage par rapport au BPM, appuyez sur la touche PARAMETER [►] pour afficher l'écran BPM principal.

Feedback (rétroaction)

Détermine le niveau de réinjection du son harmonisé.


Level (niveau)

Règle le niveau en sortie de l'effet.

Key (tonalité)


Détermine la tonalité du morceau que vous harmonisez, ce qui vous permet de créer des accompagnements parfaitement adaptés. La correspondance en termes d'armure de clef se fait comme suit (en notation anglo-saxonne) :

Majeur C F B^b E^b A^b D^b G^b



Mineur Am Dm Gm Cm Fm B^bm E^bm

Majeur G D A E B F[#]



Mineur Em Bm F[#]m C[#]m G[#]m D[#]m

Direct Level (niveau direct)

Ajuste le volume du son direct.

Création de gammes utilisateur (User Scales)

Si le paramètre «Harmony» ne donne pas les résultats que vous souhaitez avec une valeur comprise entre -2oct et +2oct, vous pouvez créer une gamme personnalisée «User scale» parmi les 29 disponibles.

1. Appuyez sur [FX-2], puis utilisez les touches PARAMETER [◀] [▶] pour accéder à «FX Select».
2. Utilisez la molette PATCH/VALUE pour sélectionner «HR».
3. Utilisez à nouveau les touches PARAMETER [◀] [▶] pour accéder à «HR1 Harm» (ou «HR2 Harm»), et tournez la molette PATCH/VALUE pour choisir une des gammes «Scale 1 à 29».
4. Appuyez alors sur PARAMETER [▶] plusieurs fois pour accéder à l'écran de paramétrage de la gamme utilisateur.

```
Key=C DIR EFF
User1: C -C ♯
```

5. Les touches PARAMETER [◀] [▶] permettent alors de déplacer le curseur d'une note à l'autre et la molette sert à définir la gamme utilisateur.

User:

Permet de changer le numéro de la gamme utilisateur.

DIR (Direct):

Sélectionne le nom de la note attribuée au son source. Vous pouvez également jouer des notes isolément sur la guitare et laisser le GS-10 les interpréter pour les sélectionner.

EFF (Effect):

Définit le nom de la note du son transposé/harmonisé. Si un triangle est situé à côté, il indique une transposition d'octave : un triangle à pointe vers le bas pour une octave inférieure, deux triangles à pointe vers le bas pour deux octaves inférieures, un triangle à pointe vers le haut pour une octave supérieure et deux triangles à pointe vers le haut pour deux octaves supérieures.

PS (transpositeur)

Cet effet opère une transposition du son original dans une plage de deux octaves vers le haut ou vers le bas.

Paramètre	Valeur
Voice	1-Voice, 2-Mono, 2-Stereo
Mode	Fast, Medium, Slow, Mono
Pitch	-24 →+24
Fine	-50→+50
PreDly	0 ms–300 ms, BPM ♪ –BPM ♪
Feedback	0–100
Level	0–100
Direct Level	0–100

Voice (nombre de voix)

Détermine le nombre de voix de la transposition.

1-Voice:

Une voix transposée en sortie mono.

2-Mono:

Deux voix transposées (PS1, PS2) en sortie mono.

2-Stereo:

Deux voix transposées (PS1, PS2) en sortie stéréo.

Mode (mode)

Sélectionne le mode de transposition.

Fast, Medium, Slow:

Permet d'utiliser des accords comme source. La réponse est de plus en plus lente selon que vous choisissez, dans l'ordre, les options Fast, Medium et Slow, mais les modulations sont atténuées dans le même ordre.

Mono:

Ce mode est destinée à des sources monophoniques.

Utilisez-le si vous voulez obtenir un effet de pitch-bend au pied à l'aide d'une pédale d'expression.

Pitch (hauteur de la transposition)

Détermine l'amplitude de la transposition par pas de un demi-ton.

Fine (réglage fin)

Permet un ajustement fin de la transposition.

* Un ajustement fin d'une valeur de «100» est équivalent à un réglage «Pitch» de 1.

Pre Delay (pré-delay)

Détermine le retard à l'apparition du son transposé. Vous pouvez normalement le laisser sur «0ms».

* Quand il est réglé sur le tempo (BPM), la valeur de chaque paramètre se cale sur la valeur du BPM «master» (p. 54) spécifié pour chaque patch. Il est ainsi plus facile d'obtenir des paramétrages en phase avec le tempo du morceau (en utilisant des sous-multiples de ce BPM).

Si vous effectuez le paramétrage par rapport au BPM, appuyez sur la touche PARAMETER [►] pour afficher l'écran BPM principal.

Feedback (rétroaction)

Détermine le niveau de réinjection du son transposé.

Level (niveau)

Règle le niveau en sortie de l'effet.

Direct Level (niveau direct)

Ajuste le volume du son direct.

OC (octaveur)

Ajoute une note une octave au-dessus ou en-dessous afin d'obtenir un son plus riche.

Paramètre	Valeur
Range	Range 1–Range 4
Octave Level	0–100
Direct Level	0–100

Range (plage d'action)

Détermine la plage dans laquelle vous souhaitez voir l'effet intervenir.

Cette plage d'action se modifie en fonction de la valeur choisie pour «Input Select» (p. 19).

Input Select	Guitar Microphone USB (Gtr/Mic) AUX	Bass USB
Range 1	de la 7 ^e corde à vide (B) à la 1 ^e corde 24 ^e case (E)	du si grave à vide (B) au do aigu 24 ^e case (C)
Range 2	de la 7 ^e corde à vide (B) à la 1 ^e corde 12 ^e case (E)	du si grave à vide (B) à la 1 ^e corde 19 ^e case (C)
Range 3	de la 7 ^e corde à vide (B) à la 1 ^e corde à vide (E)	du si grave à vide (B) à la 1 ^e corde 9 ^e case (E)
Range 4	de la 7 ^e corde à vide (B) à la 4 ^e corde 2 ^e case (E)	du si grave à vide (B) à la 2 ^e corde 2 ^e case (E)

Octave Level (volume de l'octaveur)

Ajuste le volume du son traité.

Direct Level (niveau direct)

Ajuste le volume du son direct.

PB (pitch-bend au pied)

Permet d'utiliser la pédale d'expression pour obtenir un effet de pitch-bend. La pédale d'expression se convertit automatiquement en pitch-bend au pied si cet effet est sélectionné.



«Paramétrage des fonctions de la pédale d'expression (Expression Pedal Function)» (p. 58).

Paramètre	Valeur
Pitch Min	-24–+24
Pitch Max	-24–+24
PdI Position	0–100
Effect Level	0–100
Direct Level	0–100

Pitch Min (minimum)

Règle le décalage du son quand la pédale est complètement relevée.

Pitch Max (maximum)

Règle le décalage du son quand la pédale est complètement enfoncée.

PdI Position (position de la pédale)

Règle la position de la pédale pour opérer le «bend».

Effect Level (niveau d'effet)

Ajuste le volume du son traité.

Direct Level (niveau direct)

Ajuste le volume du son direct.

2CE (chorus 2 x 2)

Deux effets de chorus stéréo indépendants sont utilisés ici pour les bandes des graves et des aigus afin d'obtenir un son de chorus plus naturel.

Paramètre	Valeur
Xover f	100 Hz–4.00 kHz
Lo Rate	0–100, BPM ◦ –BPM ♪
Lo Depth	0–100
Lo PreDly	0.0 msec–40.0 msec
Lo Level	0–100
Hi Rate	0–100, BPM ◦ –BPM ♪
Hi Depth	0–100
Hi PreDly	0.0 msec–40.0 msec
Hi Level	0–100

Xover f (Fréquence du partage)

Détermine la fréquence à laquelle s'opère le partage du son source entre graves et aigus.

Lo Rate (fréquence pour les graves)

Règle la vitesse de l'effet chorus pour la bande des basses fréquences.

* Quand il est réglé sur le tempo (BPM), la valeur de chaque paramètre se cale sur la valeur du BPM «master» (p. 54) spécifié pour chaque patch. Il est ainsi plus facile d'obtenir des paramétrages en phase avec le tempo du morceau (en utilisant des sous-multiples de ce BPM).

Si vous effectuez le paramétrage par rapport au BPM, appuyez sur la touche PARAMETER [►] pour afficher l'écran BPM principal.

Lo Depth (amplitude bande des graves)

Détermine l'amplitude du chorus pour la bande des graves. Pour l'utiliser en doubleur, réglez cette valeur sur «0».

Lo PreDly (pré-delay bande des graves)

Détermine le temps de retard entre le son direct et le début du son traité pour la bande des graves. En choisissant un temps de pre-delay plus long, vous pouvez donner l'impression que plusieurs personnes jouent en même temps (effet de doublage).

Lo Level (niveau bande des graves)

Règle le volume de la bande des basses fréquences.

Hi Rate (fréquence pour les aigus)

Règle la vitesse de l'effet chorus pour la bande des hautes fréquences.

* Quand il est réglé sur le tempo (BPM), la valeur de chaque paramètre se cale sur la valeur du BPM «master» (p. 54) spécifié pour chaque patch. Il est ainsi plus facile d'obtenir des paramétrages en phase avec le tempo du morceau (en utilisant des sous-multiples de ce BPM).

Si vous effectuez le paramétrage par rapport au BPM, appuyez sur la touche PARAMETER [►] pour afficher l'écran BPM principal.

Hi Depth (amplitude bande des aigus)

Détermine l'amplitude du chorus pour la bande des aigus. Pour l'utiliser en doubleur, réglez cette valeur sur «0».

Hi PreDly (pré-delay bande des aigus)

Détermine le temps de retard entre le son direct et le début du son traité pour la bande des aigus. En choisissant un temps de pre-delay plus long, vous pouvez donner l'impression que plusieurs personnes jouent en même temps (effet de doublage).

Hi Level (niveau bande des aigus)

Règle le volume de la bande des hautes fréquences.

PAN (panoramique automatique)

Si vous écoutez en stéréo, une variation cyclique et alternée des volumes des canaux gauche et droit donnera l'impression que le son de la guitare passe d'un haut-parleur à l'autre.

Paramètre	Valeur
Wave Shape	0–100
Rate	0–100, BPM ◦ –BPM ♪
Depth	0–100

Wave Shape (forme d'onde)

Règle le mode de variation des volumes.

Rate (fréquence)

Règle la vitesse du mouvement alternatif.

* Quand il est réglé sur le tempo (BPM), la valeur de chaque paramètre se cale sur la valeur du BPM «master» (p. 54) spécifié pour chaque patch. Il est ainsi plus facile d'obtenir des paramétrages en phase avec le tempo du morceau (en utilisant des sous-multiples de ce BPM).

Si vous effectuez le paramétrage par rapport au BPM, appuyez sur la touche PARAMETER [►] pour afficher l'écran BPM principal.

Depth (amplitude)

Règle l'amplitude de l'effet.

VB (Vibrato)

Cet effet crée un vibrato par une modulation légère de la hauteur.

Paramètre	Valeur
Rate	0–100, BPM ◦ –BPM ♪
Depth	0–100
Trigger	Off, On
Rise Time	0–100

Rate

Règle la vitesse du vibrato.

* Quand il est réglé sur le tempo (BPM), la valeur de chaque paramètre se cale sur la valeur du BPM «master» (p. 54) spécifié pour chaque patch. Il est ainsi plus facile d'obtenir des paramétrages en phase avec le tempo du morceau (en utilisant des sous-multiples de ce BPM).

Si vous effectuez le paramétrage par rapport au BPM, appuyez sur la touche PARAMETER [►] pour afficher l'écran BPM principal.

Depth (amplitude)

Règle l'amplitude de l'effet.

Trigger (déclenchement)

Sélectionne l'activation/désactivation du vibrato.

* On considère que cette fonction est affectée par défaut à l'interrupteur au pied (p. 60).

Rise Time (temps d'activation)

Détermine le retard entre le déclenchement et le commencement du vibrato.

UV (Uni-V)

Bien que cet effet ressemble à un phaser, l'ondulation qu'il crée ne peut pas être obtenue avec un effet de phaser standard.

Paramètre	Valeur
Rate	0–100, BPM ◦ –BPM ♪
Depth	0–100
Level	0–100

Rate (fréquence)

Règle la vitesse de l'effet Uni-V.

* Quand il est réglé sur le tempo (BPM), la valeur de chaque paramètre se cale sur la valeur du BPM «master» (p. 54) spécifié pour chaque patch. Il est ainsi plus facile d'obtenir des paramétrages en phase avec le tempo du morceau (en utilisant des sous-multiples de ce BPM).
Si vous effectuez le paramétrage par rapport au BPM, appuyez sur la touche PARAMETER [►] pour afficher l'écran BPM principal.

Depth (amplitude)

Règle l'amplitude de l'effet Uni-V.

Level (niveau)

Règle le niveau en sortie de l'effet.

RT (son rotatif)

Reproduit le son d'une cabine à son rotatif.

Paramètre	Valeur
Speed Sel	Slow, Fast
Rate (Slow)	0–100, BPM ◦ –BPM ♪
Rate (Fast)	0–100, BPM ◦ –BPM ♪
Rise Time	0–100
Fall Time	0–100
Depth	0–100

Speed Sel (choix de la vitesse)

Ce paramètre permet de modifier la vitesse de rotation du haut-parleur (lente ou rapide).

Rate (Slow) (vitesse - lente)

Règle la vitesse de l'effet de son rotatif en position «lente».

Rate (Fast) (vitesse - rapide)

Règle la vitesse de l'effet de son rotatif en position «rapide».

* Quand il est réglé sur le tempo (BPM), la valeur de chaque paramètre se cale sur la valeur du BPM «master» (p. 54) spécifié pour chaque patch. Il est ainsi plus facile d'obtenir des paramétrages en phase avec le tempo du morceau (en utilisant des sous-multiples de ce BPM).
Si vous effectuez le paramétrage par rapport au BPM, appuyez sur la touche PARAMETER [►] pour afficher l'écran BPM principal.

Rise Time (temps de transition +)

Détermine la durée de la transition entre la vitesse lente et la vitesse rapide.

Fall Time (temps de transition -)

Détermine la durée de la transition entre la vitesse rapide et la vitesse lente.

Depth (amplitude)

Règle l'amplitude de l'effet de son rotatif.

SDD (delay court)

Delay dont la durée maximum est de 400 ms.
Très utile pour donner de l'épaisseur au son.

Paramètre	Valeur
DlyTime	0 ms–400 ms, BPM ♪ –BPM ♪
Feedback	0–100
Effect Level	0–120

DlyTime (temps de retard)

Règle la durée du delay.

* Quand il est réglé sur le tempo (BPM), la valeur de chaque paramètre se cale sur la valeur du BPM «master» (p. 54) spécifié pour chaque patch. Il est ainsi plus facile d'obtenir des paramétrages en phase avec le tempo du morceau (en utilisant des sous-multiples de ce BPM).

Si vous effectuez le paramétrage par rapport au BPM, appuyez sur la touche PARAMETER [►] pour afficher l'écran BPM principal.

Feedback (rétroaction)

Le «Feedback» consiste à réinjecter le signal retardé en entrée de l'effet. Plus la valeur de ce paramètre est élevée et plus le nombre de répétitions ou «rebonds» du delay sera important.

Effect Level (niveau d'effet)

Ajuste le volume du son traité.

HU (humanizer)

Crée des sons semblables aux voyelles d'une voix humaine.

Paramètre	Valeur
Mode	Picking, Auto, Random
Vowel 1	a, e, i, o, u Mode= Picking, Auto
Vowel 2	a, e, i, o, u Mode= Picking, Auto
Sens	0–100 Mode= Picking
Rate	0–100, BPM ♪ –BPM ♪
Depth	0–100
Manual	0–100 Mode= Auto
Level	0–100

Mode

Détermine la logique de changement des voyelles.

Picking:

Passe de la voyelle 1 à la voyelle 2 avec le «picking» des cordes. La durée du changement se règle avec le paramètre «rate».

Auto:

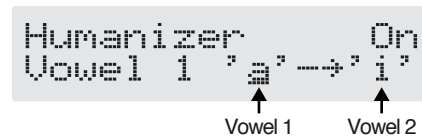
En jouant sur les paramètres «rate» et «depth», deux voyelles (1 et 2) peuvent être alternées automatiquement.

Random:

Les cinq voyelles (a, e, i, o, u) sont appelées de manière aléatoire en fonction des paramètres «rate» et «depth».

Vowel 1 (voyelle 1)

Sélectionne la première voyelle.



Vowel 2 (voyelle 2)

Sélectionne la deuxième voyelle.

Sens (sensibilité)

Détermine la sensibilité de l'effet humanizer. Avec des valeurs faibles, aucun effet n'est obtenu quand le pincement des cordes est léger. Il est présent avec un jeu plus fort. Avec des valeurs plus élevées, l'effet est plus constant, que le jeu soit léger ou non.

Rate (fréquence)

Détermine la fréquence du changement des deux voyelles.

* Quand il est réglé sur le tempo (BPM), la valeur de chaque paramètre se cale sur la valeur du BPM «master» (p. 54) spécifié pour chaque patch. Il est ainsi plus facile d'obtenir des paramétrages en phase avec le tempo du morceau (en utilisant des sous-multiples de ce BPM).

Si vous effectuez le paramétrage par rapport au BPM, appuyez sur la touche PARAMETER [►] pour afficher l'écran BPM principal.

Depth (amplitude)

règle l'amplitude de l'effet.

Manual (seuil)

détermine le point de passage d'une voyelle à l'autre. Avec une valeur de «50», les voyelles 1 et 2 ont des durées d'apparition équivalentes. Si cette valeur est inférieure à 50, la voyelle 1 dure moins longtemps, et si elle est supérieure à 50, elle dure plus longtemps.

Level (niveau)

Règle le volume.

SL (slicer)

Provoque une interruption séquentielle du son donnant l'impression qu'une phrase rythmique est jouée en arrière-plan.

Paramètre	Valeur
Pattern	P1–P20
Rate	0–100, BPM ◦ –BPM ♪
Trigger Sens	0–100

Pattern (motif)

Sélectionne le motif rythmique utilisé pour couper le son.

Rate (fréquence)

Détermine la fréquence de la coupure du son.

- * Quand il est réglé sur le tempo (BPM), la valeur de chaque paramètre se cale sur la valeur du BPM «master» (p. 54) spécifié pour chaque patch. Il est ainsi plus facile d'obtenir des paramétrages en phase avec le tempo du morceau (en utilisant des sous-multiples de ce BPM).
Si vous effectuez le paramétrage par rapport au BPM, appuyez sur la touche PARAMETER [►] pour afficher l'écran BPM principal.

Trigger Sens (sensibilité de déclenchement)

Détermine la sensibilité du déclenchement. Avec des valeurs faibles, les notes jouées légèrement ne redéclenchent pas la phrase rythmique (elle continue donc de «tourner») alors que les notes jouées plus fort la font redémarrer du début. Avec des valeurs plus élevées, la phrase est redéclenchée à chaque note, qu'elle soit jouée doucement ou fort.

AR (Auto Riff)

Permet de produire une phrase de manière automatique en jouant une seule note. Cette option permet de jouer avec facilité des passages extrêmement rapides.

- * La réception de gros afflux de données MIDI pendant que l'Auto Riff est actif peut provoquer des perturbations sonores.

Paramètre	Valeur
Phrase	Preset1–Preset30, User1–User10
Loop	Off, On
Tempo	0–100, BPM ◦ –BPM ♪
Sens	0–100
Key	C (Am)–B (G#m) Phrase = Preset
Attack	0–100
Hold	Off, On
Effect Level	0–100
Direct Level	0–100
(User Phrase)	
User	1–10
IN	C–B
STEP	1–16
OUT	C–B (±2 octave), -, end

Phrase

Sélectionne la phrase. Les phrases «utilisateur» correspondent aux sélections «User 1» à «User 10».

Loop (boucle)

Quand cette option est activée, la phrase tourne en boucle sans fin.

Tempo

Règle la vitesse de défilement de la phrase.

- * Quand il est réglé sur le tempo (BPM), la valeur de chaque paramètre se cale sur la valeur du BPM «master» (p. 54) spécifié pour chaque patch. Il est ainsi plus facile d'obtenir des paramétrages en phase avec le tempo du morceau (en utilisant des sous-multiples de ce BPM). Si vous effectuez le paramétrage par rapport au BPM, appuyez sur la touche PARAMETER [►] pour afficher l'écran BPM principal.

Sens (sensibilité)

Détermine la sensibilité du déclenchement. Avec des valeurs faibles, les notes jouées légèrement ne redéclenchent pas la phrase rythmique (elle continue donc de «tourner») alors que les notes jouées plus fort la font redémarrer du début. Avec des valeurs plus élevées, la phrase est redéclenchée à chaque note, qu'elle soit jouée doucement ou fort.

Il n'y a pas de re-déclenchement quand la valeur est «0».

Key (tonalité)

Permet de définir la tonalité du morceau.

Attack (attaque)

Règle la rapidité de l'attaque. En ajoutant de l'attaque à chaque note de la phrase, vous donnez l'impression que toutes les notes ont été pincées.

Hold (maintien)

Permet le maintien du son de l'effet même après qu'il n'y ait plus de signal source.

Effect Level (niveau de l'effet)

Règle le niveau de sortie de la phrase automatique.

Direct Level (niveau direct)

Ajuste le volume du son direct.

User Phrase (création de phrases originales)

En plus des 30 phrases préenregistrées, vous avez la possibilité de créer jusqu'à 10 phrases personnalisées (User).

1. Appuyez sur [FX-2], puis utilisez les touches PARAMETER [◀] [▶] pour afficher «FX Select».
2. Tournez la molette PATCH/VALUE et sélectionnez «AR».
3. Appuyez plusieurs fois sur [FX-2] pour sélectionner «Phrase» et utilisez la molette PATCH/VALUE pour choisir un patch «User» 1 à 10.
4. Appuyez plusieurs fois sur PARAMETER [▶] pour accéder au paramétrage de la phrase «User».

```
User1 STEP OUT
IN:C 1 2
```

5. Utilisez les touches PARAMETER [◀] [▶] pour déplacer le curseur et la molette PATCH/VALUE pour paramétrer la phrase utilisateur.

User:

Détermine le numéro de la phrase «User».

IN:

Sélectionne le nom de la note du son source. Vous pouvez aussi effectuer cette sélection en jouant une note sur la guitare et en laissant le GS-10 la détecter.

STEP:

Sélectionne l'étape au sein de la phrase.

Vous pouvez aussi jouer sur la guitare pour passer à l'étape suivante.

OUT:

Détermine le nom de la note émise.

Un triangle situé à côté indique une transposition d'octave.

Un triangle à pointe vers le bas pour une octave inférieure, deux triangles à pointe vers le bas pour deux octaves inférieures.

Un triangle à pointe vers le haut pour une octave supérieure et deux triangles à pointe vers le haut pour deux octaves supérieures..

SYN (synthé guitare)

Effectue une détection de hauteur du son de guitare et fournit à la place sortie un son de synthé.

* dans l'utilisation d'un synthé guitare vous devez tenir compte des points suivants :

- Il ne marche pas bien avec des accords. Veillez à ne jouer qu'une seule note à la fois.
- Si vous devez jouer sur une corde différente de la précédente, étouffez cette dernière pour que l'attaque de la nouvelle note soit franche.
- Si l'attaque ne peut pas être détectée correctement, le synthé ne fonctionnera pas correctement.

Paramètre	Valeur
Sens	0-100
Wave	Square, Saw, Brass, Bow
Chromatic	Off, On Wave= Square, Saw
Octave Shift	0, -1, -2 Wave= Square, Saw
PWM Rate	0-100 Wave= Square
PWM Depth	0-100 Wave= Square
Cutoff Freq	0-100
Resonance	0-100
FLT.Sens	0-100
FLT.Decay	0-100
FLT.Depth	-100 -100
Attack	Decay, 0-100
Release	0-100
Velocity	0-100
Hold	Off, On Wave= Square, Saw
Synth Level	0-100
Direct Level	0-100


Sens (Sensibilité)

Règle la sensibilité d'entrée. Le générateur interne répond mieux avec une valeur de sensibilité élevée, mais les fausses détections augmentent aussi en conséquence. Essayez de la régler au plus haut sans engendrer d'erreurs.


Wave (forme d'onde)

Sélectionne la forme d'onde servant de base au son synthétisé.

Square:

L'appareil détecte les informations de hauteur et d'attaque de la guitare et émet une forme d'onde carrée () à partir du générateur de son interne.

Saw:

L'appareil détecte les informations de hauteur et d'attaque de la guitare et émet une forme d'onde en dent de scie () à partir du générateur de son interne.

Brass:

L'appareil traite directement le son de la guitare et crée un son synthétique à partir de lui. Le son est à attaque franche et à grain «cuivré».

Bow:

L'appareil traite directement le son de la guitare et crée un son synthétique à partir de lui. Le son est à attaque progressive et à grain «doux».

Chromatic (fonction chromatique)

Active/désactive la fonction chromatique. Quand elle est activée le son de synthèse varie par pas chromatiques (demi-tons) et ne répond pas aux variations inférieures à cette valeur (créées par des pitch-bend ou vibratos par exemple). Elle convient bien à la simulation d'instruments tempérés comme les claviers, dont les variations de hauteur se font ainsi.

- * Utilisez cette option si la forme d'onde choisie est «Square» ou «Saw».

Octave Shift (transposition d'octave)

Permet de transposer le générateur de son interne par rapport au son de la guitare d'une ou deux octaves.

- * Utilisez cette option si la forme d'onde choisie est «Square» ou «Saw».

PWM Rate (fréquence de la modulation PWM)

Cette modulation cyclique de la forme d'onde carrée (uniquement) lui donne de l'épaisseur et de la présence. Les valeurs élevées correspondent à une modulation plus rapide.

- * Utilisez cette option uniquement si la forme d'onde choisie est «Square».

PWM Depth (amplitude du PWM)

Règle l'amplitude de la modulation PWM. Quand ce paramètre est sur «0» il n'y a pas de modulation.

- * Utilisez cette option uniquement si la forme d'onde choisie est «Square».

Cutoff Freq (fréquence de coupure)

Règle la fréquence à partir de laquelle les harmoniques sont coupées.

Resonance (résonance)

Ajuste le renforcement des fréquences proches de la fréquence de coupure.

FLT.Sens (sensibilité du filtre)

Ajuste la sensibilité du filtre. Pour une valeur faible le filtre n'est affecté que par un jeu dynamique, alors que pour une valeur plus élevée il se déclenche aussi pour un jeu plus léger. Quand il est à «0», le filtre reste au même niveau quelque soit le volume du son source.

FLT.Decay (atténuation du filtre)

Règle le temps d'amortissement du filtrage.

FLT.Depth (amplitude du filtre)

Règle l'amplitude du filtrage. Des valeurs élevées le font changer de manière plus accentuée. Les signes «+» et «-» permettent de définir le sens d'action du filtrage.

Attack (attaque)

Ajuste le temps mis par le son de synthèse pour atteindre son maximum. Pour une valeur faible, le son monte rapidement. Pour une valeur plus élevée, l'attaque sera plus lente. Quand il est réglé sur «Decay», le son monte rapidement et passe à l'atténuation quelque soit le niveau du son source de la guitare.

- * Si la forme d'onde est «Brass» ou «Bow», l'attaque ne pourra pas descendre en dessous d'une certaine valeur, même avec un réglage sur «Decay» ou «0».

Release (atténuation)

Ajuste le temps mis par le son de synthèse pour revenir à zéro après que le son-source de guitare ait cessé.

- * Si la forme d'onde est «Brass» ou «Bow», c'est le son de guitare lui-même qui est traité. Le son de synthèse disparaît alors dès que le son de guitare cesse, indépendamment du réglage de l'atténuation.

Velocity (vélocité)

Règle la plage de dynamique autorisée pour le son de synthèse. Quand ce paramètre est au maximum, la variation de volume par rapport au niveau du son source sera maximum. Quand il est à «0», aucune variation de volume n'interviendra, quelle que soit la force de la note jouée.

Hold (maintien)

Cette fonction permet le maintien du son de synthèse. Quand elle est activée, le son reste actif jusqu'à ce qu'elle soit désactivée.

- * En principe, ce paramètre est affecté à l'interrupteur au pied (p. 60).
- * Cette fonction est active si la forme d'onde choisie est «Square» ou «Saw».

Synth Level (niveau du son de synthé)

Règle le volume du son de synthétiseur

Direct Level (niveau direct)

Règle le volume du son direct.

BS (simulateur de basse)

Simule le son d'une guitare basse à partir du jeu d'une guitare électrique.

- * Il vaut mieux ne pas jouer en accords avec le simulateur de basse.

Paramètre	Valeur
Character	Loose, Tight
Level	0–100

Character (caractère)

Détermine les caractéristiques du son de basse. En position «Loose» tout se passe comme si le diamètre des cordes était plus important.

Level (niveau)

Règle le volume du simulateur de basse.

SEQ (égaliseur stéréo)

Modifie le timbre à la manière d'un égaliseur stéréo. Les réglages medium-aigu et medium-grave sont paramétriques.

Paramètre	Valeur
Low EQ	-20 dB/+20 dB
Lo-Mid f	20.0 Hz–10.0 kHz
Lo-Mid Q	0.5–16
Lo-Mid EQ	-20 dB/+20 dB
Hi-Mid f	20.0 Hz–10.0 kHz
Hi-Mid Q	0.5–16
Hi-Mid EQ	-20 dB/+20 dB
Hi EQ	-20 dB/+20 dB
Level	-20 dB/+20 dB

Low EQ (égalisation des graves)

Ajuste la bande des basses fréquences.

Lo-Mid f (fréquence de l'égalisation medium-graves)

Détermine la fréquence centrale affectée par «Lo-Mid EQ».

Lo-Mid Q (facteur Q medium-graves)

Détermine la largeur de bande affectée par l'égalisation autour de la fréquence «Lo-Mid f.». Les valeurs élevées correspondent à une zone plus étroite.

Lo-Mid EQ (égalisation medium-graves)

Règle l'amplitude de l'égalisation des medium-graves.

Hi-Mid f (fréquence de l'égalisation medium-aigus)

Détermine la fréquence centrale affectée par «Hi-Mid EQ».

Hi-Mid Q (facteur Q medium-aigus)

Détermine la largeur de bande affectée par l'égalisation autour de la fréquence «Hi-Mid f.». Les valeurs élevées correspondent à une zone plus étroite.

Hi-Mid EQ (égalisation medium-aigus)

Règle l'amplitude de l'égalisation des medium-aigus.

High EQ (égalisation des aigus)

Ajuste la bande des aigus.

Level (niveau de sortie d'effet)

Règle le volume du son après égalisation.

NAME/NS/MASTER

Cette section NAME/NS/MASTER permet les paramétrages suivants.

- **Name (nom du patch)**
 - **Noise Suppressor (suppresseur de bruit)**
 - **Master (contrôle général)**
 - **Foot Volume (volume pédale)**
 - **Effect Chain (ordre des effets)**
- * À chaque pression sur [NAME/NS/MASTER], vous passez ces éléments en revue dans l'ordre suivant :
Name → Noise Suppressor → Master → Foot Volume → Effect Chain.

Name (nom du patch)

Vous pouvez attribuer à chaque Patch un nom de un à 16 caractères. Vous profiterez probablement de cette capacité pour choisir des noms évoquant le son qui lui correspond ou l'utilisation que vous lui prévoyez.

1. Appuyez sur la touche [NAME/NS/MASTER] pour accéder à l'écran d'édition des noms.



2. Utilisez les touches PARAMETER [◀] [▶] pour déplacer le curseur vers le caractère à éditer.
3. Utilisez la molette PATCH/VALUE pour choisir un nouveau caractère.
 - * Vous pouvez utiliser les touches ci-après pour accéder à d'autres types de caractères :
 - CAPS:** Fait passer le caractère situé sur le curseur de minuscule en majuscule et inversement.
 - INS:** Insère une espace à la position du curseur.
 - DEL:** Supprime le caractère à la position du curseur et décale tous les caractères qui suivent d'un pas vers la gauche.
4. Pour poursuivre l'édition du nom, répétez les étapes 2 et 3.
5. Pour sauvegarder le nouveau nom, utilisez la procédure Write (p. 25) et enregistrez ce Patch dans une mémoire utilisateur (User).
Appuyez sur [EXIT] pour revenir à l'écran par défaut.

Noise Suppressor (suppresseur de bruit)

Cet effet réduit le souffle et les ronflements éventuellement captés par les micros de guitare. Comme il effectue cette suppression de manière synchronisée avec l'enveloppe du son de la guitare (la manière dont il varie en volume dans le temps), il ne l'affecte que très peu et n'intervient pas sur le caractère naturel du son.

- * Veillez à garder le supprimeur de bruit antérieur à la réverbération dans l'enchaînement des effets afin d'éviter une coupure brutale des fins de réverbération.

Paramètre	Valeur
On/Off	Off, On
Threshold	0–100
Release	0–100

On/Off (activation/désactivation)

Active/désactive le supprimeur de bruit.

Vous pouvez modifier ce paramètre à l'aide de la molette PATCH/VALUE.

- * L'appui sur [NAME/NS/MASTER] ne modifie pas le statut du supprimeur de bruit.

Threshold (seuil)

Réglez ce paramètre en fonction du niveau de bruit auquel vous êtes confronté : seuil élevé pour un niveau de bruit élevé et seuil bas pour un niveau de bruit faible. Procédez par essais successifs jusqu'à ce que l'atténuation du son de guitare paraisse le plus naturel possible.

- * Des valeurs de seuil élevées peuvent ne plus donner de son du tout si le volume de la guitare est faible ou réduit.

Release (atténuation)

Règle le temps entre l'activation du supprimeur de bruit et le retour du niveau de bruit à zéro.

Master (contrôle général)

Paramètre	Valeur
Patch Level	0–200
Master BPM	40–250

Patch Level (niveau du patch)

Règle le volume de sortie du GS-10.

Master BPM (tempo du patch)

Règle la valeur du tempo (BPM) pour chaque Patch.

- * Le BPM (battements par minute) détermine le nombre de noires par minute, c'est-à-dire le tempo.
- * Quand une unité MIDI externe est reliée à l'appareil, le Master BPM se synchronise en principe sur son tempo, ce qui rend sa modification manuelle impossible. Pour pouvoir paramétrer le Master BPM, réglez «MIDI Sync Clock» (p. 69) sur «Internal».

Contrôle du Master BPM

Pour régler le Master BPM au pied, paramétrez «Assign» comme suit :

Paramétrage rapide (p. 60)

P11: MSTR BPM TAP

Paramétrage manuel (p. 61)

Réglez ASSIGN sur ON et les options ci-après comme suit :

Target:	Master BPM (Tap)
Target Min:	Off
Target Max:	On
Source:	CTL 1 (ou CTL 2)
Source Mode:	Normal
Act.Range Lo:	0
Act.Range Hi:	127

- * Pour contrôler «Assign» au pied, vous devez régler les paramètres systèmes CTL 1 Func (ou CTL 2 Func) sur «Assign 1-8» (p. 58 et 59).

Foot Volume (volume pédale)

Effet de contrôle de volume.

Habituellement contrôlé par la pédale d'expression.

Paramètre	Valeur
Level	0–100

Level (niveau)

Règle le volume.

Effect Chain (ordre des effets)

Pour changer l'ordre dans lequel les effets sont connectés entre eux, procédez comme suit :

1. Appuyez plusieurs fois sur [NAME/NS/MASTER] jusqu'à ce que «Effect Chain» apparaisse à l'écran.
 - * À chaque pression sur [NAME/NS/MASTER], vous passez les fonctions en revue dans l'ordre suivant : Name → Noise Suppressor → Master → Foot Volume → Effect Chain.

```
Effect Chain
  FV  NS  M  CS  OD
```

- * Les effets désactivés apparaissent en minuscules.
2. Utilisez la molette PATCH/VALUE ou les touches PARAMETER [◀] [▶] pour déplacer le curseur sur le point où vous voulez insérer un effet.
 3. Appuyez sur le sélecteur On/Off de l'effet à insérer. L'effet s'insère à la position du curseur.
 - * Utilisez [ASSIGN] pour affecter le volume au pied.
 4. Pour continuer à modifier l'ordre des effets, répétez les étapes 2 et 3.
 5. Pour sauvegarder cet ordre, utilisez la procédure Write (p. 25) et enregistrez-le dans un Patch utilisateur (User). Appuyez sur [EXIT] pour revenir à l'écran par défaut.

MEMO

Les effets peuvent être être indifféremment activés ou désactivés pendant ce changement d'ordre. Quand les effets sont de part et d'autre du curseur, leur sélecteur ON/OFF permet de les activer/désactiver.

Chapitre 5 Création d'effets originaux (Customize)

La fonction Customize du GS-10 permet d'adapter l'appareil à votre sensibilité et de créer des effets entièrement nouveaux en modifiant les paramètres des simulateurs de préamplis et d'enceintes, et des effets Overdrive/Distortion ou Pedal Wah. Ces modifications peuvent être sauvegardées en paramètres personnalisés «custom» dans le GS-10. Vous pouvez aussi utiliser ces réglages personnalisés dans d'autres Patches.

Les marques cités dans ce document sont la propriété de leurs ayants-droit respectifs. Ces sociétés ne sont pas affiliées à BOSS et n'ont pas de contrat de licence ou d'autorisation concernant le GS-10 BOSS. Elles ne sont citées que pour identifier des instruments dont le son est simulé par le GS-10 BOSS.

Personnalisation des amplis COSM

Trois ensembles de réglages sont accessibles : Custom 1, Custom 2, et Custom 3.

* Le son de tous les Patches utilisant les réglages Custom 1, 2, ou 3 sera modifié si les paramètres en sont édités.

1. Appuyez sur le sélecteur PREAMP/SPEAKER On/Off pour accéder à l'écran PREAMP/SPEAKER.
2. Utilisez les touches PARAMETER [◀] [▶] pour accéder au paramètre «Type».
3. Tournez la molette PATCH/VALUE pour sélectionner «Custom 1», «Custom 2», ou «Custom 3».

```
Preamp/SP      On
ch A:          Custom 1
```

4. Utilisez les touches PARAMETER [◀] [▶] pour faire défiler les paramètres personnalisés.

```
EDIT CUSTOM PRE1
Type           JC Clean
```

5. Tournez la molette PATCH/VALUE pour en modifier les réglages.
6. Répétez si nécessaire les étapes 4 et 5.
7. Appuyez sur [EXIT] pour revenir à l'écran par défaut.

Paramètre	Valeur
Type	JC Clean, TW Clean, Crunch, VO Lead, BG Lead, MS1959 Stk, Modern Stk
Bottom	-50+50
Edge	-50+50
Bass Freq	-50+50
Treble Freq	-50+50
Preamp Low	-50+50
Preamp High	-50+50

Type

Sélectionne le type de base du préampli.

JC Clean	Son du JC-120 Roland.
TW Clean	Simulation d'un Fender Twin Reverb.
Crunch	Son permettant d'obtenir une distorsion naturelle.
VO Lead	Simulation du son «lead» d'un VOX AC-30TB.
BG Lead	Simulation du son «lead» d'un ampli combo MESA/Boogie.
MS1959 Stk	Simulation du son de l'entrée I d'un Marshall 1959.
Modern Stk	Simulation du canal rythmique d'un MESA/Boogie Dual Rectifier.

Bottom (graves)

Règle le niveau de la distorsion dans les graves.

Edge (aigus)

Règle le niveau de la distorsion dans les aigus.

Bass Freq (fréquences graves)

Règle les fréquences gérées par le bouton BASS.

Treble Freq (fréquences aiguës)

Règle les fréquences gérées par le bouton TREBLE.

Preamp Low (préampli graves)

Règle le timbre des basses fréquences du préampli.

Preamp High (préampli aigus)

Règle le timbre des hautes fréquences du préampli.

Personnalisation des haut-parleurs

Deux ensembles de réglages sont accessibles : Custom 1 et Custom 2.

* Le son de tous les Patches utilisant les réglages Custom 1 et 2 sera modifié si les paramètres en sont édités.

1. Appuyez sur le sélecteur PREAMP/SPEAKER On/Off pour accéder à l'écran PREAMP/SPEAKER.
2. Utilisez les touches PARAMETER [◀ || ▶] pour accéder au paramètre «SP Type».
3. Tournez la molette PATCH/VALUE pour sélectionner «Custom 1» ou «Custom 2».

```
Preamp/SP      On
SP Type Custom 1
```

4. Utilisez les touches PARAMETER [◀ || ▶] pour faire défiler les paramètres personnalisés.

```
EDIT CUSTOM SP 1
Speaker Size 12"
```

5. Tournez la molette PATCH/VALUE pour en modifier les réglages.
6. Répétez si nécessaire les étapes 4 et 5.
7. Appuyez sur [EXIT] pour revenir à l'écran par défaut.

Paramètre	Valeur
Speaker Size	5"-15"
Color Low	-10+10
Color High	-10+10
Speaker Num	x1, x2, x4, x8
Cabinet	Open, Close

Speaker Size (taille du haut-parleur)

Choix d'une taille de haut-parleur.

Color Low (timbre des graves)

Règle le timbre de la partie grave du haut-parleur.

Color High (timbre des aigus)

Règle le timbre de la partie aiguë du haut-parleur.

Speaker Num (nombre de haut-parleurs)

Détermine le nombre des haut-parleurs.

Cabinet (type d'enceinte)

Détermine le type de l'enceinte.

Open:

Ampli à dos ouvert.

Close:

Ampli clos.

Personnalisation des Overdrives et Distortions

Trois ensembles de réglages sont accessibles : Custom 1, Custom 2, et Custom 3.

* Le son de tous les Patches utilisant les réglages Custom 1, 2, ou 3 sera modifié si les paramètres en sont édités.

1. Appuyez sur le sélecteur OD/DS On/Off pour accéder à l'écran OD/DS.
2. Utilisez les touches PARAMETER [◀ || ▶] pour accéder au paramètre «Type».
3. Tournez la molette PATCH/VALUE pour sélectionner «Custom 1», «Custom 2», ou «Custom 3».

```
Ovrdrive/Dst  On
Type          Custom 1
```

4. Utilisez les touches PARAMETER [◀ || ▶] pour faire défiler les paramètres personnalisés.

```
EDIT CUSTOM DS 1
Type          OD-1
```

5. Tournez la molette PATCH/VALUE pour en modifier les réglages.
6. Répétez si nécessaire les étapes 4 et 5.
7. Appuyez sur [EXIT] pour revenir à l'écran par défaut.

Paramètre	Valeur
Type	OD-1, OD-2, CRUNCH, DS-1, DS-2, METAL-1, METAL-2, FUZZ
Bottom	-50+50
Top	-50+50
Low	-50+50
High	-50+50

Type

Sélectionne le type de base d'overdrive/distortion.

OD-1	Simulation de la BOSS OD-1.
OD-2	Simulation de la BOSS OD-1.
CRUNCH	Son agressif de la BOSS BD-2.
DS-1	Son de distorsion de base, traditionnelle.
DS-2	Son de distorsion plus lourd.
METAL-1	Simulation de la BOSS MT-2.
METAL-2	Son très «heavy metal».
FUZZ	Simulation d'une FUZZFACE.

Bottom (distorsion graves)

Règle le niveau de distorsion dans les graves.

Top (distorsion aigus)

Règle le niveau de distorsion dans les aigus.

Low (timbre des graves)

Règle le timbre des basses fréquences.

High (timbre des aigus)

Règle le timbre des hautes fréquences.

Personnalisation de la pédale wah-wah

Trois ensembles de réglages sont accessibles : Custom 1, Custom 2, et Custom 3.

* Le son de tous les Patches utilisant les réglages Custom 1, 2, ou 3 sera modifié si les paramètres en sont édités.

1. Appuyez sur le sélecteur FX-1 On/Off pour accéder à l'écran FX-1.
2. Utilisez les touches PARAMETER [◀] [▶] pour accéder au paramètre «FX Select» puis utilisez la molette PATCH/VALUE pour sélectionner «PW».
3. Utilisez les touches PARAMETER [◀] [▶] pour accéder au paramètre «Type».
4. Tournez la molette PATCH/VALUE pour sélectionner «Custom 1», «Custom 2», ou «Custom 3».

```
Pedal Wah On
Type Custom 1
```

5. Utilisez les touches PARAMETER [◀] [▶] pour visualiser les paramètres personnalisables.

```
EDIT CUSTOM WAH1
Type CRY WAH
```

6. Utilisez la molette PATCH/VALUE pour modifier les valeurs.
7. Répétez les étapes 4 et 5 si besoin.
8. Appuyez sur [EXIT] pour revenir à l'écran par défaut.

Paramètre	Valeur
Type	CRY WAH, VO WAH, Fat WAH, Light WAH, 7String WAH
Q	-50+50
Range Low	-50+50
Range High	-50+50
Presence	-50+50

Type

Sélectionne le type initial de la pédale wah-wah.

CRY WAH	Simulation de la CRY BABY, très populaire dans les années 70.
VO WAH	Simulation de la VOX V846.
Fat WAH	Son de wah-wah à timbre épais.
Light WAH	Son de wah-wah délicat sans surprise.
7String WAH	Wah-wah offrant une large gamme de variations pour la guitare à 7 cordes.

Q

Détermine le niveau des caractéristiques de l'effet appliqué au timbre wah-wah.

Range Low (limite basse)

Choix du timbre produit quand la pédale est en haut.

Range High (limite haute)

Choix du timbre produit quand la pédale est en bas.

Presence

Ajuste la qualité de timbre de l'effet wah-wah.

Chapitre 6 Paramétrage des fonctions des pédales

Ce chapitre décrit les paramétrages nécessaires pour l'utilisation d'une pédale d'expression ou d'un interrupteur au pied branchés sur le connecteur EXP PEDAL/CTL1,2 en face arrière.

Si vous voulez que la pédale ait la même fonction pour tous les patches

Dans le cas où vous voulez utiliser la pédale d'expression uniquement comme pédale volume ou comme pédale d'expression quelque soit le patch en cours, vous pouvez effectuer un paramétrage global qui s'applique à l'ensemble de l'appareil.



«Paramétrage des fonctions de la pédale d'expression (Expression Pedal Function) ci-contre.

«Paramétrage des fonctions de l'interrupteur au pied («Control 1, 2 Function» (p. 59).

Si vous préférez que la fonction attribuée à la pédale externe varie selon le Patch

Si vous préférez que la pédale externe ait une fonction différente pour chaque Patch (pédale d'expression utilisée pour l'expression dans un Patch et pour le volume dans un autre ou encore pour le niveau de distorsion dans un troisième), utilisez les paramétrages «Assign».

Dans chaque Patch, vous pouvez paramétrer jusqu'à huit types différents (numéros d'affectation - Assign) capables de définir quel paramètre est contrôlé par quel contrôleur.

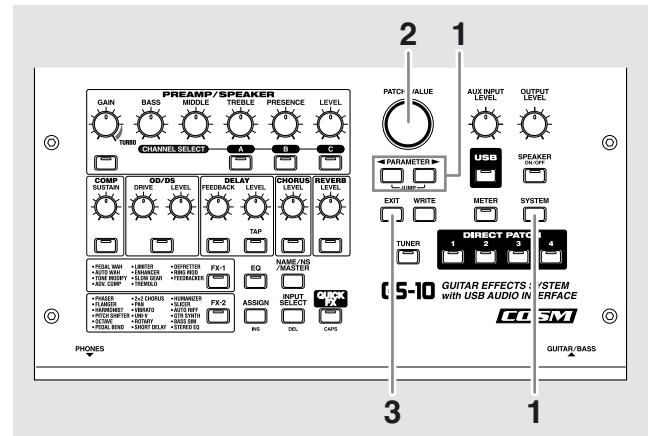
Vous pouvez en plus utiliser la fonction «Assign» pour piloter les contrôles à l'aide de messages de contrôle MIDI depuis des unités MIDI externes.



«Paramétrage de l'appel des Patches au pied (Assign)» (p. 60)

Si vous utilisez une pédale (expression ou inter) avec les paramètres «Assign» réglez «Expression pedal Function» ou «Control 1 ou 2 Function» sur «Assign 1-8».

Paramétrage des fonctions de la pédale d'expression (Expression Pedal Function)



1. Appuyez sur [SYSTEM], puis utilisez les touches PARAMETER [◀] [▶] pour accéder à «EXP PDL Func».

```
SYS:EXP PDL Func
Auto
```

2. Tournez la molette PATCH/VALUE pour paramétrer le mode de fonctionnement de la pédale d'expression.

Auto:

Utilisée normalement comme pédale volume, mais quand les effets Pedal Wah (p. 36) ou Pedal Bend (p. 45) sont activés, la pédale se transforme automatiquement en «pedal wah» ou «pedal bend».

Dès que les effets Pedal Wah ou Pedal Bend sont désactivés, elle reprend automatiquement la fonction de pédale volume.

Assign 1-8:

La pédale prend la fonction du contrôleur affecté par la fonction Assign (p. 60) dans chaque Patch.

Foot Volume:

La pédale est uniquement utilisée en pédale volume.

Patch Level:

La pédale ne sert qu'au contrôle du niveau du Patch.

Pedal Wah:

La pédale ne sert qu'en pédale wah-wah si l'effet Pedal Wah est activé.

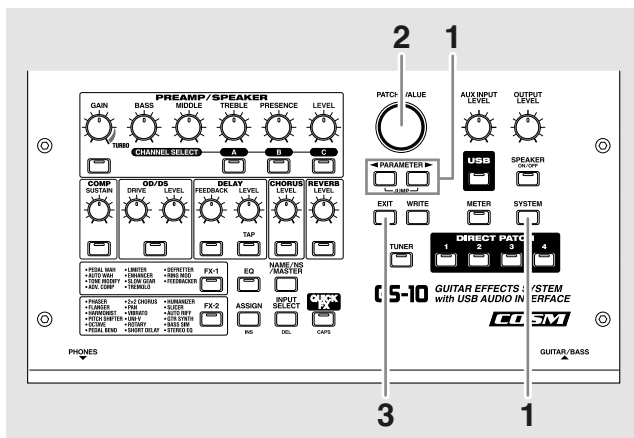
Pedal Bend:

La pédale ne sert qu'en pédale «pitch-bend» si l'effet Pedal Bend est activé.

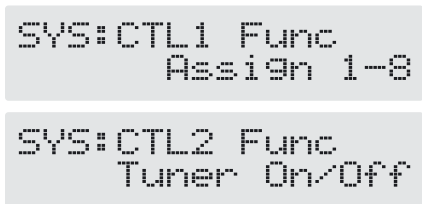
3. Appuyez sur [EXIT] pour revenir à l'écran par défaut.

Paramétrage des fonctions de l'interrupteur au pied (Control 1, 2 Function)

- * Si vous utilisez le raccord spécial Roland PCS-31 (optionnel) pour brancher deux pédales «interrupteur» sur l'appareil, celle branchée sur le connecteur à repérage blanc correspondra aux fonctions Control 1 et celle branchée sur le connecteur à repérage rouge correspondra aux fonctions Control 2.
- * Si vous n'avez qu'une pédale «inter» branchée seules les fonctions Control 1 seront utilisées.



1. Appuyez sur [SYSTEM], puis utilisez les touches PARAMETER [◀] [▶] pour accéder aux écrans «CTL 1 Func» ou «CTL 2 Func».



2. Tournez la molette PATCH/VALUE pour affecter la fonction de la pédale «inter».

Assign 1-8:

L'affectation définie par la fonction «Assign» (p. 60) de chaque Patch est utilisée.

Tuner On/Off:

La pédale est utilisée pour activer/désactiver l'accordeur incorporé. Utilisez dans ce cas un interrupteur de type «momentané» FS-5U par exemple.

Remote Strt/Stop:

La pédale est utilisée pour mettre en lecture ou arrêter un ordinateur, un magnétophone, un séquenceur ou une unité MIDI quelconque reliée à l'appareil.

Pour plus de détails sur les appareils susceptibles d'être pilotés, reportez-vous au chapitre «Commande à

distance de séquenceurs ou d'enregistreurs depuis le GS-10 (Remote Control)» (p. 75).

Direct Patch Up:

L'appel de Patch direct (p. 18) augmente d'un pas à chaque pression.

Direct Patch Down:

L'appel de Patch direct (p. 18) diminue d'un pas à chaque pression.

Patch Up:

L'appel de Patch (p. 18) augmente d'un pas à chaque pression.

Patch Down:

L'appel de Patch (p. 18) diminue d'un pas à chaque pression.

Patch Level Inc1:

Le niveau du patch (p. 54) augmente de 10 à chaque pression.

Patch Level Inc2:

Le niveau du patch (p. 54) augmente de 20 à chaque pression.

Patch Level Dec1:

Le niveau du patch (p. 54) diminue de 10 à chaque pression.

Patch Level Dec2:

Le niveau du patch (p. 54) diminue de 20 à chaque pression.

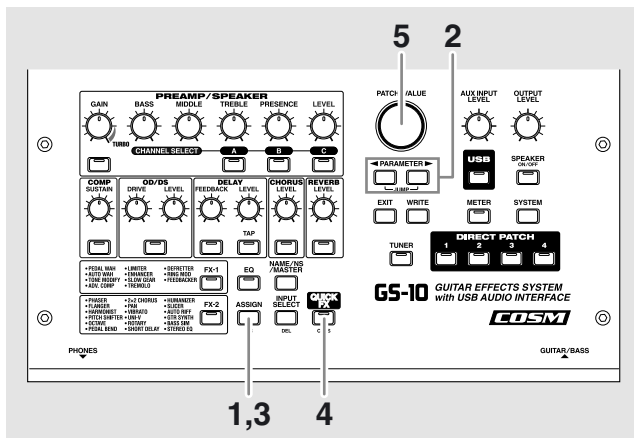
3. Appuyez sur [EXIT] pour revenir à l'écran par défaut.

Paramétrage de l'appel des Patches au pied (Assign)

Vous disposez de deux manières d'effectuer ce paramétrage : rapide, permettant d'utiliser la fonction [QUICK FX] pour saisir les valeurs rapidement et simplement, ou manuelle, dans laquelle vous réglez chaque paramètre un à un.

Paramétrage rapide

Si vous utilisez [QUICK FX] pour sélectionner des paramètres pré-établis (Preset), ces paramètres sont réglés immédiatement sur leurs valeurs optimales. Cela vous permet de les valider rapidement au lieu de les régler un par un.



1. Appuyez sur [ASSIGN].
2. Utilisez les touches PARAMETER [◀] [▶] pour sélectionner une des affectations «Assign» de 1 à 8.
3. Appuyez sur [ASSIGN] pour activer cette affectation. Des pressions successives sur [ASSIGN] activent/désactivent la fonction. La mention «ASSIGN» clignote sur l'écran quand elle est désactivée.
* Mettez toujours cette fonction sur «Off» quand elle n'est pas utilisée.
4. Appuyez sur [QUICK FX].
L'écran de sélection des Presets apparaît.

```
Quick ASSIGN1
P01:PEDAL WAH
```

* L'écran ci-dessous apparaît si les réglages «Quick Settings» sont modifiés par l'édition des paramètres immédiatement après le changement de Patch.

```
Quick ASSIGN1
----:User Setting
```

5. Tournez la molette PATCH/VALUE pour sélectionner les paramètres Preset.
6. Pour utiliser les Quick Settings avec d'autres affectations «Assigns» répétez les étapes 2 à 5.
Même avec cette procédure, les paramètres sélectionnés à l'étape 5 sont maintenus et utilisés comme Quick Settings pour l'effet suivant.
7. Pour sauvegarder les paramètres, utilisez la procédure «Write» (p. 25).
Appuyez sur [EXIT] pour revenir à l'écran par défaut.

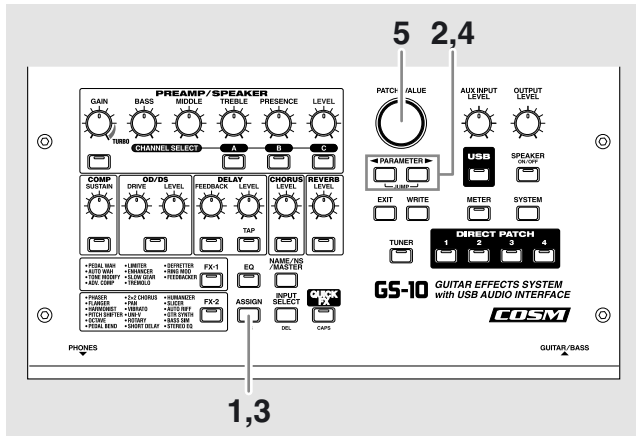
Paramétrages preset

P01	PEDAL WAH	La pédale d'expression fonctionne en pédale wah-wah.
P02	PEDAL BEND	La pédale d'expression est utilisée en pédale «pitch-bend».
P03	FOOT VOLUME	La pédale d'expression est utilisée en pédale de volume.
P04	COMP ON/OFF	La pédale interrupteur active/désactive le compresseur.
P05	OD/DS ON/OFF	La pédale interrupteur active/désactive l'overdrive/distortion.
P06	DELAY ON/OFF	La pédale interrupteur active/désactive le delay.
P07	CHRUS ON/OFF	La pédale interrupteur active/désactive le chorus.
P08	FX-1 ON/OFF	La pédale interrupteur active/désactive l'effet FX-1.
P09	FX-2 ON/OFF	La pédale interrupteur active/désactive l'effet FX-2.
P10	DLY TIME TAP	La pédale interrupteur sert à la définition du tap-tempo du delay.
P11	MSTR BPM TAP	La pédale interrupteur sert à la définition du tap-tempo du Master BPM.
P12	CH SEL INC	La pédale interrupteur sert à la sélection du canal preamp/speaker (A → B → C → A → ...).

* La fonction de pédale «interrupteur» est activée pour la pédale reliée au connecteur CTL 1.

Paramétrage manuel

Ce paramétrage permet de déterminer la correspondance entre contrôles et paramètres.



- Appuyez sur [ASSIGN].
- Utilisez les touches PARAMETER [◀] [▶] pour sélectionner un des groupes d'affectation «Assign» de 1 à 8.
- Appuyez sur [ASSIGN] pour activer ce groupe. Des pressions successives sur [ASSIGN] activent/désactivent la fonction. La mention «ASSIGN» clignote sur l'écran quand elle est désactivée.
* Mettez toujours cette fonction sur «Off» quand elle n'est pas utilisée.
- Utilisez les touches PARAMETER [◀] [▶] pour accéder à un des écrans ci-après :

Destination	ASSIGN 1 Target FU : Level
Minimum destination	ASSIGN 1 Target Min: 0
Maximum destination	ASSIGN 1 Target Max: 100
Source	ASSIGN 1 Source EXP PEDAL
Mode source	ASSIGN 1 Source Mode: Normal
Limite active basse	ASSIGN 1 Source Act. Range Lo: 0
Limite active haute	ASSIGN 1 Source Act. Range Hi: 127

- Tournez la molette PATCH/VALUE pour modifier la valeur.
- Répétez les étapes 4 et 5 si besoin.

- Pour d'autres affectations, répétez les étapes 2 à 6. Même si vous utilisez cette procédure, les paramétrages de l'étape 6 sont maintenus et transmis aux Quick Settings pour l'effet suivant.
- Pour sauvegarder, utilisez la procédure «Write» (p. 25). Appuyez sur [EXIT] pour revenir à l'écran par défaut.

Target (destination)

```
ASSIGN 1 Target
FU : Level
```

Sélectionne le paramètre à affecter. La liste des paramètres affectables se présente comme suit :

Effect On/Off

Effect's Parameters

Active/désactive l'effet affiché à l'écran et contrôle ses paramètres.

MST: Patch Level

Contrôle du volume du Patch.

MST: Master BPM

Contrôle du Master BPM.

TUNER On/Off

Active/désactive l'accordeur incorporé.

Master BPM(Tap)

Contrôle du Master BPM par le bouton Tap.

Delay Time(Tap)

Contrôle du temps de delay par le bouton Tap.

Remote Strt/Stop

Lance et arrête la lecture sur un enregistreur, séquenceur ou autre appareil relié au GS-10.

Patch Level Inc1

Augmente le volume du Patch par pas de 10 unités.

Patch Level Inc2

Augmente le volume du Patch par pas de 20 unités.

Patch Level Dec1

Diminue le volume du Patch par pas de 10 unités.

Patch Level Dec2

Diminue le volume du Patch par pas de 20 unités.

CH Select Inc

Sélectionne le canal de préampli suivant dans l'ordre A → B → C → A...

CH Select Dec

Sélectionne le canal de préampli précédent dans l'ordre C → B → A → C...

* Il est possible de faire en sorte qu'une même destination soit pilotée par plus d'un contrôle, mais vous devez alors veiller à ce que vos différentes sources ne changent pas un même paramètre au même moment sous peine de générer des bruits parasites.

Target Range (plage d'action pour la destination)

```
ASSIGN 1 Target
Min: 0
```

```
ASSIGN 1 Target
Max: 100
```

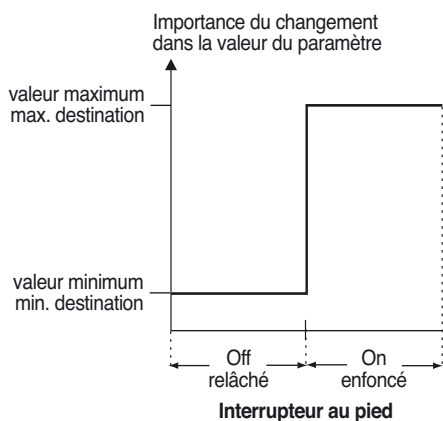
Correspond aux valeurs minimales et maximales d'action du paramètre de destination choisi sur le GS-10.

Si vous utilisez un interrupteur au pied ou un contrôle de type on/off, la valeur «Min» correspond à la position «Off» (fermé) et la valeur «Max» à la position «On» (ouvert).

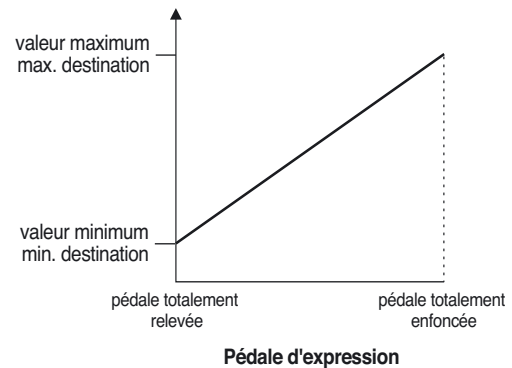
Si vous utilisez une pédale d'expression ou un contrôle continu, la valeur variera en fonction de la position de ce contrôle dans la plage d'action définie par les limites (minimum et maximum).

Par ailleurs, toujours si la destination est de type on/off, c'est la valeur médiane des données reçues qui est utilisée comme limite entre les positions «on» et «off».

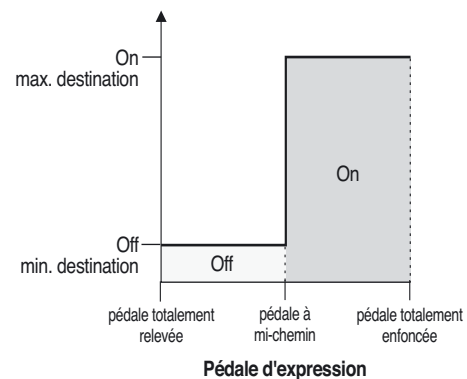
Si vous utilisez un interrupteur au pied :



Si vous utilisez une pédale d'expression :



Si vous contrôlez une destination de type on/off avec une pédale d'expression :



- * La plage d'action peut être définie en fonction de la nature de la destination.
- * Si le «minimum» est réglé sur une valeur supérieure au «maximum», le sens des variations de paramètres sera inversé.
- * Les valeurs des paramètres peuvent ne plus être valides si des modifications sont intervenues dans la définition de la destination après que le «minimum» et le «maximum» aient été choisis. Si vous faites de telles modifications, pensez à re-vérifier les paramètres «minimum» et «maximum».

Source

```
ASSIGN 1 Source
EXP PEDAL
```

Définit le contrôle «source» affectant le paramètre de destination.

Ce contrôle peut être choisi dans la liste suivante :

EXP PEDAL (pédale d'expression)

Pédale d'expression branchée sur le connecteur EXP PEDAL/CTL 1, 2.

CTL 1, CTL 2 (interrupteur au pied)

Interrupteur au pied branché sur le connecteur EXP PEDAL/CTL 1, 2.

MIDI CC# 1-31, 64-95 (contrôles MIDI 1 à 31 et 64 à 95)

Messages MIDI Control Change en provenance d'une unité MIDI externe (1 à 31, 64 à 95)

Source Mode (mode source)

```
ASSIGN 1 Source
Mode: Normal
```

Détermine le mode de fonctionnement d'un interrupteur au pied de type «momentané» (comme le FS-5U, optionnel).

Normal

L'état par défaut est Off (valeur minimum), et il ne passe en On (valeur maximum) que quand on appuie sur la pédale.

Toggle

L'état alterne entre les position On (valeur maximum) et Off (valeur minimum) à chaque nouvel appui sur la pédale.

* Mettez ce mode sur «Normal» si vous utilisez un interrupteur au pied de type «verrouillable» (comme le FS-5L, optionnel) ou si vous sélectionnez un contrôle d'un autre type.

Active Range (plage active)

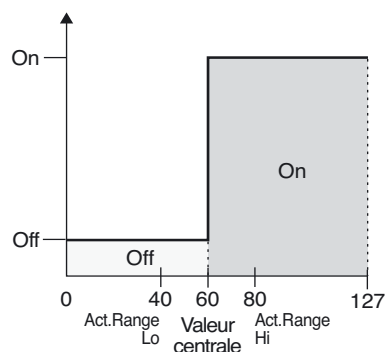
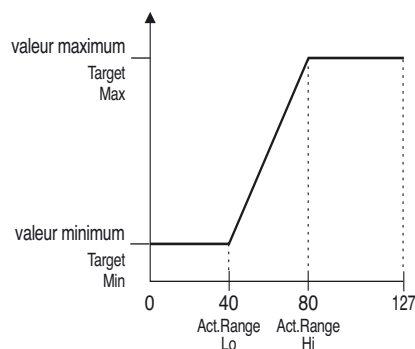
```
ASSIGN 1 Source
Act.Range Lo: 0
```

```
ASSIGN 1 Source
Act.Range Hi: 127
```

Détermine la plage d'action dans laquelle l'action sur le contrôle source entraîne une variation de la valeur du paramètre. Si le contrôleur est déplacé au-delà des limites maximum et minimum qui lui sont attribuées, la variation des valeurs s'arrête à ces limites.

(Exemple)

Pour des valeurs Act. Range Lo: 40 et Act. Range Hi: 80



* Si vous utilisez un interrupteur au pied ou tout autre contrôle de type on/off comme source, laissez les réglages sur «Lo: 0» et «Hi: 127». Pour d'autres réglages, dans certains cas, les valeurs pourraient ne pas changer.

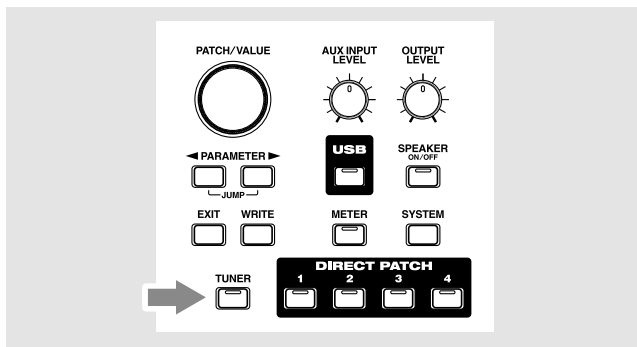
Chapitre 7 Fonctions systèmes et utilitaires

Accordeur

Quand l'accordeur est activé, le son entrant dans le GS-10 ressort tel quel sans être modifié (bypass), et le GS-10 ne sert qu'à l'accordage de la guitare.

Cet accordage se fait dans les conditions suivantes :

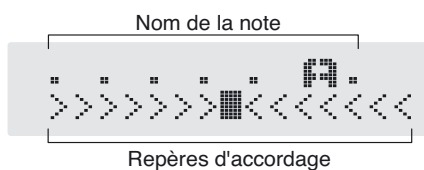
Activation de l'accordeur



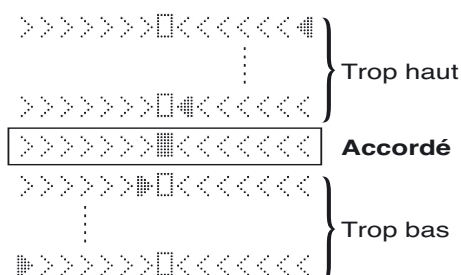
Chaque pression sur [TUNER] active/désactive l'accordeur. Le témoin [TUNER] est allumé quand il est activé.

Visualisation de l'accordage

Dans cet accordeur, le nom de la note est indiqué (en notation anglo-saxonne) sur la rangée supérieure de l'écran et les repères d'accordage sont sur la rangée inférieure, indiquant l'écart entre le son entrant dans l'appareil et la note affichée.



Si la différence entre la hauteur voulue et le son entrant est inférieure à 50 «cents» (centièmes de demi-ton) les repères d'accordage indiquent l'écart. Vous n'avez alors plus qu'à accorder la guitare pour allumer le symbole «■» au centre de la ligne.



Procédure d'accordage

1. Jouez à vide la corde à accorder.
Le nom de note le plus proche de sa hauteur réelle s'affiche sur l'écran.
* Ne jouez qu'une note/corde à la fois.
2. Accordez cette corde jusqu'à ce que son nom (en notation anglo-saxonne) apparaisse effectivement sur l'écran.

	7 ^e	6 ^e	5 ^e	4 ^e	3 ^e	2 ^e	1 ^e
Normal	B	E	A	D	G	B	E
1/2 ton plus bas	A#	D#	G#	C#	F#	A#	D#
1 ton plus bas	A	D	G	C	F	A	D

3. En surveillant les guides d'accordage, accordez-la plus finement jusqu'à ce que le symbole «■» soit contrasté.
4. Répétez les étapes 1 à 3 jusqu'à ce que toutes les cordes soient accordées.

* Quand vous accordez des guitares équipées d'un vibrato non verrouillable, une fois qu'une corde est juste, les autres peuvent se retrouver désaccordées. Vous devez alors procéder par passes successives pour obtenir un bon accordage.

Paramétrages de l'accordeur

Vous pouvez modifier les éléments suivants :

Diapason de référence (435 à 445 Hz)



La fréquence du *la*(A) 4 (le *la* du milieu du clavier d'un piano) sert de référence pour l'accordage. C'est le *la* du diapason. Vous pouvez faire varier sa valeur, sur le GS-10 entre 435 et 445 Hz.

* Il est réglé par défaut en usine sur 440 Hz.

Choix du mode de sortie pendant l'accordage



Sélectionne le mode de sortie quand l'accordeur est activé.

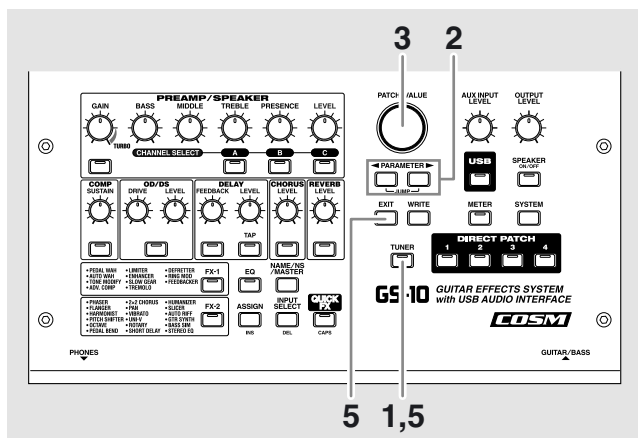
Mute:

Dans ce mode, aucun son n'est émis par l'appareil.

Bypass:

Dans ce mode le son entrant dans le GS-10 en ressort directement sans être modifié.

* L'appareil est réglé sur «Bypass» par défaut en usine.



1. Appuyez sur [TUNER] (le témoin s'allume).
2. Utilisez les touches PARAMETER [◀ || ▶] pour accéder soit à «Tuner Pitch» soit à «Tuner Output».
3. Tournez la molette VALUE pour modifier les paramètres.
4. Répétez les étapes 2 et 3 pour modifier les autres paramètres.
5. Appuyez sur [TUNER] ou [EXIT] pour revenir à l'écran par défaut.

Activation/désactivation de l'accordeur au pied

Vous pouvez utiliser une pédale (de type FS-5U) branchée sur le connecteur EXP PEDAL CTL 1,2 pour activer ou désactiver la fonction d'accordage.

Utilisez les affectations «Assign» (p. 60) pour effectuer les paramétrages suivants dans les mémoires ASSIGN 1 à 8.

Target: TUNER On/Off
 Target Min: On
 Target Max: Off
 Source: CTL1 (or CTL2)
 Mode: Toggle
 Act. Range Lo: 0
 Act. Range Hi: 1-127

Réglage de la luminosité de l'écran (LCD Contrast)

Selon les conditions d'utilisation et l'éclairage ambiant, l'écran du GS-10 peut se retrouver difficile à lire. Vous pouvez alors modifier son contraste pour obtenir une meilleure lisibilité.

1. Appuyez plusieurs fois sur [SYSTEM] jusqu'à ce que «LCD Contrast» s'affiche sur l'écran.

* Vous pouvez aussi y accéder en appuyant sur [SYSTEM] puis en utilisant les touches PARAMETER [◀ || ▶].

```
SYS:LCD Contrast
      16
```

2. Tournez la molette PATCH/VALUE pour modifier le contraste.
Valeurs accessibles : 1 à 16
3. Appuyez sur [EXIT] pour revenir à l'écran par défaut.

Limitation de la plage d'appel des Patches (Patch Extent)

En définissant une valeur haute pour l'appel des Patches et en limitant ainsi la plage d'action de cet appel, vous pouvez faire en sorte que le GS-10 ne fasse défiler que ceux dont vous avez besoin.

1. Appuyez sur [SYSTEM], puis utilisez les touches PARAMETER [◀ || ▶] pour afficher «Patch Extent» sur l'écran.

```
SYS:Patch Extent
      P200
```

2. Tournez la molette PATCH/VALUE pour définir une valeur haute au défilement des patches.
Valeurs possibles : U001 à U100, P101 à P200
3. Appuyez sur [EXIT] pour revenir à l'écran par défaut.

Maintien des fonctions de pédales au changement de patch (Assign Hold)

Cette option détermine si les affectations «Assign» (p. 60) sont conservées au changement de Patch.

* La fonction Assign Hold est inopérante si le mode «Assign Source» est réglé sur Toggle (dans lequel la valeur passe alternativement de Min à Max à chaque appui sur la pédale).

1. Appuyez sur [SYSTEM], puis utilisez les touches PARAMETER [◀ || ▶] pour accéder à l'écran «Assign Hold».

```
SYS:Assign Hold
On
```

2. Tournez la molette PATCH/VALUE pour régler la fonction «hold» de la pédale d'expression.

On: Le statut «Assign» est maintenu.

(Exemple)

Si un nouveau Patch est appelé pendant que le volume était en cours de modification par la pédale d'expression, ce changement de volume repartira (et se poursuivra) du même point tel que défini par la position de la pédale (son angle).

Si, dans ce nouveau Patch, la pédale d'expression contrôle en fait l'effet wah-wah, le volume sera réglé à la dernière valeur de progression du Patch précédent et l'effet wah-wah partira de la valeur définie par la position de la pédale à ce moment là.

Off: Le statut «Assign» n'est pas maintenu.

(Exemple)

Si un nouveau Patch est appelé pendant que le volume était en cours de modification par la pédale d'expression, ce changement de volume repartira, pour le nouveau Patch, de la valeur définie pour lui par défaut.

Si la position de la pédale d'expression est modifiée et que l'information est transmise au GS-10, le volume changera en fonction du mouvement de la pédale.

3. Appuyez sur [EXIT] pour revenir à l'écran par défaut.

Mode d'action des boutons rotatifs (Knob Mode)

Cette option détermine la manière dont les valeurs sont modifiées quand vous tournez un bouton rotatif.

1. Appuyez sur [SYSTEM], puis utilisez les touches PARAMETER [◀ || ▶] pour accéder à l'écran «Knob Mode».

```
SYS:Knob Mode
Immediate
```

2. Tournez la molette PATCH/VALUE pour régler la fonction «Knob mode».

Immediate:

La rotation des boutons modifie immédiatement les valeurs.

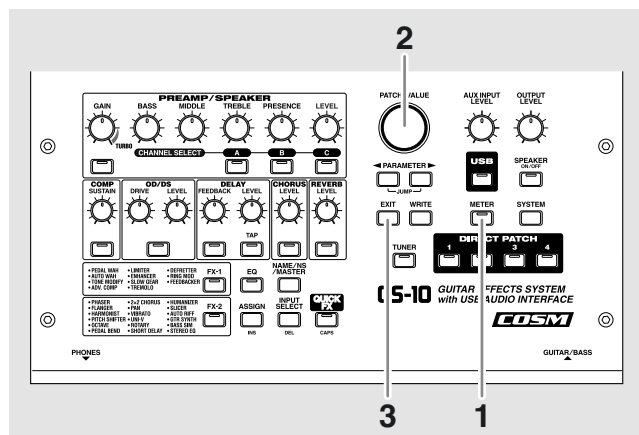
Current Setting:

Les valeurs ne commencent à changer que quand la position du bouton atteint la valeur définie dans le Patch.

3. Appuyez sur [EXIT] pour revenir à l'écran par défaut.

Visualisation du niveau de sortie de l'effet sur le bargraphe

Vous pouvez visualiser, de manière très pratique, le niveau de sortie de chaque effet.



1. Appuyez sur [METER].

METER: Input

2. Tournez la molette PATCH/VALUE pour sélectionner l'effet dont vous voulez visualiser le niveau.

- * Les effets désactivés s'affichent en minuscules.
- * Vous pouvez aussi visualiser le niveau des signaux entrant sur le connecteur INPUT en choisissant «Input». Le choix «Output» permet, pour sa part, la visualisation des signaux sortant du GS-10.
- * Vous pouvez ne pas obtenir le résultat sonore escompté si vos niveaux de sortie sont trop élevés. Réglez le niveau de sortie de chacun de vos effets de manière optimale avec le Vu-mètre en vérifiant que l'aiguille ne se déplace pas trop loin vers la droite.

3. Appuyez sur [EXIT] pour revenir à l'écran par défaut.

Chapitre 8 Utilisation du GS-10 avec des unités MIDI externes

Les fonctions MIDI du GS-10 sont modifiées quand il est relié à l'ordinateur par le bus USB. Reportez-vous également à ce sujet au chapitre 9 «Utilisation de la liaison USB du GS-10 avec un ordinateur».

Utilisation du MIDI

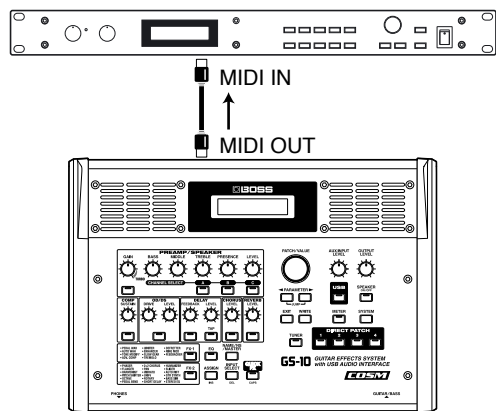
Vous pouvez effectuer un certain nombre d'opération sur le GS-10 en utilisant les liaisons MIDI.

* L'utilisation des liaisons MIDI exige une bonne correspondance entre eux des canaux MIDI des appareils connectés sous peine de ne pas pouvoir effectuer d'échanges de données.

Pilotage à partir du GS-10

Émission de messages Program Change

Quand un Patch est sélectionné sur le GS-10, un message de changement de programme correspondant à son numéro est émis simultanément. L'unité MIDI externe change alors de programme en fonction du numéro reçu.



Émission de messages Control Change

Ces messages décrivent les actions des contrôleurs branchés sur les connecteurs EXP PEDAL/CTL 1,2. Ils peuvent être utilisés (entre autres) pour commander à distance les paramètres d'une unité MIDI externe.

Transmission de données

Vous pouvez aussi utiliser les messages système exclusif pour transmettre à d'autres unités MIDI sous forme de «bulk» les données de paramétrages d'effets ou d'autres fonctions du GS-10. Vous pouvez par exemple reprogrammer un autre GS-10 à l'identique du vôtre ou sauvegarder votre configuration sur un séquenceur ou un enregistreur de données.

Contrôle du GS-10 à partir d'une unité MIDI externe

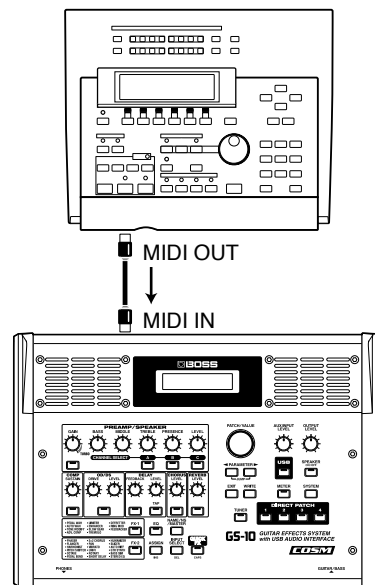
Appels de Patches

Quand le GS-10 reçoit un message Program Change depuis une unité MIDI externe, il change automatiquement de Patch en fonction du numéro reçu.

MEMO

Vous pouvez reparamétrer la correspondance entre les numéros de changement de programme reçus et les numéros de Patches du GS-10 en éditant la table de changements de programme (p. 73). Vous pouvez avoir à utiliser cette facilité pour exploiter certains effets avec les programmes d'autres appareils MIDI.

Le branchement ci-dessous concerne un accompagnement automatique de guitare piloté par un séquenceur. Les Patches sont appelés automatiquement quand les numéros de programme qui leur correspondent sont lus en même temps que la musique au point où vous avez souhaité voir intervenir le changement de Patch.



Réception de messages Control Change

Vous pouvez contrôler, pendant une prestation, les paramètres de votre choix sur le GS-10 à l'aide de messages Control Change.

MEMO

Ces paramètres sont définis par la fonction «Assign» (p. 60).

Réception de données

Le GS-10 peut recevoir des bulks de données aussi bien d'un autre GS-10 que d'un séquenceur sur lequel ils auraient été sauvegardés.

Paramétrage des fonctions MIDI

Vous trouverez ci-après la liste des fonctions MIDI du GS-10. Utilisez-les en fonction de vos besoins.

1. Appuyez plusieurs fois sur [SYSTEM] jusqu'à ce que l'écran ci-dessous apparaisse.

```
MIDI:RX Channel
Channel = 1
```

2. Utilisez les touches PARAMETER [◀] [▶] pour accéder au paramètre à modifier.
3. Tournez la molette PATCH/VALUE pour changer les valeurs.
4. Répétez les étapes 2 et 3 selon les besoins.
5. Appuyez sur [EXIT] pour revenir à l'écran par défaut.

RX Channel (canal de réception)

Valeurs possibles : 1 à 16

```
MIDI:RX Channel
Channel = 1
```

Sélectionne le canal MIDI utilisé pour la réception des messages MIDI.

* Réglé sur «1» par défaut en usine.

Omni Mode (mode omni)

Valeurs possibles : Omni Off, Omni On

```
MIDI:Omni Mode
Omni On
```

En «Omni On», les messages MIDI sont reçus sur tous les canaux, quelque soit leur numéro de canal.

* Même quand le mode Omni est réglé sur ON, les seuls messages système exclusifs valides sont ceux portant le numéro d'identification «Device ID» réglé par le paramètre «Device ID».

* L'appareil est en mode Omni ON par défaut à sa sortie d'usine.

TX Channel (canal de transmission)

Valeurs possibles : 1 à 16, Rx

```
MIDI:TX Channel
Channel = Rx
```

Sélectionne le canal MIDI utilisé pour la transmission des messages MIDI. Quand il est réglé sur «Rx», il prend la même valeur que le canal de réception (MIDI Receive).

* Réglé sur «Rx» par défaut à la sortie d'usine.

Device ID (numéro d'identification)

Valeurs possibles : 1 à 32

```
MIDI:Device ID
ID = 17
```

Définit le numéro d'identification «Device ID» utilisé pour la transmission et la réception de messages MIDI système exclusif.

* Réglé sur «17» par défaut à la sortie d'usine.

Sync Clock (synchronisation d'horloge)

Valeurs possibles : Auto, Internal

```
MIDI:Sync Clock
Auto
```

Permet de synchroniser la lecture d'un séquenceur ou d'une unité MIDI externe avec le GS-10.

Auto:

Si aucun signal MIDI Clock n'est reçu d'une unité externe, la lecture est synchronisée sur le tempo MASTER BPM, mais si un signal MIDI Clock est reçu, la lecture se synchronise automatiquement dessus.

Internal:

La lecture est synchronisée sur le tempo Master BPM.

* Réglé sur «Auto» par défaut à la sortie d'usine.

* Quand une unité MIDI externe est branchée sur le GS-10 et qu'elle émet signal MIDI Clock valide, le Master BPM se synchronise sur le tempo externe et ses propres réglages sont donc ignorés. Pour les exploiter, vous devez régler la synchronisation sur «Internal».

* Quand la lecture est synchronisée sur un signal MIDI Clock externe, des problèmes de mise en place peuvent intervenir du fait d'éventuelles erreurs de MIDI Clock.

Remote Ctrl (commande externe)

Valeurs possibles : Standard, Advanced, MMC

Permet de définir les messages MIDI transmis quand un séquenceur ou une unité MIDI externe est contrôlée depuis une pédale branchée sur le GS-10.

```
MIDI:Remote Ctrl
Advanced
```

Standard:

Transmission des messages système temps réel.

Advanced:

Transmission des messages système temps réel et de notes.

MMC:

Transmission des messages MIDI Machine Control.

- * Pour plus de détails, voir «Commande à distance de séquenceurs ou d'enregistreurs depuis le GS-10 (Remote Control)» (p. 75).
- * Réglé sur «Advanced» par défaut à la sortie d'usine.

KnobCtl Out (émission des données de contrôle rotatif)

Valeurs possibles : Off, On

```
MIDI:KnobCtrlOut
On
```

Détermine si la mobilisation des contrôles rotatifs du GS-10 provoque ou non l'émission de messages système exclusif).

Off:

L'utilisation des boutons rotatifs n'entraîne pas d'émission de messages système exclusif.

On:

L'utilisation des boutons rotatifs provoque l'émission de messages système exclusif.

- * Réglé sur «On» par défaut à la sortie d'usine.

PC Out (émission des messages Program Change)

Valeurs possibles : Off, On

```
MIDI:PC Out
On
```

Détermine si des messages Program Change sont émis ou non au changement des Patches sur le GS-10.

Off:

Pas de messages Program Change émis au changement de Patch.

On:

Le changement de Patch provoque l'émission simultanée de messages Program Change.

- * Réglé sur «On» par défaut à la sortie d'usine.

EXP PDL Out (émission de données MIDI par la pédale d'expression)

Valeurs possibles : Off, 1 à 31, 33 à 95

```
MIDI:EXP PDL Out
CC# 7
```

Détermine le numéro de contrôle utilisé pour l'émission de données Control Change par la pédale d'expression. En position «Off», aucun message n'est émis.

- * Réglé sur «CC# 7» par défaut à la sortie d'usine.

CTL1 Out (émission de données MIDI par la pédale Control 1)

Valeurs possibles : Off, 1 à 31, 33 à 95

```
MIDI:CTL1 Out
Off
```

Détermine le numéro de contrôle utilisé pour l'émission de données Control Change par la pédale branchée sur le connecteur CTL 1. En position «Off», aucun message n'est émis.

- * Réglé sur «Off» par défaut à la sortie d'usine.

CTL2 Out (émission de données MIDI par la pédale Control 1)

Valeurs possibles : Off, 1 à 31, 33 à 95

```
MIDI:CTL2 Out
Off
```

Détermine le numéro de contrôle utilisé pour l'émission de données Control Change par la pédale branchée sur le connecteur CTL 1. En position «Off», aucun message n'est émis.

- * Réglé sur «Off» par défaut à la sortie d'usine.

Transmission et réception des données

Le GS-10, permet d'émettre des données système exclusif capables de reprogrammer à l'identique un autre GS-10 ou de sauvegarder ces données sur un séquenceur ou une unité MIDI externe.

La transmission de telles données s'appelle «**Bulk Dump**» et leur réception «**Bulk Load**».

Transmission des données de paramétrage vers une unité MIDI externe (Bulk Dump)

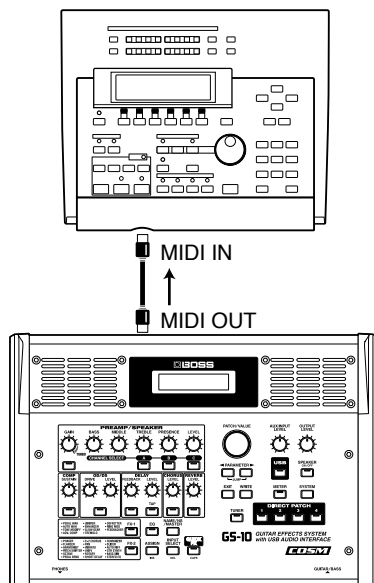
Le tableau ci-dessous donne la liste des type de données susceptibles d'être transmises par le GS-10. Vous pouvez définir des limites pour chacune.

Affichage	Données transmises
System	Paramètres systèmes, gammes d'harmonisation, phrases Auto Riff et paramètres d'édition Custom des Preamp, Overdrive/ Distortion, et Wah
U001-U100	Paramètres des Patches U001 à U100
Temp	Paramètres du Patch en cours de sélection

Branchements

Pour la sauvegarde vers un séquenceur MIDI

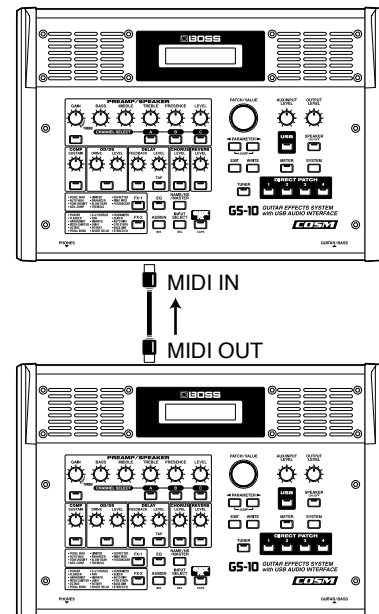
Effectuez le branchement comme indiqué ci-dessous et mettez le séquenceur en état de recevoir des données MIDI système exclusif.



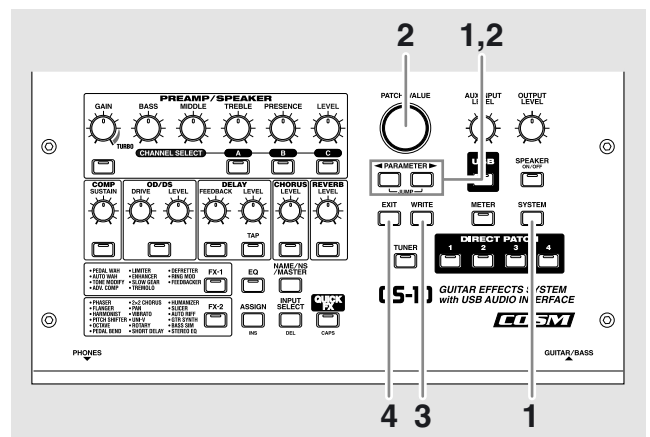
* Concernant la manipulation du séquenceur, reportez-vous aux instructions contenues dans son mode d'emploi.

Pour la transmission vers un autre GS-10

Effectuez le branchement comme indiqué ci-dessous et faites correspondre les Device ID des deux appareils.



Transmission



- Appuyez sur [SYSTEM], puis utilisez les touches PARAMETER [◀] [▶] pour accéder à l'option «MIDI: Bulk Dump».

```
MIDI: Bulk Dump
System + Temp
```

- Utilisez les touches PARAMETER [◀] [▶] pour déplacer le curseur et utilisez la molette PATCH/VALUE pour sélectionner le début et la fin des données à transmettre.
- Quand cette sélection est faite, appuyez sur [WRITE]. Les données sont transmises.


```
MIDI: Bulk Dump  
Data Dumping...
```

Quand la transmission est achevée, l'écran précédent réapparaît.

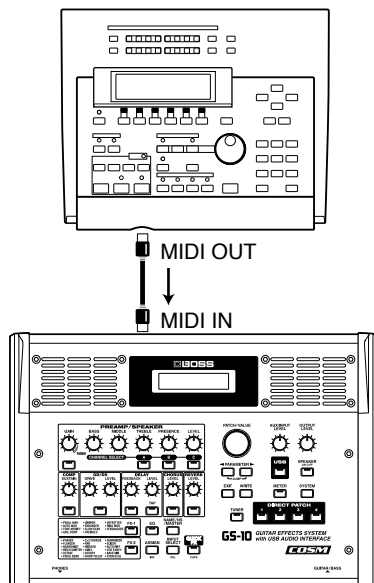
- Appuyez sur [EXIT] pour revenir à l'écran par défaut.

Réception de données depuis une unité MIDI externe (Bulk Load)

Branchements

Pour la réception de données sauvegardées sur un séquenceur MIDI

Effectuez le branchement comme indiqué ci-dessous et réglez le Device ID du GS-10 sur la valeur utilisée lors de la sauvegarde des données.



* Concernant la manipulation du séquenceur, reportez-vous aux instructions contenues dans son mode d'emploi.

Réception

- Appuyez sur [SYSTEM], puis utilisez les touches PARAMETER [◀] [▶] pour accéder à l'option «MIDI: Bulk Load».

```
MIDI: Bulk Load  
Waiting...
```

- Lancez la transmission des données sur l'unité MIDI externe.

Pendant la réception des données le message suivant apparaît sur l'écran du GS-10.

```
MIDI: Bulk Load  
Receiving...
```

À la fin de cette réception il se transforme en :

```
MIDI: Bulk Load  
Idling...
```

Vous avez alors la possibilité de provoquer la réception d'autres paquets de données.

- Appuyez sur [EXIT] pour quitter la procédure de réception de données (Bulk Load).

Après avoir appuyé sur [EXIT] l'écran par défaut réapparaît.

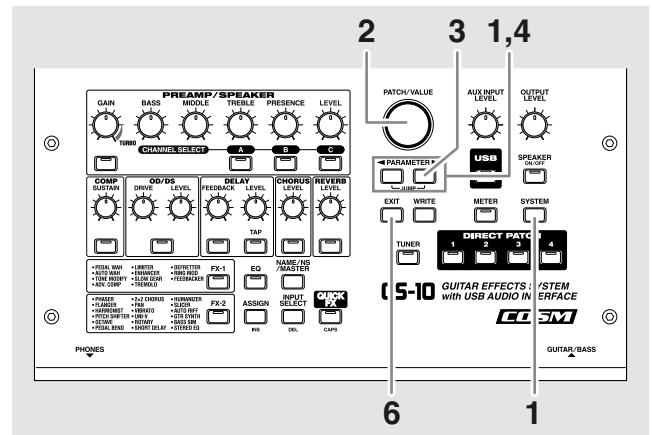
Modification de la table de changement de programmes

Lors de la réception de messages Program Change d'une unité externe, vous pouvez modifier librement la correspondance interne dans le GS-10 entre le numéro du programme reçu et le Patch appelé, en éditant la Table de changement de programmes.

Correspondances initiales dans la table de changement de programmes

La table de changement de programmes se présente comme suit à la sortie d'usine :

Program Change		
Bank	Programme	Patch
0	1	U001
	2	U002
	3	U003
	:	:
	:	:
	98	U098
	99	U099
	100	U100
	101	U100
	102	U100
	:	:
128	U100	
1	1	P101
	2	P102
	3	P103
	:	:
	:	:
	98	P198
	99	P199
	100	P200
	101	P200
	102	P200
	:	:
128	P200	



- Appuyez sur [SYSTEM], puis utilisez les touches PARAMETER [◀] [▶] pour accéder à «MIDI:Map Select».

```
MIDI:Map Select
Fix
```

- Tournez la molette PATCH/VALUE pour sélectionner «Program»

- * Il n'est pas possible d'éditer la table de changement de programme si l'option «Fix» est sélectionnée (non affichée).
- * Voir plus bas l'option «MID Map Select».

- Appuyez sur PARAMETER [▶] pour accéder à l'option «MIDI:Program Map».

```
MIDI:Program Map
B#0 PC# 1-> 0001
```

↑ ↑ ↑
numéro numéro numéro du
Bank Select du programme Patch

- Utilisez les touches PARAMETER [◀] [▶] pour déplacer le curseur et utilisez la molette PATCH/VALUE pour sélectionner le numéro de programme reçu et le numéro de Patch appelé par lui.

- * Utilisez la même procédure pour la sélection des numéro Bank Select.
- * Si vous n'utilisez que des messages Program Change et pas de messages Bank Select effectuez les réglages «Program number» (1 à 128) avec le numéro Bank Select sur «0».

- Répétez cette étape 4 autant de fois que nécessaire pour faire correspondre vos Patches à tous les numéros de programmes susceptibles de les appeler.

- Appuyez sur [EXIT] pour revenir à l'écran par défaut.

Activation/désactivation de la table de changements de programmes (MIDI Map Select)

Cette option permet de choisir entre l'utilisation de la table de changement de programmes personnalisée ou les équivalences par défaut.

1. Appuyez sur [SYSTEM], puis utilisez les touches PARAMETER [◀] [▶] pour accéder à «MIDI:Map Select».

```
MIDI:Map Select
Fix
```

2. Tournez la molette PATCH/VALUE pour choisir entre «Fix» et «Prog».

Fix:

Les changements se font selon les équivalences par défaut. Pour plus de détails à ce sujet, reportez-vous à «Correspondances initiales dans la table de changement de programmes» (p. 73).

Prog:

Les changements se font en fonction de la table de changement de programmes.

3. Appuyez sur [EXIT] pour revenir à l'écran par défaut.

Modification des numéros de Patches émis par le GS-10 vers une unité MIDI externe

Lors des changements de Patches sur le GS-10, un message Program Change est émis. La correspondance entre Patches et numéros Program Change se fait comme suit :

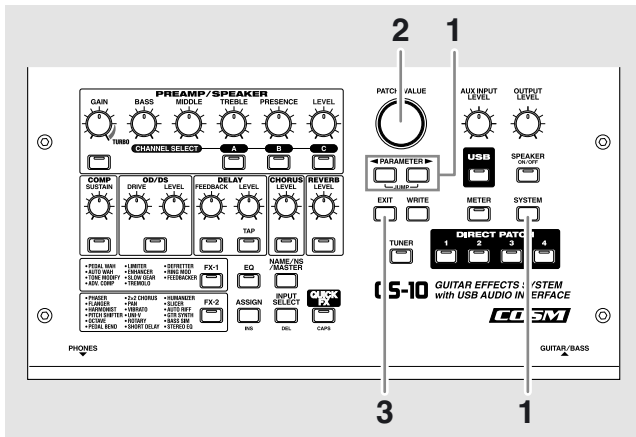
Patch	Program Change		
	Bank	Programme	
U001	0	1	
U002		2	
U003		3	
:		:	
:		:	
U098		98	
U099		99	
U100		100	
P101		1	1
P102			2
P103	3		
:	:		
:	:		
P198	98		
P199	99		
P200	100		

Commande à distance de séquenceurs ou d'enregistreurs depuis le GS-10 (Remote Control)

Une pédale branchée sur le connecteur EXP PEDAL CTL 1,2 du GS-10 permet de contrôler la lecture ou l'arrêt d'un séquenceur, d'un enregistreur ou d'une unité MIDI externe paramétrée dans ce sens.

Choix des messages utilisés pour le contrôle des unités externes

Le GS-10 utilise trois types de messages pour le contrôle d'unités MIDI externes. Choisissez celui correspondant à vos appareils.



- Appuyez plusieurs fois sur [SYSTEM] puis utilisez les touches PARAMETER [◀] [▶] pour accéder à «MIDI:Remote Ctrl».

MIDI:Remote Ctrl
Advanced

- Utilisez la molette PATCH/VALUE pour sélectionner le type de message correspondant à votre matériel.

Réglage «Standard»

Les messages MIDI standard ci-après sont transmis :

STOP	FC
START	FA

Réglage «Advanced»

Certains logiciels permettent l'affectation des fonctions d'enregistrement et de lecture à des messages MIDI dédiés.

Quand ce réglage est sélectionné, les messages de note utilisés pour le contrôle externe ou pour l'affectation de diverses fonctions sont transmis en même temps que les messages standards.

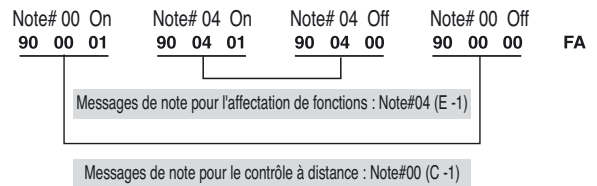
Utilisez le logiciel pour paramétrer les opérations à exécuter par le biais de ces messages de notes.

* Des exemples de paramétrages sont proposés p. 76 et 77.

STOP	90 00 00	90 02 01	90 02 00	90 00 00	FC
START	90 00 00	90 04 01	90 04 00	90 00 00	FA

À propos des messages de notes

L'activation de START provoque l'émission des messages suivants :



Les messages sont similaires pour les fonctions Reset/ Stop/ Play/ Rec. Le tableau ci-dessous donne leur correspondance avec les messages de notes utilisés.

	N° de note	Nom de note
Reset	05	F -1
Stop	02	D -1
Play	04	E -1
Rec	07	G -1

* Le nom de note peut varier en fonction de l'application utilisée et de ses réglages ; reportez-vous à son mode d'emploi pour plus de détails.

* Les messages de note sont transmis sur le canal d'émission spécifié (p. 69).

Réglage «MMC»

L'appareil émet alors les messages «MIDI Machine Control» suivants :

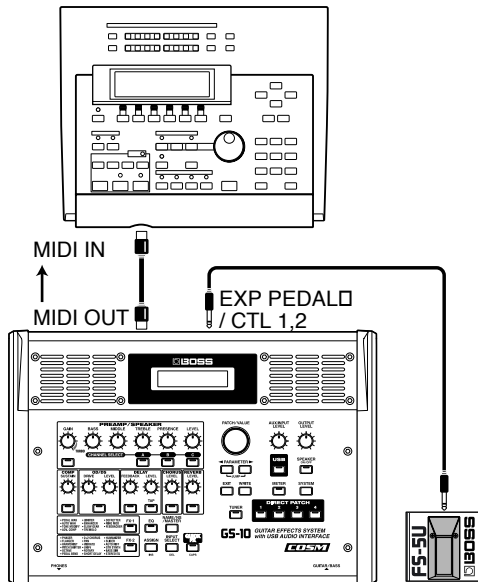
STOP	F0 7F 7F 06 01 F7
START	F0 7F 7F 06 02 F7

- Appuyez sur [EXIT] pour revenir à l'écran par défaut.

Mise en œuvre du contrôle à distance

Branchements

Branchez vos appareils selon le schéma ci-dessous.



* Concernant la manipulation de l'unité MIDI externe, reportez-vous aux instructions contenues dans son mode d'emploi.

Paramétrage

1. Suivez les instructions données dans «Choix des messages utilisés pour le contrôle des unités externes» (p. 75).
2. Appuyez plusieurs fois sur [SYSTEM] puis utilisez les touches PARAMETER [◀][▶] pour accéder à «SYS:CTL1 Func» (ou «SYS:CTL2 Func»).

```
SYS:CTL1 Func
Assign 1-8
```

```
SYS:CTL2 Func
Tuner On/Off
```

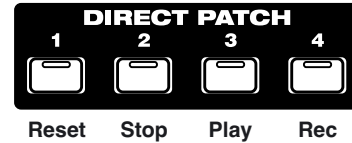
* Si vous ne branchez qu'une pédale ne paramétrez que «SYS:CTL1 Func» ; si vous branchez deux pédales, effectuez les réglages respectivement dans «SYS:CTL1 Func» et «SYS:CTL2 Func».

3. Tournez la molette PATCH/VALUE pour sélectionner «Remote Strt/Stop».

* Pour plus de détails sur «SYS:CTL1 Func» (ou «SYS:CTL2 Func»), reportez-vous p. 59.

4. Appuyez sur [EXIT] pour revenir à l'écran par défaut. L'appui sur la pédale interrupteur émet alternativement les messages Start et Stop.

Le GS-10 permet le contrôle d'unités MIDI externe par combinaison des boutons [EXIT] et DIRECT PATCH [1] à [4].



Les fonctions Reset, Stop, Play, et Rec sont affectées aux boutons DIRECT PATCH [1] à [4]. Si vous appuyez dessus en maintenant [EXIT] enfoncé, les messages correspondant aux paramètres «MIDI: Remote Ctrl» sont transmis.

«MIDI: Remote Ctrl» réglé sur «Standard»

Les messages système suivant sont transmis :

Reset	rien
Stop	FC
Play	FA
Rec	rien

* Ni FA ni FC ne peuvent être transmis consécutivement.

«MIDI: Remote Ctrl» réglé sur «Advanced»

Certains logiciels permettent l'affectation des fonctions d'enregistrement et de lecture comme Start et Stop à des messages MIDI spécifiques.

Quand ce réglage est sélectionné, les messages de note utilisés pour le contrôle externe ou pour l'affectation de diverses fonctions sont transmis en même temps que les messages standards.

Utilisez le logiciel pour paramétrer les opérations à exécuter par le biais de ces messages de notes.

Reset	90 00 01 90 05 01 90 05 00 90 00 00
Stop	90 00 01 90 02 01 90 02 00 90 00 00 FC
Play	90 00 01 90 04 01 90 04 00 90 00 00 FA
Rec	90 00 01 90 07 01 90 07 00 90 00 00

* Ni FA ni FC ne peuvent être transmis consécutivement.

* Les messages de note sont transmis sur le canal d'émission sélectionné (p. 69).

«MIDI: Remote Ctrl» réglé sur «MMC»

L'appareil émet alors des messages «MIDI Machine Control».

Reset	F0 7F 7F 06 44 06 01 00 00 00 00 F7
Stop	F0 7F 7F 06 01 F7
Play	F0 7F 7F 06 02 F7
Rec	F0 7F 7F 06 06 F7

Exemples de paramétrages pour SONAR 2.0

Les paramétrages ci-après vous permettent de contrôler les fonctions Play/Stop, Reset, et Record depuis le GS-10.
(Avec SONAR 2.0 le réglage se fait avec les noms des notes (Keys) plutôt qu'avec les messages de Notes MIDI)

- 1.** Dans le menu Options sélectionnez «MIDI Devices».
- 2.** Dans le dialogue «MIDI Devices» sélectionnez [BOSS GS-10 Control] à la fois en entrées (Inputs) et en sorties (Outputs).
- 3.** Dans le menu Options sélectionnez «Key Bindings».
- 4.** Dans la fenêtre «Key Bindings» sélectionnez les options ci-après :
[Type of Keys]
Cochez «MIDI» et «Enable»
[MIDI 'Shift' Options]
Cochez «Key», et input «C -1»
- 5.** Dans la section [Bindings] réglez [Key] sur [D -1].
- 6.** Dans la section [Function] sélectionnez [Transport | Stop].
- 7.** Cliquez sur le bouton [Bind].
La note [Key] [D -1] va être connectée à la zone [Function] [Transport | Stop].
- 8.** Dans la section [Bindings] réglez [Key] sur [E -1].
- 9.** Dans la section [Function] sélectionnez [Transport | Play].
- 10.** Cliquez sur le bouton [Bind].
La note [Key] [E -1] va être connectée à la zone [Transport | Play].
- 11.** Dans la section [Bindings] réglez [Key] sur [F -1].
- 12.** Dans la section [Function] sélectionnez [Transport | Reset].
- 13.** Cliquez sur le bouton [Bind].
La note [Key] [F -1] va être connectée à la zone [Transport | Reset].
- 14.** Dans la section [Bindings] réglez [Key] sur [G -1].
- 15.** Dans la section [Function] sélectionnez [Transport | Record].
- 16.** Cliquez sur le bouton [Bind].
La note [Key] [G -1] va être connectée à la zone [Transport | Record].

Répétez les étapes 5 à 16 de manière à obtenir les paramétrages suivants :

	N° note	Note	Fonction
Reset	05	F-1	Transport Reset
Stop	02	D-1	Transport Stop
Play	04	E-1	Transport Play
Rec	07	G-1	Transport Record

- 17.** Cliquez sur le bouton [OK] pour finaliser les réglages.
La fenêtre «Key Bindings» se ferme et les réglages sont validés.

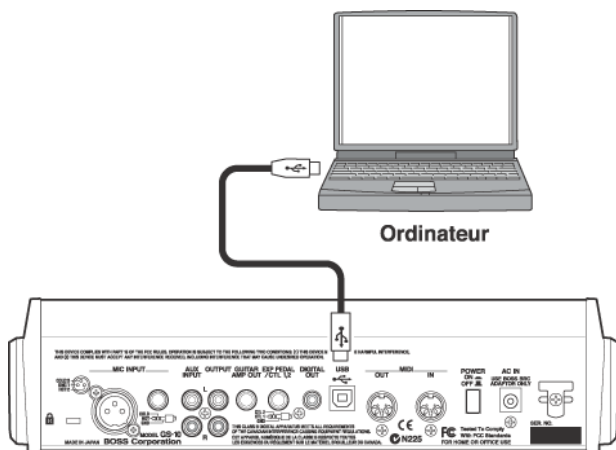
Chapitre 9 Utilisation de la liaison USB du GS-10 avec un ordinateur

Avant tout branchement de l'USB

Le GS-10 vous permet d'utiliser le bus USB pour transmettre aussi bien des signaux audio numériques que MIDI entre lui-même et votre ordinateur.

Cela nécessite l'installation d'un pilote (driver) USB sur l'ordinateur, lui permettant de correspondre au mode de communication utilisé par le GS-10.

Pour les instructions concernant l'installation et le paramétrage de ce pilote, reportez-vous au chapitre correspondant, en appendice (p. 125).



Choix du pilote (driver)

Le GS-10 propose deux modes de fonctionnement. L'un eux utilise le pilote (driver) spécial présent sur le CD-ROM fourni avec l'appareil, et l'autre les pilotes standards du système (Windows ou Mac OS).

Le pilote spécifique offre un son de meilleure qualité et une plus grande stabilité en enregistrement audio, lecture ou édition.

Par ailleurs ce pilote vous permet de contrôler le GS-10 de manière externe par messages MIDI et de brancher des unités MIDI externes, par son intermédiaire, sur l'ordinateur.

Paramétrage des fonctions USB

Réglage du niveau d'enregistrement (Output Level)

Permet le réglage du niveau de la sortie audio numérique vers les connecteurs USB et DIGITAL OUT.

1. Appuyez sur [USB].
2. Utilisez les touches PARAMETER [◀] [▶] pour accéder à «Out Lev».

```
USB/DIG:Out Lev1
                68
```

3. Tournez la molette PATCH/VALUE pour ajuster le niveau de sortie.
4. Appuyez sur [EXIT] pour revenir à l'écran par défaut.

Réglage du niveau d'entrée (Input Level)

Permet le réglage du niveau de l'entrée audio numérique au niveau du connecteur USB.

1. Appuyez sur [USB].
2. Utilisez les touches PARAMETER [◀] [▶] pour accéder à «Input Level».

```
USB:Input Level
                100
```

3. Tournez la molette PATCH/VALUE pour ajuster le niveau d'entrée.
4. Appuyez sur [EXIT] pour revenir à l'écran par défaut.

Activation/désactivation du monitoring direct

Déterminez si la commande Direct Monitor qui contrôle le monitoring direct (décrit plus loin) est activée ou désactivée.

1. Appuyez sur [USB].
2. Utilisez les touches PARAMETER [◀ || ▶] pour accéder à «Monitor Cmd»

```
USB:Monitor Cmd
      Disable
```

3. Utilisez la molette PATCH/VALUE pour activer ou désactiver cette commande.

Disable:

La commande Direct Monitor est désactivée et conserve le mode Direct Monitor réglé sur le GS-10.

Enable:

La commande Direct Monitor est activée et permet d'activer/désactiver le monitoring direct depuis une unité externe.

* Réglé sur «Disable» par défaut en usine.

4. Appuyez sur [EXIT] pour revenir à l'écran par défaut.

Affectation du signal de sortie / monitoring direct (Dir Monitor)

Déterminez si le son traité est entendu ou non au niveau des haut-parleurs incorporés du GS-10 ou des sorties PHONES, OUTPUT L/R, ou GUITAR AMP OUT.

1. Appuyez sur [USB].
2. Utilisez les touches PARAMETER [◀ || ▶] pour accéder à «Dir Monitor».

```
USB:Dir Monitor
      On
```

3. Tournez la molette PATCH/VALUE pour activer/désactiver cette fonction (On/Off).

On:

Le son traité est entendu. Vous choisirez cette option si vous utilisez le GS-10 de manière autonome, sans le brancher sur un ordinateur (si vous le mettiez sur «Off», vous n'entendriez aucun son).

Off:

Choisissez cette option si vous transmettez les données audio en interne vers l'ordinateur (Thru).

- * Réglé sur «On» par défaut au départ d'usine.
- * Si vous utilisez le pilote spécifique, vous pouvez contrôler l'activation/désactivation du monitoring direct depuis toute application compatible ASIO 2.0, Cubase par exemple.

4. Appuyez sur [EXIT] pour revenir à l'écran par défaut.

Choix du mode de sortie

Déterminez si la sortie se fait en stéréo ou si le son direct et le son traité sont émis séparément.

1. Appuyez sur [USB].
2. Utilisez les touches PARAMETER [◀ || ▶] pour accéder à «Output Mode».

```
USB:Output Mode
      Stereo(L/R)
```

3. Utilisez la molette PATCH/VALUE pour choisir le mode de sortie.

Stereo (L/R):

Le son sort en stéréo.

Effect/Direct:

Le son direct et le son traité sortent séparément.

* Réglé sur «Stereo (L/R)» par défaut à la sortie d'usine.

4. Appuyez sur [EXIT] pour revenir à l'écran par défaut.

Sélection du pilote (driver)

Après avoir installé à la fois le pilote spécial et les pilotes standards et basculé le mode de pilotage du GS-10 sur l'extérieur, vous pouvez passer du pilote spécifique au pilote standard en fonction de vos besoins.

Pour les instructions concernant l'installation et le paramétrage des pilotes, reportez-vous au chapitre correspondant, en appendice (p. 125).

1. Appuyez sur [USB].
2. Utilisez les touches PARAMETER [◀] [▶] pour accéder à «Driver Mode».



```
USB:Driver Mode
      Advanced
```

3. Tournez la molette PATCH/VALUE pour choisir le pilote.

Standard:

Utilisation du pilote standard du système.

Advanced:

Utilisation du pilote spécifique fourni sur le CD-ROM.

* Réglé sur «Advanced» par défaut à la sortie d'usine.

4. Appuyez sur [EXIT] pour revenir à l'écran par défaut.
* Si le pilote du mode sélectionné n'a pas encore été installé, vous devez alors éteindre le GS-10 et l'installer.
5. Quittez toute application de séquence ou autre utilisée par le GS-10.
6. Éteignez le GS-10 puis remettez-le sous tension.
Le pilote correspondant est installé sur l'ordinateur.

le MIDI avec le pilote standard

Il est normalement préférable d'utiliser les fonctions MIDI avec le pilote spécifique «Advanced».

* Avec les réglages d'usine, le mode standard n'est compatible que pour l'audio.

Si le mode «Standard» est sélectionné et que le pilote standard du système est compatible à la fois pour l'audio et le MIDI, vous pouvez utiliser les deux types de données sous les conditions suivantes :

* Il a été confirmé que les pilotes standards Windows XP/2000/Me/98 et Mac OS X/9/8 ne sont pas totalement compatibles et que des problèmes peuvent intervenir lors de leur utilisation.

1. Appuyez sur [USB].
2. Utilisez les touches PARAMETER [◀] [▶] pour accéder à «Std.Drv Func».



```
USB:Std.Drv Func
      Audio
```

3. Tournez la molette PATCH/VALUE pour choisir la fonction attribuée au pilote standard.

Audio:

Seul l'audio est utilisé.

Audio&MIDI:

L'audio et le MIDI sont utilisés.

4. Appuyez sur [EXIT] pour revenir à l'écran par défaut.
5. Quittez toute application de séquence ou autre utilisée par le GS-10.
6. Éteignez le GS-10 puis remettez-le sous tension.
* Pour plus de détails sur l'installation des pilotes, voir «Installation et paramétrage du pilote USB» (p. 125).

Enregistrement du signal de sortie du GS-10 sur un ordinateur

Réglez votre application (séquenceur audio-MIDI par exemple) de manière à ce que le port d'entrée audio soit le GS-10.

Vous pouvez définir librement le point d'extraction du signal adressé à l'ordinateur à l'aide de la fonction Effect Chain (p. 24). Par exemple, en faisant en sorte que l'ordinateur accède au signal en tout début de chaîne, vous pouvez effectuer un enregistrement du son totalement non traité tout en l'écoutant sur les haut-parleurs incorporés avec le son des effets.

Si vous utilisez le logiciel pour «passer» les données audio vers un système d'enregistrement ou de diffusion branché sur l'ordinateur, réglez la fonction Direct Monitor (p. 79) sur Off.

Traitement du signal audio d'un ordinateur par les effets du GS-10

Réglez les ports de sortie utilisés par l'application sur «GS-10».

Vous pouvez utiliser le GS-10 pour ajouter des effets à des données audio créées ou lues par l'ordinateur et réenregistrer ce son traité dans l'ordinateur.

Vous utiliserez cette fonctionnalité pour ajouter des effets à des données audio existantes.

1. Appuyez sur [INPUT SELECT].



Input Select
Guitar

2. Utilisez la molette PATCH/VALUE pour sélectionner une des options suivantes :

USB (Gtr/Mic):

Les effets sont appliqués à des sons de guitare ou de voix sur l'ordinateur.

USB (Bass):

Les effets sont appliqués à des sons de basse sur l'ordinateur.

3. Appuyez sur [EXIT] pour revenir à l'écran par défaut.

Les trajets audio correspondant à cette option sont indiqués p. 19 et 20.

NOTE

Dans ce mode, paramétrez le logiciel pour annuler la fonction Thru pour l'audio (renvoi du signal en sortie).

Pilotage du GS-10 depuis l'ordinateur

Vous pouvez utiliser le bus USB MIDI pour piloter le GS-10 depuis l'ordinateur.

Si vous placez le GS-10 en mode de pilote «Advanced» (p. 126 et 146), le pilotage du GS-10 par MIDI passe des connecteurs MIDI IN/OUT aux ports MIDI du pilote USB «GS-10 Control».

Pour plus de détails sur les paramètres MIDI, reportez-vous au chapitre 8 «Utilisation du GS-10 avec des unités MIDI externes» (p. 68).

Utilisation du GS-10 comme interface MIDI

Quand le GS-10 est placé en mode «Advanced» (p. 126 et 146) et branché sur l'ordinateur par le port USB, vous pouvez utiliser les connecteurs MIDI IN/OUT du GS-10 pour relier l'ordinateur à des unités MIDI externes.

Réglez simplement les ports d'entrée et sortie utilisés par les applications MIDI de l'ordinateur sur GS-10 MIDI In/Out.

Appendices

À propos du MIDI

MIDI est l'acronyme de «Musical Instrument Digital Interface», standard international de communication numérique entre instruments de musique. Tous les appareils standardisés MIDI sont capables de transmettre et de reconnaître des données venant de/allant vers d'autres appareils de constructeurs différents.

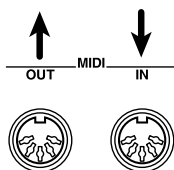
Dans le standard MIDI, les informations d'exécution comme l'enfoncement d'une touche ou d'une pédale sont transmises sous forme de messages MIDI.

Transmission et réception des messages MIDI

Voyons d'abord comment les messages MIDI sont transmis et reçus.

Prises MIDI

Le système MIDI utilise le type de connecteurs ci-dessous, qui permettent le branchement des câbles MIDI entre les appareils.



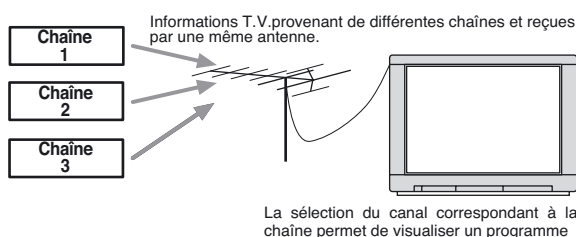
MIDI IN	Permet la réception des messages MIDI provenant d'un autre appareil.
MIDI OUT	Permet la transmission des messages MIDI vers un autre appareil.
MIDI THRU	Retransmet les messages reçus en MIDI IN.

* Le GS-10 comporte les prises MIDI «IN» et «OUT».

Canaux MIDI

Le système MIDI permet de contrôler de manière indépendante plusieurs appareils à partir d'une même liaison série grâce au concept des canaux MIDI.

Les canaux MIDI sont assez semblables aux chaînes d'une télévision. En changeant de chaîne, vous accédez à une grande variété de programmes. Cela se fait en «accordant» votre téléviseur sur le canal utilisé par la chaîne désirée.



Le système MIDI dispose de 16 canaux (1 à 16), et les messages MIDI ne sont reçus et interprétés que par l'instrument dont le canal de réception correspond au canal

d'émission.

* Si le mode «omni» est activé, l'appareil récepteur acceptera les informations en provenance de tous les canaux MIDI quels qu'ils soient. Si vous n'avez pas besoin de contrôler un canal MIDI spécifique, vous pouvez laisser votre appareil en Omni On.

Types de messages MIDI utilisés par le GS-10

Le système MIDI comporte différents types de messages MIDI destinés à la transmission d'une grande variété d'informations. Ces messages MIDI peuvent être divisés grossièrement en deux types : ceux qui sont spécifiques d'un canal (messages canal) et ceux qui sont généraux et indépendants des canaux (messages système).

Messages Canal

Ils servent à la transmission de données d'exécution et constituent la majeure partie du «contrôle» à distance. La manière dont l'appareil récepteur réagit à chaque type de message MIDI est déterminée par son paramétrage propre.

Messages «Program change»

Généralement utilisés pour la sélection de sons sur l'unité distante. Ils comportent un numéro de changement de programme de 1 à 128 qui définit le son appelé. Le GS-10 permet la sélection de chacun de ses 200 numéros de Patch par leur association avec des messages «bank select».

Messages «Control change»

Permettent d'agir sur l'expressivité d'une exécution. Chaque message comporte un numéro de contrôle dont l'action sur le son dépendra du paramétrage de l'appareil récepteur.

Les paramètres spécifiés et associés à un contrôle peuvent être contrôlés depuis le GS-10.

Messages système

Les messages système sont divisés en messages système exclusif, spécifiques à chaque marque et d'autres messages utilisés pour la synchronisation ou pour assurer le contrôle de l'état et du fonctionnement du système MIDI.

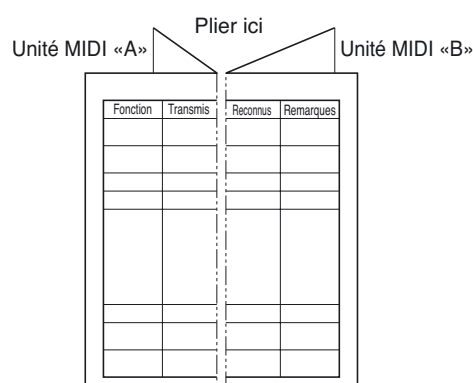
Messages système exclusif

Ces messages comportent des informations spécifiques d'une marque et d'un appareil, concernant généralement la programmation des sons. Ils ne peuvent en principe être échangés qu'entre instruments de même type et permettent la sauvegarde des programmes sur un séquenceur, sur une unité de sauvegarde externe ou vers un autre GS-10.

Pour pouvoir effectuer cet échange, les deux instruments doivent être «accordés sur le même numéro «device ID».

À propos de l'implémentation MIDI

Le système MIDI permet l'échange d'un grand nombre d'informations entre instruments, mais il n'est pas nécessaire dans tous les cas que tous les types de messages puissent être émis ou reconnus. Deux appareils ne peuvent communiquer en fait qu'au niveau des messages qu'ils ont en commun. Chaque appareil MIDI dispose donc d'une «Charte d'implémentation» indiquant les types de messages pouvant être reçus ou transmis par lui. En comparant deux chartes d'implémentation d'appareils différents, vous pouvez ainsi visualiser immédiatement les messages qu'ils sont susceptibles d'échanger du fait de leur format standardisé : il suffit de les placer côte à côte comme indiqué ci-dessous.



À propos de l'USB

USB est l'abréviation de «Universal Serial Bus», c'est-à-dire interface série de communication destinée à des périphériques d'ordinateurs. Cette liaison permet en effet une transmission d'informations à haut débit à un grand nombre de périphériques à l'aide d'un câble unique et elle présente l'avantage d'autoriser le branchement et le débranchement des appareils «à chaud», avec reconnaissance automatique de la présence ou de la disparition du périphérique sur le bus.

Sur le GS-10, l'USB permet la transmission de données audionumériques et MIDI.

Messages d'erreur

Si vous tentez d'effectuer une opération non conforme ou si elle ne peut pas être exécutée, l'écran affiche un message d'erreur. Notez-le et prenez les mesures appropriées dans la liste ci-dessous.

```
Battery Low !!
Please Change
```

- La pile servant au maintien des mémoires internes du GS-10 quand il est éteint a une charge insuffisante (message apparaissant quand l'appareil est sous tension)
- Remplacez cette pile dès que possible. Adressez-vous pour cela à un centre de maintenance agréé ou à votre revendeur.

```
MIDI Off Line !
```

- Un problème est intervenu sur la liaison MIDI.
- Vérifiez que vos câbles ne sont pas débranchés ou en court-circuit.

```
MIDI Buffer Full
```

- La mémoire tampon a été saturée par un trop gros afflux de données MIDI.

```
Not Available !
Check OUTPUT
```

- Vous tentez de modifier le paramétrage PREAMP / SPEAKER ci-dessous (p. 28) avec l'option OUTPUT SELECT (p. 16) réglée sur une autre valeur que Line / Phones :
 - SP Type, Mic Type, Mic Dis., Mic Pos., Mic Level, Direct Level
- En fait le paramétrage peut être modifié, mais cela n'aura aucun effet.

Liste des patches

No.	Nom	OD/DS	Ch. Select	ch-A	ch-B	ch-C
P101	POWER LEAD	-	A	MS1959(I)	Drive Stack	Metal Lead
P102	WARM CLEAN	-	A	Warm Clean	Warm Clean	JC-120
P103	BRIT VALVES	-	A	VO Drive	MS1959(I)	MS HiGain
P104	METAL MASTERS	-	A	T-Amp Lead	R-FIER Red	5150 Drive
P105	ATTIC AMPS	-	A	Pro Crunch	Clean TWIN	VO Lead
P106	WARM OVERDRIVE	T-Scream	A	Fat MATCH	Crunch	VO Drive
P107	1969 VIBE	'60s FUZZ	A	MS1959(I)	MS1959(I)	Power Stack
P108	CLASSICAL ROCK	T-Scream	A	Pro Crunch	MS1959(I)	MS HiGain
P109	5th TONE+SlwGEAR	-	A	Warm Clean	JC-120	SLDN
P110	CRYING	GUV DS	A	MS1959(I)	MS1959(II)	MS HiGain
P111	70's FUNK	-	A	Clean TWIN	Clean TWIN	Clean TWIN
P112	ALMOST HUMAN	-	A	Clean TWIN	Crunch	BG Lead
P113	80's ROCKABILLY	-	A	Warm Clean	Pro Crunch	Drive Stack
P114	H&K TRIPLE	-	A	T-Amp Clean	T-Amp Crunch	T-Amp Lead
P115	TEXAS TREM	Blues OD	A	Warm Clean	Clean TWIN	Pro Crunch
P116	JAZZ CATS	-	B	Jazz Combo	Pro Crunch	SLDN
P117	DRIVIN' BG	-	A	BG Rhythm	BG Drive	R-FIER Orng
P118	BIGGEST MUFF	MUFF FUZZ	A	JC-120	Full Range	Pro Crunch
P119	CLEAN + DRIVE	Turbo OD	A	Warm Clean	MATCH Drive	Smooth Drive
P120	SOLID STACK	Booster	A	Power Stack	Power Stack	Power Stack
P121	CRUNCH ROTARY	-	A	Crunch	Crunch	Crunch
P122	CLASSIC TRIO	-	A	Clean TWIN	MS1959(I+II)	R-FIER Red
P123	OC + FUZZ	MUFF FUZZ	A	MS1959(I)	BG Lead	Power Stack
P124	3 CHANNEL TWIN	-	A	Clean TWIN	Clean TWIN	Clean TWIN
P125	CREAMED MS1959	-	A	Wild Crunch	MS1959(I+II)	MS1959(II)
P126	CRUNCHY STRAT	Blues OD	A	Warm Clean	Clean TWIN	Pro Crunch
P127	FLANGE ME OUT!	-	A	Clean TWIN	Crunch	Smooth Drive
P128	DS-1 STANDARD	Distortion	A	MS1959(I)	Drive Stack	Drive Stack
P129	DOTTED 8th DELAY	-	A	Warm Clean	Tweed	Full Range
P130	FAT CRUNCH!!	-	A	Wild Crunch	Fat MATCH	SLDN
P131	FEEDBACK	-	A	Crunch	R-FIER Red	R-FIER Red
P132	FRETLESS SOLO	-	A	Mic Preamp	BASS 360	Warm Clean
P133	1968-80 for LP	-	A	VO Drive	MS1959(I)	MS1959(I)
P134	GS-PAD	-	C	Full Range	Clean TWIN	Warm Clean
P135	HARMONYMAN in Am	-	A	Warm Clean	Wild Crunch	MS1959(I+II)
P136	NATURAL CRUNCH	Natural OD	A	Blues	T-Amp Clean	Drive Stack
P137	HUM->ACOUSTIC	-	C	Full Range	Full Range	Full Range
P138	HARD ROCK70s-90s	-	A	MS HiGain	BG Lead	5150 Drive
P139	HEAVY RIFF	-	A	R-FIER Vint	R-FIER Orng	R-FIER Red
P140	HiGAIN BG LEAD	-	A	BG Rhythm	BG Drive	BG Lead
P141	HIT E5 CHORD	Booster	A	MS1959(I+II)	SLDN	BG Drive
P142	JAZZY CHORD LP	-	A	Warm Clean	Jazz Combo	JC-120
P143	LOUD,LDR,LOUDEST	-	A	MS1959(I)	Power Stack	R-FIER Orng
P144	CLASSIC DUDE	T-Scream	A	JC-120	VO Drive	VO Lead
P145	LEGATO MASTER	-	A	Clean TWIN	Smooth Drive	T-Amp Lead
P146	MAGIC JC	-	A	JC-120	JC-120	MS HiGain
P147	MATCH ROCK	-	A	MATCH Drive	Fat MATCH	Fat MATCH
P148	MELLOW HOLLOW	-	A	Warm Clean	Crunch	Smooth Drive
P149	MELTDOWN	-	A	JC-120	Fat MATCH	MS1959(I)
P150	METALIZER	-	A	Clean TWIN	5150 Drive	Metal Lead

No.	Nom	OD/DS	Ch. Select	ch-A	ch-B	ch-C
P151	MORPHEOUS	-	C	Full Range	MATCH Drive	R-FIER Vint
P152	MS TRI-CHANNEL	-	A	MS1959(I)	MS1959(I)	MS HiGain
P153	MODERN CRUNCH	-	A	T-Amp Clean	T-Amp Clean	T-Amp Lead
P154	MONO SYNTH	-	A	JC-120	Blues	SLDN
P155	CLEAN&COMPRESSED	-	A	Clean TWIN	Clean TWIN	BG Lead
P156	DRIVE1964-65-69	-	A	VO Drive	VO Lead	Clean TWIN
P157	OCTAVE SYN LEAD	Metal Zone	A	Mic Preamp	Mic Preamp	Mic Preamp
P158	OLD MS w/JUMPER	-	A	MS1959(I)	MS1959(II)	MS1959(I+II)
P159	SLICE IT UP!	-	A	BG Rhythm	Clean TWIN	SLDN
P160	OCTAVE T-WAH	-	A	Clean TWIN	BG Lead	5150 Drive
P161	RHODES GUITAR	-	A	Warm Clean	Warm Clean	Warm Clean
P162	PINK WALL	-	A	MATCH Drive	MATCH Drive	MATCH Drive
P163	POWER CHORD	Blues OD	A	Crunch	MATCH Drive	Fat MATCH
P164	ORCHESTRAL DELAY	-	A	Clean TWIN	Crunch	VO Drive
P165	ROCK ON DOWN 2 D	Turbo OD	A	Warm Clean	Pro Crunch	MS HiGain
P166	TRIPLE CLEAN	-	A	Warm Clean	Pro Crunch	T-Amp Clean
P167	R-FIRED UP	-	A	R-FIER Orng	R-FIER Orng	R-FIER Red
P168	REAL TWEED	-	A	Tweed	Tweed	Tweed
P169	SINGLE->ACOUSTIC	-	A	Mic Preamp	Full Range	Warm Clean
P170	SMOOTH LEAD	-	A	Smooth Drive	Smooth Drive	Smooth Drive
P171	SNAPPY WAH	-	A	Warm Clean	Blues	T-Amp Lead
P172	ST CRUNCH AMB	-	A	Fat MATCH	Crunch	VO Drive
P173	SUPER CLEAN	-	A	Mic Preamp	Mic Preamp	JC-120
P174	SCOOP!	-	A	Crunch	T-Amp Lead	5150 Drive
P175	SEMI-HOLLOW	-	A	Clean TWIN	Clean TWIN	Clean TWIN
P176	SMOOTH SOLO	-	A	Smooth Drive	Smooth Drive	Smooth Drive
P177	STRICTLY STRAT	Blues OD	A	Warm Clean	Clean TWIN	Pro Crunch
P178	OCTAVE FUZZ	Oct FUZZ	A	Pro Crunch	Clean TWIN	Pro Crunch
P179	SUPER NATURAL	-	A	Warm Clean	Mic Preamp	JC-120
P180	AUSTIN + HOUSTON	-	A	Warm Clean	Clean TWIN	BG Rhythm
P181	MOVING IN SYNC	-	A	Pro Crunch	Tweed	BG Drive
P182	SWAMP for ST	-	A	Pro Crunch	Tweed	MS1959(I)
P183	TON O'METAL	-	A	R-FIER Red	Drive Stack	MS HiGain
P184	TREM-VIBRATO	-	A	Clean TWIN	VO Drive	Power Stack
P185	5th MONO DRONE	Oct FUZZ	A	Warm Clean	Clean TWIN	MS1959(I+II)
P186	CLN,CRUNCH&TWEED	-	A	Clean TWIN	Pro Crunch	Tweed
P187	ROCK RHYTHM	-	A	Warm Clean	MS1959(I)	MS1959(I)
P188	BASSFACE	-	A	CONCERT 810	Bass Crunch	Bass HiGain
P189	PLAY E.ACOUSTIC	-	A	Mic Preamp	Full Range	JC-120
P190	PIEZO->Ac.GUITAR	-	C	Full Range	Full Range	Full Range
P191	VOCAL HARMO[Mic]	-	A	Mic Preamp	Clean TWIN	MS HiGain
P192	FINGERED [Bass]	-	A	FLIP TOP	T. E.	BASS 360
P193	PICK DRIVE[Bass]	-	A	SESSION	BASS 360	Bass Crunch
P194	FUNK SLAP [Bass]	-	A	Bass Clean	T. E.	SESSION
P195	ENHANCED [Bass]	-	A	SESSION	Bass Clean	T. E.
P196	FRETLESS [Bass]	-	A	BASS 360	Mic Preamp	T. E.
P197	TRIPLE 810[Bass]	-	A	CONCERT 810	CONCERT 810	CONCERT 810
P198	OC HiGAIN [Bass]	-	A	T. E.	B-MAN	Bass HiGain
P199	B-MANIAC [Bass]	-	A	B-MAN	B-MAN	B-MAN
P200	DI CLEAN [Bass]	-	A	Mic Preamp	Mic Preamp	Bass Clean

* Avec les paramètres d'usine, le contenu des patches User est le même que celui des patches Preset.

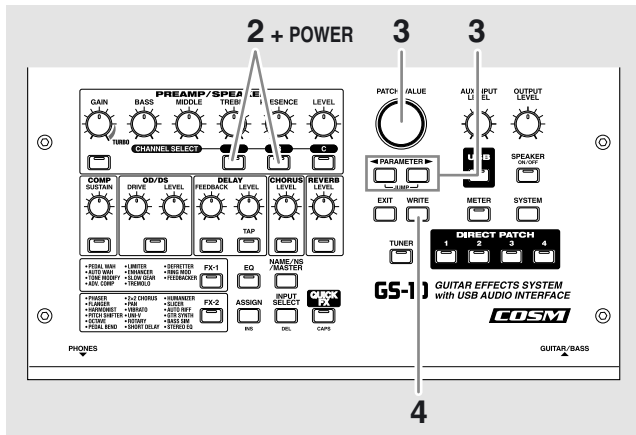
* Les patches suivis de [Mic] sont destinés aux sources micro. Les entrées GUITAR/BASS sont ignorées.

* Les patches suivis de [Bass] sont destinées aux basses.

Rappel des paramètres par défaut (Factory Reset)

Le rappel de l'état initial du GS-10 tel qu'à la sortie d'usine s'appelle «Factory Reset»

Vous pouvez aussi ne rappeler ces valeurs d'origine que pour certains patches précis ou pour une plage précise.



1. Éteignez l'appareil.

2. Remettez-le sous tension en maintenant **PREAMP/SPEAKER CHANNEL SELECT [A] et [B]** enfoncés.

L'écran permettant la définition d'une plage limitée de réinitialisation apparaît.

```
Factory Reset
System → 0100
```

Plage de réinitialisation

* Pour annuler la réinitialisation, appuyez sur [EXIT].

3. Utilisez les touches **PARAMETER [◀] [▶]** pour déplacer le curseur et tournez la molette **PATCH/VALUE** pour définir les limites de la réinitialisation.

System:

Paramètres système, gammes d'harmonisation, phrases «Auto Riff», paramètres Preamp/Speaker, Overdrive/Distortion, et Wah.

U001-U100:

Numéros de Patches U001 à U100.

4. Pour lancer la réinitialisation, appuyez sur [ENTER].

Les données initiales sont rappelées dans les limites définies et l'écran par défaut réapparaît.

Paramètres d'usine

Accordeur (tuner)

Tuner Pitch: A= 440 Hz
 Tuner Output: Bypass
 Output Select
 OUTPUT Select: Line/Phones

Appels «Direct Patch»

Direct Patch 1/2/3/4: U001/U002/U003/U004

Système

LCD Contrast: 16
 Patch Extent: P200
 Assign Hold: On
 Knob Mode: Immediate
 EXP PDL Func: Auto
 CTL1 Func: Assign 1-8
 CTL2 Func: Assign 1-8

MIDI

RX Channel: 1
 Omni Mode: Omni On
 TX Channel: Rx
 Device ID: 17
 Sync Clock: Auto
 Remote Ctrl: Advanced
 KnobCtrlOut: On
 PC Out: On
 EXP PDL Out: CC#7
 CTL1 Out: Off
 CTL2 Out: Off
 Map Select: Fix

USB

Output Level: 100
 Input Level: 100
 Monitor Cmd: Disable
 Dir Monitor: On
 Output Mode: Stereo (L/R)
 Driver Mode: Advanced
 Std.Drv Func: Audio

Autres

Speaker ON/OFF: ON
 Mic Gain: 50

Messages système exclusif Roland

1. Data Format for Exclusive Messages

Roland's MIDI implementation uses the following data format for all Exclusive messages (type IV):

Byte	Description
F0H	Exclusive Status
41H	Manufacturer ID (Roland)
DEV	Device ID
MDL	Model ID
CMD	Command ID
[BODY]	Main data
F7H	End of exclusive

•MIDI status: F0H, F7H

An Exclusive message must be flanked by a pair of status codes, starting with a Manufacturer ID immediately after F0H (MIDI version 1.0).

•Manufacturer ID: 41H

The Manufacturer ID identifies the manufacturer of a MIDI instrument that sends an Exclusive message. Value 41H represents Roland's Manufacturer ID.

•Device ID: DEV

The Device ID contains a unique value that identifies individual devices in the implementation of several MIDI instruments. It is usually set to 00H-0FH, a value smaller by one than that of a basic channel, but value 00H-1FH may be used for a device with several basic channels.

•Model ID: MDL

The Model ID contains a value that identifies one model from another. Different models, however, may share an identical Model ID if they handle similar data.

The Model ID format may contain 00H in one or more places to provide an extended data field. The following are examples of valid Model IDs, each representing a unique model:

- 01H
- 02H
- 03H
- 00H, 01H
- 00H, 02H
- 00H, 00H, 01H

•Command ID: CMD

The Command ID indicates the function of an Exclusive message. The Command ID format may contain 00H in one or more places to provide an extended data field. The following are examples of valid Command IDs, each representing a unique function:

- 01H
- 02H
- 03H
- 00H, 01H
- 00H, 02H
- 00H, 00H, 01H

•Main data: BODY

This field contains a message to be exchanged across an interface. The exact data size and content will vary with the Model ID and Command ID.

2. Address-mapped Data Transfer

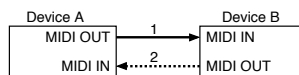
Address mapping is a technique for transferring messages conforming to the data format given in Section 1. It assigns a series of memory-resident records—waveform and tone data, switch status, and parameters, for example, to specific locations in a machine-dependent address space, thereby allowing access to data residing at the address a message specifies.

Address-mapped data transfer is therefore independent of models and data categories. This technique allows use of two different transfer procedures: one-way transfer and handshake transfer.

•One-way transfer procedure (See Section 3 for details.)

This procedure is suited to the transfer of a small amount of data. It sends out an Exclusive message completely independent of the receiving device's status.

Connection Diagram

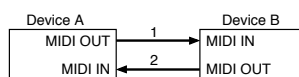


Connection at point 2 is essential for "Request data" procedures. (See Section 3.)

•Handshake-transfer procedure (This device does not use this procedure)

This procedure initiates a predetermined transfer sequence (handshaking) across the interface before data transfer takes place. Handshaking ensures that reliability and transfer speed are high enough to handle a large amount of data.

Connection Diagram



Connection at points 1 and 2 is essential.

Notes on the above procedures

* There are separate Command IDs for different transfer procedures.

* Devices A and B cannot exchange data unless they use the same transfer procedure, share identical Device ID and Model ID, and are ready for communication.

3. One-way Transfer Procedure

This procedure sends out data until it has all been sent and is used when the messages are so short that answerbacks need not be checked.

For longer messages, however, the receiving device must acquire each message in time with the transfer sequence, which inserts 20 milliseconds intervals.

Types of Messages

Message	Command ID
Request data 1	RQ1 (11H)
Data set 1	DT1 (12H)

•Request data #1: RQ1 (11H) (This device does not use this procedure)

This message is sent out when there is a need to acquire data from a device at the other end of the interface. It contains data for the address and size that specify designation and length, respectively, of data required.

On receiving an RQ1 message, the remote device checks its memory for the data address and size that satisfy the request.

If it finds them and is ready for communication, the device will transmit a "Data set 1 (DT1)" message, which contains the requested data. Otherwise, the device won't send out anything.

Byte	Description
F0H	Exclusive Status
41H	Manufacturer ID (Roland)
DEV	Device ID
MDL	Model ID
11H	Command ID
aaH	Address MSB
	LSB
ssH	Size MSB
	LSB
sum	Check sum
F7H	End of exclusive

Appendices

- * The size of the requested data does not indicate the number of bytes that will make up a DT1 message, but represents the address fields where the requested data resides. □
-
- * Some models are subject to limitations in data format used for a single transaction. Requested data, for example, may have a limit in length or must be divided into predetermined address fields before it is exchanged across the interface. □
-
- * The same number of bytes comprises address and size data, which, however, vary with the Model ID. □
-
- * The error-checking process uses a checksum that provides a bit pattern where the last 7 bits are zero when values for an address, size, and that checksum are summed. □
-

•Data set 1: DT1 (12H)

This message corresponds to the actual data transfer process. □
 Because every byte in the data is assigned a unique address, a DT1 message can convey the starting address of one or more bits of data as well as a series of data formatted in an address-dependent order. □

The MIDI standards inhibit non real-time messages from interrupting an Exclusive one. This fact is inconvenient for devices that support a “soft-thru” function. To maintain compatibility with such devices, Roland has limited the DT1 to 256 bytes so that an excessively long message is sent out in separate ‘segments’. □

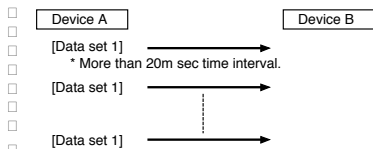
Byte	Description
F0H	Exclusive Status
41H	Manufacturer ID (Roland)
DEV	Device ID
MDL	Model ID
12H	Command ID
aaH	Address MSB
	LSB
ddH	Data MSB
	LSB
sum	Check sum
F7H	End of exclusive

- * A DT1 message is capable of providing only the valid data among those specified by an RQ1 message. □
-
- * Some models are subject to limitations in data format used for a single transaction. Requested data, for example, may have a limit in length or must be divided into predetermined address fields before it is exchanged across the interface. □
-
- * The number of bytes comprising address data varies from one Model ID to another. □
-
- * The error-checking process uses a checksum that provides a bit pattern where the last 7 bits are zero when values for an address, size, and that checksum are summed. □
-

•Example of Message Transactions

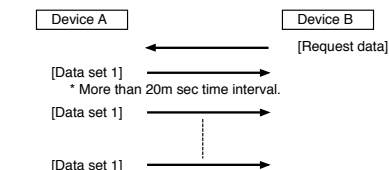
•Device A sending data to Device B

Transfer of a DT1 message is all that takes place. □



•Device B requesting data from Device A

Device B sends an RQ1 message to Device A. □
 Checking the message, Device A sends a DT1 message back to Device B. □



Implémentation MIDI

Model: GS-10
Date: Jul. 15, 2003
Version: 1.00

1. RECOGNIZED RECEIVE DATA

■CHANNEL VOICE MESSAGE

●Control Change

Status	Second	Third
BnH	ccH	vvH

n = MIDI Channel Number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
 cc = Controller Number: 00H, 20H (0, 32)
 01H - 1FH (1 - 31)
 40H - 5FH (64 - 95)
 vv = Value: 00H - 7FH (0 - 127)

* Control numbers 00H and 20H are recognized as Bank Select messages.

00H: For values of 01H or lower, the Program Change Map will be switched according to the value. For values of 02H or higher, the received data will be ignored.
 20H: The received data will be ignored, regardless of the value.

* By specifying this as a Source for "Assign" (p. 60) you can use these messages to control a Target.

●Program Change

Status	Second
CnH	ppH

n = MIDI Channel Number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
 pp = Program Number: 00H - 7FH (No.1 - No.128)

* Patches will be selected according to the program number that is received.
 * There are two Program Change Maps which are referenced when selecting programs, and these are switched by Bank Select messages.

■SYSTEM REALTIME MESSAGE

●Timing Clock

Status
F8H

●Active Sensing

Status
FEH

* When an Active Sensing message is received, the interval of all subsequent messages will begin to be monitored. If an interval greater than 400 msec. between messages, the display will indicate "MIDI Off Line!"

■SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE

Status	Data Byte	Status
F0H	iiH ddH ... eeH	F7H

F0H = System Exclusive
 ii = Manufacturer ID: 41H (Roland)
 dd ... ee = Data: 00H - 7FH (0 - 127)
 F7H = EOX (End of Exclusive/System common)

* For more details, please refer to "Roland Exclusive Message."

2. TRANSMITTED DATA

■CHANNEL VOICE MESSAGE

●Control Change

Status	Second	Third
BnH	ccH	vvH

n = MIDI Channel Number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
 cc = Controller Number: 00H, 20H (0, 32)
 01H - 1FH (1 - 31)
 21H - 5FH (33 - 95)
 vv = Value: 00H - 7FH (0 - 127)

* If you set up a system parameter "MIDI PC Out" for "On," Bank Select (00H, 20H) is transmitted when switching patch.
 * If you set up a control change number at a system parameter "MIDI EXP Out," control change information is transmitted when operating an external EXP pedal.
 * If you set up a control change number at a system parameter "MIDI CTL 1 Out," control change information is transmitted when operating an external CTL pedal.
 * If you set up a control change number at a system parameter "MIDI CTL 2 Out," control change information is transmitted when operating an external CTL pedal.

●Program Change

Status	Second
CnH	ppH

n = MIDI Channel Number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
 pp = Program Number: 00H - 7FH (No.1 - No.128)

* If you set up a system parameter "MIDI PC Out" for "On," program change information is transmitted when switching patch.

■SYSTEM REALTIME MESSAGE

●Start

Status
FAH

●Stop

Status
FCH

■SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE

Status	Data Byte	Status
F0H	iiH ddH ... eeH	F7H

F0H = System Exclusive
 ii = Manufacturer ID: 41H (Roland)
 dd ... ee = Data: 00H - 7FH (0 - 127)
 F7H = EOX (End of Exclusive/System common)

* For more details, please refer to "Roland Exclusive Message."

●MIDI Machine Control (MMC)

F0H 7FH 7FH 06H com F7H

F0H = System Exclusive
 7FH = ID Number (Universal Realtime Message)
 7FH = Device ID (Broadcast)
 06H = Sub ID#1(Machine Control Command)
 com = Sub ID#2(MMC Command)
 F7H = EOX (End of Exclusive/System common)

* "com" (MMC Command) that I transmit with GS-10 is following.

01H Stop
 02H Play
 44H 06H 01H 00H 00H 00H 00H 00H RESET
 06H REC

3. EXCLUSIVE COMMUNICATION

On the GS-10, exclusive messages can be used as follows. - Transmit/receive GS-10 system/patch data.

The model ID for GS-10 exclusive messages is 00H 63H, and you can set up the device ID at 00H-1FH.

■ONE WAY COMMUNICATION

●Request Data 1 RQ1(11H)

F0H 41H dev 00H 63H 11H aaH bbH ccH ddH ssH ttH uuH vvH sum F7H

F0H = Exclusive Status
 41H = Manufacturer ID (Roland)
 dev = Device ID (Dev=00H-1FH)
 00H = Model ID MSB (GS-10)
 63H = Model ID LSB (GS-10)
 11H = Command ID (RQ1)
 aaH = Address MSB
 bbH = Address :
 ccH = Address :
 ddH = Address LSB
 ssH = Size MSB
 ttH = Size :
 uuH = Size :
 vvH = Size LSB
 sum = Checksum
 F7H = EOX (End of System Exclusive)

* This message can only be received, and is not transmitted from the GS-10.

* When transmitting large Size values spanning fragmented addresses, the data can be transmitted only to those addresses that are contiguous.

●Data Set 1 DT1(12H)

F0H 41H dev 00H 63H 12H aaH bbH ccH ddH eeH ... ffH sum F7H

F0H = Exclusive Status
 41H = Manufacturer ID (Roland)
 dev = Device ID (dev = 00H-1FH)
 00H = Model ID MSB (GS-10)
 63H = Model ID LSB (GS-10)
 12H = Command ID (DT1)
 aaH = Address MSB
 bbH = Address :
 ccH = Address :
 ddH = Address LSB
 eeH = Data
 : = :
 ffH = Data
 sum = Checksum
 F7H = EOX (End of System Exclusive)

* When transmitting large amounts of data spanning fragmented addresses, the data can be transmitted only to those addresses that are contiguous.

●Inquiry Message

○Identity Request

F0H 7EH 10H 06H 01H F7H

F0H = Exclusive Status
 7EH = ID Number
 10H = Device ID
 06H = Sub ID#1
 01H = Sub ID#2
 F7H = EOX (End of System Exclusive)

* The 7FH (Broadcast) device ID is also supported.

* When an Identity Request is received, the GS-10 will transmitted the following Identity Reply.

○Identity Reply

F0H 7EH 10H 06H 02H 41H 63H 01H 00H 00H 00H 00H 00H 00H F7H

F0H= Exclusive Status
 7EH= ID Number (Universal Non-realtime Message)
 10H= Device ID
 06H= Sub ID#1
 02H= Sub ID#2
 41H= ID Number (Roland)
 63H 01H= Device Family Code
 00H 00H= Device Family Number Code
 00H 00H 00H 00H= Software Revision Level
 F7H= EOX (End of System Exclusive)

* When an Identity Request is received, the GS-10 will transmitted the following Identity Reply.

4. PARAMETER ADDRESS MAP

The address and size are displayed under 7-bit hexadecimal notation.

Address	MSB			LSB
Binary	0aaa aaaa	0bbb bbbb	0ccc cccc	0ddd dddd
7-bit Hexadecimal	AA	BB	CC	DD
Size	MSB			LSB
Binary	0sss ssss	0ttt tttt	0uuu uuuu	0vvv vvvv
7-bit Hexadecimal	SS	TT	UU	VV

Address Block Map

Address	Block	Sub Block	Note	
00 00 00 00	SYSTEM	TUNER	... Individual *Refer to "Table TUNER"	
01 00 00 00		OUTPUT	... Individual *Refer to "Table OUTPUT"	
01 01 00 00		DIRECT PATCH	... Individual *Refer to "Table DIRECT PATCH"	
01 02 00 00		MIC	... Individual *Refer to "Table MIC"	
01 03 00 00		SYSTEM	... Individual *Refer to "Table SYSTEM"	
01 04 00 00		MIDI	... Individual *Refer to "Table MIDI"	
01 05 00 00		METER	... Individual *Refer to "Table METER"	
02 00 00 00		USB Setting	... Individual *Refer to "Table USB Setting"	
03 00 00 00		HARMONIST User Scale	... Individual *Refer to "Table HARMONIST"	
03 01 00 00		AUTO RIFF User Phrase	... Individual *Refer to "Table AUTO RIFF"	
03 02 00 00		AMP Customize	... Individual *Refer to "Table AMP"	
03 03 00 00		SPEAKER Customize	... Individual *Refer to "Table SPEAKER"	
03 04 00 00		OD/DS Customize	... Individual *Refer to "Table OD/DS"	
03 05 00 00		WAH Customize	... Individual *Refer to "Table WAH"	
04 00 00 00		Quick Fx	ROM Area (Data)	... Read Only, Individual *Refer to "Table Quick Fx Data"
05 00 00 00			ROM Area (Name)	... Read Only, Individual *Refer to "Table Quick Fx Name"
06 00 00 00		User Patch	Patch 001	... Individual *Refer to "Table Patch"
06 01 00 00			Patch 002	
:			:	
06 62 00 00			Patch 099	
06 63 00 00	Patch 100			
07 00 00 00	ROM Patch		Patch 101	... Read Only, Individual *Refer to "Table Patch"
07 01 00 00			Patch 102	
:			:	
07 62 00 00			Patch 199	
07 63 00 00			Patch 200	
08 00 00 00		Temporary Buffer	... Bulk *Refer to "Table Patch"	
09 00 00 00	Temporary Buffer	... Individual *Refer to "Table Patch"		
0A 00 00 00	Patch Change	... Individual *Refer to "Table Patch Change"		
0A 01 00 00	Patch Write	... Individual *Refer to "Table Patch Write"		
0A 02 00 00	Current Patch	... Read Only, Individual *Refer to "Table Current Patch"		
0A 03 00 00	Patch Initialize	... Individual *Refer to "Table Patch Initialize"		
0A 04 00 00	AMP Ch Copy	... Individual *Refer to "Table AMP Ch Copy"		
0B 00 00 00	Quick Fx Number	... Individual *Refer to "Table Quick Fx Number"		
0B 01 00 00	Quick Fx Count	... Read Only, Individual *Refer to "Table Quick Fx Count"		
0C 00 00 00	TUNER/METER Mode	... Individual *Refer to "Table TUNER/METER"		

Appendices

Patch Change	When transmitted: Transmits the patch number. DATA: Patch Number When received: Changes the Patch. DATA: Patch Number Data size is fixed at 2 bytes.
	Upon receiving RQ1, the GS-10 replies with the patch number. Request size to the GS-10 at this time is fixed at 2 bytes (set at 00 00 00 02).
Patch Write	When received: After the patch is written, the patch is switched to the received patch number, and the Current Patch is output.
Current Patch	When received: Current patch number is transmitted (only when RQ1 is received).
Patch Initialize	When transmitted: DATA: 01H is transmitted. When received: Initial value is set if DATA: 01H is received. Data size is fixed at 1 byte.
AMP Ch Copy	When transmitted: Copy-destination amp channel is transmitted. When received: Copy-destination amp channel is received. Data size is fixed at 1 byte.
Quick Fx Number	When transmitted: Quick Fx number is transmitted. DATA: Quick Fx Number When received: Quick Fx number is changed. DATA: Quick Fx Number Data size is fixed at 1 byte.
Quick Fx Count	Number of Quick Fx in each Effect block. Request size is fixed at 1 byte (set at 00 00 00 01).
TUNER/METER	Mode 01H: TUNER Mode 02H: METER Mode 00H: exit (Play Mode) * In TUNER mode: Pitch, Note data transmitted. * In METER mode: METER POINT data transmitted. During TAP operations: Delay Time, Delay Time (Fine) transmitted (when setting BPM: Master BPM transmitted).

- * The GS-10 can use two methods of communication; Individual Parameter and Bulk Dump.
- * Bulk data can be received when the Bulk Load Ready function is accessed in "MIDI: Bulk Load" screen (System mode).
- * Although individual data can be received at any time, be sure to appropriately describe the value for one parameter in one packet [F0...F7].
- * Do not use an address appended with "#" as the first address.
- * Do not specify an odd-number address for Quick Fx Data, SYSTEM: MIDI Program Map.
- * Parameters for which Size is 2 or higher should not be separated; make sure these are sent in the same packet.
- * Parameters with Size of 2 or higher transmitted from the specified addresses in sequence, from MSB to LSB.
- * Output of Quick Fx Name and EFFECT CHAIN is fixed as 12 bytes.

Table TUNER <TUNER>

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Description
00 00 00 00	00 00 00 01	00 - 0A	TUNER Pitch	00 : 435Hz 01 : 436Hz : 0A : 445Hz
00 00 00 01	00 00 00 01	00 - 01	TUNER Out	00 : Mute 01 : Bypass

Table OUTPUT <SYSTEM: OUTPUT SELECT>

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Description
01 00 00 00	00 00 00 01	00 - 04	OUTPUT Select	00 : LINE/PHONES 01 : COMBO AMP 02 : STACK AMP 03 : COMBO Return 04 : STACK Return

Table DIRECT PATCH <SYSTEM: DIRECT PATCH>

Address(H)	Size(H)	Data(H)	Parameter	Description
01 01 00 00 01 01 00 01#	00 00 00 02	00 00 - - 01 47	Direct Patch 1	00 00 : U001(User) : 00 63 : U100(User) 00 64 : P101(Preset) : 00 7F : P128(Preset) 01 00 : P129(Preset) : 01 47 : P200(Preset)
01 01 00 02 01 01 00 03#	00 00 00 02	00 00 - - 01 47	Direct Patch 2	00 00 : U001(User) : 00 63 : U100(User) 00 64 : P101(Preset) : 00 7F : P128(Preset) 01 00 : P129(Preset) : 01 47 : P200(Preset)
01 01 00 04 01 01 00 05#	00 00 00 02	00 00 - - 01 47	Direct Patch 3	00 00 : U001(User) : 00 63 : U100(User) 00 64 : P101(Preset) : 00 7F : P128(Preset) 01 00 : P129(Preset) : 01 47 : P200(Preset)
01 01 00 06 01 01 00 07#	00 00 00 02	00 00 - - 01 47	Direct Patch 4	00 00 : U001(User) : 00 63 : U100(User) 00 64 : P101(Preset) : 00 7F : P128(Preset) 01 00 : P129(Preset) : 01 47 : P200(Preset)

Table MIC <SYSTEM: MIC>

Address(H)	Size(H)	Data(H)	Parameter	Description
01 02 00 00	00 00 00 01	00 - 0A	Mic Gain	00 : 0 01 : 10 02 : 20 : 0A : 100

Table SYSTEM <SYSTEM: SYSTEM>

Address(H)	Size(H)	Data(H)	Parameter	Description
01 03 00 00 01 03 00 01	00 00 00 01 00 00 00 01	00 - 0F 00 - 01	LCD Contrast Speaker Output	1 - 16 00 : OFF 01 : ON
01 03 00 02 01 03 00 03#	00 00 00 02	00 00 - 01 47	Patch Extent	00 00 : 001(User) : 00 63 : 100(User) 00 64 : 101(Preset) : 00 7F : 128(Preset) 01 00 : 129(Preset) : 01 47 : 200(Preset)
01 03 00 04	00 00 00 01	00 - 01	Assign Hold	00 : OFF 01 : ON
01 03 00 05	00 00 00 01	00 - 01	Knob Mode	00 : Immediate 01 : Current Setting
01 03 00 06	00 00 00 01	00 - 05	Exp Pedal Function	00 : Auto 01 : Assign1-8 02 : Foot Volume 03 : Patch Level 04 : Pedal Wah 05 : Pedal Bend
01 03 00 07	00 00 00 01	00 - 0A	CTL1 Function	00 : Assign1-8 01 : TUNER On/Off 02 : Remote Start/Stop 03 : Direct Patch Up 04 : Direct Patch Down 05 : Patch Up 06 : Patch Down 07 : Patch Level Inc1 08 : Patch Level Inc2 09 : Patch Level Dec1 0A : Patch Level Dec2
01 03 00 08	00 00 00 01	00 - 0A	CTL2 Function	00 : Assign1-8 01 : TUNER On/Off 02 : Remote Start/Stop 03 : Direct Patch Up 04 : Direct Patch Down 05 : Patch Up 06 : Patch Down 07 : Patch Level Inc1 08 : Patch Level Inc2 09 : Patch Level Dec1 0A : Patch Level Dec2

Appendices

Table MIDI <SYSTEM: MIDI>

Address(H)	Size(H)	Data(H)	Parameter	Description
01 04 00 00	00 00 00 01	00 - 0F	MIDI Rx Channel	00 : 1 : 0F : 16
01 04 00 01	00 00 00 01	00 - 01	MIDI Omni Mode	00 : Omni Off 01 : Omni On
01 04 00 02	00 00 00 01	00 - 10	MIDI Tx Channel	00 : 1 : 0F : 16 10 : Rx
01 04 00 03	00 00 00 01	00 - 1F	MIDI Device ID	1 - 32
01 04 00 04	00 00 00 01	00 - 01	MIDI Sync Clock	00 : Auto 01 : Internal
01 04 00 05	00 00 00 01	00 - 02	MIDI Remote Control	00 : Standard 01 : Advanced 02 : MMC
01 04 00 06	00 00 00 01	00 - 01	MIDI Knob Control Out	00 : Off 01 : On
01 04 00 07	00 00 00 01	00 - 01	MIDI PC Out	00 : Off 01 : On
01 04 00 08	00 00 00 01	00 - 5E	MIDI EXP Out	00 : Off 01 : 1 : 1F : 31 20 : 33 : 5E : 95
01 04 00 09	00 00 00 01	00 - 5E	MIDI CTL1 Out	00 : Off 01 : 1 : 1F : 31 20 : 33 : 5E : 95
01 04 00 0A	00 00 00 01	00 - 5E	MIDI CTL2 Out	00 : Off 01 : 1 : 1F : 31 20 : 33 : 5E : 95
01 04 00 0B	00 00 00 01	00 - 01	MIDI Map Select	00 : Fix 01 : Program
--- MIDI Program Map ---				
01 04 10 00	00 00 00 02	00 00	MIDI Program Map	MIDI Map Select = Program
01 04 10 01#		- 01 47	B#0 P#1	00 00 : U001(User) : 00 63 : U100(User) 00 64 : P101(Preset) : 00 7F : P128(Preset) 01 00 : P129(Preset) : 01 47 : P200(Preset)
01 04 10 02	00 00 00 02	00 00	MIDI Program Map	
01 04 10 03#		- 01 47	B#0 P#2	
01 04 11 7E	00 00 00 02	00 00	MIDI Program Map	
01 04 11 7F#		- 01 47	B#0 P#128	
01 04 12 00	00 00 00 02	00 00	MIDI Program Map	
01 04 12 01#		- 01 47	B#1 P#1	
01 04 13 7E	00 00 00 02	00 00	MIDI Program Map	
01 04 13 7F#		- 01 47	B#1 P#128	

Table METER <SYSTEM: METER>

Address(H)	Size(H)	Data(H)	Parameter	Description
01 05 00 00	00 00 00 01	00 - 0D	METER Point	Input, Effects, USB, Output *Refer to "Table METER Point"

Table USB Setting <USB Setting>

Address(H)	Size(H)	Data(H)	Parameter	Description
02 00 00 00	00 00 00 01	00 - 64	USB/Digital Out	00 : 0 01 : 2 : 64 : 200
02 00 00 01	00 00 00 01	00 - 64	Input Level	0 - 100
02 00 00 02	00 00 00 01	00 - 01	Direct Monitor	00 : Off 01 : On
02 00 00 03	00 00 00 01	00 - 01	Output Mode	00 : Stereo(L/R) 01 : Effect/Direct
02 00 00 04	00 00 00 01	00 - 01	Driver Mode	00 : Standard 01 : Advanced
02 00 00 05	00 00 00 01	00 - 01	Std.Drv Func	00 : Audio 01 : Audio & MIDI
02 00 00 06	00 00 00 01	00 - 01	Monitor Cmd	00 : Disable 01 : Enable

Table HARMONIST <HARMONIST User Scale>

Address(H)	Size(H)	Data(H)	Parameter	Description
--- Scale 1 ---				
03 00 00 00	00 00 00 01	00 - 30	Scale 1 C	*Refer to "Table HR Harmony Note"
03 00 00 01	00 00 00 01	00 - 30	Scale 1 Db	
03 00 00 02	00 00 00 01	00 - 30	Scale 1 D	
03 00 00 03	00 00 00 01	00 - 30	Scale 1 Eb	
03 00 00 04	00 00 00 01	00 - 30	Scale 1 E	
03 00 00 05	00 00 00 01	00 - 30	Scale 1 F	
03 00 00 06	00 00 00 01	00 - 30	Scale 1 F#	
03 00 00 07	00 00 00 01	00 - 30	Scale 1 G	
03 00 00 08	00 00 00 01	00 - 30	Scale 1 Ab	
03 00 00 09	00 00 00 01	00 - 30	Scale 1 A	
03 00 00 0A	00 00 00 01	00 - 30	Scale 1 Bb	
03 00 00 0B	00 00 00 01	00 - 30	Scale 1 B	
--- Scale 2 ---				
03 00 01 00	00 00 00 01	00 - 30	Scale 2 C	*Refer to "Table HR Harmony Note"
03 00 01 01	00 00 00 01	00 - 30	Scale 2 Db	
03 00 01 02	00 00 00 01	00 - 30	Scale 2 D	
03 00 01 03	00 00 00 01	00 - 30	Scale 2 Eb	
03 00 01 04	00 00 00 01	00 - 30	Scale 2 E	
03 00 01 05	00 00 00 01	00 - 30	Scale 2 F	
03 00 01 06	00 00 00 01	00 - 30	Scale 2 F#	
03 00 01 07	00 00 00 01	00 - 30	Scale 2 G	
03 00 01 08	00 00 00 01	00 - 30	Scale 2 Ab	
03 00 01 09	00 00 00 01	00 - 30	Scale 2 A	
03 00 01 0A	00 00 00 01	00 - 30	Scale 2 Bb	
03 00 01 0B	00 00 00 01	00 - 30	Scale 2 B	
--- Scale 3 ---				
03 00 02 00	00 00 00 01	00 - 30	Scale 3 C	*Refer to "Table HR Harmony Note"
03 00 02 01	00 00 00 01	00 - 30	Scale 3 Db	
03 00 02 02	00 00 00 01	00 - 30	Scale 3 D	
03 00 02 03	00 00 00 01	00 - 30	Scale 3 Eb	
03 00 02 04	00 00 00 01	00 - 30	Scale 3 E	
03 00 02 05	00 00 00 01	00 - 30	Scale 3 F	
03 00 02 06	00 00 00 01	00 - 30	Scale 3 F#	
03 00 02 07	00 00 00 01	00 - 30	Scale 3 G	
03 00 02 08	00 00 00 01	00 - 30	Scale 3 Ab	
03 00 02 09	00 00 00 01	00 - 30	Scale 3 A	
03 00 02 0A	00 00 00 01	00 - 30	Scale 3 Bb	
03 00 02 0B	00 00 00 01	00 - 30	Scale 3 B	
--- Scale 4 ---				
03 00 03 00	00 00 00 01	00 - 30	Scale 4 C	*Refer to "Table HR Harmony Note"
03 00 03 01	00 00 00 01	00 - 30	Scale 4 Db	
03 00 03 02	00 00 00 01	00 - 30	Scale 4 D	
03 00 03 03	00 00 00 01	00 - 30	Scale 4 Eb	
03 00 03 04	00 00 00 01	00 - 30	Scale 4 E	
03 00 03 05	00 00 00 01	00 - 30	Scale 4 F	
03 00 03 06	00 00 00 01	00 - 30	Scale 4 F#	
03 00 03 07	00 00 00 01	00 - 30	Scale 4 G	
03 00 03 08	00 00 00 01	00 - 30	Scale 4 Ab	
03 00 03 09	00 00 00 01	00 - 30	Scale 4 A	
03 00 03 0A	00 00 00 01	00 - 30	Scale 4 Bb	
03 00 03 0B	00 00 00 01	00 - 30	Scale 4 B	
--- Scale 5 ---				
03 00 04 00	00 00 00 01	00 - 30	Scale 5 C	*Refer to "Table HR Harmony Note"
03 00 04 01	00 00 00 01	00 - 30	Scale 5 Db	
03 00 04 02	00 00 00 01	00 - 30	Scale 5 D	
03 00 04 03	00 00 00 01	00 - 30	Scale 5 Eb	
03 00 04 04	00 00 00 01	00 - 30	Scale 5 E	
03 00 04 05	00 00 00 01	00 - 30	Scale 5 F	
03 00 04 06	00 00 00 01	00 - 30	Scale 5 F#	
03 00 04 07	00 00 00 01	00 - 30	Scale 5 G	
03 00 04 08	00 00 00 01	00 - 30	Scale 5 Ab	
03 00 04 09	00 00 00 01	00 - 30	Scale 5 A	
03 00 04 0A	00 00 00 01	00 - 30	Scale 5 Bb	
03 00 04 0B	00 00 00 01	00 - 30	Scale 5 B	
--- Scale 6 ---				
03 00 05 00	00 00 00 01	00 - 30	Scale 6 C	*Refer to "Table HR Harmony Note"
03 00 05 01	00 00 00 01	00 - 30	Scale 6 Db	
03 00 05 02	00 00 00 01	00 - 30	Scale 6 D	
03 00 05 03	00 00 00 01	00 - 30	Scale 6 Eb	
03 00 05 04	00 00 00 01	00 - 30	Scale 6 E	
03 00 05 05	00 00 00 01	00 - 30	Scale 6 F	
03 00 05 06	00 00 00 01	00 - 30	Scale 6 F#	
03 00 05 07	00 00 00 01	00 - 30	Scale 6 G	
03 00 05 08	00 00 00 01	00 - 30	Scale 6 Ab	
03 00 05 09	00 00 00 01	00 - 30	Scale 6 A	
03 00 05 0A	00 00 00 01	00 - 30	Scale 6 Bb	
03 00 05 0B	00 00 00 01	00 - 30	Scale 6 B	
--- Scale 7 ---				
03 00 06 00	00 00 00 01	00 - 30	Scale 7 C	*Refer to "Table HR Harmony Note"
03 00 06 01	00 00 00 01	00 - 30	Scale 7 Db	
03 00 06 02	00 00 00 01	00 - 30	Scale 7 D	
03 00 06 03	00 00 00 01	00 - 30	Scale 7 Eb	
03 00 06 04	00 00 00 01	00 - 30	Scale 7 E	
03 00 06 05	00 00 00 01	00 - 30	Scale 7 F	
03 00 06 06	00 00 00 01	00 - 30	Scale 7 F#	
03 00 06 07	00 00 00 01	00 - 30	Scale 7 G	
03 00 06 08	00 00 00 01	00 - 30	Scale 7 Ab	
03 00 06 09	00 00 00 01	00 - 30	Scale 7 A	
03 00 06 0A	00 00 00 01	00 - 30	Scale 7 Bb	
03 00 06 0B	00 00 00 01	00 - 30	Scale 7 B	
--- Scale 8 ---				
03 00 07 00	00 00 00 01	00 - 30	Scale 8 C	*Refer to "Table HR Harmony Note"
03 00 07 01	00 00 00 01	00 - 30	Scale 8 Db	
03 00 07 02	00 00 00 01	00 - 30	Scale 8 D	
03 00 07 03	00 00 00 01	00 - 30	Scale 8 Eb	
03 00 07 04	00 00 00 01	00 - 30	Scale 8 E	
03 00 07 05	00 00 00 01	00 - 30	Scale 8 F	
03 00 07 06	00 00 00 01	00 - 30	Scale 8 F#	
03 00 07 07	00 00 00 01	00 - 30	Scale 8 G	
03 00 07 08	00 00 00 01	00 - 30	Scale 8 Ab	
03 00 07 09	00 00 00 01	00 - 30	Scale 8 A	
03 00 07 0A	00 00 00 01	00 - 30	Scale 8 Bb	
03 00 07 0B	00 00 00 01	00 - 30	Scale 8 B	

Appendices

--- Scale 27 ---					
03 00 1A 00	00 00 00 01	00 - 30	Scale 27 C	*Refer to "Table HR Harmony Note"	
03 00 1A 01	00 00 00 01	00 - 30	Scale 27 Db		
03 00 1A 02	00 00 00 01	00 - 30	Scale 27 D		
03 00 1A 03	00 00 00 01	00 - 30	Scale 27 Eb		
03 00 1A 04	00 00 00 01	00 - 30	Scale 27 E		
03 00 1A 05	00 00 00 01	00 - 30	Scale 27 F		
03 00 1A 06	00 00 00 01	00 - 30	Scale 27 F#		
03 00 1A 07	00 00 00 01	00 - 30	Scale 27 G		
03 00 1A 08	00 00 00 01	00 - 30	Scale 27 Ab		
03 00 1A 09	00 00 00 01	00 - 30	Scale 27 A		
03 00 1A 0A	00 00 00 01	00 - 30	Scale 27 Bb		
03 00 1A 0B	00 00 00 01	00 - 30	Scale 27 B		
--- Scale 28 ---					
03 00 1B 00	00 00 00 01	00 - 30	Scale 28 C	*Refer to "Table HR Harmony Note"	
03 00 1B 01	00 00 00 01	00 - 30	Scale 28 Db		
03 00 1B 02	00 00 00 01	00 - 30	Scale 28 D		
03 00 1B 03	00 00 00 01	00 - 30	Scale 28 Eb		
03 00 1B 04	00 00 00 01	00 - 30	Scale 28 E		
03 00 1B 05	00 00 00 01	00 - 30	Scale 28 F		
03 00 1B 06	00 00 00 01	00 - 30	Scale 28 F#		
03 00 1B 07	00 00 00 01	00 - 30	Scale 28 G		
03 00 1B 08	00 00 00 01	00 - 30	Scale 28 Ab		
03 00 1B 09	00 00 00 01	00 - 30	Scale 28 A		
03 00 1B 0A	00 00 00 01	00 - 30	Scale 28 Bb		
03 00 1B 0B	00 00 00 01	00 - 30	Scale 28 B		
--- Scale 29 ---					
03 00 1C 00	00 00 00 01	00 - 30	Scale 29 C	*Refer to "Table HR Harmony Note"	
03 00 1C 01	00 00 00 01	00 - 30	Scale 29 Db		
03 00 1C 02	00 00 00 01	00 - 30	Scale 29 D		
03 00 1C 03	00 00 00 01	00 - 30	Scale 29 Eb		
03 00 1C 04	00 00 00 01	00 - 30	Scale 29 E		
03 00 1C 05	00 00 00 01	00 - 30	Scale 29 F		
03 00 1C 06	00 00 00 01	00 - 30	Scale 29 F#		
03 00 1C 07	00 00 00 01	00 - 30	Scale 29 G		
03 00 1C 08	00 00 00 01	00 - 30	Scale 29 Ab		
03 00 1C 09	00 00 00 01	00 - 30	Scale 29 A		
03 00 1C 0A	00 00 00 01	00 - 30	Scale 29 Bb		
03 00 1C 0B	00 00 00 01	00 - 30	Scale 29 B		

Table HR Harmony Note <HARMONIST User Scale>

 Data(H) Description

 Below is an explanation of the Description value when IN is C.
 Replace each of the values when IN is something other than C.

00	Pitch = -C ↓↓
01	Pitch = -Db↓
02	Pitch = -D ↓
03	Pitch = -Eb↓
04	Pitch = -E ↓
05	Pitch = -F ↓
06	Pitch = -F#↓
07	Pitch = -G ↓
08	Pitch = -Ab↓
09	Pitch = -A ↓
0A	Pitch = -Bb↓
0B	Pitch = -B ↓
0C	Pitch = -C ↓
0D	Pitch = -Db
0E	Pitch = -D
0F	Pitch = -Eb
10	Pitch = -E
11	Pitch = -F
12	Pitch = -F#
13	Pitch = -G
14	Pitch = -Ab
15	Pitch = -A
16	Pitch = -Bb
17	Pitch = -B
18	Pitch = C
19	Pitch = +Db
1A	Pitch = +D
1B	Pitch = +Eb
1C	Pitch = +E
1D	Pitch = +F
1E	Pitch = +F#
1F	Pitch = +G
20	Pitch = +Ab
21	Pitch = +A
22	Pitch = +Bb
23	Pitch = +B
24	Pitch = +C ↑
25	Pitch = +Db↑
26	Pitch = +D ↑
27	Pitch = +Eb↑
28	Pitch = +E ↑
29	Pitch = +F ↑
2A	Pitch = +F#↑
2B	Pitch = +G ↑
2C	Pitch = +Ab↑
2D	Pitch = +A ↑
2E	Pitch = +Bb↑
2F	Pitch = +B ↑
30	Pitch = +C ↑↑

Table AR Step Note <AUTO RIFF User Phrase>

Data (H)	Description
----------	-------------

Below is an explanation of the Description value when IN is C.
 Replace each of the values when IN is something other than C.

00	Pitch = -C ↓↓
01	Pitch = -Db ↓
02	Pitch = -D ↓
03	Pitch = -Eb ↓
04	Pitch = -E ↓
05	Pitch = -F ↓
06	Pitch = -F# ↓
07	Pitch = -G ↓
08	Pitch = -Ab ↓
09	Pitch = -A ↓
0A	Pitch = -Bb ↓
0B	Pitch = -B ↓
0C	Pitch = -C ↓
0D	Pitch = -Db ↓
0E	Pitch = -D ↓
0F	Pitch = -Eb ↓
10	Pitch = -E ↓
11	Pitch = -F ↓
12	Pitch = -F# ↓
13	Pitch = -G ↓
14	Pitch = -Ab ↓
15	Pitch = -A ↓
16	Pitch = -Bb ↓
17	Pitch = -B ↓
18	Pitch = C
19	Pitch = +Db
1A	Pitch = +D
1B	Pitch = +Eb
1C	Pitch = +E
1D	Pitch = +F
1E	Pitch = +F#
1F	Pitch = +G
20	Pitch = +Ab
21	Pitch = +A
22	Pitch = +Bb
23	Pitch = +B
24	Pitch = +C ↑
25	Pitch = +Db ↑
26	Pitch = +D ↑
27	Pitch = +Eb ↑
28	Pitch = +E ↑
29	Pitch = +F ↑
2A	Pitch = +F# ↑
2B	Pitch = +G ↑
2C	Pitch = +Ab ↑
2D	Pitch = +A ↑
2E	Pitch = +Bb ↑
2F	Pitch = +B ↑
30	Pitch = +C ↑↑
31	Pitch = -
32	Pitch = end

Appendices

Table AMP <AMP Customize>

Address(H)	Size(H)	Data(H)	Parameter	Description
03 02 00 00	00 00 00 01	00 - 06	Custom1 Type	00 : JC Clean 01 : TW Clean 02 : Crunch 03 : VO Lead 04 : BG Lead 05 : MS1959 Stk 06 : Modern Stk
03 02 00 01	00 00 00 01	00 - 0A	Custom1 Bottom	00 : -50 01 : -40 02 : -30 : 09 : +40 0A : +50
03 02 00 02	00 00 00 01	00 - 0A	Custom1 Edge	00 : -50 01 : -40 02 : -30 : 09 : +40 0A : +50
03 02 00 03	00 00 00 01	00 - 0A	Custom1 Bass Frequency	00 : -50 01 : -40 02 : -30 : 09 : +40 0A : +50
03 02 00 04	00 00 00 01	00 - 0A	Custom1 Treble Frequency	00 : -50 01 : -40 02 : -30 : 09 : +40 0A : +50
03 02 00 05	00 00 00 01	00 - 0A	Custom1 Preamp Low	00 : -50 01 : -40 02 : -30 : 09 : +40 0A : +50
03 02 00 06	00 00 00 01	00 - 0A	Custom1 Preamp High	00 : -50 01 : -40 02 : -30 : 09 : +40 0A : +50
03 02 01 00	00 00 00 01	00 - 06	Custom2 Type	
03 02 01 01	00 00 00 01	00 - 0A	Custom2 Bottom	
03 02 01 02	00 00 00 01	00 - 0A	Custom2 Edge	
03 02 01 03	00 00 00 01	00 - 0A	Custom2 Bass Frequency	
03 02 01 04	00 00 00 01	00 - 0A	Custom2 Treble Frequency	
03 02 01 05	00 00 00 01	00 - 0A	Custom2 Preamp Low	
03 02 01 06	00 00 00 01	00 - 0A	Custom2 Preamp High	
03 02 02 00	00 00 00 01	00 - 06	Custom3 Type	
03 02 02 01	00 00 00 01	00 - 0A	Custom3 Bottom	
03 02 02 02	00 00 00 01	00 - 0A	Custom3 Edge	
03 02 02 03	00 00 00 01	00 - 0A	Custom3 Bass Frequency	
03 02 02 04	00 00 00 01	00 - 0A	Custom3 Treble Frequency	
03 02 02 05	00 00 00 01	00 - 0A	Custom3 Preamp Low	
03 02 02 06	00 00 00 01	00 - 0A	Custom3 Preamp High	

Table SPEAKER <SPEAKER Customize>

Address(H)	Size(H)	Data(H)	Parameter	Description
03 03 00 00	00 00 00 01	00 - 0A	Custom1 Size	00 : 5" 01 : 6" 02 : 7" : 09 : 14" 0A : 15"
03 03 00 01	00 00 00 01	00 - 14	Custom1 Color Low	00 : -10 01 : - 9 02 : - 8 : 0A : 0 : 13 : + 9 14 : +10
03 03 00 02	00 00 00 01	00 - 14	Custom1 Color High	00 : -10 01 : - 9 02 : - 8 : 0A : 0 : 13 : + 9 14 : +10
03 03 00 03	00 00 00 01	00 - 03	Custom1 Number	00 : x1 01 : x2 02 : x4 03 : x8
03 03 00 04	00 00 00 01	00 - 01	Custom1 Cabinet Type	00 : Open 01 : Close
03 03 01 00	00 00 00 01	00 - 0A	Custom2 Size	
03 03 01 01	00 00 00 01	00 - 14	Custom2 Color Low	
03 03 01 02	00 00 00 01	00 - 14	Custom2 Color High	
03 03 01 03	00 00 00 01	00 - 03	Custom2 Number	
03 03 01 04	00 00 00 01	00 - 01	Custom2 Cabinet Type	

Table OD/DS <OD/DS Customize>

Address(H)	Size(H)	Data(H)	Parameter	Description
03 04 00 00	00 00 00 01	00 - 07	Custom1 Type	00 : OD-1 01 : OD-2 02 : CRUNCH 03 : DS-1 04 : DS-2 05 : METAL-1 06 : METAL-2 07 : FUZZ
03 04 00 01	00 00 00 01	00 - 0A	Custom1 Bottom	00 : -50 01 : -40 02 : -30 : 09 : +40 0A : +50
03 04 00 02	00 00 00 01	00 - 0A	Custom1 Top	00 : -50 01 : -40 02 : -30 : 09 : +40 0A : +50
03 04 00 03	00 00 00 01	00 - 0A	Custom1 Low	00 : -50 01 : -40 02 : -30 : 09 : +40 0A : +50
03 04 00 04	00 00 00 01	00 - 0A	Custom1 High	00 : -50 01 : -40 02 : -30 : 09 : +40 0A : +50
03 04 01 00	00 00 00 01	00 - 07	Custom2 Type	
03 04 01 01	00 00 00 01	00 - 0A	Custom2 Bottom	
03 04 01 02	00 00 00 01	00 - 0A	Custom2 Top	
03 04 01 03	00 00 00 01	00 - 0A	Custom2 Low	
03 04 01 04	00 00 00 01	00 - 0A	Custom2 High	
03 04 02 00	00 00 00 01	00 - 07	Custom3 Type	
03 04 02 01	00 00 00 01	00 - 0A	Custom3 Bottom	
03 04 02 02	00 00 00 01	00 - 0A	Custom3 Top	
03 04 02 03	00 00 00 01	00 - 0A	Custom3 Low	
03 04 02 04	00 00 00 01	00 - 0A	Custom3 High	

Table WAH <WAH Customize>

Address(H)	Size(H)	Data(H)	Parameter	Description
03 05 00 00	00 00 00 01	00 - 04	Custom1 Type	00 : CRY WAH 01 : VO WAH 02 : Fat WAH 03 : Light WAH 04 : 7String WAH
03 05 00 01	00 00 00 01	00 - 0A	Custom1 Q	00 : -50 01 : -40 02 : -30 : 09 : +40 0A : +50
03 05 00 02	00 00 00 01	00 - 0A	Custom1 Range Low	00 : -50 01 : -40 02 : -30 : 09 : +40 0A : +50
03 05 00 03	00 00 00 01	00 - 0A	Custom1 Range High	00 : -50 01 : -40 02 : -30 : 09 : +40 0A : +50
03 05 00 04	00 00 00 01	00 - 0A	Custom1 Presence	00 : -50 01 : -40 02 : -30 : 09 : +40 0A : +50
03 05 01 00	00 00 00 01	00 - 04	Custom2 Type	
03 05 01 01	00 00 00 01	00 - 0A	Custom2 Q	
03 05 01 02	00 00 00 01	00 - 0A	Custom2 Range Low	
03 05 01 03	00 00 00 01	00 - 0A	Custom2 Range High	
03 05 01 04	00 00 00 01	00 - 0A	Custom2 Presence	
03 05 02 00	00 00 00 01	00 - 04	Custom3 Type	
03 05 02 01	00 00 00 01	00 - 0A	Custom3 Q	
03 05 02 02	00 00 00 01	00 - 0A	Custom3 Range Low	
03 05 02 03	00 00 00 01	00 - 0A	Custom3 Range High	
03 05 02 04	00 00 00 01	00 - 0A	Custom3 Presence	

Appendices

Table Quick Fx Data <Quick Fx Data>

Address(H)	Size(H)	Data(H)	Parameter	Description
04 00 ** **				P1(Read Only)
04 01 ** **				P2(Read Only)
04 02 ** **				P3(Read Only)
04 03 ** **				P4(Read Only)
				:
				: Separate the upper four and lower four bits, assigning them to different bytes, and process them in sequence, beginning with the upper bits.
				Example) Processing 64H
				06H: Odd address
				04H: Even address
				:
				:
FX-1				:
** ** 00 00	00 00 00 02	00 - 0A	FX1:FX Select	*Refer to "Table Patch"
** ** 00 02	00 00 00 02	00 - 09	PW :Type	*Refer to "Table Patch"
	00 00 00 02	00 - 01	AW :Mode	*Refer to "Table Patch"
	00 00 00 02	00 - 0C	TM :Type	*Refer to "Table Patch"
	00 00 00 02	00 - 02	ACS:Type	*Refer to "Table Patch"
	00 00 00 02	00 - 02	LM :Type	*Refer to "Table Patch"
	00 00 00 02	00 - 64	ENH:Sensitivity	
	00 00 00 02	00 - 64	SG :Sensitivity	
	00 00 00 02	00 - 64	TR :Wave Shape	
	00 00 00 02	00 - 64	DF :Tone	
	00 00 00 02	00 - 01	RM :Mode	*Refer to "Table Patch"
	00 00 00 02	00 - 01	FB :Mode	*Refer to "Table Patch"
** ** 00 04	00 00 00 02	00 - 64	PW :Pdl Position	
	00 00 00 02	00 - 01	AW :Polarity	
	00 00 00 02	00 - 64	TM :Low	*Refer to "Table Patch"
	00 00 00 02	00 - 64	ACS:Sustain	
	00 00 00 02	00 - 64	LM :Attack	
	00 00 00 02	00 - 0B	ENH:Frequency	*Refer to "Table ENH Frequency"
	00 00 00 02	00 - 64	SG :Rise Time	
	00 00 00 02	00 - 71	TR :Rate	*Refer to "Table Rate"
	00 00 00 02	00 - 64	DF :Sensitivity	
	00 00 00 02	00 - 64	RM :Frequency	
	00 00 00 02	00 - 64	FB :Rise Time	
** ** 00 06	00 00 00 02	00 - 64	PW :Level	
	00 00 00 02	00 - 64	AW :Sensitivity	
	00 00 00 02	00 - 64	TM :High	
	00 00 00 02	00 - 64	ACS:Attack	
	00 00 00 02	00 - 64	LM :Threshold	
	00 00 00 02	00 - 64	ENH:Mix Level	
			SG :---	
	00 00 00 02	00 - 64	TR :Depth	
	00 00 00 02	00 - 64	DF :Attack	
	00 00 00 02	00 - 64	RM :Effect Level	
	00 00 00 02	00 - 64	FB :Rise Time(▲)	
** ** 00 08			PW :---	
	00 00 00 02	00 - 64	AW :Frequency	
	00 00 00 02	00 - 64	TM :Level	
	00 00 00 02	00 - 64	ACS:Tone	
	00 00 00 02	00 - 11	LM :Ratio	*Refer to "Table Ratio"
			ENH:---	
			SG :---	
			TR :---	
	00 00 00 02	00 - 64	DF :Depth	
	00 00 00 02	00 - 64	RM :Direct Level	
	00 00 00 02	00 - 64	FB :F.B.Level	
** ** 00 0A			PW :---	
	00 00 00 02	00 - 64	AW :Peak	
			TM :---	
	00 00 00 02	00 - 64	ACS:Level	
	00 00 00 02	00 - 64	LM :Release	
			ENH:---	
			SG :---	
			TR :---	
	00 00 00 02	00 - 64	DF :Resonance	
	00 00 00 02	00 - 64	RM :---	
			FB :F.B.Level(▲)	
** ** 00 0C			PW :---	
	00 00 00 02	00 - 71	AW :Rate	*Refer to "Table Rate"
			TM :---	
			ACS:---	
	00 00 00 02	00 - 64	LM :Level	
			ENH:---	
			SG :---	
			TR :---	
	00 00 00 02	00 - 64	DF :Effect Level	
	00 00 00 02	00 - 71	RM :---	
			FB :Vibrato Rate	*Refer to "Table Rate"
** ** 00 0E			PW :---	
	00 00 00 02	00 - 64	AW :Depth	
			TM :---	
			ACS:---	
			LM :---	
			ENH:---	
			SG :---	
			TR :---	
	00 00 00 02	00 - 64	DF :Direct Level	
	00 00 00 02	00 - 64	RM :---	
			FB :Vibrato Depth	
** ** 00 10			PW :---	
	00 00 00 02	00 - 64	AW :Level	
			TM :---	
			ACS:---	
			LM :---	
			ENH:---	
			TR :---	
			SG :---	
			DF :---	
			RM :---	
			FB :---	


```

--- COMP ---
** ** 01 00    00 00 00 02    00 - 64    CS :Sustain
** ** 01 02    00 00 00 02    00 - 64    CS :Level

--- OD/DS ---
** ** 02 00    00 00 00 02    00 - 18    OD :Type                *Refer to "Table OD Type"
** ** 02 02    00 00 00 02    00 - 64    OD :Drive
** ** 02 04    00 00 00 02    00 - 64    OD :Bass
** ** 02 06    00 00 00 02    00 - 64    OD :Treble
** ** 02 08    00 00 00 02    00 - 64    OD :EffectLevel
** ** 02 0A    00 00 00 02    00 - 64    OD :DirectLevel

--- PREAMP/SP SIM ---
** ** 03 00    00 00 00 02    00 - 2F    PRE/SP:Type            *Refer to "Table PRE/SP Type"
** ** 03 02    00 00 00 02    00 - 78    PRE/SP:Gain
** ** 03 04    00 00 00 02    00 - 64    PRE/SP:Bass
** ** 03 06    00 00 00 02    00 - 64    PRE/SP:Middle
** ** 03 08    00 00 00 02    00 - 64    PRE/SP:Treble
** ** 03 0A    00 00 00 02    00 - 64    PRE/SP:Presence
** ** 03 0C    00 00 00 02    00 - 64    PRE/SP:Amp Level
** ** 03 1E    00 00 00 02    00 - 01    PRE/SP:Bright
** ** 03 10    00 00 00 02    00 - 02    PRE/SP:Gain Switch
** ** 03 12    00 00 00 02    00 - 09    PRE/SP:Speaker Type   *Refer to "Table Patch"
** ** 03 14    00 00 00 02    00 - 04    PRE/SP:Mic Type       *Refer to "Table Patch"
** ** 03 16    00 00 00 02    00 - 01    PRE/SP:Mic Distance   *Refer to "Table Patch"
** ** 03 18    00 00 00 02    00 - 0A    PRE/SP:Mic Position   *Refer to "Table Patch"
** ** 03 1A    00 00 00 02    00 - 64    PRE/SP:Mic Level
** ** 03 1C    00 00 00 02    00 - 64    PRE/SP:Direct Level

--- EQ ---
** ** 04 00    00 00 00 02    00 - 28    EQ :Low EQ
** ** 04 02    00 00 00 02    00 - 1B    EQ :Low-Middle Frequency *Refer to "Table EQ Middle Frequency"
** ** 04 04    00 00 00 02    00 - 05    EQ :Low-Middle Q       *Refer to "Table EQ Middle Q"
** ** 04 06    00 00 00 02    00 - 28    EQ :Low-Middle EQ
** ** 04 08    00 00 00 02    00 - 1B    EQ :High-Middle Frequency *Refer to "Table EQ Middle Frequency"
** ** 04 0A    00 00 00 02    00 - 05    EQ :High-Middle Q     *Refer to "Table EQ Middle Q"
** ** 04 0C    00 00 00 02    00 - 28    EQ :High-Middle EQ
** ** 04 0E    00 00 00 02    00 - 28    EQ :High EQ
** ** 04 10    00 00 00 02    00 - 28    EQ :Level

--- FX-2 ---
** ** 05 00    00 00 00 02    00 - 11    FX2:FX Select

** ** 05 02    00 00 00 02    00 - 03    PH :Type                *Refer to "Table Patch"
                00 00 00 02    00 - 71    FL :Rate                *Refer to "Table Rate"
                00 00 00 02    00 - 02    HR :Voice               *Refer to "Table Patch"
                00 00 00 02    00 - 02    PS :Voice               *Refer to "Table Patch"
                00 00 00 02    00 - 03    OC :Range               *Refer to "Table OC Range"
                00 00 00 02    00 - 30    PB :Pitch Min
                00 00 00 02    00 - 10    2CE:Xover Frequency   *Refer to "Table Xover Frequency"
                00 00 00 02    00 - 64    PAN:Wave Shape
                00 00 00 02    00 - 71    VB :Rate                *Refer to "Table Rate"
                00 00 00 02    00 - 71    UV :Rate                *Refer to "Table Rate"
                00 00 00 02    00 - 01    RT :Speed Select       *Refer to "Table Patch"
                00 00 00 04    00 00 - *Refer to "Table SDD Delay Time"
                - 03 17
                00 00 00 02    00 - 02    HU :Mode                *Refer to "Table Patch"
                00 00 00 02    00 - 13    SL :Pattern            *Refer to "Table Patch"
                00 00 00 02    00 - 27    AR :Phrase              *Refer to "Table Patch"
                00 00 00 02    00 - 64    SYN:Sensitivity
                00 00 00 02    00 - 01    BS :Character           *Refer to "Table Patch"
                00 00 00 02    00 - 28    SEQ:Low EQ

** ** 05 04    00 00 00 02    00 - 71    PH :Rate                *Refer to "Table Rate"
                00 00 00 02    00 - 64    FL :Depth
                00 00 00 02    00 - 39    HR :HR1 Harmony        *Refer to "Table HR Harmony"
                00 00 00 02    00 - 03    PS :PS1 Mode            *Refer to "Table Patch"
                00 00 00 02    00 - 64    OC :Octave Level
                00 00 00 02    00 - 30    PB :Pitch Max
                00 00 00 02    00 - 71    2CE:Low Rate           *Refer to "Table Rate"
                00 00 00 02    00 - 71    PAN:Rate                *Refer to "Table Rate"
                00 00 00 02    00 - 64    VB :Depth
                00 00 00 02    00 - 64    UV :Depth
                00 00 00 02    00 - 71    RT :Rate(Slow)         *Refer to "Table Rate"
                SDD:Delay Time (LSB)
                00 00 00 02    00 - 04    HU :Vowel 1            *Refer to "Table Patch"
                00 00 00 02    00 - 71    SL :Rate                *Refer to "Table Rate"
                00 00 00 02    00 - 01    AR :Loop                *Refer to "Table Patch"
                00 00 00 02    00 - 03    SYN:Wave                *Refer to "Table Patch"
                00 00 00 02    00 - 64    BS :Level
                00 00 00 02    00 - 1B    SEQ:Low-Middle Frequency *Refer to "Table EQ Middle Frequency"

** ** 05 06    00 00 00 02    00 - 64    PH :Depth
                00 00 00 02    00 - 64    FL :Manual
                00 00 00 04    00 00 - *Refer to "Table Pre Delay"
                - 02 33
                00 00 00 02    00 - 30    PS :PS1 Pitch
                00 00 00 02    00 - 64    OC :Direct Level
                00 00 00 02    00 - 64    PB :Pdl Position
                00 00 00 02    00 - 64    2CE:Low Depth
                00 00 00 02    00 - 64    PAN:Depth
                00 00 00 02    00 - 01    VB :Trigger            *Refer to "Table Patch"
                00 00 00 02    00 - 64    UV :Level
                00 00 00 02    00 - 64    RT :Rate(Fast)         *Refer to "Table Rate"
                00 00 00 02    00 - 64    SDD:Feedback
                00 00 00 02    00 - 04    HU :Vowel 2            *Refer to "Table Patch"
                00 00 00 02    00 - 64    SL :Trigger Sensitivity
                00 00 00 02    00 - 71    AR :Tempo              *Refer to "Table Rate"
                00 00 00 02    00 - 01    SYN:Chromatic          *Refer to "Table Patch"
                BS :---
                00 00 00 02    00 - 05    SEQ:Low-Middle Q       *Refer to "Table EQ Middle Q"

** ** 05 08    00 00 00 02    00 - 64    PH :Manual
                00 00 00 02    00 - 64    FL :Resonance
                00 00 00 04    00 - 64    HR :HR1 Pre Delay (LSB)
                PS :PS1 Fine
                00 00 00 02    00 - 64    OC :---
                00 00 00 02    00 - 64    PB :Effect Level
                00 00 00 02    00 - 50    2CE:Low Pre Delay     *Refer to "Table Patch"
                PAN:---
                00 00 00 02    00 - 64    VB :Rise Time
                UV :---
                00 00 00 02    00 - 64    RT :Rise Time
                00 00 00 02    00 - 78    SDD:Effect Level
                00 00 00 02    00 - 64    HU :Sensitivity
                SL :---

```

Appendices

	00 00 00 02	00 - 64	AR :Sensitivity	
	00 00 00 02	00 - 02	SYN:Octave Shift	*Refer to "Table Patch"
			BS :---	
	00 00 00 02	00 - 28	SEQ:Low-Middle EQ	
** ** 05 0A	00 00 00 02	00 - 64	PH :Resonance	
	00 00 00 02	00 - 64	FL :Separation	
	00 00 00 02	00 - 64	HR :HR1 Feedback	
	00 00 00 04	00 00 - - 02 33	PS :PS1 Pre Delay	*Refer to "Table Pre Delay"
			OC :---	
	00 00 00 02	00 - 64	PB :Direct Level	
	00 00 00 02	00 - 64	2CE:Low Level	
			PAN:---	
			VB :---	
			UV :---	
	00 00 00 02	00 - 64	RT :Fall Time	
			SDD:---	
	00 00 00 02	00 - 71	HU :Rate	*Refer to "Table Rate"
			SL :---	
	00 00 00 02	00 - 0B	AR :Key	*Refer to "Table Patch"
	00 00 00 02	00 - 64	SYN:PWM Rate	
			BS :---	
	00 00 00 02	00 - 1B	SEQ:High-Middle Frequency	*Refer to "Table EQ Middle Frequency"
** ** 05 0C	00 00 00 02	00 - 72	PH :Step Rate	*Refer to "Table Step Rate"
	00 00 00 02	00 - 0A	FL :Low Cut Filter	*Refer to "Table Low Cut"
	00 00 00 02	00 - 64	HR :HR1 Level	
			PS :PS1 Pre Delay(LSB)	
			OC :---	
			PB :---	
	00 00 00 02	00 - 71	2CE:High Rate	*Refer to "Table Rate"
			PAN:---	
			VB :---	
			UV :---	
	00 00 00 02	00 - 64	RT :Depth	
			SDD:---	
	00 00 00 02	00 - 64	HU :Depth	
			SL :---	
	00 00 00 02	00 - 64	AR :Attack	
	00 00 00 02	00 - 64	SYN:PWM Depth	
			BS :---	
	00 00 00 02	00 - 05	SEQ:High-Middle Q	*Refer to "Table EQ Middle Q"
** ** 05 0E	00 00 00 02	00 - 64	PH :Effect Level	
	00 00 00 02	00 - 64	FL :Effect Level	
	00 00 00 02	00 - 39	HR :HR2 Harmony	*Refer to "Table HR Harmony"
	00 00 00 02	00 - 64	PS :PS1 Feedback	
			OC :---	
			PB :---	
	00 00 00 02	00 - 64	2CE:High Depth	
			PAN:---	
			VB :---	
			UV :---	
			RT :---	
			SDD:---	
	00 00 00 02	00 - 64	HU :Manual	
			SL :---	
	00 00 00 02	00 - 01	AR :Hold	*Refer to "Table Patch"
	00 00 00 02	00 - 64	SYN:Cutoff Frequency	
			BS :---	
	00 00 00 02	00 - 28	SEQ:High-Middle EQ	
** ** 05 10	00 00 00 02	00 - 64	PH :Direct Level	
	00 00 00 02	00 - 64	FL :Direct Level	
	00 00 00 04	00 00 - - 02 33	HR :HR2 Pre Delay	*Refer to "Table Pre Delay"
	00 00 00 02	00 - 64	PS :PS1 Level	
			OC :---	
			PB :---	
	00 00 00 02	00 - 64	2CE:High Pre Delay	*Refer to "Table Patch"
			PAN:---	
			VB :---	
			UV :---	
			RT :---	
			SDD:---	
	00 00 00 02	00 - 64	HU :Level	
			SL :---	
	00 00 00 02	00 - 64	AR :Effect Level	
	00 00 00 02	00 - 64	SYN:Resonance	
			BS :---	
	00 00 00 02	00 - 28	SEQ:High EQ	
** ** 05 12			PH :---	
			FL :---	
			HR :HR2 HR2 Pre Delay (LSB)	
	00 00 00 02	00 - 03	PS :PS2 Mode	*Refer to "Table Patch"
			OC :---	
			PB :---	
	00 00 00 02	00 - 64	2CE:High Level	
			PAN:---	
			VB :---	
			UV :---	
			RT :---	
			SDD:---	
			HU :---	
			SL :---	
	00 00 00 02	00 - 64	AR :Direct Level	
	00 00 00 02	00 - 64	SYN:FLT.Sensitivity	
			BS :---	
	00 00 00 02	00 - 28	SEQ:Level	
** ** 05 14			PH :---	
			FL :---	
	00 00 00 02	00 - 64	HR :HR2 Level	
	00 00 00 02	00 - 30	PS :PS2 Pitch	
			OC :---	
			PB :---	
			2CE:---	
			PAN:---	
			VB :---	
			UV :---	
			RT :---	
			SDD:---	
			HU :---	
			SL :---	
			AR :---	

```

00 00 00 02    00 - 64    SYN:FLT.Decay
BS :---
SEQ:---

** ** 05 16
00 00 00 02    00 - 0B    PH :---
00 00 00 02    00 - 64    FL :---
                                HR :Key      *Refer to "Table Patch"
                                PS :PS2 Fine
                                OC :---
                                PB :---
                                2CE:---
                                PAN:---
                                VB :---
                                UV :---
                                RT :---
                                SDD:---
                                HU :---
                                SL :---
                                AR :---
00 00 00 02    00 - 64    SYN:FLT.Depth  *Refer to "Table Patch"
BS :---
SEQ:---

** ** 05 18
00 00 00 02    00 - 64    PH :---
00 00 00 04    00 00 -    FL :---
- 02 33        PS :Direct Level
                                HR :Direct Level
                                PS :PS2 Pre Delay  *Refer to "Table Pre Delay"
                                OC :---
                                PB :---
                                2CE:---
                                PAN:---
                                VB :---
                                UV :---
                                RT :---
                                SDD:---
                                HU :---
                                SL :---
                                AR :---
00 00 00 02    00 - 65    SYN:Attack      *Refer to "Table Patch"
BS :---
SEQ:---

** ** 05 1A
00 00 00 02    00 - 64    PH :---
                                FL :---
                                HR :---
                                PS :PS2 Pre Delay (LSB)
                                OC :---
                                PB :---
                                2CE:---
                                PAN:---
                                VB :---
                                UV :---
                                RT :---
                                SDD:---
                                HU :---
                                SL :---
                                AR :---
00 00 00 02    00 - 64    SYN:Release
BS :---
SEQ:---

** ** 05 1C
00 00 00 02    00 - 64    PH :---
                                FL :---
                                HR :---
                                PS :PS2 Level
                                OC :---
                                PB :---
                                2CE:---
                                PAN:---
                                VB :---
                                UV :---
                                RT :---
                                SDD:---
                                HU :---
                                SL :---
                                AR :---
00 00 00 02    00 - 64    SYN:Velocity
BS :---
SEQ:---

** ** 05 1E
00 00 00 02    00 - 64    PH :---
                                FL :---
                                HR :---
                                PS :Direct Level
                                OC :---
                                PB :---
                                2CE:---
                                PAN:---
                                VB :---
                                UV :---
                                RT :---
                                SDD:---
                                HU :---
                                SL :---
                                AR :---
00 00 00 02    00 - 01    SYN:Hold        *Refer to "Table Patch"
BS :---
SEQ:---

** ** 05 20
                                PH :---
                                FL :---
                                HR :---
                                PS :---
                                OC :---
                                PB :---
                                2CE:---
                                PAN:---
                                VB :---
                                UV :---
                                RT :---
                                SDD:---
                                HU :---
                                SL :---
                                AR :---

```


Appendices

				01 : Rack 160D	
				02 : Vtg Rack U	
** ** 00 17	00 00 00 01	00 - 64	LM :Attack	0 - 100	
** ** 00 18	00 00 00 01	00 - 64	LM :Threshold	0 - 100	
** ** 00 19	00 00 00 01	00 - 11	LM :Ratio	*Refer to "Table Ratio"	
** ** 00 1A	00 00 00 01	00 - 64	LM :Release	0 - 100	
** ** 00 1B	00 00 00 01	00 - 64	LM :Level	0 - 100	
** ** 00 1C	00 00 00 01	00 - 64	ENH:Sensitivity 0 - 100		
** ** 00 1D	00 00 00 01	00 - 0B	ENH:Frequency	*Refer to "Table ENH Frequency"	
** ** 00 1E	00 00 00 01	00 - 64	ENH:Mix Level	0 - 100	
** ** 00 1F	00 00 00 01	00 - 64	SG :Sensitivity	0 - 100	
** ** 00 20	00 00 00 01	00 - 64	SG :Rise Time	0 - 100	
** ** 00 21	00 00 00 01	00 - 64	TR :Wave Shape	0 - 100	
** ** 00 22	00 00 00 01	00 - 71	TR :Rate	*Refer to "Table Rate"	
** ** 00 23	00 00 00 01	00 - 64	TR :Depth	0 - 100	
** ** 00 24	00 00 00 01	00 - 64	DF :Tone	-50 - +50	
** ** 00 25	00 00 00 01	00 - 64	DF :Sensitivity	0 - 100	
** ** 00 26	00 00 00 01	00 - 64	DF :Attack	0 - 100	
** ** 00 27	00 00 00 01	00 - 64	DF :Depth	0 - 100	
** ** 00 28	00 00 00 01	00 - 64	DF :Resonance	0 - 100	
** ** 00 29	00 00 00 01	00 - 64	DF :Effect Level	0 - 100	
** ** 00 2A	00 00 00 01	00 - 64	DF :Direct Level	0 - 100	
** ** 00 2B	00 00 00 01	00 - 01	RM :Mode	00 : Normal 01 : Intelligent	
** ** 00 2C	00 00 00 01	00 - 64	RM :Frequency	0 - 100	
** ** 00 2D	00 00 00 01	00 - 64	RM :Effect Level	0 - 100	
** ** 00 2E	00 00 00 01	00 - 64	RM :Direct Level	0 - 100	
** ** 00 2F	00 00 00 01	00 - 01	FB :Mode	00 : OSC 01 : Natural	
** ** 00 30	00 00 00 01	00 - 64	FB :Rise Time	0 - 100 Mode=OSC	
** ** 00 31	00 00 00 01	00 - 64	FB :Rise Time(▲)	0 - 100 Mode=OSC	
** ** 00 32	00 00 00 01	00 - 64	FB :F.B.Level	0 - 100	
** ** 00 33	00 00 00 01	00 - 64	FB :F.B.Level(▲)	0 - 100 Mode=OSC	
** ** 00 34	00 00 00 01	00 - 71	FB :Vibrato Rate	0 - 100 Mode=OSC	*Refer to "Table Rate"
** ** 00 35	00 00 00 01	00 - 64	FB :Vibrato Depth	0 - 100 Mode=OSC	
--- COMP ---					
** ** 01 00	00 00 00 01	00 - 01	CS :On/Off	00 : Off 01 : On	
** ** 01 01	00 00 00 01	00 - 64	CS :Sustain	0 - 100	
** ** 01 02	00 00 00 01	00 - 64	CS :Level	0 - 100	
--- OD/DS ---					
** ** 02 00	00 00 00 01	00 - 01	OD :On/Off	00 : Off 01 : On	
** ** 02 01	00 00 00 01	00 - 18	OD :Type	*Refer to "Table OD Type"	
** ** 02 02	00 00 00 01	00 - 64	OD :Drive	0 - 100	
** ** 02 03	00 00 00 01	00 - 64	OD :Bass	-50 - +50	
** ** 02 04	00 00 00 01	00 - 64	OD :Treble	-50 - +50	
** ** 02 05	00 00 00 01	00 - 64	OD :Effect Level	0 - 100	
** ** 02 06	00 00 00 01	00 - 64	OD :Direct Level	0 - 100	
--- PREAMP/SP SIM ---					
** ** 03 00	00 00 00 01	00 - 01	PRE/SP:On/Off	00 : Off 01 : On	
** ** 03 01	00 00 00 02	00 - 02	PRE/SP:Channel Select	A, B, C	
** ** 03 02	00 00 00 01	00 - 2F	PRE/SP:Type	(Ach) *Refer to "Table PRE/SP Type"	
** ** 03 03	00 00 00 01	00 - 78	PRE/SP:Gain	(Ach) 0 - 120	
** ** 03 04	00 00 00 01	00 - 64	PRE/SP:Bass	(Ach) 0 - 100	
** ** 03 05	00 00 00 01	00 - 64	PRE/SP:Middle	(Ach) 0 - 100	
** ** 03 06	00 00 00 01	00 - 64	PRE/SP:Treble	(Ach) 0 - 100	
** ** 03 07	00 00 00 01	00 - 64	PRE/SP:Presence	(Ach) 0 - 100 (-100 - 0)	
** ** 03 08	00 00 00 01	00 - 64	PRE/SP:Ampl Level	(Ach) 0 - 100	
** ** 03 09	00 00 00 01	00 - 01	PRE/SP:Bright	(Ach) 00 : Off 01 : On	
** ** 03 0A	00 00 00 01	00 - 02	PRE/SP:Gain SW	(Ach) 00 : Low 01 : Middle 02 : High	
** ** 03 0B	00 00 00 01	00 - 0E	PRE/SP:Speaker Type	(Ach) 00 : OFF 01 : ORIGINAL 02 : 1x8" 03 : 1x10" 04 : 1x12" 05 : 1x15" 06 : 1x18" 07 : 2x12" 08 : 2x15" 09 : 4x10" 0A : 4x12" 0B : 8x10" 0C : 8x12" 0D : Custom1 0E : Custom2	
** ** 03 0C	00 00 00 01	00 - 04	PRE/SP:Mic Type	(Ach) 00 : DYN57 01 : DYN421 02 : CND451 03 : CND87 04 : FLAT	
** ** 03 0D	00 00 00 01	00 - 01	PRE/SP:Mic Distance	(Ach) 00 : Off Mic 01 : On Mic	
** ** 03 0E	00 00 00 01	00 - 0A	PRE/SP:Mic Position	(Ach) 00 : Center 01 : 1 02 : 2 03 : 3 04 : 4 05 : 5 06 : 6 07 : 7 08 : 8 09 : 9 0A : 10	
** ** 03 0F	00 00 00 01	00 - 64	PRE/SP:Mic Level	(Ach) 0 - 100	
** ** 03 10	00 00 00 01	00 - 64	PRE/SP:Direct Level	(Ach) 0 - 100	
** ** 03 11	00 00 00 01	00 - 2F	PRE/SP:Type	(Bch)	
** ** 03 12	00 00 00 01	00 - 78	PRE/SP:Gain	(Bch)	
** ** 03 13	00 00 00 01	00 - 64	PRE/SP:Bass	(Bch)	
** ** 03 14	00 00 00 01	00 - 64	PRE/SP:Middle	(Bch)	
** ** 03 15	00 00 00 01	00 - 64	PRE/SP:Treble	(Bch)	
** ** 03 16	00 00 00 01	00 - 64	PRE/SP:Presence	(Bch)	
** ** 03 17	00 00 00 01	00 - 64	PRE/SP:Ampl Level	(Bch)	

```

** ** 03 18    00 00 00 01    00 - 01    PRE/SP:Bright      (Bch)
** ** 03 19    00 00 00 01    00 - 02    PRE/SP:Gain SW    (Bch)
** ** 03 1A    00 00 00 01    00 - 09    PRE/SP:Speaker Type (Bch)
** ** 03 1B    00 00 00 01    00 - 04    PRE/SP:Mic Type   (Bch)
** ** 03 1C    00 00 00 01    00 - 01    PRE/SP:Mic Distance (Bch)
** ** 03 1D    00 00 00 01    00 - 0A    PRE/SP:Mic Position (Bch)
** ** 03 1E    00 00 00 01    00 - 64    PRE/SP:Mic Level  (Bch)
** ** 03 1F    00 00 00 01    00 - 64    PRE/SP:Direct Level (Bch)

** ** 03 20    00 00 00 01    00 - 2F    PRE/SP:Type       (Cch)
** ** 03 21    00 00 00 01    00 - 78    PRE/SP:Gain       (Cch)
** ** 03 22    00 00 00 01    00 - 64    PRE/SP:Bass       (Cch)
** ** 03 23    00 00 00 01    00 - 64    PRE/SP:Middle     (Cch)
** ** 03 24    00 00 00 01    00 - 64    PRE/SP:Treble     (Cch)
** ** 03 25    00 00 00 01    00 - 64    PRE/SP:Presence   (Cch)
** ** 03 26    00 00 00 01    00 - 64    PRE/SP:Amp Level  (Cch)
** ** 03 27    00 00 00 01    00 - 01    PRE/SP:Bright     (Cch)
** ** 03 28    00 00 00 01    00 - 02    PRE/SP:Gain SW    (Cch)
** ** 03 29    00 00 00 01    00 - 09    PRE/SP:Speaker Type (Cch)
** ** 03 2A    00 00 00 01    00 - 04    PRE/SP:Mic Type   (Cch)
** ** 03 2B    00 00 00 01    00 - 01    PRE/SP:Mic Distance (Cch)
** ** 03 2C    00 00 00 01    00 - 0A    PRE/SP:Mic Position (Cch)
** ** 03 2D    00 00 00 01    00 - 64    PRE/SP:Mic Level  (Cch)
** ** 03 2E    00 00 00 01    00 - 64    PRE/SP:Direct Level (Cch)

--- EQ ---
** ** 04 00    00 00 00 01    00 - 01    EQ :On/Off         00 : Off
** ** 04 01    00 00 00 01    00 - 28    EQ :Low EQ         01 : On
** ** 04 02    00 00 00 01    00 - 1B    EQ :Low-Middle Frequency -20dB - +20dB
** ** 04 03    00 00 00 01    00 - 05    EQ :Low-Middle Q   *Refer to "Table EQ Middle Frequency"
** ** 04 04    00 00 00 01    00 - 28    EQ :Low-Middle EQ -20dB - +20dB
** ** 04 05    00 00 00 01    00 - 1B    EQ :High-Middle Frequency *Refer to "Table EQ Middle Frequency"
** ** 04 06    00 00 00 01    00 - 05    EQ :High-Middle Q  *Refer to "Table EQ Middle Q"
** ** 04 07    00 00 00 01    00 - 28    EQ :High-Middle EQ -20dB - +20dB
** ** 04 08    00 00 00 01    00 - 28    EQ :High EQ        -20dB - +20dB
** ** 04 09    00 00 00 01    00 - 28    EQ :Level          -20dB - +20dB

--- FX-2 ---
** ** 05 00    00 00 00 01    00 - 01    FX2:On/Off        00 : Off
** ** 05 01    00 00 00 01    00 - 11    FX2:FX Select     01 : On
** ** 05 02    00 00 00 01    00 - 03    PH :Type          00 : PH
** ** 05 03    00 00 00 01    00 - 71    PH :Rate          01 : FL
** ** 05 04    00 00 00 01    00 - 64    PH :Depth         02 : HR
** ** 05 05    00 00 00 01    00 - 64    PH :Manual        03 : PS
** ** 05 06    00 00 00 01    00 - 64    PH :Resonance     04 : OC
** ** 05 07    00 00 00 01    00 - 72    PH :Step Rate     05 : PB
** ** 05 08    00 00 00 01    00 - 64    PH :Effect Level  06 : 2CE
** ** 05 09    00 00 00 01    00 - 64    PH :Direct Level  07 : PAN
** ** 05 0A    00 00 00 01    00 - 71    FL :Rate          08 : VB
** ** 05 0B    00 00 00 01    00 - 64    FL :Depth         09 : UV
** ** 05 0C    00 00 00 01    00 - 64    FL :Manual        0A : RT
** ** 05 0D    00 00 00 01    00 - 64    FL :Resonance    0B : SDD
** ** 05 0E    00 00 00 01    00 - 64    FL :Separation    0C : HU
** ** 05 0F    00 00 00 01    00 - 0A    FL :Low Cut Filter *Refer to "Table Low Cut"
** ** 05 10    00 00 00 01    00 - 64    FL :Effect Level  0D : SL
** ** 05 11    00 00 00 01    00 - 64    FL :Direct Level  0E : AR
** ** 05 12    00 00 00 01    00 - 02    HR :Voice         0F : SYN
** ** 05 13    00 00 00 01    00 - 39    HR :HR1 Harmony   10 : BS
** ** 05 14    00 00 00 02    00 00 -    HR :HR1 Pre Delay *Refer to "Table HR Harmony"
** ** 05 15#    00 00 00 01    00 - 64    HR :HR1 Feedback 01 : 4 Stage
** ** 05 16    00 00 00 01    00 - 64    HR :HR1 Level     02 : 8 Stage
** ** 05 17    00 00 00 01    00 - 64    HR :HR2 Harmony   03 : 12 Stage
** ** 05 18    00 00 00 01    00 - 39    HR :HR2 Pre Delay *Refer to "Table Pre Delay"
** ** 05 19    00 00 00 02    00 00 -    HR :HR2 Level     03 : Bi-Phase
** ** 05 1A#    00 00 00 01    00 - 64    HR :HR2 Level     *Refer to "Table Rate"
** ** 05 1B    00 00 00 01    00 - 64    HR :Key           0 - 100
** ** 05 1C    00 00 00 01    00 - 0B    HR :Direct Level  0 - 100
** ** 05 1D    00 00 00 01    00 - 64    PS :Voice         0 - 100
** ** 05 1E    00 00 00 01    00 - 02    PS :Voice         0 - 100
** ** 05 1F    00 00 00 01    00 - 03    PS :PS1 Mode     0 - 100
** ** 05 20    00 00 00 01    00 - 30    PS :PS1 Pitch    *Refer to "Table Step Rate"
** ** 05 21    00 00 00 01    00 - 64    PS :PS1 Fine     0 - 100
** ** 05 22    00 00 00 02    00 00 -    PS :PS1 Pre Delay *Refer to "Table Pre Delay"
** ** 05 23#    00 00 00 01    00 - 64    PS :PS1 Feedback 0 - 100
** ** 05 24    00 00 00 01    00 - 64    PS :PS1 Level   0 - 100
** ** 05 25    00 00 00 01    00 - 64    PS :PS2 Mode     00 : Fast
** ** 05 26    00 00 00 01    00 - 03    PS :PS2 Mode     01 : Medium
** ** 05 27    00 00 00 01    00 - 30    PS :PS2 Pitch    02 : Slow
** ** 05 28    00 00 00 01    00 - 64    PS :PS2 Fine     03 : Mono
** ** 05 29    00 00 00 02    00 00 -    PS :PS2 Pre Delay *Refer to "Table Pre Delay"
** ** 05 2A#    00 00 00 01    00 - 64    PS :PS2 Pre Delay *Refer to "Table Pre Delay"

```

Appendices

```

** ** 05 2B    00 00 00 01    00 - 64    PS :PS2 Level          0 - 100
** ** 05 2C    00 00 00 01    00 - 64    PS :Direct Level       0 - 100
** ** 05 2D    00 00 00 01    00 - 03    OC :Range              *Refer to "Table OC Range"
** ** 05 2E    00 00 00 01    00 - 64    OC :Octave Level       0 - 100
** ** 05 2F    00 00 00 01    00 - 64    OC :Direct Level       0 - 100
** ** 05 30    00 00 00 01    00 - 30    PB :Pitch Min          -24 - +24
** ** 05 31    00 00 00 01    00 - 30    PB :Pitch Max          -24 - +24
** ** 05 32    00 00 00 01    00 - 64    PB :Pdl Position       0 - 100
** ** 05 33    00 00 00 01    00 - 64    PB :Effect Level       0 - 100
** ** 05 34    00 00 00 01    00 - 64    PB :Direct Level       0 - 100
** ** 05 35    00 00 00 01    00 - 10    2CE:Xover Frequency   *Refer to "Table Xover Frequency"
** ** 05 36    00 00 00 01    00 - 71    2CE:Low Rate          *Refer to "Table Rate"
** ** 05 37    00 00 00 01    00 - 64    2CE:Low Depth         0 - 100
** ** 05 38    00 00 00 01    00 - 50    2CE:Low Pre Delay     0.0ms - 40.0ms (0.5ms step)
** ** 05 39    00 00 00 01    00 - 64    2CE:Low Level         0 - 100
** ** 05 3A    00 00 00 01    00 - 71    2CE:High Rate         *Refer to "Table Rate"
** ** 05 3B    00 00 00 01    00 - 64    2CE:High Depth       0 - 100
** ** 05 3C    00 00 00 01    00 - 50    2CE:High Pre Delay   0.0ms - 40.0ms (0.5ms step)
** ** 05 3D    00 00 00 01    00 - 64    2CE:High Level       0 - 100
** ** 05 3E    00 00 00 01    00 - 64    PAN:Wave Shape        0 - 100
** ** 05 3F    00 00 00 01    00 - 71    PAN:Rate              *Refer to "Table Rate"
** ** 05 40    00 00 00 01    00 - 64    PAN:Depth             0 - 100
** ** 05 41    00 00 00 01    00 - 71    VB :Rate              *Refer to "Table Rate"
** ** 05 42    00 00 00 01    00 - 64    VB :Depth             0 - 100
** ** 05 43    00 00 00 01    00 - 01    VB :Trigger           00 : Off
** ** 05 44    00 00 00 01    00 - 64    VB :Rise Time         0 - 100
** ** 05 45    00 00 00 01    00 - 71    UV :Rate              *Refer to "Table Rate"
** ** 05 46    00 00 00 01    00 - 64    UV :Depth            0 - 100
** ** 05 47    00 00 00 01    00 - 64    UV :Level            0 - 100
** ** 05 48    00 00 00 01    00 - 01    RT :Speed Select      00:slow, 01:fast
** ** 05 49    00 00 00 01    00 - 71    RT :Rate(Slow)        *Refer to "Table Rate"
** ** 05 4A    00 00 00 01    00 - 71    RT :Rate(Fast)        *Refer to "Table Rate"
** ** 05 4B    00 00 00 01    00 - 64    RT :Rise Time         0 - 100
** ** 05 4C    00 00 00 01    00 - 64    RT :Fall Time         0 - 100
** ** 05 4D    00 00 00 01    00 - 64    RT :Depth            0 - 100
** ** 05 4E    00 00 00 02    00 00 - *Refer to "Table SDD Delay Time"
** ** 05 4F#    - 03 17
** ** 05 50    00 00 00 01    00 - 64    SDD:Feedback         0 - 100
** ** 05 51    00 00 00 01    00 - 78    SDD:Effect Level     0 - 120
** ** 05 52    00 00 00 01    00 - 02    HU :Mode              00 : Picking
** ** 05 53    00 00 00 01    00 - 04    HU :Vowel 1           01 : Auto
** ** 05 54    00 00 00 01    00 - 04    HU :Vowel 2           02 : Random
** ** 05 55    00 00 00 01    00 - 64    HU :Sensitivity       00 : 'a'           Mode = Picking, Auto
** ** 05 56    00 00 00 01    00 - 71    HU :Rate              01 : 'e'
** ** 05 57    00 00 00 01    00 - 64    HU :Depth            02 : 'i'
** ** 05 58    00 00 00 01    00 - 64    HU :Manual           03 : 'o'
** ** 05 59    00 00 00 01    00 - 64    HU :Level            04 : 'u'           Mode = Picking, Auto
** ** 05 5A    00 00 00 01    00 - 13    SL :Pattern           00 : P1
** ** 05 5B    00 00 00 01    00 - 71    SL :Rate              13 : P20
** ** 05 5C    00 00 00 01    00 - 64    SL :Trigger Sensitivity *Refer to "Table Rate"
** ** 05 5D    00 00 00 01    00 - 27    AR :Phrase            0 - 100
** ** 05 5E    00 00 00 01    00 - 01    AR :Loop              Preset1 - Preset30, User1 - User10
** ** 05 5F    00 00 00 01    00 - 71    AR :Tempo             00 : Off
** ** 05 60    00 00 00 01    00 - 64    AR :Sensitivity       01 : On
** ** 05 61    00 00 00 01    00 - 0B    AR :Key               *Refer to "Table Rate"
** ** 05 62    00 00 00 01    00 - 64    AR :Attack            0 - 100
** ** 05 63    00 00 00 01    00 - 01    AR :Hold              C(Am) - B(G#m), Phrase = Preset1-30
** ** 05 64    00 00 00 01    00 - 64    AR :Effect Level     0 - 100
** ** 05 65    00 00 00 01    00 - 64    AR :Direct Level     0 - 100
** ** 05 66    00 00 00 01    00 - 64    SYN:Sensitivity       0 - 100
** ** 05 67    00 00 00 01    00 - 03    SYN:Wave              00 : Square
** ** 05 68    00 00 00 01    00 - 01    SYN:Chromatic        01 : Saw
** ** 05 69    00 00 00 01    00 - 02    SYN:Octave Shift     02 : Brass
** ** 05 6A    00 00 00 01    00 - 64    SYN:PWM Rate         03 : Bow
** ** 05 6B    00 00 00 01    00 - 64    SYN:PWM Depth        00 : Off           Wave = Square, Saw
** ** 05 6C    00 00 00 01    00 - 64    SYN:Cutoff Frequency 01 : On
** ** 05 6D    00 00 00 01    00 - 64    SYN:Resonance        00 : 0           Wave = Square, Saw
** ** 05 6E    00 00 00 01    00 - 64    SYN:FLT.Sensitivity  01 : -1
** ** 05 6F    00 00 00 01    00 - 64    SYN:FLT.Decay        02 : -2
** ** 05 70    00 00 00 01    00 - 64    SYN:FLT.Depth        0 - 100           Wave = Square
** ** 05 71    00 00 00 01    00 - 65    SYN:Attack           0 - 100           Wave = Square
** ** 05 72    00 00 00 01    00 - 64    SYN:Release          00 : -100
** ** 05 73    00 00 00 01    00 - 64    SYN:Velocity         01 : -98
** ** 05 74    00 00 00 01    00 - 01    SYN:Hold              63 : +98
** ** 05 75    00 00 00 01    00 - 64    SYN:Synth Level     64 : +100
** ** 05 76    00 00 00 01    00 - 64    BS :Character        00 : Decay
** ** 05 77    00 00 00 01    00 - 01    BS :Level            01 : 0
** ** 05 78    00 00 00 01    00 - 64    SEQ:Low EQ           65 : 100
** ** 05 79    00 00 00 01    00 - 28    SEQ:Low-Middle Frequency *Refer to "Table EQ Middle Frequency"
** ** 05 7A    00 00 00 01    00 - 1B    SEQ:Low-Middle Q      *Refer to "Table EQ Middle Q"
** ** 05 7B    00 00 00 01    00 - 05    SEQ:Low-Middle EQ     -20dB - +20dB
** ** 05 7C    00 00 00 01    00 - 28    SEQ:High-Middle Frequency *Refer to "Table EQ Middle Frequency"
** ** 05 7D    00 00 00 01    00 - 1B    SEQ:High-Middle Q     *Refer to "Table EQ Middle Q"
** ** 05 7E    00 00 00 01    00 - 05    SEQ:High-Middle EQ   -20dB - +20dB
** ** 05 7F    00 00 00 01    00 - 28    SEQ:High-Middle EQ   -20dB - +20dB

```



```

** ** 06 00 00 00 00 01 00 - 28 SEQ:High EQ -20dB - +20dB
** ** 06 01 00 00 00 01 00 - 28 SEQ:Level -20dB - +20dB

--- DELAY ---
** ** 07 00 00 00 00 01 00 - 01 DD :On/Off 00 : Off
** ** 07 01 00 00 00 01 00 - 02 DD :Type 01 : On
00 : Single
01 : Pan
02 : Stereo
** ** 07 02 00 00 00 01 00 - 66 DD :DlyTime *Refer to "Table DD Delay Time"
** ** 07 03 00 00 00 01 00 - 14 DD :DlyTime.F 0 - 20ms
** ** 07 04 00 00 00 01 00 - 64 DD :Tap Time 0% - 100% Type = Pan
** ** 07 05 00 00 00 01 00 - 64 DD :Feedback 0 - 100
** ** 07 06 00 00 00 01 00 - 09 DD :High Cut Filter *Refer to "Table High Cut"
** ** 07 07 00 00 00 01 00 - 78 DD :Effect Level 0 - 120

--- CHORUS ---
** ** 08 00 00 00 00 01 00 - 01 CE :On/Off 00 : Off
** ** 08 01 00 00 00 01 00 - 02 CE :Mode 01 : On
00 : Mono
01 : Stereo1
02 : Stereo2
** ** 08 02 00 00 00 01 00 - 71 CE :Rate *Refer to "Table Rate"
** ** 08 03 00 00 00 01 00 - 64 CE :Depth 0 - 100
** ** 08 04 00 00 00 01 00 - 50 CE :Pre Delay 0.0ms - 40.0ms(0.5ms step)
** ** 08 05 00 00 00 01 00 - 0A CE :Low Cut Filter *Refer to "Table Low Cut"
** ** 08 06 00 00 00 01 00 - 09 CE :High Cut Filter *Refer to "Table High Cut"
** ** 08 07 00 00 00 01 00 - 64 CE :Effect Level 0 - 100

--- REVERB ---
** ** 09 00 00 00 00 01 00 - 01 RV :On/Off 00 : Off
** ** 09 01 00 00 00 01 00 - 04 RV :Type 01 : On
*Refer to "Table Reverb Type"
** ** 09 02 00 00 00 01 00 - 63 RV :Reverb Time 0.1s - 10.0s(0.1s step)
** ** 09 03 00 00 00 01 00 - 64 RV :Pre Delay 0ms - 100ms
** ** 09 04 00 00 00 01 00 - 0A RV :Low Cut Filter *Refer to "Table Low Cut"
** ** 09 05 00 00 00 01 00 - 09 RV :High Cut Filter *Refer to "Table High Cut"
** ** 09 06 00 00 00 01 00 - 0A RV :Density 0 - 10
** ** 09 07 00 00 00 01 00 - 64 RV :Effect Level 0 - 100

--- MASTER ---
** ** 0A 00 00 00 00 01 00 - 64 Patch Level 00 : 0
01 : 2
:
64 : 200
** ** 0A 01 00 00 00 02 00 00 - Master BPM 00 00 : 40
** ** 0A 02# - 01 52 :
00 7F : 167
01 00 : 168
:
01 52 : 250
** ** 0A 03 00 00 00 01 00 - 01 NS :On/Off 00 : Off
01 : On
** ** 0A 04 00 00 00 01 00 - 64 NS :Threshold 0 - 100
** ** 0A 05 00 00 00 01 00 - 64 NS :Release 0 - 100
** ** 0A 06 00 00 00 01 00 - 64 FV : Level 0 - 100

--- INPUT SELECT ---
** ** 0B 00 00 00 00 01 00 - 05 Input Select 00 : Guitar
01 : Bass
02 : Microphone
03 : USB(Gtr/Mic)
04 : USB(Bass)
05 : AUX

--- EFFECT CHAIN ---
** ** 0C 00 00 00 00 01 00 - 0B Chain 1 *Refer to "Table Chain"
** ** 0C 01# 00 00 00 01 00 - 0B Chain 2 *Refer to "Table Chain"
** ** 0C 02# 00 00 00 01 00 - 0B Chain 3 *Refer to "Table Chain"
** ** 0C 03# 00 00 00 01 00 - 0B Chain 4 *Refer to "Table Chain"
** ** 0C 04# 00 00 00 01 00 - 0B Chain 5 *Refer to "Table Chain"
** ** 0C 05# 00 00 00 01 00 - 0B Chain 6 *Refer to "Table Chain"
** ** 0C 06# 00 00 00 01 00 - 0B Chain 7 *Refer to "Table Chain"
** ** 0C 07# 00 00 00 01 00 - 0B Chain 8 *Refer to "Table Chain"
** ** 0C 08# 00 00 00 01 00 - 0B Chain 9 *Refer to "Table Chain"
** ** 0C 09# 00 00 00 01 00 - 0B Chain 10 *Refer to "Table Chain"
** ** 0C 0A# 00 00 00 01 00 - 0B Chain 11 *Refer to "Table Chain"
** ** 0C 0B# 00 00 00 01 00 - 0B Chain 12 *Refer to "Table Chain"

```

* Rules for exchanging effect positions
The same effect cannot be used more than once.

```

--- NAME ---
** ** 0D 00 00 00 00 01 20 - 7F Name 1 *Refer to "Table Name"
** ** 0D 01 00 00 00 01 20 - 7F Name 2 *Refer to "Table Name"
: :
** ** 0D 0F 00 00 00 01 20 - 7F Name 16 *Refer to "Table Name"

```

```

--- ASSIGN 1 ---
** ** 0E 00 00 00 00 01 00 - 01 ASSIGN 1:On/Off 00 : Off
01 : On
** ** 0E 01 00 00 00 02 00 00 - ASSIGN 1:Target *Refer to "Table Target"
- 01 7F
** ** 0E 03 00 00 00 02 xx xx - ASSIGN 1:Target Min [Target Param Min <= Data <= Target Param Max]
- xx xx
** ** 0E 05 00 00 00 02 xx xx - ASSIGN 1:Target Max [Target Param Min <= Data <= Target Param Max]
- xx xx
** ** 0E 07 00 00 00 01 00 - 41 ASSIGN 1:Source *Refer to "Table Source"
** ** 0E 08 00 00 00 01 00 - 01 ASSIGN 1:Source Mode 00 : Normal
01 : Toggle
** ** 0E 09 00 00 00 01 00 - 7F ASSIGN 1:Source Act.Range Low 0 - 127
** ** 0E 0A 00 00 00 01 00 - 7F ASSIGN 1:Source Act.Range High 0 - 127

```


Table Patch Change <Patch Change>

Address(H)	Size(H)	Data(H)	Parameter	Description
--- PatchChange ---				
0A 00 00 00	00 00 00 02	00 00 -	Patch No.	00 00 : U001
0A 00 00 01#		- 01 47		:
				01 47 : P200

Table Patch Write <Patch Write>

Address(H)	Size(H)	Data(H)	Parameter	Description
--- PatchWrite ---				
0A 01 00 00	00 00 00 02	00 00 -	Patch No.	00 00 : U001
0A 01 00 01#		- 00 63	(user area)	:
				00 63 : U100

Table Current Patch <Current Patch>

Address(H)	Size(H)	Data(H)	Parameter	Description
--- CurrentPatch ---				
0A 02 00 00	00 00 00 02	00 00 -	Patch No.	00 00 : U001
0A 02 00 01#		- 01 47		:
				01 47 : P200

Table Patch Initialize <Patch Initialize>

Address(H)	Size(H)	Data(H)	Parameter	Description
--- PatchInitialize ---				
0A 03 00 00	00 00 00 01	00 - 01	Patch Initialize	00 : none
				01 : Patch Initialize

Table AMP Ch Copy <AMP Ch Copy>

Address(H)	Size(H)	Data(H)	Parameter	Description
--- AMPChCopy ---				
0A 04 00 00	00 00 00 01	00 - 02	AMP Ch Copy	00 : A ch
				01 : B ch
				02 : C ch

Table Quick Fx Number <Quick Fx Number>

Address(H)	Size(H)	Data(H)	Parameter	Description
--- QuickSelect ---				
0B 00 00 00	00 00 00 01	00 - **	FX-1 Quick Fx Number	00 : temp
				01 : P01
				02 : P02
				:
0B 00 01 00	00 00 00 01	00 - **	COMP Quick Fx Number	
0B 00 02 00	00 00 00 01	00 - **	OD/DS Quick Fx Number	
0B 00 03 00	00 00 00 01	00 - **	PRE Quick Fx Number	
0B 00 04 00	00 00 00 01	00 - **	EQ Quick Fx Number	
0B 00 05 00	00 00 00 01	00 - **	FX-2 Quick Fx Number	
0B 00 06 00	00 00 00 01	00 - **	DELAY Quick Fx Number	
0B 00 07 00	00 00 00 01	00 - **	CHORUS Quick Fx Number	
0B 00 08 00	00 00 00 01	00 - **	REVERB Quick Fx Number	
0B 00 09 00	00 00 00 01	00 - **	ASSSIGN1 Quick Fx Number	
0B 00 0A 00	00 00 00 01	00 - **	ASSSIGN2 Quick Fx Number	
0B 00 0B 00	00 00 00 01	00 - **	ASSSIGN3 Quick Fx Number	
0B 00 0C 00	00 00 00 01	00 - **	ASSSIGN4 Quick Fx Number	
0B 00 0D 00	00 00 00 01	00 - **	ASSSIGN5 Quick Fx Number	
0B 00 0E 00	00 00 00 01	00 - **	ASSSIGN6 Quick Fx Number	
0B 00 0F 00	00 00 00 01	00 - **	ASSSIGN7 Quick Fx Number	
0B 00 10 00	00 00 00 01	00 - **	ASSSIGN8 Quick Fx Number	

Table Quick Fx Count <Quick Fx Count>

Address(H)	Size(H)	Data(H)	Parameter	Description
--- QuickSelect ---				
0B 01 00 00	00 00 00 01	00 - **	FX-1 Quick Fx Count	
0B 01 01 00	00 00 00 01	00 - **	COMP Quick Fx Count	
0B 01 02 00	00 00 00 01	00 - **	OD/DS Quick Fx Count	
0B 01 03 00	00 00 00 01	00 - **	PRE Quick Fx Count	
0B 01 04 00	00 00 00 01	00 - **	EQ Quick Fx Count	
0B 01 05 00	00 00 00 01	00 - **	FX-2 Quick Fx Count	
0B 01 06 00	00 00 00 01	00 - **	DELAY Quick Fx Count	
0B 01 07 00	00 00 00 01	00 - **	CHORUS Quick Fx Count	
0B 01 08 00	00 00 00 01	00 - **	REVERB Quick Fx Count	
0B 01 09 00	00 00 00 01	00 - **	ASSSIGN Quick Fx Count	

Table TUNER/METER <TUNER/METER Mode>

Address(H)	Size(H)	Data(H)	Parameter	Description
--- TUNER/METER Mode ---				
0C 00 00 00	00 00 00 01	00 - 02	Mode	00 : exit
				01 : tuner mode ON
				02 : meter mode ON
0C 00 00 01	00 00 00 02	00 ** - 0C **	TUNER Note	C,C#,D,D#,E,F,F#,G,G#,A,A#,B,NO SIGNAL
0C 00 00 02#		** 00 - ** 7F	TUNER Cent	00 : NO SIGNAL
				:
				40 : 0
				:
				7f : +63
0C 00 00 03	00 00 00 02	00 ** - 30 **	METER peak data	00 - 30
0C 00 00 04#		** 00 - ** 30	METER data	00 - 30

Appendices

Table Quick Fx Target <Quick Fx: Assign Target>

Data(H)	Description		
00 00 00 00	FX1:On/Off	00 00 06 0E	HR :HR1 Harmony
00 00 00 01	FX1:FX Select	00 00 06 0F	HR :HR1 Pre Delay
00 00 00 02	PW :Type	00 00 07 00	HR :HR1 Feedback
00 00 00 03	PW :Pdl Position	00 00 07 01	HR :HR1 Level
00 00 00 04	PW :Level	00 00 07 02	HR :HR2 Harmony
00 00 00 05	AW :Mode	00 00 07 03	HR :HR2 Pre Delay
00 00 00 06	AW :Polarity	00 00 07 04	HR :HR2 Level
00 00 00 07	AW :Sensitivity	00 00 07 05	HR :Key
00 00 00 08	AW :Frequency	00 00 07 06	HR :Direct Level
00 00 00 09	AW :Peak	00 00 07 07	PS :Voice
00 00 00 0A	AW :Rate	00 00 07 08	PS :PS1 Mode
00 00 00 0B	AW :Depth	00 00 07 09	PS :PS1 Pitch
00 00 00 0C	AW :Level	00 00 07 0A	PS :PS1 Fine
00 00 00 0D	TM :Type	00 00 07 0B	PS :PS1 Pre Delay
00 00 00 0E	TM :Low	00 00 07 0C	PS :PS1 Feedback
00 00 00 0F	TM :High	00 00 07 0D	PS :PS1 Level
00 00 01 00	TM :Level	00 00 07 0E	PS :PS2 Mode
00 00 01 01	ACS:Type	00 00 07 0F	PS :PS2 Pitch
00 00 01 02	ACS:Sustain	00 00 08 00	PS :PS2 Fine
00 00 01 03	ACS:Attack	00 00 08 01	PS :PS2 Pre Delay
00 00 01 04	ACS:Tone	00 00 08 02	PS :PS2 Level
00 00 01 05	ACS:Level	00 00 08 03	PS :Direct Level
00 00 01 06	LM :Type	00 00 08 04	OC :Range
00 00 01 07	LM :Attack	00 00 08 05	OC :Octave Level
00 00 01 08	LM :Threshold	00 00 08 06	OC :Direct Level
00 00 01 09	LM :Ratio	00 00 08 07	PB :Pitch Min
00 00 01 0A	LM :Release	00 00 08 08	PB :Pitch Max
00 00 01 0B	LM :Level	00 00 08 09	PB :Pdl Position
00 00 01 0C	ENH :Sensitivity	00 00 08 0A	PB :Effect Level
00 00 01 0D	ENH :Frequency	00 00 08 0B	PB :Direct Level
00 00 01 0E	ENH :Mix Level	00 00 08 0C	2CE:Xover Frequency
00 00 01 0F	SG :Sensitivity	00 00 08 0D	2CE:Low Rate
00 00 02 00	SG :Rise Time	00 00 08 0E	2CE:Low Depth
00 00 02 01	TR :Wave Shape	00 00 08 0F	2CE:Low Pre Delay
00 00 02 02	TR :Rate	00 00 09 00	2CE:Low Level
00 00 02 03	TR :Depth	00 00 09 01	2CE:High Rate
00 00 02 04	DF :Tone	00 00 09 02	2CE:High Depth
00 00 02 05	DF :Sensitivity	00 00 09 03	2CE:High Pre Delay
00 00 02 06	DF :Attack	00 00 09 04	2CE:High Level
00 00 02 07	DF :Depth	00 00 09 05	PAN:Wave Shape
00 00 02 08	DF :Resonance	00 00 09 06	PAN:Rate
00 00 02 09	DF :Effect Level	00 00 09 07	PAN:Depth
00 00 02 0A	DF :Direct Level	00 00 09 08	VB :Rate
00 00 02 0B	RM :Mode	00 00 09 09	VB :Depth
00 00 02 0C	RM :Frequency	00 00 09 0A	VB :Trigger
00 00 02 0D	RM :Effect Level	00 00 09 0B	VB :Rise Time
00 00 02 0E	RM :Direct Level	00 00 09 0C	UV :Rate
00 00 02 0F	FB :Mode	00 00 09 0D	UV :Depth
00 00 03 00	FB :Rise Time	00 00 09 0E	UV :Level
00 00 03 01	FB :Rise Time(Åf)	00 00 09 0F	RT :Speed Select
00 00 03 02	FB :F.B.Level	00 00 0A 00	RT :Rate(Slow)
00 00 03 03	FB :F.B.Level(Åf)	00 00 0A 01	RT :Rate(Fast)
00 00 03 04	FB :Vibrato Rate	00 00 0A 02	RT :Rise Time
00 00 03 05	FB :Vibrato Dept	00 00 0A 03	RT :Fall Time
00 00 03 06	CS :On/Off	00 00 0A 04	RT :Depth
00 00 03 07	CS :Sustain	00 00 0A 05	SDD:Delay Time
00 00 03 08	CS :Level	00 00 0A 06	SDD:Feedback
00 00 03 09	OD :On/Off	00 00 0A 07	SDD:Effect Level
00 00 03 0A	OD :Type	00 00 0A 08	HU :Mode
00 00 03 0B	OD :Drive	00 00 0A 09	HU :Vowel 1
00 00 03 0C	OD :Bass	00 00 0A 0A	HU :Vowel 2
00 00 03 0D	OD :Treble	00 00 0A 0B	HU :Sensitivity
00 00 03 0E	OD :Effect Level	00 00 0A 0C	HU :Rate
00 00 03 0F	OD :Direct Level	00 00 0A 0D	HU :Depth
00 00 04 00	PRE/SP:On/Off	00 00 0A 0E	HU :Manual
00 00 04 01	PRE/SP:Channel Select	00 00 0A 0F	HU :Level
00 00 04 02	PRE/SP:Type	00 00 0B 00	SL :Pattern
00 00 04 03	PRE/SP:Gain	00 00 0B 01	SL :Rate
00 00 04 04	PRE/SP:Bass	00 00 0B 02	SL :Trigger Sensitivity
00 00 04 05	PRE/SP:Middle	00 00 0B 03	AR :Phrase
00 00 04 06	PRE/SP:Treble	00 00 0B 04	AR :Loop
00 00 04 07	PRE/SP:Presence	00 00 0B 05	AR :Tempo
00 00 04 08	PRE/SP:Amp Level	00 00 0B 06	AR :Sensitivity
00 00 04 09	PRE/SP:Bright	00 00 0B 07	AR :Key
00 00 04 0A	PRE/SP:Gain SW	00 00 0B 08	AR :Attack
00 00 04 0B	PRE/SP:Speaker Type	00 00 0B 09	AR :Hold
00 00 04 0C	PRE/SP:mic Type	00 00 0B 0A	AR :Effect Level
00 00 04 0D	PRE/SP:mic Distance	00 00 0B 0B	AR :Direct Level
00 00 04 0E	PRE/SP:mic Position	00 00 0B 0C	SYN:Sensitivity
00 00 04 0F	PRE/SP:mic Level	00 00 0B 0D	SYN:Wave
00 00 05 00	PRE/SP:Direct Level	00 00 0B 0E	SYN:Chromatic
00 00 05 01	EQ :On/Off	00 00 0B 0F	SYN:Octave Shift
00 00 05 02	EQ :Low EQ	00 00 0C 00	SYN:PWM Rate
00 00 05 03	EQ :Low-Middle Frequency	00 00 0C 01	SYN:PWM Depth
00 00 05 04	EQ :Low-Middle Q	00 00 0C 02	SYN:Cutoff Frequency
00 00 05 05	EQ :Low-Middle EQ	00 00 0C 03	SYN:Resonance
00 00 05 06	EQ :High-Middle Frequency	00 00 0C 04	SYN:FLT.Sensitivity
00 00 05 07	EQ :High-Middle Q	00 00 0C 05	SYN:FLT.Decay
00 00 05 08	EQ :High-Middle EQ	00 00 0C 06	SYN:FLT.Depth
00 00 05 09	EQ :High EQ	00 00 0C 07	SYN:Attack
00 00 05 0A	EQ :Level	00 00 0C 08	SYN:Release
00 00 05 0B	FX2:On/Off	00 00 0C 09	SYN:Velocity
00 00 05 0C	FX2:FX Select	00 00 0C 0A	SYN:Hold
00 00 05 0D	PH :Type	00 00 0C 0B	SYN:Synth Level
00 00 05 0E	PH :Rate	00 00 0C 0C	SYN:Direct Level
00 00 05 0F	PH :Depth	00 00 0C 0D	BS :Character
00 00 06 00	PH :Manual	00 00 0C 0E	BS :Level
00 00 06 01	PH :Resonance	00 00 0C 0F	SEQ:Low EQ
00 00 06 02	PH :Step Rate	00 00 0D 00	SEQ:Low-Middle Frequency
00 00 06 03	PH :Effect Level	00 00 0D 01	SEQ:Low-Middle Q
00 00 06 04	PH :Direct Level	00 00 0D 02	SEQ:Low-Middle EQ
00 00 06 05	FL :Rate	00 00 0D 03	SEQ:High-Middle Frequency
00 00 06 06	FL :Depth	00 00 0D 04	SEQ:High-Middle Q
00 00 06 07	FL :Manual	00 00 0D 05	SEQ:High-Middle EQ
00 00 06 08	FL :Resonance	00 00 0D 06	SEQ:High EQ
00 00 06 09	FL :Separation	00 00 0D 07	SEQ:Level
00 00 06 0A	FL :Low Cut Filter	00 00 0D 08	DD :On/Off
00 00 06 0B	FL :Effect Level	00 00 0D 09	DD :Type
00 00 06 0C	FL :Direct Level	00 00 0D 0A	DD :DlyTime
00 00 06 0D	HR :Voice	00 00 0D 0B	DD :DlyTime.F
		00 00 0D 0C	DD :Tap Time
		00 00 0D 0D	DD :Feedback
		00 00 0D 0E	DD :High Cut Filter
		00 00 0D 0F	DD :Effect Level
		00 00 0E 00	CE :On/Off

00 00 0E 01	CE :Mode
00 00 0E 02	CE :Rate
00 00 0E 03	CE :Depth
00 00 0E 04	CE :Pre Delay
00 00 0E 05	CE :Low Cut Filter
00 00 0E 06	CE :High Cut Filter
00 00 0E 07	CE :Effect Level
00 00 0E 08	RV :On/Off
00 00 0E 09	RV :Type
00 00 0E 0A	RV :Reverb Time
00 00 0E 0B	RV :Pre Delay
00 00 0E 0C	RV :Low Cut Filter
00 00 0E 0D	RV :High Cut Filter
00 00 0E 0E	RV :Density
00 00 0E 0F	RV :Effect Level
00 00 0F 00	NS :On/Off
00 00 0F 01	NS :Threshold
00 00 0F 02	NS :Release
00 00 0F 03	FV : Level
00 00 0F 04	Patch Level
00 00 0F 05	Master BPM
00 00 0F 06	TUNER On/Off
00 00 0F 07	Master BPM(Tap)
00 00 0F 08	Delay Time(Tap)
00 00 0F 09	Remote Start/Stop
00 00 0F 0A	Patch Level Inc1
00 00 0F 0B	Patch Level Inc2
00 00 0F 0C	Patch Level Dec1
00 00 0F 0D	Patch Level Dec2
00 00 0F 0E	CH Select Inc
00 00 0F 0F	CH Select Dec

Table Rate

<Rate>

Data(H)	Description
00	0
:	:
64	100
65	whole note
66	dotted half note
67	whole note triplet
68	half note
69	dotted quarter note
6A	half note triplet
6B	quarter note
6C	dotted eighth note
6D	quarter note triplet
6E	eighth note
6F	dotted sixteenth note
70	eighth note triplet
71	sixteenth note

Table High Cut

<High Cut>

Data(H)	Description
00	700Hz
01	1.00kHz
02	1.40kHz
03	2.00kHz
04	3.00kHz
05	4.00kHz
06	6.00kHz
07	8.00kHz
08	11.0kHz
09	Flat

Table Low Cut

<Low Cut>

Data(H)	Description
00	FLAT
01	55.0Hz
02	110Hz
03	165Hz
04	200Hz
05	280Hz
06	340Hz
07	400Hz
08	500Hz
09	630Hz
0A	800Hz

Table Ratio

<Quick Fx, Patch>

Data(H)	Description
00	1:1
01	1.2:1
02	1.4:1
03	1.6:1
04	1.8:1
05	2:1
06	2.3:1
07	2.6:1
08	3:1
09	3.5:1
0A	4:1
0B	5:1
0C	6:1
0D	8:1
0E	10:1
0F	12:1
10	20:1
11	∞:1

Table ENH Frequency <ENH Frequency>

Data(H)	Description
00	800Hz
01	1.00kHz
02	1.25kHz
03	1.60kHz
04	2.00kHz
05	2.50kHz
06	3.15kHz
07	4.00kHz
08	5.00kHz
09	6.30kHz
0A	8.00kHz
0B	10.0kHz

Table OD Type

<Quick Fx, Patch : OD Type>

Data(H)	Description
00	Blues OD
01	Turbo OD
02	Booster
03	OD-1
04	T-Scream
05	Natural OD
06	Bass OD
07	Distortion
08	RAT
09	GUV DS
0A	Mild DS
0B	Solid DS
0C	DST+
0D	Metal Zone
0E	R-MAN
0F	Heavy Metal
10	Loud
11	Sharp
12	Mechanical
13	'60s FUZZ
14	Oct FUZZ
15	MUFF FUZZ
16	Custom1
17	Custom2
18	Custom3

Table PRE/SP Type

<Quick Fx, Patch : PRE/SP Type>

Data(H)	Description
00	JC-120
01	Jazz Combo
02	Full Range
03	Warm Clean
04	Clean TWIN
05	Pro Crunch
06	Tweed
07	Crunch
08	Blues
09	Wild Crunch
0A	VO Drive
0B	VO Lead
0C	MATCH Drive
0D	Fat MATCH
0E	BG Lead
0F	BG Drive
10	BG Rhythm
11	Smooth Drive
12	MS1959(I)
13	MS1959(II)
14	MS1959(I+II)
15	MS HiGain
16	Power Stack
17	R-FIER Red
18	R-FIER Orng
19	R-FIER Vint
1A	T-Amp Clean
1B	T-Amp Crunch
1C	T-Amp Lead
1D	SLDN
1E	Drive Stack
1F	Lead Stack
20	5150 Drive
21	Metal Stack
22	Metal Lead
23	CONCERT 810
24	SESSION
25	BASS 360
26	T. E.
27	B-MAN
28	FLIP TOP
29	Bass Clean
2A	Bass Crunch
2B	Bass HiGain
2C	Mic Preamp
2D	Custom1
2E	Custom2
2F	Custom3

Appendices

Table EQ Middle Frequency <EQ(SEQ): Lo(Hi)-Mid f>

Data(H)	Description
00	20.0Hz
01	25.0Hz
02	31.5Hz
03	40.0Hz
04	50.0Hz
05	63.0Hz
06	80.0Hz
07	100Hz
08	125Hz
09	160Hz
0A	200Hz
0B	250Hz
0C	315Hz
0D	400Hz
0E	500Hz
0F	630Hz
10	800Hz
11	1.00kHz
12	1.25kHz
13	1.60kHz
14	2.00kHz
15	2.50kHz
16	3.15kHz
17	4.00kHz
18	5.00kHz
19	6.30kHz
1A	8.00kHz
1B	10.0kHz

Table EQ Middle Q <EQ: Lo(Hi)-Mid Q>

Data(H)	Description
00	0.5
01	1
02	2
03	4
04	8
05	16

Table Pre Delay <Pre Delay>

Data(H)	Description
00 00	0ms
00 01	1ms
:	:
00 7F	127ms
01 00	128ms
:	:
01 7F	255ms
02 00	256ms
:	:
02 2C	300ms
02 2D	sixteenth note
02 2E	eighth note triplet
02 2F	dotted sixteenth note
02 30	eighth note
02 31	quarter note triplet
02 32	dotted eighth note
02 33	quarter note

Table Step Rate <PH: Step Rate>

Data(H)	Description
00	OFF
01	0
:	:
65	100
66	whole note
67	dotted half note
68	whole note triplet
69	half note
6A	dotted quarter note
6B	half note triplet
6C	quarter note
6D	dotted eighth note
6E	quarter note triplet
6F	eighth note
70	dotted sixteenth note
71	eighth note triplet
72	sixteenth note

Table HR Harmony <HR: HR1(HR2) Harm>

Data(H)	Description
00	-2oct
01	-14th
02	-13th
03	-12th
04	-11th
05	-10th
06	-9th
07	-1oct
08	-7th
09	-6th
0A	-5th
0B	-4th
0C	-3rd
0D	-2nd
0E	Unison
0F	+2nd
10	+3rd
11	+4th
12	+5th
13	+6th
14	+7th
15	+1oct
16	+9th
17	+10th
18	+11th
19	+12th
1A	+13th
1B	+14th
1C	+2oct
1D	Scale 1
1E	Scale 2
1F	Scale 3
20	Scale 4
21	Scale 5
22	Scale 6
23	Scale 7
24	Scale 8
25	Scale 9
26	Scale 10
27	Scale 11
28	Scale 12
29	Scale 13
2A	Scale 14
2B	Scale 15
2C	Scale 16
2D	Scale 17
2E	Scale 18
2F	Scale 19
30	Scale 20
31	Scale 21
32	Scale 22
33	Scale 23
34	Scale 24
35	Scale 25
36	Scale 26
37	Scale 27
38	Scale 28
39	Scale 29

*Refer to "Table HR Scale"

Table HR Scale <Harmony Scale>

Harmony		Input note											
User Scale		C	C#	D	D#	E	F	F#	G	G#	A	A#	B
		Harmony note (Default)											
-2oct	Scale 1	-C↓↓	-C#↓↓	-D↓↓	-D#↓↓	-E↓↓	-F↓↓	-F#↓↓	-G↓↓	-G#↓↓	-A↓↓	-A#↓↓	-B↓↓
-14th	Scale 2	-D↓	-D#↓	-E↓	-F↓	-F↓	-G↓	-G#↓	-A↓	-A#↓	-B↓	-C↓	-C↓
-13th	Scale 3	-E↓	-E↓	-F↓	-F#↓	-G↓	-A↓	-A#↓	-B↓	-B↓	-C↓	-C#↓	-D↓
-12th	Scale 4	-F↓	-F#↓	-G↓	-G#↓	-A↓	-B↓	-B↓	-C↓	-C#↓	-D↓	-D#↓	-E↓
-11th	Scale 5	-G↓	-G↓	-A↓	-A↓	-B↓	-C↓	-C↓	-D↓	-D↓	-E↓	-E↓	-F↓
-10th	Scale 6	-A↓	-A#↓	-B↓	-B↓	-C↓	-D↓	-D↓	-E↓	-E↓	-F↓	-F↓	-G↓
-9th	Scale 7	-B↓	-B↓	-C↓	-C↓	-D↓	-E↓	-E↓	-F↓	-F↓	-G↓	-G↓	-A↓
-1oct	Scale 8	-C↓	-C#↓	-D↓	-D#↓	-E↓	-F↓	-F#↓	-G↓	-G#↓	-A↓	-A#↓	-B↓
-7th	Scale 9	-D	-D#	-E	-F	-F	-G	-G#	-A	-A#	-B	-B	-C
-6th	Scale 10	-E	-E	-F	-F#	-G	-A	-A#	-B	-B	-C	-C#	-D
-5th	Scale 11	-F	-F#	-G	-G#	-A	-B	-B	-C	-C#	-D	-D#	-E
-4th	Scale 12	-G	-G	-A	-A	-B	-C	-C	-D	-D	-E	-E	-F
-3rd	Scale 13	-A	-A#	-B	-B	-C	-D	-D	-E	-E	-F	-F#	-G
-2nd	Scale 14	-B	-B	-C	-C	-D	-E	-E	-F	-F	-G	-G	-A
Unison	Scale 15	C	C#	D	D#	E	F	F#	G	G#	A	A#	B
+2nd	Scale 16	+D	+D#	+E	+F	+F	+G	+G#	+A	+A#	+B	+C	+C
+3rd	Scale 17	+E	+E	+F	+F#	+G	+A	+A#	+B	+B	+C	+C#	+D
+4th	Scale 18	+F	+F#	+G	+G#	+A	+B	+B	+C	+C#	+D	+D#	+E
+5th	Scale 19	+G	+G	+A	+A	+B	+C	+C	+D	+D	+E	+E	+F
+6th	Scale 20	+A	+A#	+B	+B	+C	+D	+D	+E	+E	+F	+F#	+G
+7th	Scale 21	+B	+B	+C	+C	+D	+E	+E	+F	+F	+G	+G	+A
+1oct	Scale 22	+C↑	+C#↑	+D↑	+D#↑	+E↑	+F↑	+F#↑	+G↑	+G#↑	+A↑	+A#↑	+B↑
+9th	Scale 23	+D↑	+D#↑	+E↑	+F↑	+F↑	+G↑	+G#↑	+A↑	+A#↑	+B↑	+C↑	+C↑
+10th	Scale 24	+E↑	+E↑	+F↑	+F#↑	+G↑	+A↑	+A#↑	+B↑	+B↑	+C↑	+C#↑	+D↑
+11th	Scale 25	+F↑	+F#↑	+G↑	+G#↑	+A↑	+B↑	+B↑	+C↑	+C#↑	+D↑	+D#↑	+E↑
+12th	Scale 26	+G↑	+G↑	+A↑	+A↑	+B↑	+C↑	+C↑	+D↑	+D↑	+E↑	+E↑	+F↑
+13th	Scale 27	+A↑	+A#↑	+B↑	+B↑	+C↑	+D↑	+D↑	+E↑	+E↑	+F↑	+F#↑	+G↑
+14th	Scale 28	+B↑	+B↑	+C↑	+C↑	+D↑	+E↑	+E↑	+F↑	+F↑	+G↑	+G↑	+A↑
+2oct	Scale 29	+C↑↑	+C#↑↑	+D↑↑	+D#↑↑	+E↑↑	+F↑↑	+F#↑↑	+G↑↑	+G#↑↑	+A↑↑	+A#↑↑	+B↑↑

Table OC Range <OC: Range>

Data(H)	Description
00	Gt. or Mic Bass 1 (Gt. or Mic) 7th string, open to 1st string, 24th fret (Bass) 24th fret LoB, open to HiC, 24th fret
01	2 (Gt. or Mic) 7th string, open to 1st string, 12th fret (Bass) LoB, open to 1st string, 19th fret
02	3 (Gt. or Mic) 7th string, open to 1st string, open (Bass) LoB, open to 1st string, 9th fret
03	4 (Gt. or Mic) 7th string, open to 4th string, 2nd fret (Bass) LoB, open to 2nd string, 2nd fret

Table SDD Delay Time <SDD: DlyTime>

Data(H)	Description
00 00	0ms
00 01	1ms
:	:
00 7F	127ms
01 00	128ms
:	:
01 7F	255ms
02 00	256ms
:	:
02 7F	383ms
03 00	384ms
:	:
03 10	400ms
03 11	sixteenth note
03 12	eighth note triplet
03 13	dotted sixteenth note
03 14	eighth note
03 15	quarter note triplet
03 16	dotted eighth note
03 17	quarter note

Table Xover Frequency <2CE: Xover f>

Data(H)	Description
00	100Hz
01	125Hz
02	160Hz
03	200Hz
04	250Hz
05	315Hz
06	400Hz
07	500Hz
08	630Hz
09	800Hz
0A	1.00kHz
0B	1.25kHz
0C	1.60kHz
0D	2.00kHz
0E	2.50kHz
0F	3.15kHz
10	4.00kHz

Table DD Delay Time <DD: Delay Time>

Data(H)	Description
00	0ms
01	20ms
:	:
59	1780ms
5A	sixteenth note
5B	eighth note triplet
5C	dotted sixteenth note
5D	eighth note
5E	quarter note triplet
5F	dotted eighth note
60	quarter note
61	half note triplet
62	dotted quarter note
63	half note
64	whole note triplet
65	dotted half note
66	whole note

Table Reverb Type <RV: Type>

Data(H)	Description
00	Ambience
01	Room
02	Hall1
03	Hall2
04	Plate

Appendices

Table Chain	<Effect Chain>	Table Target	<Patch: Assign Target>
Data(H)	Description	Data(H)	Description
00	FX-1	00 00	FX1:On/Off
01	Compressor	00 01	FX1:FX Select
02	Overdrive/Distortion	00 02	PW :Type
03	Preamp/Speaker Simulator	00 03	PW :Pdl Position
04	Equalizer	00 04	PW :Level
05	FX-2	00 05	AW :Mode
06	Delay	00 06	AW :Polarity
07	Chorus	00 07	AW :Sensitivity
08	Reverb	00 08	AW :Frequency
09	Noise Suppressor	00 09	AW :Peak
0A	Foot Volume	00 0A	AW :Rate
0B	USB	00 0B	AW :Depth
		00 0C	AW :Level
		00 0D	TM :Type
		00 0E	TM :Low
		00 0F	TM :High
		00 10	TM :Level
		00 11	ACS :Type
		00 12	ACS:Sustain
		00 13	ACS:Attack
		00 14	ACS:Tone
		00 15	ACS:Level
		00 16	LM :Type
		00 17	LM :Attack
		00 18	LM :Threshold
		00 19	LM :Ratio
		00 1A	LM :Release
		00 1B	LM :Level
		00 1C	ENH :Sensitivity
		00 1D	ENH :Frequency
		00 1E	ENH :Mix Level
		00 1F	SG :Sensitivity
		00 20	SG :Rise Time
		00 21	TR :Wave Shape
		00 22	TR :Rate
		00 23	TR :Depth
		00 24	DF :Tone
		00 25	DF :Sensitivity
		00 26	DF :Attack
		00 27	DF :Depth
		00 28	DF :Resonance
		00 29	DF :Effect Level
		00 2A	DF :Direct Level
		00 2B	RM :Mode
		00 2C	RM :Frequency
		00 2D	RM :Effect Level
		00 2E	RM :Direct Level
		00 2F	FB :Mode
		00 30	FB :Rise Time
		00 31	FB :Rise Time(Åf)
		00 32	FB :F.B.Level
		00 33	FB :F.B.Level(Åf)
		00 34	FB :Vibrato Rate
		00 35	FB :Vibrato Dept
		00 36	CS :On/Off
		00 37	CS :Sustain
		00 38	CS :Level
		00 39	OD :On/Off
		00 3A	OD :Type
		00 3B	OD :Drive
		00 3C	OD :Bass
		00 3D	OD :Treble
		00 3E	OD :Effect Level
		00 3F	OD :Direct Level
		00 40	PRE/SP:On/Off
		00 41	PRE/SP:Channel Select
		00 42	PRE/SP:Type
		00 43	PRE/SP:Gain
		00 44	PRE/SP:Bass
		00 45	PRE/SP:Middle
		00 46	PRE/SP:Treble
		00 47	PRE/SP:Presence
		00 48	PRE/SP:Amp Level
		00 49	PRE/SP:Bright
		00 4A	PRE/SP:Gain SW
		00 4B	PRE/SP:Speaker Type
		00 4C	PRE/SP:mic Type
		00 4D	PRE/SP:mic Distance
		00 4E	PRE/SP:mic Position
		00 4F	PRE/SP:mic Level
		00 50	PRE/SP:Direct Level
		00 51	EQ :On/Off
		00 52	EQ :Low EQ
		00 53	EQ :Low-Middle Frequency
		00 54	EQ :Low-Middle Q
		00 55	EQ :Low-Middle EQ
		00 56	EQ :High-Middle Frequency
		00 57	EQ :High-Middle Q
		00 58	EQ :High-Middle EQ
		00 59	EQ :High EQ
		00 5A	EQ :Level
		00 5B	FX2:On/Off
		00 5C	FX2:FX Select
		00 5D	PH :Type
		00 5E	PH :Rate
		00 5F	PH :Depth
		00 60	PH :Manual
		00 61	PH :Resonance
		00 62	PH :Step Rate
		00 63	PH :Effect Level
		00 64	PH :Direct Level
		00 65	FL :Rate
		00 66	FL :Depth
		00 67	FL :Manual
		00 68	FL :Resonance
		00 69	FL :Separation
		00 6A	FL :Low Cut Filter
		00 6B	FL :Effect Level
		00 6C	FL :Direct Level
		00 6D	HR :Voice


```

00 6E      HR :HR1 Harmony
00 6F      HR :HR1 Pre Delay
00 70      HR :HR1 Feedback
00 71      HR :HR1 Level
00 72      HR :HR2 Harmony
00 73      HR :HR2 Pre Delay
00 74      HR :HR2 Level
00 75      HR :Key
00 76      HR :Direct Level
00 77      PS :Voice
00 78      PS :PS1 Mode
00 79      PS :PS1 Pitch
00 7A      PS :PS1 Fine
00 7B      PS :PS1 Pre Delay
00 7C      PS :PS1 Feedback
00 7D      PS :PS1 Level
00 7E      PS :PS2 Mode
00 7F      PS :PS2 Pitch
01 00      PS :PS2 Fine
01 01      PS :PS2 Pre Delay
01 02      PS :PS2 Level
01 03      PS :Direct Level
01 04      OC :Range
01 05      OC :Octave Level
01 06      OC :Direct Level
01 07      PB :Pitch Min
01 08      PB :Pitch Max
01 09      PB :Pdl Position
01 0A      PB :Effect Level
01 0B      PB :Direct Level
01 0C      2CE:Xover Frequency
01 0D      2CE:Low Rate
01 0E      2CE:Low Depth
01 0F      2CE:Low Pre Delay
01 10      2CE:Low Level
01 11      2CE:High Rate
01 12      2CE:High Depth
01 13      2CE:High Pre Delay
01 14      2CE:High Level
01 15      PAN:Wave Shape
01 16      PAN:Rate
01 17      PAN:Depth
01 18      VB :Rate
01 19      VB :Depth
01 1A      VB :Trigger
01 1B      VB :Rise Time
01 1C      UV :Rate
01 1D      UV :Depth
01 1E      UV :Level
01 1F      RT :Speed Select
01 20      RT :Rate(Slow)
01 21      RT :Rate(Fast)
01 22      RT :Rise Time
01 23      RT :Fall Time
01 24      RT :Depth
01 25      SDD:Delay Time
01 26      SDD:Feedback
01 27      SDD:Effect Level
01 28      HU :Mode
01 29      HU :Vowel 1
01 2A      HU :Vowel 2
01 2B      HU :Sensitivity
01 2C      HU :Rate
01 2D      HU :Depth
01 2E      HU :Manual
01 2F      HU :Level
01 30      SL :Pattern
01 31      SL :Rate
01 32      SL :Trigger Sensitivity
01 33      AR :Phrase
01 34      AR :Loop
01 35      AR :Tempo
01 36      AR :Sensitivity
01 37      AR :Key
01 38      AR :Attack
01 39      AR :Hold
01 3A      AR :Effect Level
01 3B      AR :Direct Level
01 3C      SYN:Sensitivity
01 3D      SYN:Wave
01 3E      SYN:Chromatic
01 3F      SYN:Octave Shift
01 40      SYN:PWM Rate
01 41      SYN:PWM Depth
01 42      SYN:Cutoff Frequency
01 43      SYN:Resonance
01 44      SYN:FLT.Sensitivity
01 45      SYN:FLT.Decay
01 46      SYN:FLT.Depth
01 47      SYN:Attack
01 48      SYN:Release
01 49      SYN:Velocity
01 4A      SYN:Hold
01 4B      SYN:Synth Level
01 4C      SYN:Direct Level
01 4D      BS :Character
01 4E      BS :Level
01 4F      SEQ:Low EQ
01 50      SEQ:Low-Middle Frequency
01 51      SEQ:Low-Middle Q
01 52      SEQ:Low-Middle EQ
01 53      SEQ:High-Middle Frequency
01 54      SEQ:High-Middle Q
01 55      SEQ:High-Middle EQ
01 56      SEQ:High EQ
01 57      SEQ:Level
01 58      DD :On/Off
01 59      DD :Type
01 5A      DD :DlyTime
01 5B      DD :DlyTime.F
01 5C      DD :Tap Time
01 5D      DD :Feedback
01 5E      DD :High Cut Filter
01 5F      DD :Effect Level
01 60      CE :On/Off

```

```

01 61      CE :Mode
01 62      CE :Rate
01 63      CE :Depth
01 64      CE :Pre Delay
01 65      CE :Low Cut Filter
01 66      CE :High Cut Filter
01 67      CE :Effect Level
01 68      RV :On/Off
01 69      RV :Type
01 6A      RV :Reverb Time
01 6B      RV :Pre Delay
01 6C      RV :Low Cut Filter
01 6D      RV :High Cut Filter
01 6E      RV :Density
01 6F      RV :Effect Level
01 70      NS :On/Off
01 71      NS :Threshold
01 72      NS :Release
01 73      FV : Level
01 74      Patch Level
01 75      Master BPM
01 76      TUNER On/Off
01 77      Master BPM(Tap)
01 78      Delay Time(Tap)
01 79      Remote Start/Stop
01 7A      Patch Level Incl
01 7B      Patch Level Inc2
01 7C      Patch Level Dec1
01 7D      Patch Level Dec2
01 7E      CH Select Inc
01 7F      CH Select Dec

```

Table Source

Data(H)
00
01
02
03
:
21
22
:
41

<Assign Source>

Description
EXP PEDAL
CTL 1
CTL 2
MIDI CC# 01
:
MIDI CC# 31
MIDI CC# 64
:
MIDI CC# 95

Table METER Point

Data(H)
00
01
02
03
04
05
06
07
08
09
0A
0B
0C
0D

<METER Point>

Description
Input
FX-1
CS
OD
PRE
EQ
FX-2
DD
CE
RV
NS
FV
USB
Output

SYSTÈME D'EFFETS GUITARE avec INTERFACE AUDIO USB

Date: 15/07/2003

Modèle : GS-10

Implémentation MIDI

Version: 1.00

Fonction...		Transmis	Reconnu	Remarques
Canal de base	Par défaut Modifié	1-16 1-16	1-16 1-16	Mémorisé
Mode	Par défaut Messages Modifié	X X *****	OMNI ON/OFF X X	Mémorisé
Numéro de note :	N° réels	X *****	X X	
Vélocité	Note ON Note OFF	X X	X X	
After Touch	Key's Ch's	X X	X X	
Pitch Bend		X	X	
Contrôles	0, 32	O (0-1)	O * 1	Bank Select
	1-31	O	O * 2	
	33-63	O	X	
	64-95	O	O * 2	
Changement de programme	: numéros réels	O *****	O 0-127	Numéro de programme 1-128
Système Exclusif		O	O	
Système Commun	: Song Pos : Song Sel : Tune	X X X	X X X	
Système temps réel	: Clock : Command	X O	O X	
Messages Auxiliaires	: All sound off : Reset All Controller : Local ON/OFF : All Notes OFF : Active Sense : Reset	X X X X X X	X X X X O X	
Remarques	<p>* 1 00H: Pour les valeurs 01H et inférieures, la table de changement de programme peut être modifiée. Pour 02H et supérieures, les données reçues sont ignorées. 20H: Les données reçues sont ignorées, quelle que soit leur valeur.</p> <p>* 2 Messages reconnus en les désignant comme source pour la fonction Assign (p. 60).</p>			

Mode 1 : OMNI ON, POLY

Mode 2 : OMNI ON, MONO

O : Oui

Mode 3 : OMNI OFF, POLY

Mode 4 : OMNI OFF, MONO

X : Non

Caractéristiques

GS-10: Système d'effets guitare avec interface audio USB

Puissance de sortie

1,5 W + 1,5 W

Traitement du signal

Conversion A/N : 24 bit + méthode AF

Conversion N/A : 24 bit

Sortie audionumérique USB : 24 bit

Fréquence d'échantillonnage

44,1 kHz

Mémoires

200 : 100 (User) + 100 (Preset)

Niveau d'entrée nominal

GUITAR/BASS INPUT : - 10 dBu

MIC INPUT : - 40 dBu (BALANCE)

AUX INPUT L/R : - 10 dBu

Impédance d'entrée

GUITAR/BASS INPUT : 1 M Ω

MIC INPUT : 2.2 k Ω

AUX INPUT L/R : 33 k Ω

Niveau de sortie nominal

OUTPUT L/R : - 10 dBu

GUITAR AMP OUT : - 10 dBu

Impédance de sortie

OUTPUT L/R : 1 k Ω

GUITAR AMP OUT : 1.5 k Ω

Haut-parleurs

intégrés x 2

Sortie numérique

EIAJ CP1201, S/P DIF

USB

AUDIO IN/OUT : Stéréo, 44,1 kHz, 24 bit (possibilité de lecture et d'enregistrement simultanés)

MIDI Control IN/OUT

MIDI IN/OUT

Écran

rétroéclairé, 2 lignes de 16 caractères

Connecteurs

entrée GUITAR/BASS (jack 6,35)

sortie casque PHONES (jack 6,35 stéréo)

entrée MIC INPUT (jack 6,35 TRS symétrique)

entrée MIC INPUT (XLR symétrique)

entrée AUX INPUT5 L/R (RCA)

sortie OUTPUT L/R (RCA)

sortie GUITAR AMP OUT (jack 6,35)

connecteur EXP PEDAL/CTL 1,2 (jack 6,35)

sortie DIGITAL OUT (Coaxial)

connecteur USB

prises MIDI IN/OUT

connecteur d'alimentation

Contrôles

(PREAMP/SPEAKER)

GAIN

BASS

MIDDLE

TREBLE

PRESENCE

LEVEL

On/Off

CHANNEL SELECT A/B/C

(COMP)

SUSTAIN

On/Off

(OD/DS)

DRIVE

LEVEL

On/Off

(DELAY)

FEEDBACK

LEVEL

On/Off

TAP

(CHORUS)

LEVEL

On/Off

(REVERB)

LEVEL

On/Off

FX-1
FX-2
EQ
NAME/NS/MASTER
ASSIGN
INPUT SELECT
QUICK FX
PARAMETER L/R
EXIT
WRITE
TUNER
USB
SPEAKER ON/OFF
METER
SYSTEM
DIRECT PATCH 1-4
AUX INPUT LEVEL
OUTPUT LEVEL
molette PATCH/VALUE

Méthode AF (Adaptive Focus method)

Méthode originale Roland augmentant fortement le rapport signal/bruit des convertisseurs A/N et N/A.

Alimentation

14 V alternatif ; adaptateur secteur (BOSS BRC series)

Consommation

800 mA

Dimensions

329 (L) x 231 (P) x 85 (H) mm

Poids

2,25 kg

Accessoires

Adaptateur secteur (BRC series)

À lire d'abord (feuillet)

Mode d'emploi

Câble USB

CD-ROM logiciel GS-10

Cakewalk Music Creator set (CD-ROM, mode d'emploi)

Options

Pédale d'expression : EV-5 (Roland)

Pédale interrupteur : FS-5U

Raccord : PCS-31 (Roland)

(jack 6,35 stéréo (stereo) – jack 6,35 (mono) x 2)

* $0\text{ dBu} = 0,775\text{ Vrms}$



Toutes caractéristiques sujettes à modification sans préavis.

Installation et paramétrage du pilote USB (driver)

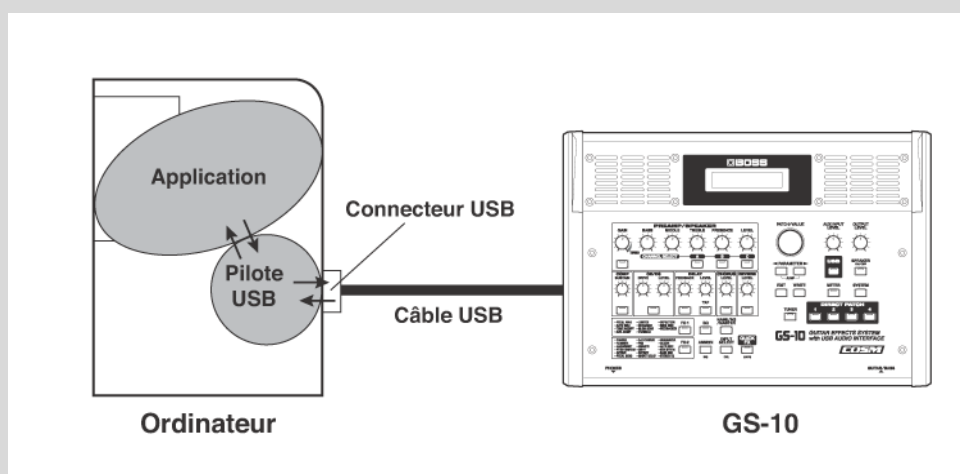
Pour pouvoir utiliser le bus USB du GS-10 vous devez installer le pilote (driver) USB inclus dans le CD-ROM «GS-10 SOFTWARE CD-ROM».

■ Qu'est-ce qu'un pilote (driver) USB ?

Le pilote USB un élément logiciel permettant le transfert de données entre le GS-10 et l'application (logiciel de séquence par exemple) tournant sur l'ordinateur auquel il est relié par bus USB.

Le pilote (driver) GS-10 permet l'envoi de données depuis l'application vers le GS-10 et le transfert de données du GS-10 à l'application.

Le GS-10 peut émettre et recevoir à la fois des signaux audionumériques et des messages.



Les explications concernant l'installation et le paramétrage du pilote dépendent de l'ordinateur et du mode utilisé. Reportez-vous, selon votre cas, aux pages suivantes :

Installation et paramétrage du pilote (Windows) (p. 126)

Installation et paramétrage du pilote (Macintosh) (p. 146)

Installation et paramétrage du pilote (Windows)

Pilote spécifique et pilote standard

Le GS-10 dispose de deux modes de fonctionnement, chacun d'eux utilisant un pilote différent : soit celui inclus sur le CD-ROM fourni avec le GS-10 soit le pilote standard de Windows.

Avant d'installer les pilotes, vous devez sélectionner le mode correspondant sur le GS-10.

Pour cela reportez-vous au chapitre «Sélection du pilote (driver)» (p. 80).

■ Pilote (driver) spécifique

Le mode «Special Driver» permet aux opérations d'enregistrement / lecture / édition d'être effectuées avec une meilleure qualité et stabilité temporelle.

Les signaux audio peuvent être transférés entre le GS-10 et l'ordinateur à une résolution de 24 bits et à une fréquence d'échantillonnage de 44,1 kHz.

Outre l'audio, vous pouvez également contrôler le GS-10 par messages MIDI et brancher dessus des unités MIDI externes et des ordinateurs.

Sélectionnez ce mode si vous utilisez une application permettant une exploitation correcte de ces capacités de résolution élevée en 24 bit audio (par exemple la série Cakewalk ou Cool Edit) ou compatibles ASIO (par exemple Cubase VST, Logic Audio, ou SingerSongWriter).

→ «Installation du pilote (driver) spécifique» (p. 127)

■ Pilote (driver) standard

Le mode standard permet le transfert des signaux audio entre le GS-10 et l'ordinateur à une résolution de 16 bits et à une fréquence d'échantillonnage de 44,1 kHz.

Sélectionnez ce mode si vous utilisez une application utilisant les fonctionnalités propres de Window comme celles utilisant le lecteur de CD-ROM de l'ordinateur pour lire des CD-audios ou utilisant le synthétiseur logiciel incorporé de Windows.

→ «Installation du pilote (driver) standard» (p. 136)

* Si vous envisagez d'utiliser le système MIDI, utilisez le mode de pilote spécifique.

* Le pilote standard fourni avec Windows n'est pas compatible ASIO.

Installation du pilote (driver) spécifique

La procédure d'installation est différente selon le système. Toutes les instructions et illustrations correspondent ici à des systèmes localisés en anglais. Si vous utilisez un système français, il vous appartient d'utiliser les équivalences nécessaires.

- **Utilisateurs Windows XP/2000..... (p. 127)**
- **Utilisateurs Windows Me/98 (p. 135)**

■ Utilisateurs Windows XP/2000

Windows XP

- 1. Le GS-10 n'étant pas branché, lancez Windows.**
Déconnectez tous les câbles USB à l'exception du clavier et de la souris (si présents).
- 2. Ouvrez «Control Panel» dans le menu «Start» de Windows, puis ouvrez la fenêtre «System Properties».**
- 3. Cliquez sur l'onglet «Hardware» puis sur [Driver Signing].**
Ouvrez le dialogue «Driver Signing Options».



- 4. Vérifiez que l'option «What action do you want Windows to take?» est réglée sur «Ignore».**
Si elle est réglée sur «Warn» ou «Block», mettez-la maintenant sur «Ignore» puis, après avoir installé le pilote, revenez sélectionner le paramétrage initial.
- 5. Cliquez sur [OK] pour refermer le dialogue «System Properties».**
- 6. Quittez toutes les applications en cours.**
Fermez également toutes les fenêtres du bureau. Si vous utilisez un logiciel anti-virus ou équivalent, pensez à le désactiver.
- 7. Insérez le CD-ROM dans le lecteur de l'ordinateur.**
- 8. Cliquez sur le bouton «Start» de Windows. Dans le menu qui apparaît, sélectionnez «Run...».**
Vous ouvrez le dialogue de lancement «Run».

NOTE

Si vous utilisez Windows XP Professional, vous devez ouvrir une session en tant qu'administrateur.

MEMO

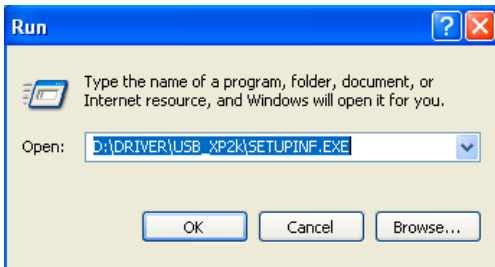
Selon votre paramétrage système, l'icône System peut s'afficher directement dans le Control Panel (affichage classique). dans ce cas, double-cliquez simplement dessus.

Installation et paramétrage du pilote (Windows)

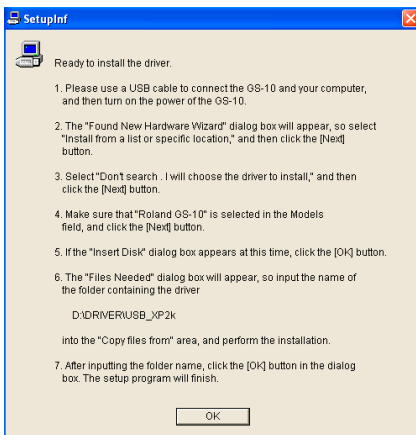
9. Dans ce dialogue saisissez le chemin d'accès ci-après dans le champ «Open» et cliquez sur [OK].

D:\DRIVER\USB_XP2k\SETUPINF.EXE

* Le nom du lecteur «D:» peut être différent dans votre système : choisissez celui de votre lecteur CD-ROM.

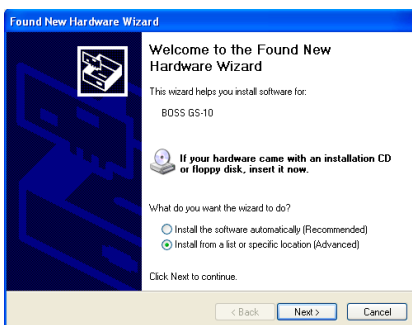


Le dialogue «SetupInf» apparaît, commençant par «Ready to install the driver».



10. Avant de brancher le câble mettez le GS-10 en mode de driver «Advanced». Pour plus de détails à ce sujet voir «Sélection du pilote (driver)» (p. 80).
11. L'appareil étant hors-tension, reliez le GS-10 à votre ordinateur à l'aide d'un câble USB.
12. Vérifiez que le contrôle OUTPUT LEVEL du GS-10 est au minimum, puis mettez l'interrupteur POWER en position «ON».

La fenêtre «Found New Hardware Wizard» ci-dessous apparaît.



13. Vérifiez que cette fenêtre affiche bien «BOSS GS-10», sélectionnez «Install from a list or specific location (Advanced)» et cliquez sur [Next].

L'écran demande alors de définir votre recherche et vos options d'installations : «Please choose your search and installation options».

MEMO

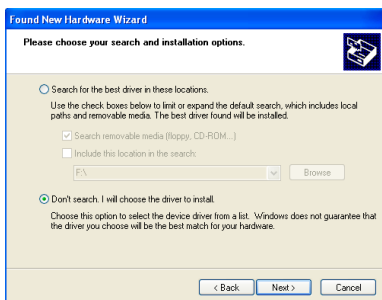
Dans ce manuel la position des fichiers et répertoires est donnée en termes de chemin d'accès utilisant le délimiteur \ Par exemple : WinXP_2k\SETUPINF.EXE désigne le fichier SETUPINF.EXE dans le dossier WinXP_2k.

NOTE

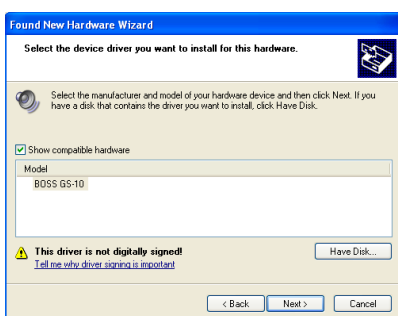
Mettez vos appareils sous tension dans l'ordre spécifié. Un ordre différent pourrait créer des dysfonctionnements ou endommager vos appareils.

NOTE

Cet appareil est équipé d'un circuit de protection. Une temporisation de quelques secondes est donc nécessaire à la mise sous tension avant qu'il ne soit opérationnel.



- 14.** Demandez une installation manuelle : «Don't search. I will choose the driver to install» et cliquez sur [Next].



- 15.** Vérifiez que le champ «Model» indique bien «BOSS GS-10» et cliquez sur [Next].

L'installation du pilote (driver) commence.

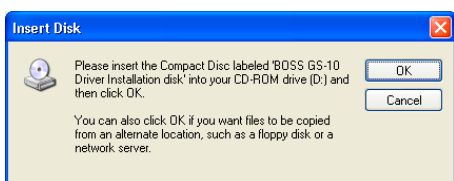
Si l'option «What action do you want Windows to take?» de l'étape 4 n'a pas été réglée sur «Ignore» un dialogue «Hardware Installation» apparaît.



Si le bouton [Continue Anyway] est présent, cliquez dessus pour continuer.

Si vous ne pouvez pas poursuivre, appuyez sur [STOP Installation] ou [OK] pour reprendre l'installation du pilote depuis l'étape 1.

L'alerte d'insertion de disque apparaît :



- 16.** Cliquez sur [OK].

La fenêtre «Files Needed» apparaît.

MEMO

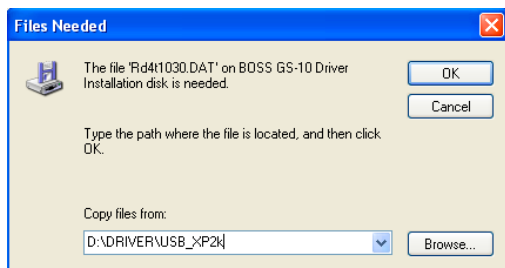
L'alerte «Insert Disk» peut ne pas apparaître. Dans ce cas, passez à l'étape 17.

Installation et paramétrage du pilote (Windows)

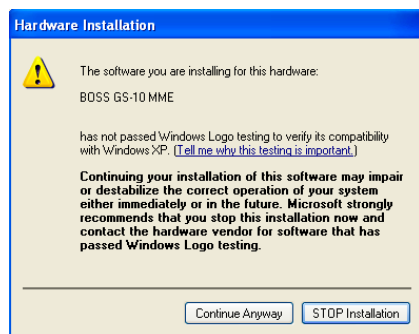
- 17.** Saisissez le chemin d'accès ci-après dans le champ «Copy files from» et cliquez sur [OK].

D:\DRIVER\USB_XP2k

* Le nom du lecteur «D:» peut être différent dans votre système : choisissez celui de votre lecteur CD-ROM.



Si l'option «What action do you want Windows to take?» de l'étape 4 n'a pas été réglée sur «Ignore» un dialogue «Hardware Installation» apparaît.



Si le bouton [Continue Anyway] est présent, cliquez dessus pour continuer.

La fenêtre «Found New Hardware Wizard» ci-dessous apparaît.



- 18.** Vérifiez que «BOSS GS-10» est bien affiché et cliquez sur [Finish].

Attendez l'apparition de «Found New Hardware» à côté de la barre des tâches.

Quand l'installation est terminée, la fenêtre «System Settings Change» apparaît.

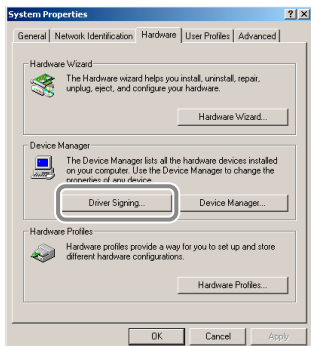
- 19.** Cliquez sur [Yes].

Windows redémarre automatiquement.

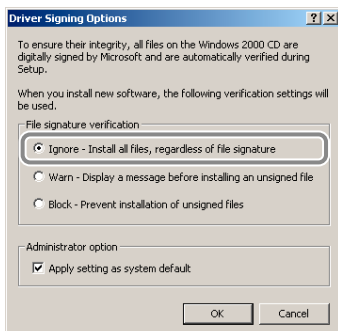
→ Vous devez ensuite paramétrer ce pilote (driver) (p. 141).

Windows 2000

1. **Le GS-10 n'étant pas branché, lancez Windows.**
Déconnectez tous les câbles USB à l'exception du clavier et de la souris (si présents).
2. **Cliquez sur le bouton Start de Windows et sélectionnez «Settings | Control Panel dans le menu déroulant, puis dans le panneau de configuration cliquez sur l'icône «System».**
La fenêtre «System Properties» apparaît.



3. **Cliquez sur l'onglet «Hardware» puis sur «[Driver Signature]».**
Ouvrez le dialogue «Driver Signing Options».



4. **L'option «File signature verification» doit être réglée sur «Ignore».** Cliquez alors sur [OK].
Si elle est réglée sur «Warn» ou «Block», mettez-la sur «Ignore» puis, après avoir installé le pilote (driver) sélectionnez à nouveau le paramétrage initial.
5. **Cliquez sur [OK] pour refermer la page «System Properties».**
6. **Quittez toutes les applications actives.**
Refermez également toutes les fenêtres ouvertes sur le bureau. Si vous utilisez un anti-virus ou une application équivalente, veillez à les désactiver.
7. **Insérez le CD-ROM dans le lecteur de l'ordinateur.**
8. **Cliquez sur le bouton Start de Windows et sélectionnez «Run» dans le menu déroulant.**
La fenêtre d'ouverture «Run...» apparaît.

NOTE

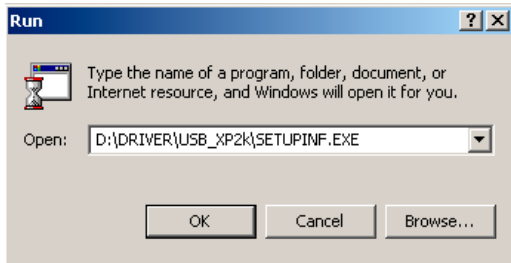
Si le GS-10 est déjà branché sur votre ordinateur et qu'un message «Add New Hardware Wizard» s'affiche, accédez au répertoire DRIVER\USB_XP2k du CD-ROM, ouvrez le fichier Readme_e.htm, et lisez le chapitre «You attempted to install using the above procedure, but were not able to» des dysfonctionnements.

Installation et paramétrage du pilote (Windows)

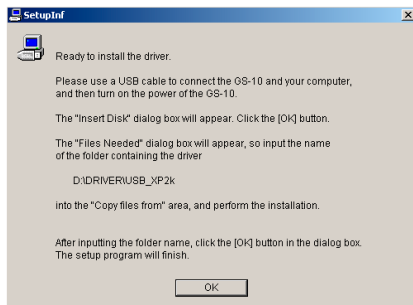
9. Dans ce dialogue saisissez le chemin d'accès ci-après dans le champ «Open» et cliquez sur [OK].

D:\DRIVER\USB_XP2k\SETUPINF.EXE

* Le nom du lecteur «D:» peut être différent dans votre système : choisissez celui de votre lecteur CD-ROM.



Le dialogue «SetupInf» apparaît, commençant par «Ready to install the driver».



10. Avant de brancher le câble mettez le GS-10 en mode de driver «Advanced». Pour plus de détails à ce sujet voir «Sélection du pilote (driver)» (p. 80).
11. L'appareil étant hors-tension, reliez le GS-10 à votre ordinateur à l'aide d'un câble USB.
12. Vérifiez que le contrôle OUTPUT LEVEL du GS-10 est au minimum, puis mettez l'interrupteur POWER en position «ON».

Si l'option «File signature verification» de l'étape 4 n'a pas été placée sur «Ignore», une alerte «Digital Signature Not Found» apparaîtra.



Si le bouton [Yes] est présent, cliquez dessus pour continuer l'installation.

Si vous ne pouvez pas poursuivre, cliquez sur [No] ou [OK] pour reprendre l'installation depuis l'étape 1.

Le dialogue «Insert Disk» apparaît.

MEMO

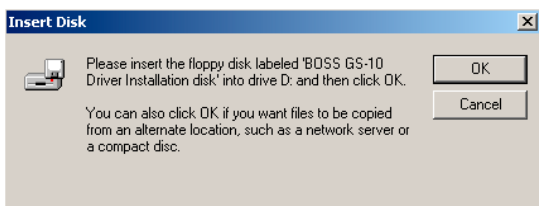
Dans ce manuel la position des fichiers et répertoires est donnée en termes de chemin d'accès utilisant le délimiteur \ Par exemple : WinXP_2k\SETUPINF.EXE désigne le fichier SETUPINF.EXE dans le dossier WinXP_2k.

NOTE

Mettez vos appareils sous tension dans l'ordre spécifié. Un ordre différent pourrait créer des dysfonctionnements ou endommager vos appareils.

NOTE

Si le dialogue «Insert Disk» n'apparaît pas, reportez-vous au paragraphe «le dialogue «Insert Disk» n'apparaît pas» (p. 167)



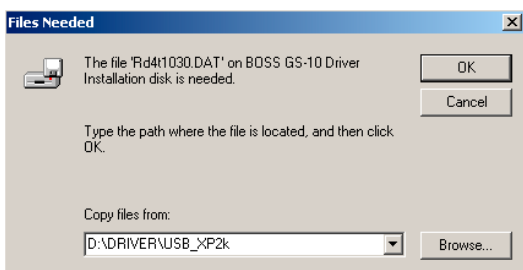
13. Cliquez sur [OK].

Le dialogue «Files Needed» apparaît.

14. Dans le champ source «Copy files from», saisissez le nom du répertoire indiqué dans le dialogue et cliquez sur [OK].

D:\DRIVER\USB_XP2k

* Le nom du lecteur «D:» peut être différent dans votre système : choisissez celui de votre lecteur CD-ROM.

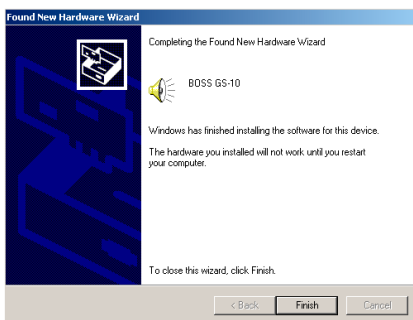


Si l'option «File signature verification» de l'étape 4 n'a pas été placée sur «Ignore», une alerte «Digital Signature Not Found» apparaîtra.



Cliquez sur [Yes], et continuez l'installation.

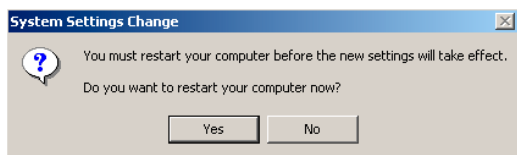
Le dialogue «Find New Hardware Wizard» peut apparaître.



15. Vérifiez que «BOSS GS-10» est affiché et cliquez sur [Finish].

L'installation du pilote (driver) commence.

Quand elle est achevée, l'alerte «System Settings Change» apparaît.



16. Cliquez sur [Yes].

Windows redémarre automatiquement.

→ **Vous devez ensuite paramétrer ce pilote (driver) (p. 141).**

■ Utilisateurs Windows Me/98

1. Le GS-10 étant débranché, lancez Windows.

Déconnectez tous les câbles USB à l'exception du clavier et de la souris (si présents).

2. Quittez toutes les applications actives.

Refermez également toutes les fenêtres ouvertes sur le bureau. Si vous utilisez un anti-virus ou une application équivalente, veillez à les désactiver.

3. Insérez le CD-ROM dans le lecteur de l'ordinateur.

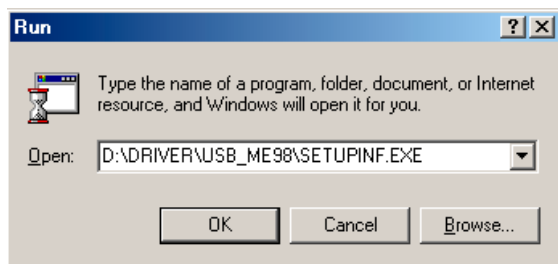
4. Cliquez sur le bouton Start de Windows et sélectionnez «Run...» dans le menu déroulant.

La fenêtre d'ouverture «Run...» apparaît.

5. Dans ce dialogue saisissez le chemin d'accès ci-après dans le champ «Open» et cliquez sur [OK].

D:\DRIVER\USB_ME98\SETUPINF.EXE

* Le nom du lecteur «D:» peut être différent dans votre système : choisissez celui de votre lecteur CD-ROM.



Le dialogue «SetupInf» apparaît, commençant par «Ready to install the driver».

* Si un message vous demande de redémarrer Windows apparaît, faites-le puis passez à l'étape suivante.



6. Avant de brancher le câble mettez le GS-10 en mode de driver «Advanced»

Pour plus de détails à ce sujet voir «Sélection du pilote (driver)» (p. 80).

7. L'appareil étant hors-tension, reliez le GS-10 à votre ordinateur à l'aide d'un câble USB.

8. Vérifiez que le contrôle OUTPUT LEVEL du GS-10 est au minimum, puis mettez l'interrupteur POWER en position «ON».

Le pilote (driver) s'installe automatiquement.

9. Cliquez sur [OK].

* Si un message vous demande de redémarrer Windows apparaît, faites-le puis passez à l'étape suivante.

→ Vous devez ensuite paramétrer ce pilote (driver) (p. 141).

NOTE

Si le GS-10 est déjà branché sur votre ordinateur et qu'un message «Add New Hardware Wizard» s'affiche, accédez au répertoire DRIVER\USB_XP2k du CD-ROM, ouvrez le fichier Readme_e.htm, et lisez le chapitre «You attempted to install using the above procedure, but were not able to» des dysfonctionnements (troubleshooting).

MEMO

Dans ce manuel la position des fichiers et répertoires est donnée en termes de chemin d'accès utilisant le délimiteur \ Par exemple : ME98\SETUPINF.EXE désigne le fichier SETUPINF.EXE dans le répertoire Me98.

NOTE

Mettez vos appareils sous tension dans l'ordre spécifié. Un ordre différent pourrait créer des dysfonctionnements ou endommager vos appareils.

NOTE

Cet appareil est équipé d'un circuit de protection. Une temporisation de quelques secondes est donc nécessaire à la mise sous tension avant qu'il ne soit opérationnel.

Installation du pilote (driver) standard

La procédure d'installation est différente selon le système. Toutes les instructions et illustrations correspondent ici à des systèmes localisés en anglais. Si vous utilisez un système français, il vous appartient d'utiliser les équivalences nécessaires.

- **Utilisateurs Windows XP/2000..... (p. 136)**
- **Utilisateurs Windows Me (p. 137)**
- **Utilisateurs Windows 98..... (p. 138)**

■ Utilisateurs Windows XP/2000

- 1. Le GS-10 n'étant pas branché, lancez Windows.**
Déconnectez tous les câbles USB à l'exception du clavier et de la souris (si présents).
- 2. Quittez toutes les applications actives.**
Fermez également toutes les fenêtres du bureau. Si vous utilisez un logiciel anti-virus ou équivalent, pensez à le désactiver.
- 3. Avant de brancher le câble mettez le GS-10 en mode de driver «Standard».**
Pour plus de détails à ce sujet voir «Sélection du pilote (driver)» (p. 80).
- 4. L'appareil étant hors-tension, reliez le GS-10 à votre ordinateur à l'aide d'un câble USB.**
- 5. Vérifiez que le contrôle OUTPUT LEVEL du GS-10 est au minimum, puis mettez l'interrupteur POWER en position «ON».**
Le GS-10 est détecté automatiquement et son pilote (driver) est installé.
- 6. Quand l'installation est terminée, redémarrez Windows.**

→ **Vous devez ensuite paramétrer ce pilote (driver) (p. 141).**

NOTE

Mettez vos appareils sous tension dans l'ordre spécifié. Un ordre différent pourrait créer des dysfonctionnements ou endommager vos appareils.

MEMO

Cet appareil est équipé d'un circuit de protection. Une temporisation de quelques secondes est donc nécessaire à la mise sous tension avant qu'il ne soit opérationnel.

■ Utilisateurs Windows Me

1. Le GS-10 n'étant pas branché, lancez Windows.

Déconnectez tous les câbles USB à l'exception du clavier et de la souris (si présents).

2. Quittez toutes les applications actives.

Fermez également toutes les fenêtres du bureau. Si vous utilisez un logiciel anti-virus ou équivalent, pensez à le désactiver.

3. Avant de brancher le câble mettez le GS-10 en mode de driver «Standard»

Pour plus de détails à ce sujet voir «Sélection du pilote (driver)» (p. 80).

4. L'appareil étant hors-tension, reliez le GS-10 à votre ordinateur à l'aide d'un câble USB.

5. Vérifiez que le contrôle OUTPUT LEVEL du GS-10 est au minimum, puis mettez l'interrupteur POWER en position «ON».

Windows détecte le GS-10, et le dialogue «Add New Hardware Wizard» apparaît.



6. Vérifiez que la recherche automatique du meilleur pilote «Automatic search for a better driver (Recommended)» est sélectionnée et cliquez sur [Next].

La détection du pilote commence.

Quand il est trouvé, son installation se fait.

Quand elle est terminée, le dialogue ci-après apparaît :



7. Cliquez sur [Finish].

8. Redémarrez Windows.

→ Vous devez ensuite paramétrer ce pilote (driver) (p. 141).

NOTE

Mettez vos appareils sous tension dans l'ordre spécifié. Un ordre différent pourrait créer des dysfonctionnements ou endommager vos appareils.

MEMO

Cet appareil est équipé d'un circuit de protection. Une temporisation de quelques secondes est donc nécessaire à la mise sous tension avant qu'il ne soit opérationnel.

■ Utilisateurs Windows 98

Le pilote (driver) composite USB est installé en premier, puis le pilote USB audio est installé en second. Pour effectuer ces installations, procédez comme suit.

1. Le GS-10 n'étant pas branché, lancez Windows.

Déconnectez tous les câbles USB à l'exception du clavier et de la souris (si présents).

2. Quittez toutes les applications actives.

Fermez également toutes les fenêtres du bureau. Si vous utilisez un logiciel anti-virus ou équivalent, pensez à le désactiver.

3. Avant de brancher le câble mettez le GS-10 en mode de driver «Standard»

Pour plus de détails à ce sujet voir «Sélection du pilote (driver)» (p. 80).

4. L'appareil étant hors-tension, reliez le GS-10 à votre ordinateur à l'aide d'un câble USB.

5. Vérifiez que le contrôle OUTPUT LEVEL du GS-10 est au minimum, puis mettez l'interrupteur POWER en position «ON».

Windows détecte le GS-10, et le dialogue «Add New Hardware Wizard» apparaît.



6. Cliquez sur [Next].

7. Quand le dialogue «What do you want Windows to do?» apparaît, sélectionnez «Search for the best driver for your device (Recommended)» et cliquez [Next].



Un dialogue semblable à celui-ci apparaît.



NOTE

Mettez vos appareils sous tension dans l'ordre spécifié. Un ordre différent pourrait créer des dysfonctionnements ou endommager vos appareils.

MEMO

Cet appareil est équipé d'un circuit de protection. Une temporisation de quelques secondes est donc nécessaire à la mise sous tension avant qu'il ne soit opérationnel.

8. Validez l'option «CD-ROM drive», et cliquez sur [Next].

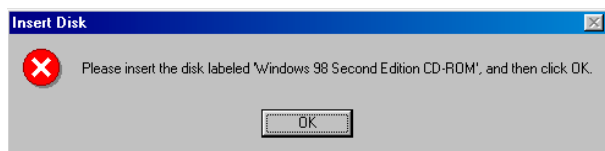
Un dialogue semblable à celui-ci apparaît.



9. Cliquez sur [Next]

La copie de fichier (driver) commence.

Si le CD-ROM de Windows n'est pas présent dans le lecteur, une alerte «Insert Disk» peut apparaître. Dans ce cas insérez le CD-ROM dans le lecteur et cliquez sur [OK].



Quand l'installation du pilote «USB Composite Device» est terminée, un dialogue semblable à celui-ci apparaît.



10. Cliquez sur [Finish].

L'unité audio USB est alors détectée automatiquement et le dialogue «Add New Hardware Wizard» apparaît.



11. Cliquez sur [Next], et procédez à l'installation de la même manière que dans les étapes 8 à 10.

Quand l'installation du pilote audio USB est terminée, un dialogue semblable à celui-ci apparaît.



12. Cliquez sur [Finish].

L'installation des pilotes USB composite et USB audio est terminée.

13. Relancez Windows.

→ Vous devez ensuite paramétrer ce pilote (driver) (p. 141).

Paramétrage du pilote (driver)

■ Éléments d'entrées/sorties

Sorties audio

BOSS GS-10

Adresse les données audio de l'ordinateur au GS-10. C'est le paramétrage que vous utiliserez normalement, par exemple si vous utilisez le GS-10 avec Media Player. Vous l'utiliserez également avec des applications comme SONAR en mode «WDM driver» ou avec une application DirectSound.

MME BOSS GS-10 Out (Windows XP/2000 seulement)

Adresse les données audio de l'ordinateur au GS-10. C'est le paramétrage que vous utiliserez pour exploiter la résolution 24-bit audio avec une application ne disposant pas du mode «WDM driver» ou de la compatibilité ASIO (comme Cool Edit).

Entrées audio

BOSS GS-10

Reçoit les données envoyées par le GS-10 sur l'ordinateur. C'est le paramétrage que vous utiliserez normalement. Vous l'utiliserez également avec des applications comme SONAR en mode «WDM driver».

MME BOSS GS-10 In (Windows XP/2000 only)

Reçoit les données envoyées par le GS-10 sur l'ordinateur. C'est le paramétrage que vous utiliserez pour exploiter la résolution 24-bit audio avec une application ne disposant pas du mode «WDM driver» ou de la compatibilité ASIO (comme Cool Edit).

Compatibilité ASIO

Si vous utilisez le GS-10 avec une application compatible ASIO comme Cubase, sélectionnez «BOSS GS-10» comme paramétrage ASIO de l'application.

* *Pour éviter de créer un effet Larsen ou un double monitoring, désactivez le monitoring de l'application ou utilisez la fonction Direct Monitor de l'ASIO.*

Sorties MIDI

BOSS GS-10 MIDI OUT

Adresse les données MIDI de l'ordinateur au GS-10. Ces données sortent de la prise MIDI OUT du GS-10.

BOSS GS-10 Control

Adresse les données MIDI de l'ordinateur au GS-10. Permet de contrôler le fonctionnement du GS-10 lui-même par MIDI.

Entrées MIDI

BOSS GS-10 MIDI IN

Reçoit les données MIDI reçues par le GS-10 à l'ordinateur. Ces données sont reçues au niveau de la prise MIDI IN du GS-10.

BOSS GS-10 MIDI Control

Reçoit les données MIDI émises par le GS-10 vers l'ordinateur. Permet la réception des données de fonctionnement du GS-10 lui-même.

■ Affectations des entrées/sorties audio

Utilisateurs Windows XP/2000/Me

1. Ouvrez le «Control Panel» (panneau de configuration).

Windows XP

- 1) Cliquez sur le bouton «Start» de Windows et sélectionnez «Control Panel» dans le menu.

Windows 2000/Me

- 1) Cliquez sur le bouton «Start» de Windows et sélectionnez «Settings | Control Panel.» dans le menu qui apparaît.

2. Ouvrez le dialogue «Sounds and Audio Devices Properties» (qui s'appelle «Sounds and Multimedia Properties» dans Windows 2000/Me).

Windows XP

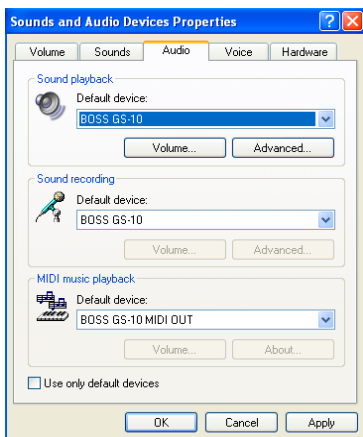
- 1) Dans «Pick a category» cliquez sur «Sound, Speech, and Audio Devices».
- 2) Dans «or pick a Control Panel icon» cliquez sur l'icône «sounds & Audio Devices».

Windows 2000/Me

- 1) Dans le «Control Panel», double-cliquez sur l'icône «Sounds & Multimedia» pour ouvrir le dialogue «Sounds and Multimedia Properties».

3. Cliquez sur l'onglet «Audio».

4. Pour les options «Sound playback», «Sound recording», et «MIDI music playback» cliquez sur le triangle ▼ à droite de [Default device] (ou [Preferred device] dans Windows 2000/Me), et effectuez les sélections ci-après :



	Mode driver spécial	Mode driver normal
Lecture audio	BOSS GS-10	GS-10 (Windows XP), USB Audio Device (Windows 2000/Me)
Enregistrement audio	BOSS GS-10	GS-10 (Windows XP), USB Audio Device (Windows 2000/Me)
Lecture MIDI	BOSS GS-10 MIDI OUT	Le MIDI n'est pas accessible en mode standard. («Le MIDI avec le pilote standard» (p. 80))

5. Cliquez sur [OK] pour refermer le dialogue «Sounds & Audio Devices Properties».

Vous avez terminé le paramétrage des affectations d'entrées/sorties.

→ **Accédez maintenant à la fenêtre «Volume Control» (p. 144).**

MEMO

Selon votre configuration système, l'icône «Sounds & Audio Devices» peut s'afficher directement dans le «Control Panel» (présentation classique). Dans ce cas cliquez simplement sur cet icône.

MEMO

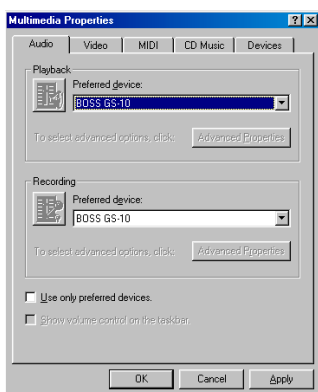
Si l'icône «Sound & Multimedia» ne s'affiche pas, cliquez sur «Show all control panel options» dans la partie gauche de la fenêtre.

Utilisateurs Windows 98

1. Cliquez sur le bouton «Start» de Windows et sélectionnez «Settings | Control Panel» dans le menu qui apparaît.

Le panneau de configuration «Control Panel» apparaît.

2. Double-cliquez sur l'icône «Multimedia».
3. Cliquez sur l'onglet «Audio».

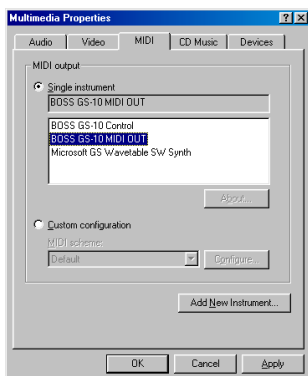


4. Définissez vos préférences «Preferred device»

Cliquez sur les champs Playback et Recording, sélectionnez les éléments ci-dessous dans la liste qui apparaît puis cliquez sur [Apply].

	Mode driver spécial	Mode driver normal
Playback	BOSS GS-10	USB Audio Device
Recording	BOSS GS-10	USB Audio Device

5. Cliquez sur l'onglet MIDI.



6. Définissez l'affectation «MIDI output»

Sélectionnez [Single instrument], et choisissez une option dans la liste qui apparaît, puis cliquez sur [Apply].

	Mode driver spécial	Mode driver normal
Lecture MIDI	BOSS GS-10 MIDI OUT	Le MIDI n'est pas accessible en mode standard. («Le MIDI avec le pilote standard» (p. 80))

7. Cliquez sur [OK] pour refermer le dialogue «Multimedia Properties».

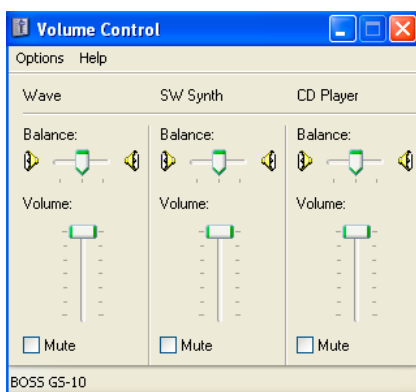
Vous avez terminé le paramétrage des affectations d'entrées/sorties.

→ **Accédez maintenant à la fenêtre «Volume Control» (p. 144).**

■ Paramétrage «Volume Control»

1. Cliquez sur le bouton «Start» de Windows et sélectionnez «Programs | Accessories | Entertainment | Volume Control».

Le dialogue «Volume Control» apparaît.



2. Modifiez la position des curseurs pour régler le volume du GS-10.

Le GS-10 utilise la fonction «volume control» de Windows pour régler son niveau de sortie.

Éléments paramétrables

Lecteur CD (CD Audio)	Contrôle le volume des CD audios lus sur le lecteur interne de l'ordinateur. (*1)
WAVE	Contrôle le volume des sons produits par la sortie audio du «BOSS GS-10». Les niveaux de sortie numériques et analogiques sont modifiés ensemble.
Synthétiseur SW Synth	Contrôle le volume du synthétiseur «soft» incorporé à Windows.

*1 Si le volume de la lecture CD n'est pas modifiée par l'action sur ce curseur, utilisez le curseur WAVE.

Si vous êtes sous Windows 2000 et que le lecteur CD n'apparaît pas, vérifiez que la case «Enable digital music CDs for this CD playback device» est bien cochée dans le dialogue «Digital CD Playback».

→ «Lecture des CD audios à partir du lecteur interne de l'ordinateur ou utilisation de la GS-10 pour la reprise du son des jeux» (p. 145)

MEMO

Si l'option «Volume Control» n'est pas installée sur votre ordinateur, utilisez l'icône d'ajout de programme «Add or Remove Programs» du panneau de configuration «Control Panel» pour l'installer. Reportez-vous pour cela au manuel ou à l'aide de Windows.

Lecture de CD audios à partir du lecteur interne de l'ordinateur ou utilisation de la GS-10 pour la reprise du son des jeux

Utilisateurs Windows XP/2000 :

1. Ouvrez le dialogue «System Properties».

Windows XP- Cliquez sur le bouton «Start» de Windows et sélectionnez «Control Panel» dans le menu déroulant.

Windows 2000- Sélectionnez «Start | Settings | Control Panel» et dans le panneau de configuration «Control Panel» double-cliquez sur l'icône System.

2. Cliquez sur l'onglet «Hardware», puis sur le bouton «Device Manager».

Le dialogue «Device Manager» apparaît.

3. Dans la section «CD-ROM drive», double-cliquez sur le lecteur que vous utilisez.

La fenêtre «Properties» correspondante apparaît.

4. Cliquez sur l'onglet «Properties» puis dans la section «Digital CD Playback» validez «Enable digital CD audio for this CD-ROM device».

Utilisateurs Windows Me :

1. Sélectionnez «Start | Settings | Control Panel» et dans le panneau de configuration «Control Panel» double-cliquez sur l'icône System.

Le dialogue «System Properties» apparaît.

2. Double-cliquez sur l'icône du CD-ROM puis sur le lecteur que vous utilisez.

La fenêtre «Properties» correspondante apparaît.

3. Cliquez sur l'onglet «Properties» puis dans la section «Digital CD Playback» validez «Enable digital CD audio for this CD-ROM device».

Utilisateurs Windows 98 :

1. Sélectionnez «Start | Settings | Control Panel» et dans le panneau de configuration «Control Panel» double-cliquez sur l'icône Multimedia.

Le dialogue «Multimedia Properties» apparaît.

2. Cliquez sur l'onglet «Music CD» et validez «Enable digital CD audio for this CD-ROM device».

** Selon le système utilisé la lecture peut se révéler malgré tout impossible. Adressez-vous alors au constructeur de votre ordinateur. Si vous utilisez un lecteur de CD-ROM de type PC-card (PCMCIA) la lecture de données WAVE à partir d'un CD-ROM or lisant un CD audio peut créer des interruptions du son ou une absence totale de son.*

Installation et paramétrage du pilote (Macintosh)

Pilote spécifique et pilote standard

Le GS-10 dispose de deux modes de fonctionnement, chacun d'eux utilisant un pilote différent : soit celui inclus sur le CD-ROM fourni avec le GS-10 soit le pilote standard de MacOS.

Avant d'installer les pilotes, vous devez sélectionner le mode correspondant sur le GS-10.

Pour cela reportez-vous au chapitre «Sélection du pilote (driver)» (p. 80).

■ Pilote spécifique

Le mode «Special Driver» permet aux opérations d'enregistrement / lecture / édition d'être effectuées avec une meilleure qualité et stabilité temporelle.

Les signaux audio peuvent être transférés entre le GS-10 et l'ordinateur à une résolution de 24 bits et à une fréquence d'échantillonnage de 44,1 kHz.

Outre l'audio, vous pouvez également contrôler le GS-10 par messages MIDI et brancher dessus des unités MIDI externes et des ordinateurs.

Sélectionnez ce mode si vous utilisez une application permettant une exploitation correcte de ces capacités de résolution élevée en 24 bit audio ou compatibles ASIO (par exemple Cubase VST, Logic Audio, ou Metro).

→ «Installation du pilote (driver) spécifique» (p. 146)

■ Pilote standard

Le mode standard permet le transfert des signaux audio entre le GS-10 et l'ordinateur à une résolution de 16 bits et à une fréquence d'échantillonnage de 44,1 kHz.

Sélectionnez ce mode si vous utilisez une application utilisant les fonctionnalités propres de MacOS comme celles utilisant le lecteur de CD-ROM de l'ordinateur pour lire des CD-audios ou utilisant le synthétiseur logiciel incorporé de MacOS.

→ «Installation du pilote (driver) standard» (p. 157)

* Si vous envisagez d'utiliser le système MIDI, utilisez le pilote spécifique.

Installation du pilote spécifique

La procédure d'installation est différente selon le système. Toutes les instructions et illustrations correspondent ici à des systèmes localisés en anglais. Si vous utilisez un système français, il vous appartient d'utiliser les équivalences nécessaires.

- **Utilisateurs Mac OS 9/8..... (p. 146)**
- **Utilisateurs Mac OS X (p. 155)**

■ Utilisateurs Mac OS 9/8

Si vous utilisez l'appareil en mode de driver Special utilisez OMS ou FreeMIDI comme driver MIDI.

Le driver GS-10 fourni est un module additionnel permettant d'utiliser le GS-10 avec OMS ou FreeMIDI.

* L'une ou l'autre des extensions OMS ou FreeMIDI doivent être installées sur votre Macintosh, en fonction du logiciel de séquence que vous utilisez.

MEMO

OMS est présent dans le dossier OMS 2.3.8 E sur le CD-ROM. Pour en savoir plus à propos d'OMS, reportez-vous au document

OMS_2.3_Mac.pdf dans le même dossier. Ce document nécessite Adobe Acrobat Reader pour être lu.

Débranchez le GS-10 du Macintosh avant toute installation.

Si le GS-10 est sous tension, un des messages ci-dessous apparaîtra au démarrage. Effectuez les actions correspondantes et poursuivez l'installation.

Si l'écran indique :

«Driver required for USB device `unknown device' is not available. Search for driver on the Internet?»

→ Cliquez sur [Cancel].

Si l'écran indique :

“Software required for using device `unknown device' cannot be found. Please refer to the manual included with the device, and install the necessary software.”

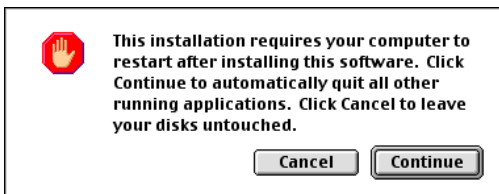
→ Cliquez sur [Cancel].

Pour installer le pilote (driver) GS-10, procédez comme suit :

1. Quittez toutes les applications actives.
Si vous utilisez un logiciel anti-virus ou équivalent, désactivez-le également.
2. Insérez le CD-ROM dans le lecteur.
3. Double-cliquez sur l'icône «GS-10 Driver-E Installer» (situé dans le dossier Driver E (Mac OS 9/8) du CD-ROM) pour lancer l'installation.
4. Vérifiez le dossier de destination de l'installation et cliquez sur [Install].

* Si le message ci-dessous apparaît, cliquez sur [Continue].

Les autres applications actives sont refermées et l'installation se poursuit.



Un message signale la fin de l'installation.

5. Cliquez sur [Restart] pour redémarrer votre Macintosh.

NOTE

La position du dossier d'installation «Install Location» varie en fonction du système. Vérifiez que le disque de démarrage du système est bien sélectionné.

Installation et paramétrage du pilote (Macintosh)

Paramétrages OMS

Si d'autres appareils MIDI sont présents, vous devez les mettre hors tension et procéder aux paramétrages OMS comme suit.

Pour plus de détails sur le branchement de générateurs de sons MIDI, reportez-vous à leurs modes d'emploi spécifiques.

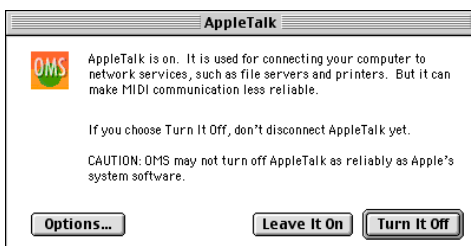
- 1. Avant de brancher le câble USB placez le GS-10 en mode de driver «Advanced».**
Pour plus de détails à ce sujet voir «Sélection du pilote (driver)» (p. 80).
- 2. L'appareil étant hors-tension, reliez le GS-10 à votre ordinateur à l'aide d'un câble USB.**
- 3. Vérifiez que le contrôle OUTPUT LEVEL du GS-10 est au minimum, puis mettez l'interrupteur POWER en position «ON».**
- 4. Dans le dossier «Opcode» ouvrez le sous-dossier «OMS Applications» et double-cliquez sur «OMS Setup».**



* Au premier lancement d'OMS, un dialogue «Create a New Studio Setup» apparaît. Cliquez sur [OK]. Si ce n'est pas le premier lancement, sélectionnez «New Studio Setup» dans le menu File (fichier).



* Si le message d'alerte «Apple Talk» apparaît, sélectionnez [Turn It Off] puis cliquez sur [OK] dans le dialogue qui apparaît ensuite.



La fenêtre de recherche «OMS Driver Search» apparaît.



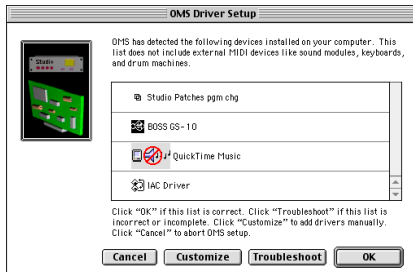
NOTE

Mettez vos appareils sous tension dans l'ordre spécifié. Un ordre différent pourrait créer des dysfonctionnements ou endommager vos appareils.

MEMO

Cet appareil est équipé d'un circuit de protection. Une temporisation de quelques secondes est donc nécessaire à la mise sous tension avant qu'il ne soit opérationnel.

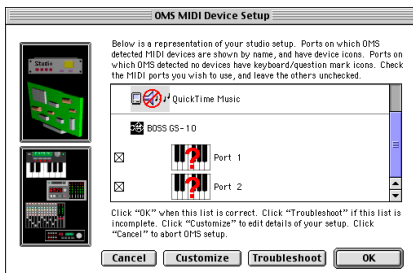
5. Cliquez sur [Search].
6. Quand la recherche est terminée, vérifiez que la fenêtre affiche bien BOSS GS-10, et cliquez sur [OK].



* Si «BOSS GS-10» n'apparaît pas, vérifiez vos branchements et relancez OMS Setup.

7. Vérifiez que la fenêtre «OMS MIDI Device Setup» affiche bien le GS-10. Cliquez alors sur les cases «Port 1» et «Port 2» pour les valider et cliquez sur [OK].

Un dialogue de sauvegarde apparaît pour vous permettre de sauvegarder ces paramètres.



* Vous pouvez également valider les cases des autres unités MIDI présentes si vous voulez les utiliser. Pour plus de détails à ce sujet, reportez-vous à leurs modes d'emploi respectifs.

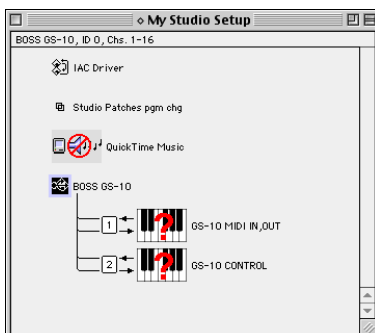
* BOSS/Roland n'assure aucune garantie ou assistance concernant le fonctionnement d'unités MIDI d'autres constructeurs. Adressez-vous aux marques concernées.

8. Choisissez un nom et cliquez sur [Save].
9. Dans la fenêtre «Studio Setup» modifiez les noms des unités MIDI connectées au GS-10 comme suit :

Cliquez sur le nom de l'appareil pour l'éditer.

Port 1: GS-10 MIDI IN,OUT

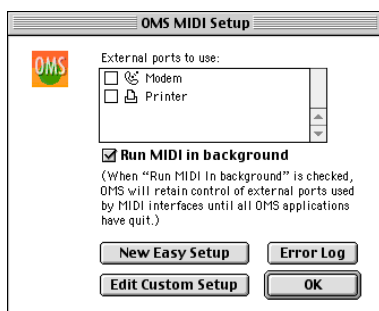
Port 2: GS-10 CONTROL



10. Sélectionnez «Save» (enregistrer) dans le menu File (fichier).

Installation et paramétrage du pilote (Macintosh)

- 11.** Dans le menu Edit sélectionnez «OMS MIDI Setup». Dans le dialogue OMS MIDI Setup qui apparaît, validez «Run MIDI in background» et cliquez sur [OK].



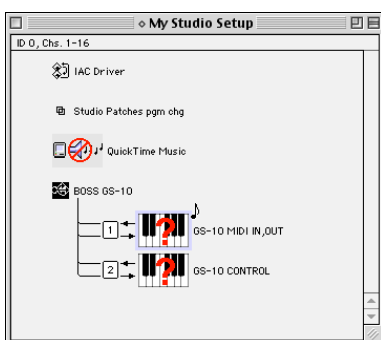
- 12.** Vérifiez que l'émission et la réception MIDI se font correctement.

Dans le menu Studio choisissez [Test Studio].



- 13.** Si un générateur de son MIDI est branché sur la sortie MIDI OUT du GS-10* cliquez sur l'icône GS-10 MIDI IN,OUT de la fenêtre «Studio Setup».

Si vous entendez du son, c'est que les paramètres sont bons.



* GS-10 MIDI IN,OUT correspond aux MIDI IN et MIDI OUT du GS-10. GS-10 CONTROL correspond au port de contrôle du GS-10.

- 14.** Après avoir effectué ces vérifications, quittez OMS Setup.
- 15.** Effectuez les paramètres MIDI sur votre logiciel de séquence.

Pour plus de détails à ce sujet, reportez-vous à son mode d'emploi spécifique.

→ Vous devez ensuite installer le driver ASIO (p. 154).

NOTE

Si un générateur de son MIDI et branché sur le GS-10, l'étape suivante peut créer des niveaux importants et il est prudent de commencer par réduire le volume au minimum.

Paramétrages FreeMIDI

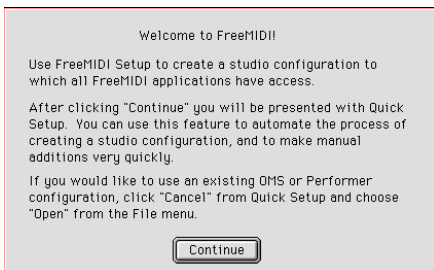
Si d'autres appareils MIDI sont présents, vous devez les mettre hors tension et procéder aux paramétrages FreeMIDI comme suit.

Pour plus de détails sur les branchements de générateurs de sons MIDI, reportez-vous à leurs modes d'emploi spécifiques.

- 1. Avant de brancher le câble USB placez le GS-10 en mode de driver «Advanced».**
Pour plus de détails à ce sujet voir «Sélection du pilote (driver)» (p. 80).
- 2. L'appareil étant hors-tension, reliez le GS-10 à votre ordinateur à l'aide d'un câble USB.**
- 3. Vérifiez que le contrôle OUTPUT LEVEL du GS-10 est au minimum, puis mettez l'interrupteur POWER en position «ON».**
- 4. Dans le dossier «FreeMIDI Applications» et double-cliquez sur «FreeMIDI Setup».**

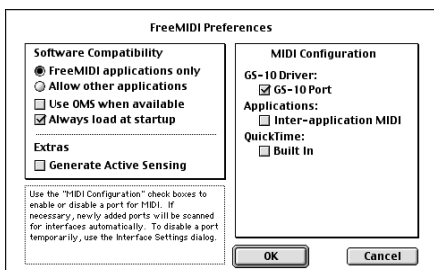


- * Au premier lancement de FreeMIDI, un message «Welcome to FreeMIDI!» apparaît. Cliquez sur [Continue]. Si ce n'est pas le premier lancement, sélectionnez «FreeMIDI Preferences» dans le menu File (fichier).



- * Si le message «OMS is installed on this computer...» apparaît, cliquez sur [FreeMIDI].

- 5. Vérifiez que l'option «Use OMS when available» est décochée dans le dialogue de préférences FreeMIDI.**
Si l'option était cochée, décochez-la et relancez FreeMIDI.
- 6. Dans la fenêtre de préférence FreeMIDI cochez «GS-10 Port» sous la ligne «GS-10 Driver» et cliquez sur [OK].**



- * Si cette fenêtre de préférence n'affiche pas «GS-10 Driver» vérifiez vos branchements et relancez FreeMIDI Setup.

NOTE

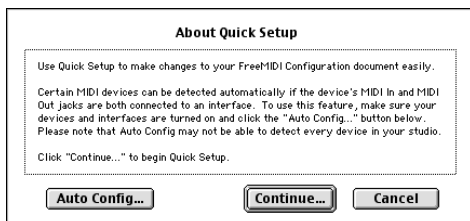
Mettez vos appareils sous tension dans l'ordre spécifié. Un ordre différent pourrait créer des dysfonctionnements ou endommager vos appareils.

MEMO

Cet appareil est équipé d'un circuit de protection. Une temporisation de quelques secondes est donc nécessaire à la mise sous tension avant qu'il ne soit opérationnel.

Installation et paramétrage du pilote (Macintosh)

le dialogue «About Quick Setup» apparaît.

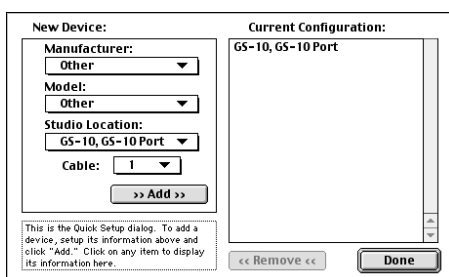


* Si ce n'est pas le cas, sélectionnez «Quick Setup» dans le menu Configuration.

7. Cliquez sur [Continue].

* Si la fenêtre n'affiche pas «GS-10 Driver» vérifiez vos branchements et relancez FreeMIDI Setup.

8. Dans la fenêtre qui apparaît, réglez «Studio Location:» sur «GS-10,GS-10 Port». Dans le champ «Cable» situé en-dessous, sélectionnez Cable 1 et cliquez sur [>>Add>>].



9. Répétez l'étape 8 pour paramétrer Cable 2.

10. Quand ce paramétrage est terminé, cliquez sur [Done].

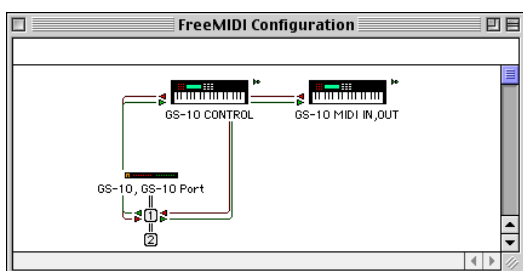
Une fenêtre de paramétrage apparaît.

11. Dans la fenêtre de paramétrage, modifiez le nom des appareils reliés au GS-10 comme suit :

Cliquez sur le nom de l'appareil pour le modifier.

Device 1: GS-10 MIDI IN,OUT

Device 2: GS-10 CONTROL



12. Dans le menu File (fichier) choisissez [Save] (enregistrer) pour sauvegarder vos réglages.

13. Vérifiez que la transmission et la réception MIDI se font correctement.

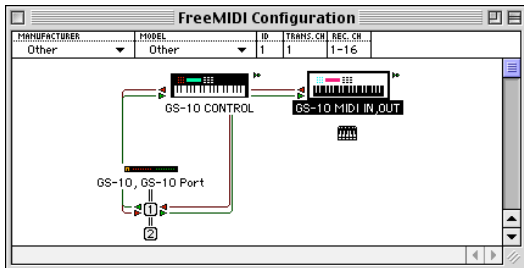
Dans le menu MIDI sélectionnez «Check Connections».

NOTE

Si un générateur de son MIDI et branché sur le GS-10, l'étape suivante peut créer des niveaux importants et il est prudent de commencer par réduire le volume au minimum.

- 14.** Si un générateur de son MIDI est branché sur la sortie MIDI OUT du GS-10' cliquez sur l'icône GS-10 MIDI IN,OUT de la fenêtre de configuration.

Si vous entendez du son, c'est que les paramètres sont bons.



GS-10 MIDI IN,OUT correspond aux MIDI IN et MIDI OUT du GS-10. GS-10 CONTROL correspond au port de contrôle du GS-10

- 15.** Après avoir fait cette vérification, quittez FreeMIDI Setup.
- 16.** Effectuez les paramètres MIDI sur votre logiciel de séquence.

Pour plus de détails à ce sujet, reportez-vous à son mode d'emploi spécifique.

→ **Vous devez ensuite installer le driver ASIO (p. 154).**

Installation et paramétrage du pilote (Macintosh)

Installation du driver ASIO

Vous devez installer le driver MIDI même si vous n'utilisez que la partie audio du GS-10.

* *Veillez à bien installer le driver MIDI avant le driver ASIO.*

Cette section explique comment installer le driver ASIO permettant au GS-10 d'être utilisé comme sortie audio par votre logiciel de séquence ou d'édition audio.

En mode Special le GS-10 ne peut pas lire les données audio du Sound Manager du Macintosh (CD audio ou bip système par exemple).

Le driver ASIO du GS-10 est compatibles avec les canaux d'entrée/sortie audio suivants.

- Entrée audio 24/16 bit 1 canal stéréo (2 canaux mono)
- Sortie audio 24/16 bit 1 canal stéréo (2 canaux mono)

Pour installer le driver ASIO 1.0 16 bit, procédez comme suit.

Si votre logiciel compatible ASIO est compatible avec l'ASIO 2.0 ou l'enregistrement/lecture en 24 bit l'utilisation des drivers ci-dessous apportera une amélioration de la qualité audio.

Logiciel compatible ASIO		Driver à utiliser
compatible ASIO2.0	compatible 24 bit	
x	x	GS-10 ASIO1.0 16 bit
x	o	GS-10 ASIO1.0 24 bit
x	x	GS-10 ASIO2.0 16 bit
o	o	GS-10 ASIO2.0 24 bit

1. Dans le dossier Driver E (Mac OS 9/8) –ASIO du CD-ROM, prenez le fichier [GS-10 ASIO1.0 16bit] et copiez-le vers le dossier [ASIO Drivers] du logiciel compatible ASIO que vous utilisez (par exemple Cubase VST, Logic Audio, Digital Performer, Metro, ou SPARK LE).



GS-10 ASIO1.0 16bit

2. Lancez ce logiciel compatible ASIO (Cubase VST, Logic Audio, Digital Performer, Metro, SPARK LE ou autre).
3. Ouvrez la fenêtre de paramètres audio et sélectionnez [GS-10 ASIO 16bit] comme pilote ASIO.

MEMO

ASIO (l'interface «Audio Stream In/Out» de Steinberg) est un standard proposé par Steinberg Corporation. Si le GS-10 est utilisé par un logiciel compatible ASIO, la précision temporelle et la synchronisation seront accrues, permettant de disposer d'un environnement de production de meilleure qualité.

MEMO

La fenêtre de paramètres audio peut porter des noms différents d'une application à l'autre. Reportez-vous au mode d'emploi du logiciel concerné.

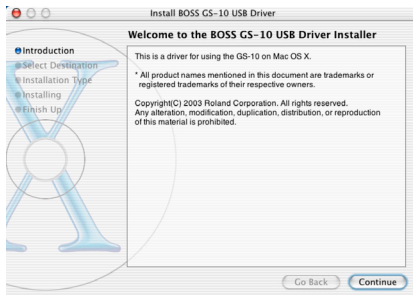
■ Utilisateurs Mac OS X

- 1. Le GS-10 étant débranché, lancez Mac OS X.**
Débranchez tous les câbles USB à l'exception du clavier et de la souris.
- 2. Insérez le CD-ROM dans le lecteur.**
- 3. Double-cliquez sur l'icône «GS10USBDriver» (dans le dossier Driver (Mac OS X) du CD-ROM).**
S'il s'agit de Mac OS X v10.1.5, l'écran affichera «Authorization» et vous devrez cliquer sur la clé de déverrouillage.

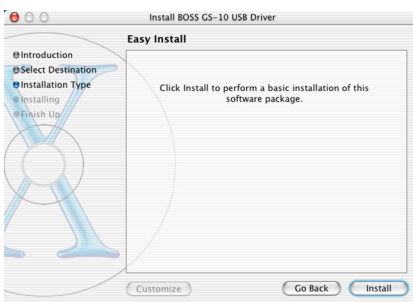


GS10USBDriver

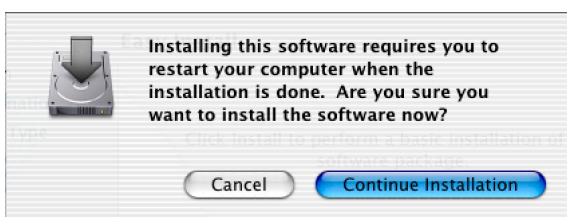
- 4. Le dialogue d'authentification apparaît. Tapez votre nom et votre mot de passe d'administrateur et cliquez sur «OK».**
L'écran affiche le message «Welcome to the GS-10 USB Driver Installer».



- 5. Cliquez sur [Continue].**
L'installateur vous demande de choisir une destination.
- 6. Sélectionnez le périphérique comportant le système et cliquez sur [Continue].**
L'installateur propose par défaut «Easy Install».



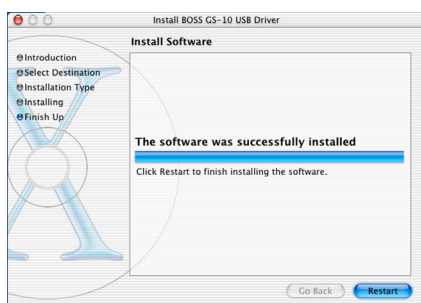
- 7. Cliquez sur [Install] ou [Update].**
L'installateur vous signale la nécessité de redémarrer après l'installation.



Installation et paramétrage du pilote (Macintosh)

8. Cliquez sur [Continue Installation].

L'installateur signale la progression puis la fin de l'installation.



9. Cliquez sur [Restart] pour redémarrer votre Macintosh.

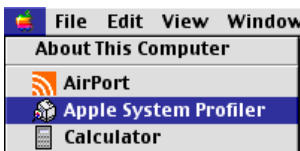
Installation du driver standard

La procédure d'installation est différente selon le système. Toutes les instructions et illustrations correspondent ici à des systèmes localisés en anglais. Si vous utilisez un système français, il vous appartient d'utiliser les équivalences nécessaires.

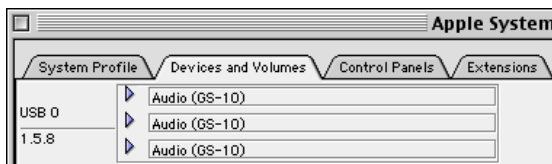
- **Utilisateurs Mac OS 9/8..... (p. 157)**
- **Utilisateurs Mac OS X..... (p. 160)**

■ Utilisateurs Mac OS 9/8

1. Le GS-10 étant débranché, lancez Mac OS.
2. Quittez toutes les applications actives.
Si vous utilisez un logiciel antivirus ou équivalent, veillez à le désactiver également.
3. Après avoir lancé Mac OS, sélectionnez Apple System Profiler dans le menu pomme.
La fenêtre «Apple System Profiler» s'ouvre.



4. Cliquez sur l'onglet «Devices and Volumes».
5. Avant de brancher votre câble USB, placez le GS-10 en mode de driver «Standard».
Pour plus de détails à ce sujet voir «Sélection du pilote (driver)» (p. 80).
6. L'appareil étant hors-tension, reliez le GS-10 à votre ordinateur à l'aide d'un câble USB.
7. Vérifiez que le contrôle OUTPUT LEVEL du GS-10 est au minimum, puis mettez l'interrupteur POWER en position «ON».
Attendez environ 5 secondes.
Pendant cette attente l'écran ne change pas mais le GS-10 est détecté. Ne touchez ni à la souris ni au clavier.
8. Pour vérifier que la détection s'est bien faite, ramenez la fenêtre «Apple System Profiler» au premier plan et sélectionnez «Update all information» dans le menu «Commands».
Dans la section USB, trois unités audio doivent être affichées.
Si c'est le cas, l'installation du driver s'est bien passée.



9. Dans le menu File cliquez sur Quit pour refermer «Apple System Profiler».
Si les trois unités audio ne s'affichent pas correctement, déconnectez le GS-10, attendez environ 10 secondes puis reprenez la procédure à partir de l'étape 2.

NOTE

Mettez vos appareils sous tension dans l'ordre spécifié. Un ordre différent pourrait créer des dysfonctionnements ou endommager vos appareils.

MEMO

Cet appareil est équipé d'un circuit de protection. Une temporisation de quelques secondes est donc nécessaire à la mise sous tension avant qu'il ne soit opérationnel.

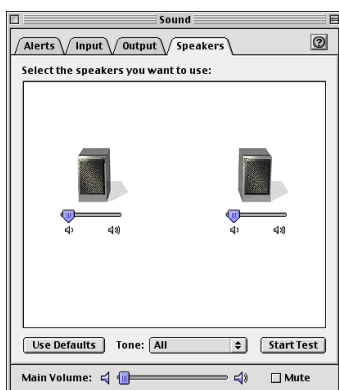
Paramétrage des entrées/sorties audio

1. Dans le menu pomme, sélectionnez «Control Panel» – «Sound».

Le tableau de bord Sound s'ouvre.

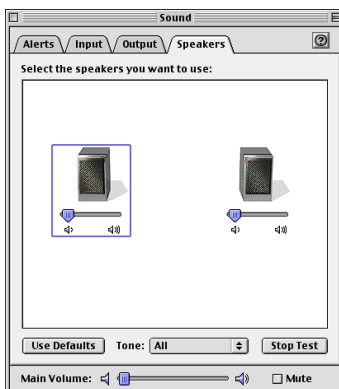


2. Cliquez sur l'onglet ou sur le paramétrage «Speakers».



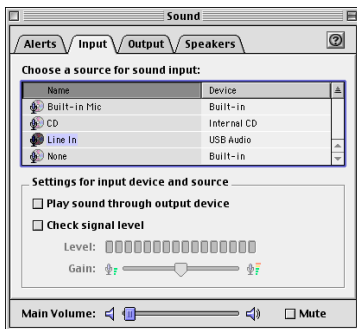
3. Le volume du GS-10 étant réduit au minimum ainsi que celui de votre système de diffusion, cliquez sur [Start Test].

Un signal de test doit sortir du GS-10, d'abord à gauche, puis à droite avec sélection synchrone sur l'écran.



4. Dans le tableau de bord Sound, cliquez sur l'onglet «Input».

- 5.** Dans la liste «Choose a source for sound input (Device)», sélectionnez «USB audio».



* Ne cochez pas l'option «Play sound through output device».

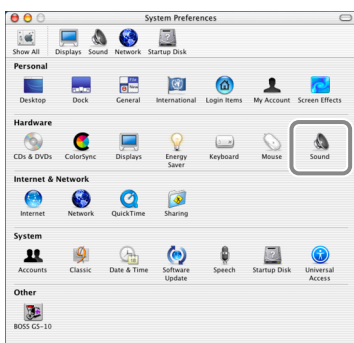
- 6.** Quand vous avez terminé, refermez le tableau de bord «Sound».
- 7.** Dans le menu File (fichier) sélectionnez «Quit».

NOTE

Si USB audio ne s'affiche pas, refermez le tableau de bord «Sound» et débranchez le câble USB du GS-10. Reprenez alors l'installation du driver (p. 157).

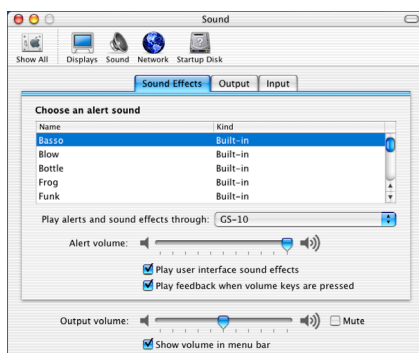
■ Utilisateurs Mac OS X

1. Le GS-10 étant débranché, lancez Mac OS.
Débranchez tous les câbles USB à l'exception du clavier et de la souris.
2. Quittez toutes les applications actives.
Si vous utilisez un logiciel antivirus ou équivalent, veillez à le désactiver également.
3. Avant de brancher votre câble USB, placez le GS-10 en mode de driver «Standard»
Pour plus de détails à ce sujet voir «Sélection du pilote (driver)» (p. 80).
4. L'appareil étant hors-tension, reliez le GS-10 à votre ordinateur à l'aide d'un câble USB.
5. Vérifiez que le contrôle OUTPUT LEVEL du GS-10 est au minimum, puis mettez l'interrupteur POWER en position «ON».
6. Ouvrez «System Preferences» et cliquez sur «Sound».



7. Dans la page d'onglet «Sound Effects» réglez «Play alerts and sound effects through» sur «GS-10».

Cliquez sur un des sons d'alerte proposés. Si le son est entendu via le GS-10 c'est que celui-ci a été reconnu et que le driver a été installé correctement.



NOTE

Mettez vos appareils sous tension dans l'ordre spécifié. Un ordre différent pourrait créer des dysfonctionnements ou endommager vos appareils.

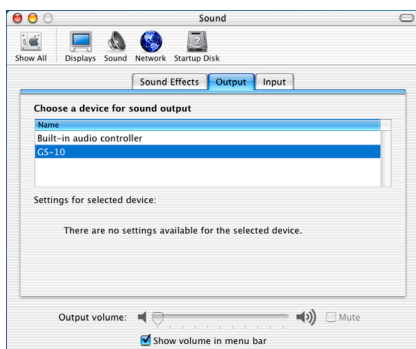
MEMO

Cet appareil est équipé d'un circuit de protection. Une temporisation de quelques secondes est donc nécessaire à la mise sous tension avant qu'il ne soit opérationnel.

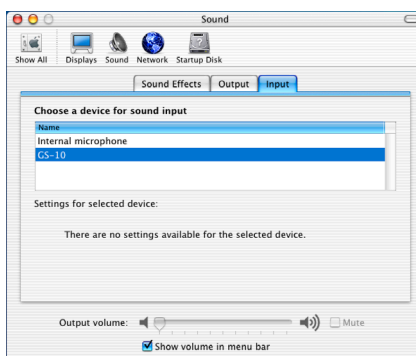
MEMO

Une fois paramétré ainsi, tous les sons du Macintosh (incluant les alertes) will be sortiront du GS-10 et non des haut-parleurs incorporés du Macintosh.

8. Dans la page d'onglet «Output» réglez «Choose a device for sound output» sur «GS-10».



9. Dans la page d'onglet «Input» réglez «Choose a device for sound input» sur «GS-10».



NOTE

Le curseur «Main Volume» n'est pas accessible.

Précautions à prendre dans l'utilisation du GS-10

Avant d'utiliser votre applications, tenez compte des points suivants :

- Sélectionnez bien «GS-10» dans le paramétrage d'E/S de votre application. Reportez-vous pour cela à son mode d'emploi spécifique.
- Effectuez le branchement USB du GS-10 sur l'ordinateur avant tout lancement d'application.
- Ne coupez pas la liaison USB avec le GS-10 tant qu'une application ou une séquence est en cours.
- Ne débranchez le câble USB du GS-10 qu'après avoir quitté toute application de séquence ou autre.
- Désactivez la fonction de mise en veille automatique du Macintosh.
- Le GS-10 ne fonctionne pas dans l'environnement Classic de Mac OS X. N'utilisez le GS-10 que quand Classic est désactivé.

Réglage des fonctions spécifiques du pilote

Réglage du temps de latence audio

Si vous utilisez le GS-10 en mode «Advanced», vous pouvez modifier le paramétrage du driver pour régler le temps de latence audio. Pour cela, modifiez la valeur «Buffer Size» dans la fenêtre de paramétrage du driver.

1. Comme indiqué dans «Ouverture de la fenêtre de paramétrage du driver» (p. 163), accédez à la fenêtre de paramétrage du driver.

2. Réglez la taille de la mémoire tampon (buffer).

Les valeurs ci-dessous donnent le temps de latence le plus court.

Windows:

Réglez «Audio Buffer Size» à l'extrême gauche (Min).

Macintosh:

Réglez «Audio Buffer Size» à l'extrême gauche (Min).

3. Cliquez sur [OK] pour refermer la fenêtre de paramétrage.

4. Relancez l'application exploitant le GS-10.

Si cette application dispose d'une fonction de test audio, lancez-la.

5. Lancez la lecture de données audio à partir de votre application.

Si le son présente des interruptions, répétez cette procédure et augmentez progressivement la taille de la mémoire tampon (buffer) à l'étape 2 jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'interruptions.

** Certaines applications peuvent disposer d'un réglage spécifique du temps de latence ou de la taille du buffer. Pour plus de détails reportez-vous à leur mode d'emploi spécifique.*

Utilisation du monitoring direct ASIO

Si vous utilisez le GS-10 à partir d'une application compatible ASIO 2.0 l'écoute directe du signal de sortie du GS-10 («Affectation du signal de sortie/ monitoring direct (Dir Monitor)» (p. 79)) peut être contrôlée à partir de cette application compatible ASIO 2.0.

1. Comme indiqué dans l'encadré «Ouverture de la fenêtre de paramétrage du driver» (p. 163), accédez à la fenêtre de paramétrage du driver.

2. Validez la case «Use ASIO Direct Monitor».

3. Cliquez sur [OK] pour refermer la fenêtre des paramètres.

** Certaines applications peuvent disposer d'un réglage spécifique du monitoring direct ASIO. Pour plus de détails reportez-vous à leur mode d'emploi spécifique.*

** Quand vous utilisez ce monitoring direct ASIO, son activation/désactivation peut se faire spontanément de manière non prévue en fonction des paramètres de l'application et de la procédure d'enregistrement utilisée. Dans ce cas, décochez la case «Use ASIO Direct Monitor» à l'étape 2 ci-dessus pour désactiver ce monitoring direct.*

Ouverture de la fenêtre de paramétrage du driver

Sous Windows :

1. Ouvrez le «Control Panel» et double-cliquez sur «BOSS GS-10».

La fenêtre «BOSS GS-10 Driver Settings» apparaît.

** Sous Windows XP, cliquez sur «Switch to classic view» pour basculer sur l'affichage classique. Le GS-10 BOSS GS-10 ne peut être affiché qu'en visualisation classique.*

** Sous Windows Me, cliquez sur «View all Control Panel options».*

Sous MacOS :

1. Ouvrez le tableau de bord «ASIO Control Panel» à partir de la fenêtre «Audio Settings» de votre application compatible ASIO.

Le nom de cette fenêtre de paramètres audio et la procédure d'ouverture du tableau de bord ASIO Control Panel varie en fonction des applications. Pour plus de détails, reportez-vous à leur manuel spécifique.

Dysfonctionnements

S'il n'y a pas de son ou si un problème de fonctionnement apparaît, commencez par effectuer les vérifications ci-après. Si cela ne résout pas le problème, adressez-vous à votre revendeur ou à un centre de maintenance agréé.

Problèmes liés à l'utilisation du GS-10

Problèmes liés au son

Pas de son / volume trop faible

- Les haut-parleurs incorporés sont-ils désactivés ?
→ Appuyez sur [SPEAKER ON/OFF] pour les activer (p. 15).
- Les câbles sont-ils en bon état ?
→ Essayez un autre jeu de câbles.
- La connexion aux autres appareils est-elle valide ?
→ Vérifiez vos branchements (p. 14).
- Le volume de l'ampli ou de la console n'est-il pas au minimum, ou ne sont-ils pas éteints ?
→ Vérifiez l'activité de votre système de diffusion.
- Le bouton OUTPUT LEVEL n'est-il pas à zéro ?
→ Mettez le bouton OUTPUT LEVEL à un niveau approprié (p. 15).
- L'accordeur est-il activé ?
→ Quand le volume est réglé sur «Mute» en mode accordeur, tout son est coupé, même le son direct (p. 64).
- Chaque effet est-il bien paramétré ?
→ Utilisez la fonction «Meter» (p. 67) pour vérifier le niveau de sortie de chaque effet. Si le bargraphe ne se déplace pas pour l'un d'eux, vérifiez à nouveau son paramétrage.
- Le paramètre «USB/DIG:Out Lev1» n'est-il pas à une valeur trop basse ?
→ Réglez-le à une valeur appropriée (p. 78).
- Les paramètres «FV: Level» ou «MST: Patch Level» ne sont-ils pas affectés comme cible d'affectation (target) ?
→ Mobilisez le contrôle auquel ils sont affectés.
- La fonction «Dir Monitor» (p. 79) est-elle sur OFF ?
→ Notez que le positionnement de ce paramètre sur OFF empêche la sortie du son si l'application n'est pas en enregistrement ou si son paramétrage ne le permet pas. Mettez-le en position ON.

Le son des unités branchés sur les entrées INPUT ne passe pas dans le casque

- Le niveau AUX INPUT LEVEL est-il suffisant ?
→ Réglez ce niveau.
- Le monitoring direct (p. 79) est-il sur OFF ?
→ Notez que le positionnement de ce paramètre sur OFF empêche la sortie du son si l'application n'est pas en enregistrement ou si son paramétrage ne le permet pas.

Le niveau de l'instrument branché en entrée INPUT est trop faible

- N'utilisez-vous pas un câble contenant une résistance ?
→ Utilisez exclusivement des câbles sans résistance.
- Le bouton AUX INPUT LEVEL n'est-il pas au minimum ?
→ Réglez AUX INPUT LEVEL à un niveau approprié (p. 17).
- «USB:Input Level» n'est-il pas trop bas ?
→ Réglez-le à un niveau approprié (p. 78).
- «Mic Gain» n'est-il pas trop bas ?
→ Réglez-le à un niveau approprié (p. 20).

Le son de l'unité branchée sur AUX INPUT est distordu

- Si vous faites entrer une source sur les connecteurs AUX IN, vous devez en régler le niveau à l'aide du bouton rotatif AUX INPUT LEVEL.

Le son de l'unité branchée sur MIC INPUT est distordu

- Si vous faites entrer une source sur les connecteurs MIC INPUT vous devez en régler le niveau à l'aide du bouton rotatif Mic Gain (p. 20).

Apparition d'un son oscillant

- Le bouton AUX INPUT LEVEL n'est-il pas trop haut ?
→ Si vous faites entrer une source sur les connecteurs AUX INPUT, vous devez en régler le niveau à l'aide du bouton rotatif AUX INPUT LEVEL.
- «Mic Gain» n'est-il pas trop haut ?
→ Réduisez le niveau Mic Gain (p. 20).
- Certains paramètres d'effets liés au gain ou au volume ne sont-ils pas trop hauts ?
→ Réduisez ces niveaux.

Autres problèmes

Le changement de Patch ne se fait pas

- Êtes-vous bien sur l'écran par défaut ?
- Le GS-10 ne permet la sélection de patches que quand l'écran par défaut est affiché. Appuyez sur [EXIT] pour revenir à cet écran (p. 15).

Les paramètres affectés à «Assign» ne peuvent pas être contrôlés

- L'effet n'est-il pas désactivé ?
- Pour contrôler un paramètre utilisant la pédale d'expression ou de contrôle, veillez à ce que l'effet contenant ce paramètre soit bien actif !
- La pédale d'expression n'est-elle pas affectée à une autre fonction que «Assign 1-8» ?
- Si vous utilisez une pédale d'expression branchée sur EXP PEDAL/CTL 1, 2, mettez sa fonction sur «Assign 1-8» (p. 58).
- La pédale branchée sur CTL 1, 2 n'est-elle pas affectée à une autre fonction que «Assign 1-8» ?
- Si vous utilisez une pédale interrupteur branchée sur EXP PEDAL/CTL 1, 2 réglez la fonction de CTL 1, 2 (p. 59) sur «Assign 1-8».
- Les canaux MIDI des deux éléments sont-ils concordants ?
- Vérifiez la concordance des canaux MIDI (p. 69).
- Les numéros de contrôle MIDI des deux éléments sont-ils concordants ?
- Vérifiez la concordance des numéros de contrôles MIDI (p. 70).

Les messages MIDI ne sont pas transmis/reçus

- Les câbles MIDI ne sont-ils pas défectueux ?
- Ré-essayez après les avoir remplacés.
- Le GS-10 est-il correctement branché sur l'autre unité MIDI ?
- Vérifiez votre câblage MIDI.
- Les canaux MIDI des deux appareils sont-ils concordants ?
- Vérifiez la concordance des canaux MIDI (p. 69).

- Si vous voulez émettre des données à partir du GS-10, vérifiez qu'il est correctement configuré pour effectuer cette émission.
- Vérifiez le statut on/off de la transmission des messages de changement de programme et le paramétrage des numéros de contrôles à transmettre (p. 70).

Le GS-10 ne peut pas être piloté par le contrôleur branché sur la prise MIDI IN

- Êtes vous branché en USB ?
- Si le GS-10 est branché en USB en mode de driver «Advanced», les messages MIDI IN sont en fait transmis par le bus USB. Débranchez le câble USB.

Windows
Macintosh

Problèmes communs à Windows et Macintosh

Windows

Problèmes spécifiques de Windows

Macintosh

Problèmes spécifiques du Macintosh

Problèmes liés au driver USB

Windows

Un message «Unknown driver found» apparaît et vous êtes dans l'incapacité d'installer le driver

Windows

La fonction «Find new hardware wizard» ne s'exécute pas automatiquement

Windows

La fonction «Find new hardware wizard» s'arrête avant la fin

- La détection de la connexion USB après branchement peut prendre 15 secondes (ou plus).
- Le câble USB est-il bien branché ?
- Vérifiez la liaison USB entre le GS-10 et votre ordinateur.
- L'USB est-il activé sur votre ordinateur ?
- Reportez-vous au mode d'emploi de votre ordinateur pour confirmer que le bus USB est bien actif.

- ❑ Il a pu être constaté pour certains ordinateurs que tous les fichiers Windows 98 nécessaires à la compatibilité audio via USB n'étaient pas installés d'origine.
 - Adressez-vous au constructeur de votre ordinateur.
- ❑ **Votre ordinateur est-il bien compatible USB ?**
 - Si vous utilisez un ordinateur qui ne répond pas à toutes les exigences électriques de l'USB, son fonctionnement peut être instable. Vous pouvez tenter de résoudre le problème par l'utilisation d'un «hub» (répartiteur) USB.
- ❑ **L'appel de «Other device» ou «Universal serial bus controller» fait-il apparaître le message «Unknown device» ?**
 - Utilisez la procédure ci-après pour supprimer les options «Other device» (Universal Serial Bus Controller) «Unknown device» puis redémarrez l'ordinateur.
- 1. Dans le panneau de configuration Windows, double-cliquez sur le fichier System.**

Le dialogue «System Properties» apparaît.
- 2. Cliquez sur l'onglet «Device Manager».**
- 3. Double-cliquez sur «Other device» ou sur «Universal Serial Bus Controller» pour afficher une liste d'éléments.**
- 4. Dans cette liste, sélectionnez l'élément inconnu «unknown device» et cliquez sur [Delete].**
- 5. Dans le dialogue vous demandant de confirmer la suppression, cliquez sur [OK].**
- 6. Vérifiez que «Other device» ou «Unknown device» n'apparaissent plus dans la liste et cliquez sur [Close] pour refermer le dialogue.**



Le message «Found unknown device» apparaît même après avoir installé le bon driver

- ❑ Si votre ordinateur ou votre hub USB présente deux connecteurs USB ou plus et que vous branchez le GS-10 sur un connecteur sur lequel il n'a jamais été branché auparavant, ce message peut apparaître même sur un ordinateur sur lequel vous avez installé le driver adéquat.
 - Reportez-vous à «Installation et paramétrage du pilote (Windows)» (p. 126) et ré installez le driver. Ce comportement est connu et n'est pas un dysfonctionnement.



Le driver n'est pas installé correctement

- En suivant la procédure décrite dans «Suppression du driver spécial» (p. 173), supprimez le driver audio USB présent sur votre ordinateur et ré installez le driver du GS-10 selon les consignes données dans «Installation et paramétrage du pilote (Windows)» (p. 126). Vérifiez également si un «Unknown device» n'est pas présent dans «Other devices» ou «Universal Serial Bus Controller».
 - Si vous en trouvez un, supprimez-le.



Installation/suppression/utilisation du driver impossible sous Windows XP/2000

- ❑ **Avez-vous ouvert votre session Windows avec les privilèges administrateur ?**
 - Pour installer/supprimer/ré installer le driver dans Windows XP/2000, vous devez être connecté en tant qu'administrateur ou disposer des privilèges administrateur. Pour plus de détails adressez-vous à votre administrateur système.
- ❑ **Avez-vous effectué les «Driver Signing Options» ?**
 - Pour installer/ré installer le driver vous devez effectuer cette procédure «Driver Signing Options».
(Windows XP → p. 127, Windows 2000 → p. 131)



Windows XP/2000 affiche un message «Hardware Installation» ou «Digital Signature Not Found»

- ❑ **Avez-vous effectué les «Driver Signing Options» ?**
 - Pour installer/ré installer le driver vous devez effectuer cette procédure «Driver Signing Options».
(Windows XP → p. 127, Windows 2000 → p. 131)



Le «Device Manager» affiche «?», «!», ou «USB Composite Device»



Le dialogue «Insert Disk» n'apparaît pas

→ Ré-installez le driver en procédant comme suit :

1. Éteignez votre ordinateur et redémarrez avec tous les câbles USB débranchés (sauf clavier et souris).
2. Après que Windows ait redémarré, utilisez un câble USB pour relier le GS-10 à votre ordinateur.
3. Cliquez sur le bouton [Start] de Windows et sélectionnez «Settings | Control Panel» dans le menu déroulant.
4. Double-cliquez sur l'icône «System».

Le dialogue «System Properties» apparaît.
5. Cliquez sur l'onglet «Device Manager».
6. Vérifiez la présence d'une indication «?Composite USB Device», «?USB Device», «!USB Device» ou «USB composite device» sous «Sound, Video, and Game Controllers», «Other Devices», ou «Universal Serial Bus Controller».

Dans l'affirmative, sélectionnez-la et cliquez sur [Delete].
7. Un message d'alerte vous demande de confirmer cette suppression. Vérifiez la nature du fichier et cliquez sur [OK].

Supprimez de la même manière toute mention de «?Composite USB Device», «?USB Device», «USB Device», et «USB composite device».

Si vous y voyez «BOSS GS-10» affiché avec un «!» jaune ou un «?» rouge à côté, supprimez-le également.
8. Quand vous avez terminé la suppression des éléments indésirables, cliquez sur [OK] dans la fenêtre «System Properties».
9. Éteignez le GS-10, puis procédez à la suppression du driver. (→ «Suppression du driver spécial» (p. 173))
10. Redémarrez Windows.

Procédez à une nouvelle installation du driver. (→ Installation et paramétrage du driver (Windows) (p. 126)).

* Si le problème persiste après avoir effectué toutes les opérations ci-dessus, reportez-vous au fichier «Readme» accompagnant le driver USB sur le CD-ROM.



Un message «Can't use driver required by USB device 'BOSS GS-10'» apparaît

- [mode de driver Special] Utilisez-vous uniquement la partie audio du driver ?
 - Vous devez installer le driver MIDI même si vous n'utilisez le GS-10 que pour sa partie audio. Veuillez installer le driver GS-10 pour OMS ou FreeMIDI. (→ «Installation du driver spécial» (p. 146))

Problèmes liés à l'utilisation du driver USB



Instabilité système

- Le système se révèle instable quand l'ordinateur est redémarré avec le GS-10 connecté.
 - Essayez de démarrer le système sans le GS-10 et de ne le connecter qu'après. Sur un ordinateur avec clavier USB, le démarrage avec GS-10 branché peut parfois créer certaines instabilités.



Impossible d'entendre le son de l'ordinateur

- Le niveau OUTPUT LEVEL du GS-10 n'a-t-il pas été mis à 0 (à fond dans le sens anti-horaire) ?
- Avez-vous défini les destinations de sortie des données audio et MIDI dans le système ?
 - Vous devez définir le GS-10 comme destination de sortie pour les données audio de l'ordinateur. Pour plus de détails à ce sujet, reportez-vous aux paramètres de chaque système : (Windows, «Driver settings» (p. 141) / Macintosh, «paramétrages OMS» (p. 148), «paramétrages FreeMIDI» (p. 151))
- Dans votre logiciel de lecture avez-vous défini la destination des données audio ?
 - Dans certains logiciels comme Cakewalk Music Creator, vous devez définir explicitement le GS-10 comme destination des données audio. Pour plus de détails à ce sujet, reportez-vous aux modes d'emplois spécifiques des différents logiciels concernés.

- Utilisez vous plusieurs applications simultanément ?**
 - Si plusieurs applications fonctionnent simultanément un message d'erreur peut apparaître. Dans ce cas cliquez sur [OK] et quittez les autres applications. Même avec aucun document ouvert une application peut fonctionner en arrière-plan : elle apparaît alors dans la barre des tâches.
- Le driver a-t-il est installé correctement ?**
 - Pour écouter de l'audio via le GS-10, le driver doit être installé. Reportez-vous pour cela aux chapitres «Installation et paramétrage du driver (Windows, p. 126 / Macintosh, p. 146).
- L'ordinateur n'est-il pas en veille ?**
 - Réveillez votre ordinateur, quittez toutes les applications utilisant le GS-10. Éteignez ce dernier puis rallumez-le.
- N'avez-vous pas branché ou débranché le câble USB pendant qu'une application était en cours ?**
 - Quittez toutes les applications utilisant le GS-10 et rebranchez-le.
- N'avez-vous pas sélectionné «Game compatible device» ou «Voice modem» comme destination pour la piste audio ?**
 - Dans ce cas (le nom peut différer selon l'ordinateur), cette piste peut ne pas être entendue via le GS-10. Ne sélectionnez pas ces options comme ports de sortie à la place du GS-10.
- Votre ordinateur est-il paramétré pour passer en mode veille (Sleep) ?**
 - S'il passe par erreur en mode veille, quittez l'application en cours et redémarrez l'ordinateur. Nous conseillons de paramétrer l'ordinateur pour qu'il ne passe jamais en veille.

Windows

- [Mode Standard driver] Essayez-vous de lire un CD audio à partir du lecteur de CD-ROM de votre ordinateur ?**
 - Pour lire un CD audio depuis le CD-ROM interne, reportez-vous au paragraphe «Lecture de CD audios à partir du lecteur interne de l'ordinateur ou utilisation de la GS-10 pour la reprise du son des jeux» (p. 145).

Windows

- Les faders «Volume Control» sont-ils suffisamment montés ?**
 - Réglez les volumes en suivant la procédure décrite dans «Paramétrage Volume Control» (p. 144).

Lecture/enregistrement MIDI impossible

Windows

- L'unité MIDI que vous utilisez a-t-elle été installée correctement ?**
 - Pour lire/enregistrer des pistes MIDI en utilisant le GS-10, vous devez préalablement installer convenablement le driver GS-10 (Installation & paramétrage du driver (Windows) (p. 126)). Vérifiez aussi que les ports d'entrée et sortie sont affectés comme suit dans votre logiciel :

INPUT port	OUTPUT port
BOSS GS-10 MIDI IN	BOSS GS-10 MIDI OUT

Macintosh

- L'unité MIDI que vous utilisez a-t-elle été sélectionnée correctement ?**
 - Sélectionnez [GS-10 MIDI IN/OUT] comme unité MIDI.

Windows
Macintosh

- L'affectation des pistes est-elle correcte ?**
 - Les pistes MIDI pour lesquelles aucune affectation de sortie n'a été faite resteront muettes. Pour entendre une piste MIDI, vous devez vérifier que l'unité MIDI que vous voulez piloter s'affiche bien dans le logiciel au niveau des affectations de sortie MIDI. Pour plus de détails à ce sujet, reportez-vous au mode d'emploi du logiciel.

Macintosh

- Les paramètres OMS/FreeMIDI sont-ils corrects ?**
 - Vérifiez vos paramètres OMS et FreeMIDI tels que décrits dans «Paramètres OMS» (p. 148) ou «Paramètres FreeMIDI» (p. 151). Vérifiez aussi que l'unité affectée en MIDI IN/OUT est convenablement sélectionnée au sein du logiciel de séquence.

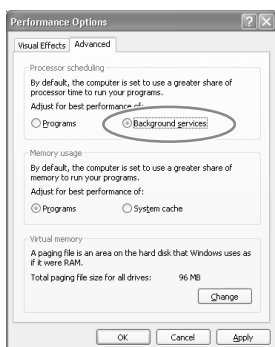
Macintosh

- «OMS setup» est-il activé ?**
 - Si le symbole diamant d'OMS ne s'affiche pas dans le coin gauche de la barre de titre de la fenêtre «OMS setup» il n'est pas activé. Dans le menu File (fichier) d'OMS, sélectionnez «Make Current» («Paramètres OMS» (p. 148))

Notes interrompues ou retardées pendant la lecture MIDI



- ❑ Paramétrez Windows XP pour valider les traitements en arrière-plan.
 - Pour rendre le débit MIDI plus fluide, vous pouvez effectuer les opérations suivantes :
- 1. Cliquez sur le bouton «Start» de Windows et sélectionnez «Control Panel» dans le menu déroulant
- 2. Dans «Pick a category» cliquez sur «Performance and Maintenance».
- 3. Dans «or pick a Control Panel icon», cliquez sur l'icône «System».
- 4. Cliquez sur l'onglet «Advanced».
- 5. À la droite de la zone «Performance» cliquez sur [Settings].
Le dialogue «Performance Options» apparaît.
- 6. Cliquez sur l'onglet «Advanced».



- 7. Dans le cadre «Processor Scheduling» sélectionnez «Background services» et cliquez sur [OK].
- 8. Et dans le dialogue «System Properties», cliquez sur [OK].
La fenêtre se referme.

Bruits parasites en lecture audio



- ❑ Quel est le niveau du bouton AUX INPUT LEVEL ?
 - Si aucun appareil n'est branché sur AUX INPUT, veillez à garder AUX INPUT LEVEL au minimum.
- ❑ Un micro ou une guitare sont-ils branchés sur le GS-10 ?
 - Débranchez éventuellement le micro ou la guitare et plus généralement tout appareil non utilisé.
- ❑ Du bruit peut parfois être généré directement au niveau des entrées «line» ou «mic».
 - Si un générateur de son MIDI compatible USB et le GS-10 sont branchés en USB sur un même ordinateur et que les sorties du générateur de son sont branchées sur les entrées ligne du GS-10, un ronflement peut intervenir pour certains types d'ordinateurs. Dans ce cas, vous pouvez soit brancher le générateur de son et le GS-10 en parallèle à l'aide d'un «hub» (répartiteur) USB alimenté, soit brancher le générateur de son MIDI par son interface MIDI ou son interface série et non l'USB.

- ❑ Y a-t-il plus d'une unité audio de type GS-10 ou console de mixage branchée sur votre ordinateur ?
 - Essayez de ne brancher qu'un seul appareil pour voir si le bruit disparaît. En présence d'unités multiples, des ronflements de masse peuvent intervenir qui disparaissent si vous ne branchez que le GS-10 sur l'ordinateur.



- ❑ Votre logiciel de séquence est-il compatible ASIO 2.0 ?
 - Si votre logiciel de séquence compatible ASIO n'offre pas la compatibilité ASIO 2.0, il ne pourra pas fonctionner correctement avec les drivers [GS-10 ASIO2.0 16bit] et [GS-10 ASIO2.0 24bit].
Vous devez dans ce cas sélectionner les drivers ASIO [GS-10 ASIO1.0 16bit] ou [GS-10 ASIO1.0 24bit].



- ❑ Votre logiciel de séquence est-il compatible avec la résolution 24-bit audio ?
 - Si votre logiciel de séquence compatible ASIO n'offre pas la compatibilité 24-bit audio en entrée/sortie, il ne pourra pas fonctionner correctement avec les drivers [GS-10 ASIO1.0 24bit] et [GS-10 ASIO2.0 24bit]. Vous devez dans ce cas sélectionner les drivers ASIO [GS-10 ASIO1.0 16bit] ou [GS-10 ASIO2.0 16bit].



❑ Le GS-10 est-il branché sur un hub USB ?

→ Essayez de brancher directement le GS-10 sur le connecteur USB du Macintosh lui-même.



❑ Utilisez-vous un autre périphérique USB sur votre ordinateur ?

→ Essayez de mettre hors-tension les autres périphériques USB.



→ Dans certains cas, le problème peut aussi être résolu par une mise à la masse du châssis de l'ordinateur ou de son alimentation. Vous pouvez également rechercher la présence à proximité de l'appareil d'unités susceptibles de générer des champs magnétiques comme récepteurs TV ou fours micro-ondes. Considérez également les solutions aux interruptions en lecture/enregistrement proposées ci-après.

Son coupé pendant la lecture ou l'enregistrement audio



❑ Avez-vous lancé plusieurs applications simultanées ?

→ Si une application travaille en tâche de fond ou si vous en lancez une pendant la lecture, celle-ci peut se trouver interrompue dans certaines configurations système. Quittez les applications non indispensables et faites un nouvel essai. Si cela ne résout pas le problème, essayez de redémarrer votre ordinateur.



❑ Les accélérateurs graphiques peuvent aussi causer des ronflements ou du souffle en lecture audio.

→ Pour désactiver l'accélérateur graphique, procédez comme suit :

1. Dans le panneau de configuration «Control Panel» de Windows, double-cliquez sur «Display» pour accéder au dialogue «Display Properties» et cliquez sur l'onglet «Settings».
2. Cliquez sur «Advanced», puis sur l'onglet «Performance» de la nouvelle fenêtre.
Dans Windows XP, cliquez sur «Advanced» puis sur l'onglet «Troubleshoot».
Dans Windows 2000, Cliquez sur «Advanced» puis sur l'onglet «Troubleshooting».

3. Réglez le curseur d'accélération Hardware sur «None», et cliquez sur [OK].

4. Dans le dialogue «Display Properties» cliquez sur [OK] pour refermer la fenêtre.

5. Redémarrez l'ordinateur.



❑ Dans Windows XP, choisissez le paramétrage permettant le traitement en arrière-plan.

→ Réglez ces paramètres afin de permettre à l'audio de ne pas subir de coupures.

Reportez-vous à la page précédente à la procédure «Paramétrez Windows pour valider les traitements en arrière-plan» (p. 169).



→ Vous pouvez tenter la procédure ci-après pour modifier le paramétrage de la gestion du disque. Attention : certains de ces paramètres peuvent ne pas exister sur certains modèles d'ordinateurs.

1. Dans le panneau de configuration «Control Panel» de Windows, double-cliquez sur «System».
2. Cliquez sur l'onglet «Device Manager».
3. Double-cliquez sur «Disk Drives» pour afficher la liste des disques en ligne.

4. Dans cette liste sélectionnez «GENERIC IDE DISK TYPE??», et cliquez sur «Properties» pour accéder au propriétés de «GENERIC IDE DISK TYPE?».

* Dans le champ ?? de «GENERIC IDE DISK TYPE??» se trouve un numéro qui varie en fonction de votre environnement informatique.

5. Cliquez sur l'onglet «Settings», et cochez la case de l'option DMA puis cliquez sur [OK] pour refermer la fenêtre.

* Selon le système, un dialogue de paramétrage DMA peut apparaître. Vérifiez-en le contenu et cliquez sur [OK] ou [Cancel].

6. Dans le dialogue «System Properties» cliquez sur [OK] pour refermer la fenêtre.

7. Redémarrez l'ordinateur.



❑ Essayez d'installer plus de mémoire vive

→ L'installation de mémoire supplémentaire va augmenter les performances de votre ordinateur. Reportez-vous à son mode d'emploi pour la procédure d'installation.



- ❑ **Votre ordinateur est-il totalement compatible avec le standard USB ?**
 - Si vous utilisez un ordinateur qui ne correspond pas totalement aux spécifications électriques du standard USB (un modèle assemblé par vos soins, par exemple), vous pouvez rencontrer des problèmes audio qui pourront éventuellement être résolus par l'utilisation d'un hub USB disposant de sa propre alimentation.
- ❑ **Sur certains ordinateurs la lecture audio peut se trouver interrompue à cause d'un paramétrage particulier du «Power Management» dans le panneau de configuration.**
 - Les propriétés de l'alimentation que vous visualisez en double-cliquant sur «Power Management» peuvent varier en fonction de votre système. Nous vous en proposons un exemple de paramétrage ci-dessous, mais vous pouvez également vous reporter au mode d'emploi de votre ordinateur. Certains ordinateurs peuvent ne pas donner accès à tous les réglages ci-après.
 1. Cliquez sur le bouton «Start» de Windows et sélectionnez «Settings | Control Panel» pour accéder au panneau de configuration.
 2. Double-cliquez sur «System» pour ouvrir le dialogue «System Properties».
 3. Cliquez sur l'onglet «Device Manager».
 4. Double-cliquez sur «System Devices» pour afficher la liste des éléments.
 5. Dans cette liste sélectionnez «Advanced Power Management Support». Cliquez ensuite sur «Properties» pour accéder à la fenêtre de paramétrage «Advanced Power Management Support Properties».
 6. Cliquez sur l'onglet «Settings» et dans le cadre «Troubleshooting», cochez la case «Don't Poll Power Supply Status». Cliquez ensuite sur [OK].
 7. Cliquez encore sur [OK] dans le dialogue «System Properties».
 8. Redémarrez Windows.



- ❑ **Si vous utilisez le driver spécial, vous pouvez résoudre ce problème dans le dialogue «BOSS GS-10 Driver Settings».**
 - Pour plus de détails, reportez-vous au paragraphe «Something is wrong with playback; sound is interrupted or notes are missing» dans le fichier «Readme_e» situé dans le dossier dans lequel vous avez effectué l'installation depuis le CD-ROM.



- ❑ **En cas d'activation de la mémoire virtuelle sous MacOS 9, certains problèmes peuvent apparaître.**
 - Avant utilisation, procédez aux réglages suivants :
 - Dans le sélecteur «Chooser» du menu pomme, réglez AppleTalk sur «inactif». (Ce paramétrage n'est pas modifié par la confirmation de la désactivation d'AppleTalk demandée par OMS quand le logiciel de séquence est lancé. Vous devez intervenir dessus manuellement dans le sélecteur.)
 - Dans le tableau de bord mémoire «Memory», désactivez la mémoire virtuelle.
 - En fonction de la manière dont vous vous connectez à Internet, utilisez le GS-10 dans les configurations suivantes :
 - Si vous vous connectez par un réseau local (LAN), utilisez-le avec ce réseau branché.
 - Si vous vous connectez par le modem interne ou si vous n'êtes pas relié à Internet, dans le tableau de bord «TCP/IM», réglez «Connect via» sur «PPP».
- Après avoir modifié ces réglages, redémarrez votre Macintosh.
- * *N'utilisez pas de logiciel accédant au réseau (comme un navigateur internet, par exemple) en même temps qu'un logiciel de séquence ou d'édition audio.*



- Essayez d'augmenter la taille de la mémoire tampon «Buffer Size» dans le tableau de bord «ASIO Driver». Le nom des fenêtres de paramétrage peut varier en fonction de votre logiciel.
- * *Si vous modifiez la taille du buffer, pensez à quitter l'application et à la relancer.*
- * *BOSS/Roland ne peut apporter aucune garantie ni aucune assistance concernant le fonctionnement de logiciels de séquence ou d'édition audio d'autres sociétés. Adressez-vous pour chacun d'eux à l'éditeur concerné.*



La lecture d'un enregistrement numérique est distordue, désaccordée, ou dégradée

- La fréquence d'échantillonnage de l'application est-elle bien réglée sur 44,1 kHz?
- Réglez la fréquence sur 44,1 kHz.



La lecture ou l'enregistrement s'arrête à mi-chemin et refuse de se poursuivre

- Une charge de travail excessive n'est-elle pas intervenue lors de l'utilisation du GS-10, accès au CD-ROM ou au réseau par exemple ?
- Si une opération nécessitant une forte activité du processeur est entreprise pendant l'utilisation du GS-10 celui-ci peut ne pas fonctionner correctement. Dans ce cas arrêtez la lecture/enregistrement et tentez de la relancer. Si cela ne suffit pas, quittez toutes les autres applications utilisant le GS-10, éteignez-le puis rallumez-le.



L'enregistrement ne produit qu'un fichier vierge (silencieux)

- Essayez de mettre la résolution sur «16 bit or higher».
- Si vous utilisez Windows 98 2e Edition et que votre logiciel d'enregistrement est réglé sur 8 bits, l'enregistrement ne donnera qu'un fichier vierge. Il faut régler la résolution sur 16 bits ou plus pour pouvoir enregistrer normalement.
- La source d'enregistrement est-elle paramétrée convenablement ?
- Au sein du système, l'affectation des données sources a-t-elle été faite correctement ?
- Dans votre logiciel d'enregistrement, la destination des données sources est-elle correcte ?



L'accompagnement musical d'un jeu vidéo ne fonctionne pas

- Ce jeu lit-il cet accompagnement directement sur le CD ? (mode de driver Standard)
- Si le jeu utilise la lecture du CD pour produire sa piste son, reportez-vous à l'encadré «Lecture de CD audios à partir du lecteur interne de l'ordinateur ou utilisation du GS-10 pour la reprise du son des jeux» (p. 145).



Le son est distordu ou dégradé quand vous appliquez un effet

- Réglage du volume des effets.



Un ronflement bruyant est présent dans le son de guitare

- Ce ronflement diminue-t-il quand vous réduisez le volume de la guitare ?
- Si le ronflement se réduit avec le volume de la guitare, il est possible que le micro de cette guitare reçoive une interférence provenant d'un écran d'ordinateur ou d'un écran TV. Éloignez-vous autant que possible des sources d'interférences.
Ce problème peut parfois être résolu par la mise à la masse du châssis de l'ordinateur ou de son alimentation. (p. 4)

Suppression du driver spécial

Si vous n'avez pas pu installer correctement le driver spécial en suivant la procédure, le GS-10 peut ne pas être reconnu convenablement par l'ordinateur. Dans ce cas, utilisez la procédure ci-après pour le désinstaller puis reprenez la procédure «Installation et paramétrage du driver (Windows, p. 126 ; Macintosh, p. 146)» pour le réinstaller.

Windows XP/2000

Pour désinstaller le driver, vous devez vous connecter à Windows en tant qu'administrateur système ou disposer des privilèges administrateur. Pour plus de détails, adressez-vous à votre administrateur système.

- 1. Lancez Windows après avoir débranché tous les câbles USB.**
(à l'exception du clavier et de la souris)
- 2. Ouvrez une session en tant :**
 - qu'utilisateur disposant d'un compte administrateur
 - qu'administrateur ou utilisateur disposant des privilèges du groupe des administrateurs

** Pour plus d'informations à ce sujet, adressez-vous à votre administrateur système.*
- 3. Double-cliquez sur Uninstal.exe.**
- 4. L'écran indique «This program uninstalls the BOSS GS-10 USB Driver installed», cliquez sur «OK».**
- 5. Après quelques instants, l'écran affiche «Uninstallation completed». Cliquez sur «Yes».**
Windows redémarre.

Windows Me/98

- 1. Lancez Windows après avoir débranché tous les câbles USB.**
(à l'exception du clavier et de la souris)
- 2. Quittez toutes les applications avant de procéder à la désinstallation.**
- 3. Double-cliquez sur Uninstal.exe.**
- 4. L'écran indique «This program uninstalls the BOSS GS-10 USB Driver installed», cliquez sur «OK».**
- 5. Après quelques instants, l'écran affiche «Uninstallation completed». Cliquez sur «Yes».**
Windows redémarre.

Macintosh

- 1. Débranchez le câble USB par lequel le GS-10 est relié à votre Macintosh.**
- 2. Dans le dossier «Extensions» du dossier système faites glisser le fichier «USB GS-10 Driver» vers la corbeille.**
- 3. Supprimez également les éléments GS-10 du dossier OMS, ou faites glisser le driver GS-10 vers la corbeille.**
- 4. Faites glisser enfin vers la corbeille le driver ASIO installé par la procédure de la p. 154.**
- 5. Redémarrez le Macintosh.**

Index

Nombres

2x2 Chorus 45

A

Accordeur 64
AC (adaptateur secteur) 12
AC IN (connecteur d'alimentation) 12
Advanced 70
Advanced (compresseur) 38
ASSIGN 11, 60–61
Assign 60, 66
 Plage active 63
 Source 63
 Source (mode) 63
 Target 61
 Target (mode) 62
Assign 1-8 58–59
Assign Hold (fonction) 66
Auto Riff (effet) 49
Auto Wah (effet) 36
AUX 20
AUX INPUT 12, 17
AUX INPUT LEVEL 11

B

Bargraphe 67
BASS 10, 21
Bass 19
Bass Simulator 52
Bulk Dump (vidage de données) 71
Bulk Load (chargement de données) 71–72
Bypass 65

C

CAPS 24
Chaîne d'effets 24, 54
CHANNEL SELECT 10, 27
Channel (sélection) 28
 Copie 27
CHORUS 11, 21
Chorus 34
Combo AMP 16
Combo Return 16
COMP 10, 21
Compresseur 31
Control 1, 2 59
COSM 9
Customize
 COSM Amp 55
 Overdrive/Distortion 56

Pedal Wah 57
Speaker 56

D

Defretter 40
DEL 24
DELAY 10, 21
Delay 33
Diapason de référence 64
DIGITAL OUT 12, 17
DIRECT PATCH 11, 18, 27
DRIVE 10, 21

E

Écran 10
Écran par défaut 15
Effect On/Off 22
Enhancer 39
EQ 11
Égaliseur 35
EXIT 11
EXP PEDAL/CTL 1,2 12

F

FEEDBACK 10, 21
Feedbacker 40
Flanger 42
FX-1 11, 36
FX-2 11, 41

G

GAIN 10, 21
Guitare 19
GUITAR AMP OUT 12, 16
Guitare Synthé 50
GUITAR/BASS 11

H

Harmoniseur 43
Haut-parleurs du GS-10 15
Humanizer 48

I

INPUT SELECT 11, 19
INS 24
Interrupteur au pied 59

J

JUMP 23

K

Mode bouton rotatif 66

L

LEVEL 10–11, 21

Limiteur 38

Line/Phones 16

Luminosité de l'écran 65

M

Master BPM 54

METER 11, 67

MIC GAIN 20

MIC INPUT 12

Micro 19

MIDDLE 10, 21

MIDI 68, 82

Control 1 Out 70

Control 2 Out 70

Device ID 69

Expression Pedal Out 70

Knob Control Out 70

Omni Mode 69

Program Change Out 70

Receive Channel 69

Remote Control 70

Sync Clock 69

Transmit Channel 69

MIDI IN 12

MIDI OUT 12

MMC 70

Mute 64

N

NAME/NS/MASTER 11, 24, 53

Niveau de sortie 15

Noise Suppressor 53

O

Octave 45

OD/DS 10, 21

OUTPUT 12

OUTPUT LEVEL 11, 15

OUTPUT SELECT 16

Overdrive/Distortion 32

P

Panoramique 46

PARAMETER 11

Patch 18

Copie 25

Échange 26

Initialisation 26

Register 27

Write 25

Patch (appels)..... 18

Patch (extension) 65

Patch (niveau) 54

Patch (nom) 24, 53

PATCH/VALUE 11

Pedal Bend 45, 58

Pedal Wah 36, 58

Pédale d'expression 58

Pédale volume 54, 58

Phaser 42

PHONES (casque) 11

Pitch Shifter 44

POWER 12

PREAMP 21

PREAMP/SPEAKER 10

Preamp/Speaker Simulator 28

PRESENCE 10, 21

Preset (patch) 18

Q

QUICK FX 11, 22, 60

R

Réinitialisation 86

Remote Control 75

REVERB 11, 21

Réverbération 34

Ring Modulator 40

Rotary (son rotatif) 47

S

Short Delay 48

Slicer 49

Slow Gear 39

SPEAKER ON/OFF 11, 15

Stack AMP 16

Stack Return 16

Standard 70

Stereo Equalizer 52

SUSTAIN 10, 21

SYSTEM 11

T

Table de changement de programmes	73
TAP	11
Tone Modify (modification de timbre)	37
TREBLE	10, 21
Tremolo	39
TUNER	11

U

Uni-V	47
USB	11–12, 78, 83
Direct Monitor	79
Direct Monitor Command	79
Driver Mode	80
Input Level	78
Output Level	78
Output Mode	79
USB (Bass)	20, 81
USB (Gtr/Mic)	19, 81
USB Driver	125
User Patch	18

V

Vibrato	46
---------------	----

W

WRITE	11, 25–27
-------------	-----------

For the U.K.

IMPORTANT: THE WIRES IN THIS MAINS LEAD ARE COLOURED IN ACCORDANCE WITH THE FOLLOWING CODE.

BLUE: NEUTRAL
BROWN: LIVE

As the colours of the wires in the mains lead of this apparatus may not correspond with the coloured markings identifying the terminals in your plug, proceed as follows:

The wire which is coloured BLUE must be connected to the terminal which is marked with the letter N or coloured BLACK.

The wire which is coloured BROWN must be connected to the terminal which is marked with the letter L or coloured RED.

Under no circumstances must either of the above wires be connected to the earth terminal of a three pin plug.

For the USA

DECLARATION OF CONFORMITY Compliance Information Statement

Model Name : GS-10
Type of Equipment : Guitar Effects System with USB Audio Interface
Responsible Party : Roland Corporation U.S.
Address : 5100 S.Eastern Avenue, Los Angeles, CA 90040-2938
Telephone : (323) 890-3700

Pour l'Europe

Cet appareil contient des piles au lithium

ADVARSEL!

Lithiumbatteri - Eksplosionsfare ved fejlagtig håndtering.
Udskiftning må kun ske med batteri af samme fabrikat og type.
Levér det brugte batteri tilbage til leverandøren.

ADVARSEL

Eksplosjonsfare ved feilaktig skifte av batteri.
Benytt samme batteritype eller en tilsvarende type anbefalt av apparatfabrikanten.
Brukte batterier kasseres i henhold til fabrikantens instruksjoner.

ATTENTION

Il y a danger d'explosion en cas de remplacement incorrect des piles.
Ne les remplacez que par des piles de même type, recommandé par le constructeur.
Faites suivre aux piles usagées la filière recommandée par le constructeur.

VARNING

Explosionsfara vid felaktigt batteribyte.
Använd samma batterityp eller en ekvivalent typ som rekommenderas av apparattillverkaren.
Kassera använt batteri enligt fabrikantens instruktion.

VAROITUS

Paristo voi räjähtää, jos se on virheellisesti asennettu.
Vaihda paristo ainoastaan laitevalmistajan suosittelemaan tyyppiin. Hävitä käytetty paristo valmistajan ohjeiden mukaisesti.

Pour les pays de la Communauté européenne



Cet appareil est conforme aux directives européennes EMC 89/336/EEC.

Pour les États-Unis

COMMISSION FÉDÉRALE DES COMMUNICATIONS (FCC) RAPPORT SUR LES INTERFÉRENCES RADIO

Cet appareil a été testé et correspond aux limites de la classe B des appareils numériques, en conformité avec le chapitre 15 des règles de la FCC. Ces limites sont destinées à procurer une protection satisfaisante contre les interférences radio dans les installations résidentielles. Cet appareil génère, utilise et peut émettre des ondes radioélectriques et peut aussi, quand il n'est pas installé de manière convenable, occasionner des interférences dans les communications radio. Nous ne garantissons en aucun cas qu'il ne puisse jamais provoquer d'interférences dans une installation spécifique. Si un tel cas intervenait et que cet appareil perturbe la réception radio ou TV, ce qui peut être confirmé par l'extinction et la remise sous tension de l'appareil, nous vous conseillons d'essayer une des mesures qui suivent :

- Réorientez ou repositionnez l'antenne de réception.
- Éloignez l'appareil du tuner radio ou TV.
- Branchez l'appareil sur un circuit électrique différent de celui qui alimente le tuner radio ou TV.
- En cas d'échec, adressez-vous à un revendeur ou à un technicien compétent.

Cet appareil est conforme au chapitre 15 des règles de la FCC. Son utilisation est soumise aux deux conditions suivantes :

- (1) Cet appareil ne doit pas causer d'interférences et
- (2) Cet appareil doit pouvoir accepter les interférences, incluant celles résultant d'opérations non souhaitées.

Toute modification ou changement du système peut invalider le droit de l'utilisateur à utiliser l'appareil.
Cet appareil doit être relié aux autres à l'aide de câbles blindés pour entrer dans les limites de la classe B de la FCC.

For Canada

NOTICE

This Class B digital apparatus meets all requirements of the Canadian Interference-Causing Equipment Regulations.

AVIS

Cet appareil numérique de la classe B respecte toutes les exigences du Règlement sur le matériel brouilleur du Canada.

