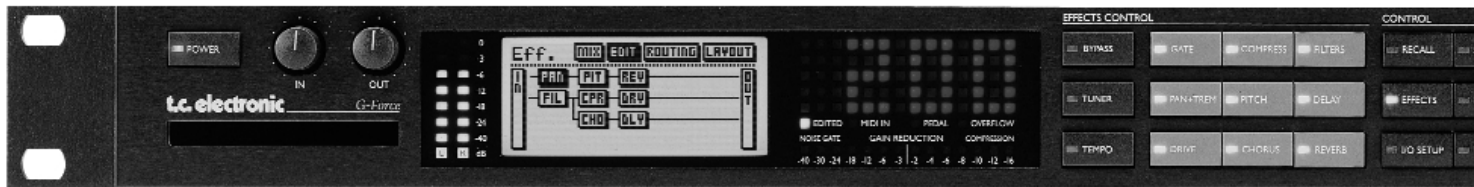


# MANUEL D'UTILISATION



**t.c. electronic**  
ULTIMATE SOUND MACHINES

*G-Force*  
PROCESSEUR D'EFFETS POUR  
GUITARE



# TABLE DES MATIERES

<b>BIENVENUE</b>	<i>Comment lire ce manuel</i>	<b>5</b>
<b>LE POINT DE VUE DE L'UTILISATEUR</b>	<i>Préface de Palle Schultz</i>	<b>6</b>
<b>RACCOURCIS</b>	<i>Touches, boutons, contrôles et autres fonctions</i>	<b>7</b>
<b>FACE AVANT</b>		<b>8</b>
<b>PANNEAU ARRIERE</b>	<i>Entrées, sorties</i>	<b>10</b>
<b>ROUTAGE DES SIGNAUX</b>		<b>11</b>
<b>COMMENT FAIRE...</b>	<i>Comment personnaliser un preset, connecter un modificateur, brancher une pédale etc.</i>	<b>12</b>
<b>CONNEXIONS</b>		<b>16</b>
<b>CHARGEMENTS</b>	<i>Rappel d'un preset, presets d'usine et presets utilisateur, carte mémoire</i>	<b>17</b>
<b>SAUVEGARDES</b>	<i>Enregistrer un nouveau preset, la boîte aux lettres</i>	<b>19</b>
<b>EFFETS</b>		<b>20</b>
<b>ENTREES/SORTIE</b>	<i>Sélecteur d'entrées, fréquence d'échantillonnage, mixage, branchements MIDI</i>	<b>22</b>
<b>MODIFIER</b>		<b>26</b>
<b>UTILITAIRE</b>	<i>Paramètres système, Afficheur</i>	<b>30</b>
<b>TEMPO</b>		<b>31</b>
<b>ACCORDEUR</b>		<b>32</b>
<b>LES BLOCS</b>		<b>33</b>
<b>LA PAGE RESET</b>		<b>47</b>
<b>CARACTERISTIQUES TECHNIQUES</b>		<b>48</b>
<b>EN CAS DE PROBLEME</b>		<b>49</b>
<b>TABLEAU D'IMPLEMENTATION MIDI</b>		<b>50</b>
<b>AUTO TEST AUTOMATIQUE</b>		<b>51</b>
<b>LISTE DE PRESETS</b>		<b>53</b>

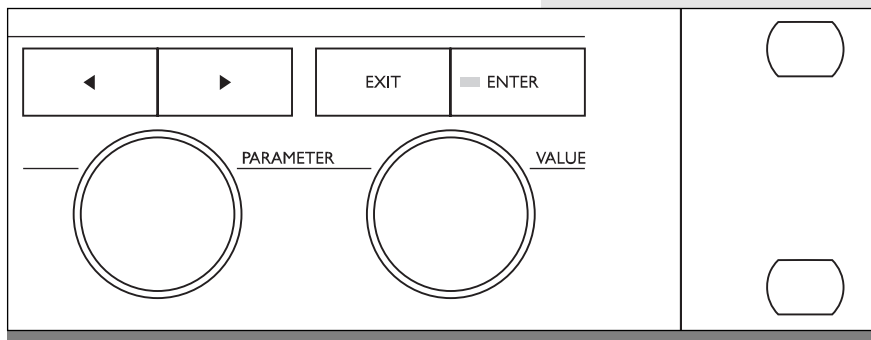


# BIENVENUE

## Félicitations

**Félicitations pour l'achat de votre G - Force. Nous espérons que vous aurez autant de plaisir à l'utiliser que nous en avons eu à le réaliser.**

G-Force a été spécialement conçu pour produire les meilleurs effets de guitare. Pour cela, huit effets simultanés sont mis à votre disposition, sans compromis. Ceci signifie que le G-Force peut faire fonctionner ces huit effets sans perte de qualité acoustique. Vous pouvez agencer les blocs d'effets dans l'ordre que vous voulez. Le convertisseur 24 bits rend l'utilisation possible de votre guitare en direct, sans mélangeur, préservant ainsi votre son original. Essayez la matrice de modifications et découvrez un puissant outil de contrôle en temps réel des nombreux paramètres internes et externes du G-Force.



## Comment lire ce manuel

Un grand nombre de musiciens (et d'autres) sont allergiques à la lecture des manuels d'utilisation. On les comprend.

Si vous décidez de commencer sans lire le manuel tout entier, n'hésitez pas. Vous pouvez toujours utiliser le manuel pour vérifier un point sur lequel vous vous posez une question, ou si vous voulez améliorer votre utilisation de l'appareil. Référez-vous à la table des matières pour vous repérer.

D'un autre côté, vous voulez peut-être en savoir un peu plus sur le G-Force avant d'appuyer sur les boutons. Ce manuel vous guidera pas à pas à travers toutes les fonctions du G-Force. Si vous voulez des renseignements sur une fonction spécifique, référez-vous à la table des matières.

# POINT DE VUE DE L'UTILISATEUR

*Préface par Palle Schultz, guitariste avec 10 ans d'expérience.*

## **Vu de l'utilisateur...**

Si vous vous débarrassez de vos pédales d'effets bien aimées et investissez dans un appareil multi-effets, vous perdrez aisément la simplicité et la souplesse de vos pédales. Vous vous trouverez le plus souvent face à des documentations épaisses comme des annuaires et des interfaces créées par et pour des informaticiens. Ces contraintes repoussent souvent les créatifs et les musiciens loin de ces machines.

high tech. J'ai possédé plusieurs de ces appareils, qui avaient chacun leur propre version d'une interface utilisateur rebutante et j'ai attendu longtemps que quelqu'un développe un multi-effet qui ne soit pas source de conflit avec ma créativité. Le fait que ce "quelqu'un" soit *tc. electronic* garantit la qualité du produit.

Le G-FORCE est une machine très souple et facile à appréhender. Vous avez le choix entre une simple utilisation comme chaîne d'effets ou vous pouvez aller au-delà de la simple utilisation et explorer les nombreuses combinaisons et les possibilités de contrôle du G-FORCE.

Après quelques heures d'utilisation du G-FORCE, j'ai modifié entièrement mon approche de la création des effets pour ma guitare. D'une simple utilisation des effets standards comme les délais, chorus, et réverb, je suis passé à la création d'effets inédits comme, disons, un trémolo qui n'est activé que sur les notes aigües, alors que ma vieille pédale de volume contrôle le niveau d'un délai mat, distordu, et déphasé. Si vous êtes totalement novice avec les appareils numériques comme le G-FORCE et que vous êtes un amateur forcené du "tourne bouton" frustré par les barres de déroulement, les écrans à cristaux liquides, et les termes techniques barbares, vous avez acheté le bon produit. La simplicité du G-FORCE rend l'existence de ce manuel presque ridicule. Si vous vous glissez à l'intérieur du G-FORCE en désirant un certain effet, et que vous avez le sentiment que le paramètre que vous avez sous les yeux est celui qu'il faut, vous avez probablement raison. Apprivoisez cet appareil en l'utilisant, n'hésitez pas à pousser les paramètres au maximum, c'est en poussant l'appareil dans ses retranchements, en "prenant une gamelle" ou en reculant d'un pas que vous apprendrez. L'avantage du G-FORCE est qu'en "prenant une gamelle", vous ne vous blessez pas, mais en revanche, vous pouvez obtenir l'effet le plus étrange ou le plus cool que vous ayez jamais entendu.

Un des effets sympatiques de la possession du G-FORCE est l'allègement impressionnant du poids de votre rack d'effets. Le mien est maintenant un concentré d'énergie dans un volume très réduit.

*Palle Schultz*

## Contrôle général

Le contrôle général du G-Force est réalisé en tournant le bouton *Parameter* pour changer de paramètre et le bouton *Value* pour en changer la valeur. De nombreux écrans vous permettent d'utiliser les flèches. Par exemple, sur l'écran *Effects*, vous pouvez sélectionner *Mix*, *Edit*, *Routing* ou *Layout*. Appuyez sur la touche *Enter* pour exécuter une action (pour rappeler un préréglage par exemple).

## Rappel d'un préréglage

Appuyez sur *Recall*. Assurez-vous que le curseur est sur *Preset* et tournez le bouton *Value* pour parcourir les préréglages. Appuyez sur la touche *Enter* pour charger le nouveau préréglage.

## Enregistrement rapide

Si vous désirez enregistrer un préréglage avec le même nom, appuyez sur *Store* pour sélectionner le menu d'enregistrement, et appuyez sur la touche *Enter* pour confirmer. G-Force enregistre alors automatiquement votre préréglage dans le premier emplacement Utilisateur libre, avec le nom courant. Si vous essayez de recharger un préréglage Utilisateur, G-Force se réglera par défaut sur le même préréglage Utilisateur.

## Edition

Appuyez sur *Effects* et sélectionnez l'écran *Edit* en utilisant les flèches. Double-cliquez sur la touche *bypass* du bloc que vous voulez éditer.

## Installation d'un appareil MIDI

Appuyez sur *I/O* et sélectionnez *MIDI* en utilisant les flèches. Réglez le canal de base MIDI pour qu'il corresponde à celui de votre pédale. Assurez-vous que *Program Change* est opérationnel. Votre pédale devrait maintenant être capable de modifier les préréglages du G-Force. Si vous voulez rappeler des préréglages Utilisateur, passez en mode *Mapping* et sélectionnez *Into User Bank* en tournant le bouton *Value*.

## Installation d'une pédale d'expression

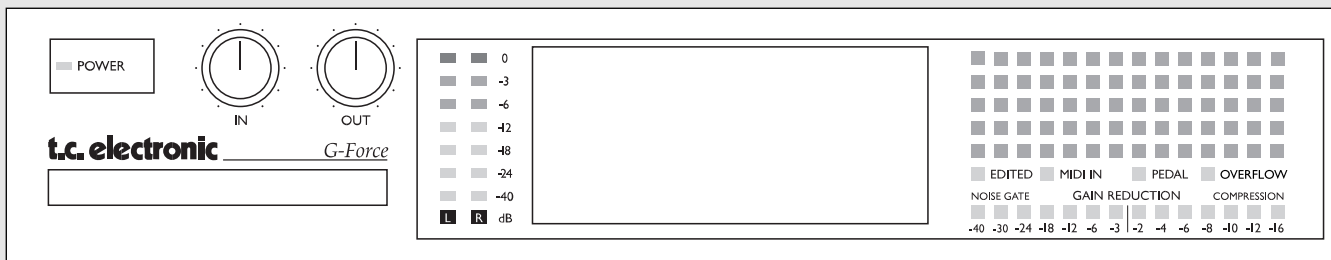
Connectez votre pédale. Appuyez sur *I/O* et sélectionnez *Control* en utilisant les flèches. Un grand nombre de paramètres peuvent être contrôlés par une pédale d'expression. Essayons avec le volume. Placez le curseur sur *Main Vol*, appuyez sur *Enter* (pour la reconnaissance automatique) et actionnez la pédale. A partir de maintenant, le G-Force reconnaîtra automatiquement votre pédale. Les fonctions externes Ext1 à 8 sont installées dans la matrice *Modifiers*.

## Entrées/Sortie

Utilisez les boutons *Input/Output* de l'angle en haut à gauche de la face avant pour ajuster les niveaux du G-Force.

Si vous utilisez le G-Force en mode mono, sélectionnez *L-only* dans les réglages Entrées/Sortie, menu *Audio*.

La fonction *Killdry* doit être sur *On* si on utilise le G-Force avec un mélangeur ligne par exemple.



## POWER

Appuyez sur le bouton Power pendant 3 secondes puis relâchez pour mettre hors tension.

## INPUT

Le niveau général d'entrée est ajusté par le bouton Input. Le niveau d'entrée doit être d'à peu près -3 à -6 dB sur les afficheurs. Le réglage du niveau de sortie s'effectue à l'aide du bouton Output.

## PORT PCMCIA

Le port PCMCIA peut être utilisé pour enregistrer et charger des présets. Utilisez des cartes PC de type 1 avec au moins 64kBytes de mémoire SRAM. Le niveau d'entrée du G-Force optimise automatiquement le rapport signal/bruit grâce à un petit relais de sélection de plage de niveau dans le module d'entrée. On voit alors un signal sur l'écran en on peut entendre un petit clic quand la plage est modifiée.

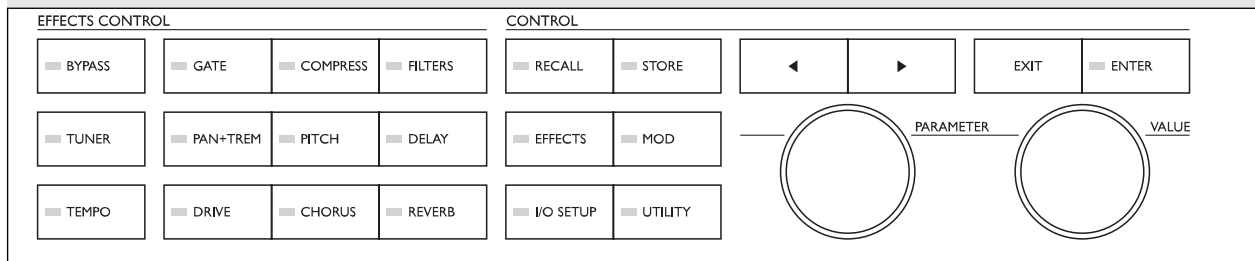
## VU-MÈTRES

Les Vu-mètres indiquent le niveau des entrées gauche et droite.

## AFFICHEUR

L'afficheur du G-Force peut indiquer le numéro et le nom d'un preset, le Tempo, ou un message que vous pouvez entrer à votre convenance dans le G-Force (référez-vous au paragraphe Afficheur dans la section Utilitaires). L'accordeur et le Tempo utilisent aussi l'afficheur pour indiquer des informations. Sous l'afficheur, vous trouvez quatre indicateurs signifiant : preset édité, réception de signaux MIDI, réception des signaux d'une pédale et saturation interne. Les deux Vu-mètres du bas indiquent la réduction de gain du compresseur et du noise-gate et sont aussi utilisés comme indicateurs de hauteur quand l'accordeur est activé.





### **BYPASS GENERAL**

La touche Bypass, en haut à gauche, active le bypass général. A l'aide de cette touche, on peut bypasser simultanément tous les effets du G-Force. Nota : si la fonction Killdry est activée (dans le réglage entrées / sorties du menu Audio), le G-Force sera inactivé, c'est à dire qu'aucun signal ne passera.

### **ACCORDEUR**

Appuyez sur cette touche pour sélectionner le mode accordeur.

### **TEMPO**

Sélectionnez le Tempo général en utilisant la touche Tempo. Nota : ceci peut affecter le preset courant. L'affichage du menu déroulant Tempo est déclenché par la touche Tempo. Ce menu disparaît après quelques secondes.

La touche Tempo indique le Tempo général en clignotant.

### **BYPASS DES EFFETS**

Les neuf touches d'effet servent à bypasser n'importe lequel des huit effets, ainsi que le noise-gate. Ces touches peuvent bypasser un bloc d'effet à n'importe quel moment, quel que soit l'écran sur lequel vous travaillez. Quand vous êtes sur l'écran d'édition des effets, utilisez le double-clic pour avoir un accès rapide au menu des paramètres d'édition.

### **FLECHES**

Sur de nombreux écrans, vous pouvez sélectionner différents menus en utilisant les flèches. Par exemple, sur l'écran Effects, vous pouvez sélectionner Mix, Edit, Routing et Layout.

### **LE BOUTON PARAMETER**

Utilisez le bouton Parameter pour modifier la position du curseur sur l'écran.

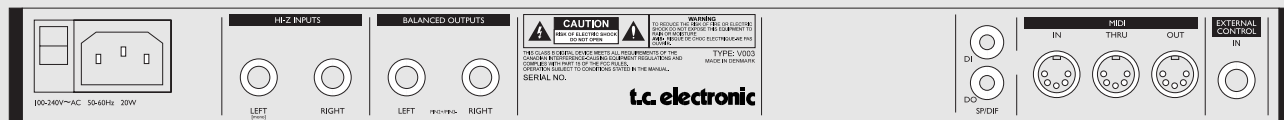
### **LE BOUTON VALUE**

Utilisez le bouton Value pour modifier la valeur d'un paramètre.

### **ENTER, EXIT**

La touche Enter sert à confirmer des actions, ou à accéder à un bloc. La touche Enter clignote quand le G-Force vous demande une confirmation. La touche Exit est normalement utilisée pour sortir d'un menu, ou pour annuler une action.

# LE PANNEAU ARRIERE



**Interrupteur principal**

**Entrées asymétriques Haute impédance**

**Sorties symétriques**

**N° de série**

**S/PDIF  
Entrée/sortie numérique**

**MIDI  
In, Thru, Out**

**Contrôle externe**

## **Nota:**

**Les entrées du G-Force sont asymétriques. Les sorties sont symétriques.**

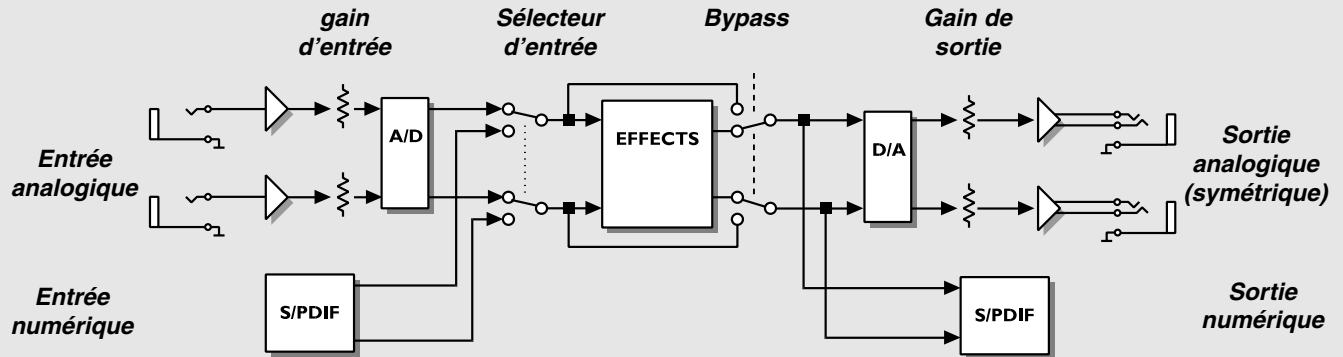
**Si vous connectez les sorties à un équipement asymétrique à l'aide de jacks stéréo, vous devez raccorder le neutre et la masse à l'extrémité du câble opposée au G-Force.**

**Vous pouvez toujours utiliser un câble mono standard de guitare pour vous connecter au G-Force.**

**L'entrée de contrôle externe peut utiliser des pédales du type continu, intermittent ou instantané.**

**L'alimentation du G-Force peut utiliser toute source de secteur entre 100 et 240 volts, 50 ou 60Hz**

# ROUTAGE DES SIGNAUX



## Nota

*Le signal est toujours présent en même temps aux sorties analogique et numérique.*

*La fréquence d'échantillonnage du G-Force est limitée à 44,1 kHz aux entrées analogique et numérique.*

*Le niveau d'entrée du G-Force optimise automatiquement le rapport signal/bruit grâce à un petit relais dans le module d'entrée. On voit alors un signal sur l'écran en on peut entendre un petit clic quand la plage de gain d'entrée est modifié.*

## Comment créer un preset Utilisateur ?

Ceci est un guide pas à pas dans certaines des fonctions utilisées pour réaliser vos propres presets.

Commençons par rappeler le preset d'usine n°225 appelé *Empty Routing*.

- Appuyez sur *Recall*.
- Tournez le bouton *Value* jusqu'à obtenir 225.
- Appuyez sur *Enter* pour rappeler le preset courant.

## Mise en oeuvre d'un effet

Il y a deux façons d'insérer un effet. Commençons par mettre en oeuvre une *Reverb*.

- Appuyez sur la touche *Effects*.
- Utilisez les flèches pour sélectionner l'écran *Routing*.
- Placez le curseur à la troisième position de la première colonne en tournant le bouton *Parameter*.
- Double cliquez sur la touche *Reverb* pour insérer la reverb.

L'autre méthode :

- Appuyez sur la touche *Effects*.
- Utilisez les flèches pour sélectionner l'écran *Routing*.
- Tournez le bouton *Value* jusqu'à ce que *REV* s'affiche et appuyez sur *Enter* pour insérer la réverb dans le routage.

## Modifier un effet

Il y a deux façons d'accéder à l'écran d'édition des paramètres.

La première, la plus facile :

- Utilisez les flèches pour accéder à l'écran *Edit*.
- Double cliquez sur la touche *Reverb*.
- Tournez le bouton *Parameter* pour faire défiler les paramètres et le bouton *Value* pour en changer les valeurs.

L'autre solution :

- Utilisez les flèches pour accéder à l'écran *Edit*.
- Tournez le bouton *Parameter* pour déplacer le curseur jusqu'au bloc *Reverb*.
- Appuyez sur *Enter* pour accéder à l'écran d'édition des paramètres.
- Tournez le bouton *Parameter* pour faire défiler les paramètres et le bouton *Value* pour en changer les valeurs.

Appuyez sur *Exit* pour quitter l'écran d'édition des paramètres ou double cliquez sur la touche *Reverb*.

**TIP** Si vous voulez éditer un autre effet, vous n'avez qu'à double cliquer sur la touche du bloc courant .

## Comment régler le niveau d'un preset :

Il y a un certain nombre de façons de régler le niveau d'un preset, mais une chose leur est commune : vous devez laisser un peu de marge pour le preset dont le niveau doit être le plus élevé. Vous pouvez diminuer le niveau d'entrée (ou de sortie) du dernier bloc du routage. Ceci implique que, si vous avez programmé des blocs en parallèle, vous devrez modifier leur niveau de la même façon pour garder l'équilibre entre les effets. Une autre méthode est d'utiliser le réglage de niveau du module d'entrée. Ce réglage particulier est placé après le noise gate, mais avant tous les autres effets. Il est aussi accessible dans la matrice *Modifier*, et vous pouvez donc le contrôler par une pédale.

## Comment modifier un sous-programme

Le délai que vous venez de choisir est un délai stéréo, avec le même retard à gauche et à droite. Essayons de créer un délai avec des retards différents :

- Tournez le bouton *Parameter* pour déplacer le curseur jusqu'au bloc *Delay*.
- Appuyez sur *Enter* pour accéder à l'écran d'édition des paramètres.
- Avec la flèche de gauche, avancez pas à pas dans la liste des sous-programmes.
- Tournez le bouton *Parameter* pour atteindre le bloc *Dual* et appuyez sur *Enter* pour valider le sous-programme.

Vous avez maintenant un programme de délai à retards variables avec lequel vous pouvez régler des retards différents à gauche et à droite (n'oubliez pas d'affecter la balance [gauche-droite] des deux retards).

## Comment ajouter un bloc au routage :

Maintenant que nous avons une reverb, nous voudrions aussi un délai. Il suffit de décider si vous voulez le délai en parallèle ou en série par rapport à la reverb. Essayons en parallèle

- Placez le curseur à la troisième position de la première colonne en tournant le bouton *Parameter*.
- Double cliquez sur la touche *Delay* pour insérer le bloc de délai.

Si vous utilisez les blocs en parallèle, attention à votre stratégie de mixage. Il peut être sage de régler le mixage à 100% de tous les effets sauf un et d'utiliser le réglage de niveau d'entrée (ou de sortie) pour équilibrer le niveau de cet effet par rapport aux autres.

# COMMENT FAIRE ... ?

## Déplacer tous les blocs en mode graphique

Il me vient à l'esprit que nous avons besoin d'un compresseur en amont du délai et de la reverb. Essayons de déplacer les blocs de délai et de reverb.

- Appuyez sur la flèche de droite pour afficher le mode graphique
- Tournez le bouton *Value* jusqu'à *Move R*.
- Tournez le bouton *Parameter* complètement à gauche et appuyez sur *Enter* pour déplacer les deux blocs vers la droite.
- Appuyez une fois sur la flèche de gauche pour sélectionner l'écran de routage
- Placez le curseur sur la deuxième position de la première colonne et double cliquez sur *Compressor*.

Vous avez maintenant un compresseur en amont des blocs de délai et de reverb.

## Comment enlever ou remplacer un bloc :

Si vous voulez enlever un bloc d'un routage ou simplement le remplacer par un autre, par exemple changer la reverb pour un chorus, il suffit d'effectuer les actions suivantes :

- Appuyez sur *Effects* .
- Appuyez sur la flèche de droite pour sélectionner l'écran de routage
- Déplacer le curseur jusqu'au bloc à enlever avec le bouton *Parameter*.
- Tournez le bouton *Value* complètement à gauche jusqu'à ce que le bloc soit noir ou jusqu'à ce que vous voyez le bloc à insérer et appuyez sur *Enter*. Vous pouvez aussi simplement double cliquer sur le bloc désiré. Le bloc est maintenant enlevé ou remplacé.

## Comment enregistrer votre nouveau préset :

Après avoir construit un préset avec compresseur, délai dynamique et reverb, il est temps de l'enregistrer. Vous pouvez enregistrer très rapidement avec le même nom ou enregistrer avec un nouveau nom. Ceci est la façon la plus rapide :

- Appuyez sur *Store*.
- Tournez le bouton *Value* pour sélectionner un emplacement mémoire (le G-Force se place par défaut sur le premier préset Utilisateur vide).
- Appuyez sur *Enter* pour enregistrer avec le même nom.

Voici ce que vous devez faire, après avoir trouvé un emplacement mémoire convenable, si vous voulez

enregistrer le préset sous un nouveau nom :

- Tournez le bouton *Parameter* jusqu'à la ligne *name*.
- Tournez le bouton *Value* et appuyez sur *Enter* pour sélectionner une lettre.
- Quand le nom est complet, tournez le bouton *Value* jusqu'à *Done* et appuyez sur *Enter* pour enregistrer.

## Comment réaliser un recouvrement lors des changements de préset :

Le recouvrement d'un préset par un autre peut être obtenu en utilisant le même sous-programme et le bon mode de *Mute* dans les deux présets successifs.

Exemple: vous voulez que la fin du délai d'un préset ne soit pas coupée quand vous sélectionnez à sa suite un préset sans délai.

- Ouvrez l'écran d'édition des paramètres du délai du premier préset.
- Allez jusqu'à *Mute mode* et sélectionnez *FX In*
- Enregistrez comme préset n°1.
- Programmez exactement le même réglage de délai et de mode *Mute* dans le préset suivant, mais bypasssez le bloc de délai.
- Enregistrez comme préset n°2.

Vous pouvez passer du préset n°1 au préset n°2 sans couper la fin du délai.

## Comment connecter les Modificateurs

G-Force possède des Modificateurs internes qui peuvent créer des fonctions supplémentaires et personnaliser vos réglages Enveloppe follower, ADSR, Pitch detector etc. Voici quelques exemples de programmation. Le point de départ est le préset que nous venons de construire (ou le préset ROM n°21) :

### Créer un délai *ducking*

Maintenant que nous avons un délai à niveau constant, il serait intéressant de ne l'activer que quand vous arrêtez de jouer.

Essayons ceci :

- Appuyez sur *Mod* pour afficher l'écran de la matrice.
- Faites défiler horizontalement la ligne du haut avec le bouton *Value* jusqu'à *ENV* (Enveloppe).
- Faites défiler verticalement avec le bouton *Parameter* jusqu'à atteindre la ligne *Outlevel* dans la liste des paramètres.
- Appuyez sur *Enter* pour connecter les deux quantités. Maintenant, vous entendez un délai qui suit le niveau de l'entrée, c'est à dire que quand vous jouez, le délai fonctionne. Ce serait plus utile si le délai s'activait que quand vous arrêtez de jouer. Cela donne :

## COMMENT FAIRE ... ?

- Placez le curseur au point d'intersection (s'il n'y est pas déjà) et appuyez sur *Enter* pour accéder à l'écran *Link* de réglage des connexions des paramètres.
- Modifiez la courbe en réglant les trois paramètres d'entrée. Si vous voulez que le délai soit muet pendant que vous jouez, *Low input* doit être réglé à 100% et *High input* à 0%.

Appuyez sur *Exit* pour quitter l'écran *Link*. Si vous voulez annuler la connection, appuyez simplement sur *Exit* une seconde fois.

Astuce : Si vous voulez annuler toutes les connexions d'une matrice, appuyez deux fois sur *Exit* et vous verrez une boîte de dialogue vous demandant de confirmer avec *Enter* ou d'annuler avec *Exit*.

### Créer des délais à balance variable automatiquement

Si vous voulez que la balance droite-gauche des délais varie automatiquement, vous pouvez bien sûr placer le bloc *Pan/Tremolo* après le délai, mais vous pouvez aussi utiliser l'un des LFO supplémentaires de la matrice *Modifier*.

- Appuyez sur *Mod* pour afficher l'écran de la matrice.
- Connectez *LFO1 output 1* à *Delay Pan 1* et *Pan 2* en appuyant sur *Enter*.
- Appuyez sur la flèche de droite pour sélectionner l'écran de modification, faites défiler jusqu'à *LFO1* et appuyez sur *Enter* pour accéder aux réglages du

LFO1.

- Réglez *Speed*, *Depth*, *Curve* etc. du LFO1 et écoutez votre délai se déplacer latéralement. Les deux délais se déplacent latéralement ensemble, mais vous voudriez que les effets soient opposés :
- Appuyez sur *Exit* pour quitter l'écran d'édition du LFO.
- Appuyez sur la flèche de gauche pour revenir à l'écran de la matrice.
- Faites défiler jusqu'à l'intersection entre *LFO1* et *Delay Pan1* et appuyez sur *Enter* pour sélectionner l'écran *Link*.
- Réglez *Low input* à 100%, et *High Input* à 0%.

Maintenant, vos délais se déplacent latéralement en sens opposés.

### Connecter ma pédale d'expression

G-Force possède de nombreuses possibilités de contrôle qui rendent vos préséts beaucoup plus souples et intéressants. Ces fonctions peuvent être contrôlées par plus de huit pédales externes ou contrôleurs MIDI.

### Connexion

Votre pédale d'expression peut être connectée de deux façons, directement par la prise *External control* sur le panneau arrière du G-Force, ou via un appareil MIDI.

### Calibration et choix du type de pédale

Le G-Force peut être piloté par plusieurs sortes de pédales. La sélection du type de pédale s'effectue dans l'écran *Utility*, avec le paramètre *Pedal type*. Si vous utilisez des pédales d'expression, sélectionnez *Alternating*.

Quand vous connectez une pédale d'expression au G-Force, assurez-vous que celui-ci est calibré pour cette pédale particulière. Ceci s'effectue avec l'écran *Utility* :

- Appuyez sur *Utility*.
- Faites défiler jusqu'à *Pedal calibration* avec le bouton *Parameter*.
- Appuyez sur *Enter* et suivez les instructions à l'écran.

Vous venez de calibrer votre pédale. Vous pouvez maintenant régler ses fonctions.

### Le rôle de la pédale

Votre pédale devrait être connectée à l'un des huit contrôleurs virtuels appelés *Ext1-8*. Ceci s'effectue avec le réglage *I/O* de l'écran *Control* :

- Appuyez sur la touche *I/O Setup*.
- Appuyez sur la flèche de droite pour sélectionner l'écran *Control*.
- Faites défiler jusqu'à *Ext1* avec le bouton *Parameter*
- Appuyez sur *Enter* pour activer la fonction d'apprentissage *Learn* et actionnez votre pédale pour qu'elle soit détectée.

Votre pédale sera détectée à l'avenir, que vous utilisiez la prise du panneau arrière du G-Force ou un contrôleur MIDI. La pédale peut aussi contrôler le volume général, le bypass général, l'accordeur, le Tempo ou un des sept autres contrôleurs externes. Maintenant que votre pédale est connectée à *Ext1*, nous allons la relier à un paramètre :

- Rappeler le prését usine n°17 *Stereo Harmony C-maj* C'est un prését qui ajoute une tierce et une quinte à votre son tant que vous jouez en do majeur.
- Appuyez sur *Mod* pour accéder à la matrice *Modifiers*
- Faites défiler horizontalement jusqu'à voir *Ext1* sur la ligne du haut de l'écran, avec le bouton *Value*. Faites défiler verticalement jusqu'au point de connection entre *In Level* et *Ext1*.
- Appuyez sur *Enter* pour connecter les deux paramètres

# COMMENT FAIRE ... ?

Votre pédale est maintenant connectée au module de pitch, c'est à dire que vous pouvez contrôler le pitch au pied. La fonction de la pédale est enregistrée avec le preset. Un grand nombre de presets Usine sont prévus pour être pilotés par des pédales. Ils utilisent Ext1 comme pilote des modifications.

## Connecter un pédalier MIDI

G-Force est capable d'utiliser un grand nombre d'appareils MIDI du marché pour modifier ses programmes. Voici ce que vous avez à faire pour connecter votre appareil MIDI au G-Force :

- Connectez votre appareil à la prise MIDI In du panneau arrière du G-Force.
- Appuyez sur *I/O Setup*.
- Sélectionnez l'écran *MIDI* avec les flèches.
- Sélectionnez le même *Basic channel* que celui de votre appareil MIDI.

Votre appareil est prêt à modifier les preset du G-Force.

## Modifier les presets Utilisateur avec un appareil MIDI

Si vous désirez modifier les presets Utilisateurs du G-Force via votre appareil MIDI, voila ce qu'il faut faire :

- Appuyez sur *I/O Setup*.
- Sélectionnez l'écran *MIDI* avec les flèches.
- Faites défiler jusqu'à *Mapping mode* avec le bouton *Parameter*.
- Sélectionnez *Into User bank* avec le bouton *Value*.

Votre appareil peut maintenant modifier les presets Utilisateur (à condition qu'il y en ait) du G-Force.

## Utiliser les fonctions supplémentaires de mon pédalier MIDI avec le G-Force

Un grand nombre d'appareils MIDI ont la possibilité de gérer les fonctions MIDI on/off, MIDI bypass etc. Le G-Force connaît les appareils suivants, qu'il est possible de connecter très rapidement :

ART X-15 Ultrafoot  
DMC Ground Control  
Rocktron All Access  
Roland FC-200

Si vous possédez l'un de ces appareils, la marche à suivre pour le connecter est la suivante :

- Appuyez sur la touche *I/O Setup*.
- Appuyez sur la flèche de droite pour sélectionner l'écran *Control*.
- Faites défiler jusqu'à *Model* avec le bouton *Parameter*.
- Sélectionnez votre appareil et appuyez sur Enter pour enregistrer les réglages.

Le G-Force est maintenant prêt à être activé par l'appareil MIDI. Si votre appareil n'est pas sur cette liste, voici ce qu'il faut faire pour installer quelques fonctions supplémentaires :

- Appuyez sur la touche *I/O Setup*.
- Appuyez sur la flèche de droite pour sélectionner la fonction que vous voulez contrôler.
- Appuyez sur Enter pour activer la fonction d'apprentissage.
- Appuyez sur la pédale ou sur le bouton que vous voulez affecter à la fonction à contrôler.

Vous pouvez utiliser cette fonction d'apprentissage sur tous les paramètres de l'écran de contrôle.

## Rappel d'un bloc simple d'un preset existant.

Le G-Force a la possibilité de rappeler un bloc simple d'un preset pour le réutiliser dans un autre.

Rappelons le preset n°23 appelé *Stereo Touchwah*. Nous allons maintenant rappeler le bloc de filtre du preset n°12, appelé *Mono Farout Phaser*.

- Appuyez sur Recall.
- Faites défiler jusqu'à *Select* avec le bouton *Parameter*.
- Faites défiler jusqu'à *FIL* avec le bouton *Value*.
- Déplacez à nouveau le curseur jusqu'à *Select* avec le bouton *Parameter*.
- Sélectionnez le preset 12 et appuyez sur Enter pour charger le module de filtre dans le routage actuel.

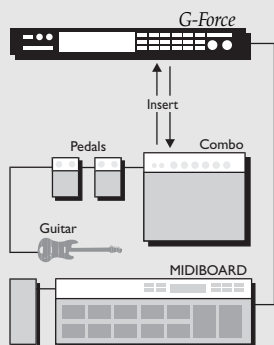
Le bloc de filtre du preset 12 est maintenant chargé dans le preset 23. Cette fonction de rappel partiel peut bien sûr rappeler des blocs depuis les preset Usine de la ROM, les effets Utilisateurs et depuis la carte mémoire.

# CONNEXIONS

## Connexion du G-Force

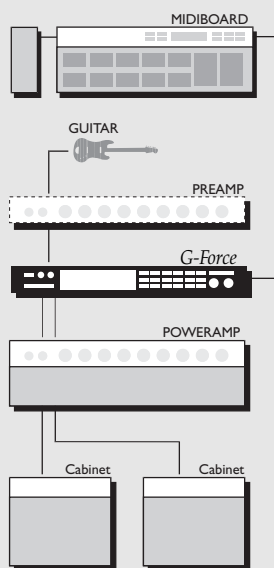
Le G-Force a été conçu soigneusement pour fournir tous les effets de base d'un branchement guitare. Nous vous proposons un certain nombre de possibilités de connexions du G-Force.

Eteignez votre ampli avant de connecter le G-Force. Allumez le G-Force avant votre ampli.



### Système Guitare Mono

En connexion avec un Combo ou un ampli mono, vous devez utiliser les entrées et sorties *Left* (rappelez-vous de sélectionner *L-only*, du *I/O Setup* de l'écran *Audio* . Vous pouvez aussi bien placer G-Force dans la boucle d'effets ou après le préampli (et donc éventuellement après une pédale de distorsion).



### Le Système Guitare Stéréo

Avec un dispositif comprenant deux Combos ou un ampli stéréo, vous obtenez le meilleur avantage des effets stéréo du G-Force. Placez G-Force après le préampli ou dans la boucle d'effets.

### Connexion Série

C'est la configuration la meilleure pour G-Force. Les convertisseurs 24 bits de haute qualité rendent possible l'utilisation du G-Force sans mixer. La connexion série utilise à plein la puissance du G-Force. Rappelez-vous, G-Force vous donne la possibilité d'utiliser huit effets internes en parallèle.

### Connexion Parallèle

Dans ce cas, utilisez G-Force avec une console de pré-mixage. Rappelez-vous d'utiliser la fonction *Killdry* pour éviter le passage du son direct de la guitare dans le G-Force.

### Les Connexions

Les entrées du G-Force sont asymétriques et les sorties symétriques. Vous pouvez donc utiliser des câbles guitare standards pour connecter le G-Force à un équipement asymétrique, et des câbles stéréo pour connecter le G-Force à un équipement symétrique.

### Input/Output

Réglez le niveau *Input* du G-Force avec le bouton *In* du coin supérieur gauche de la face avant. Pour obtenir la meilleure qualité des convertisseurs 24 bits, le Vu-mètre de l'entrée doit montrer un niveau de -3/-6 dB. Ajustez le niveau de sortie avec le bouton *Output*. En plus de ce bouton, un réglage général de niveau placé dans le module de sortie peut être commandé par une pédale ou un appareil MIDI (Ecran d'édition des effets).



# CHARGEMENTS

## L'écran Recall

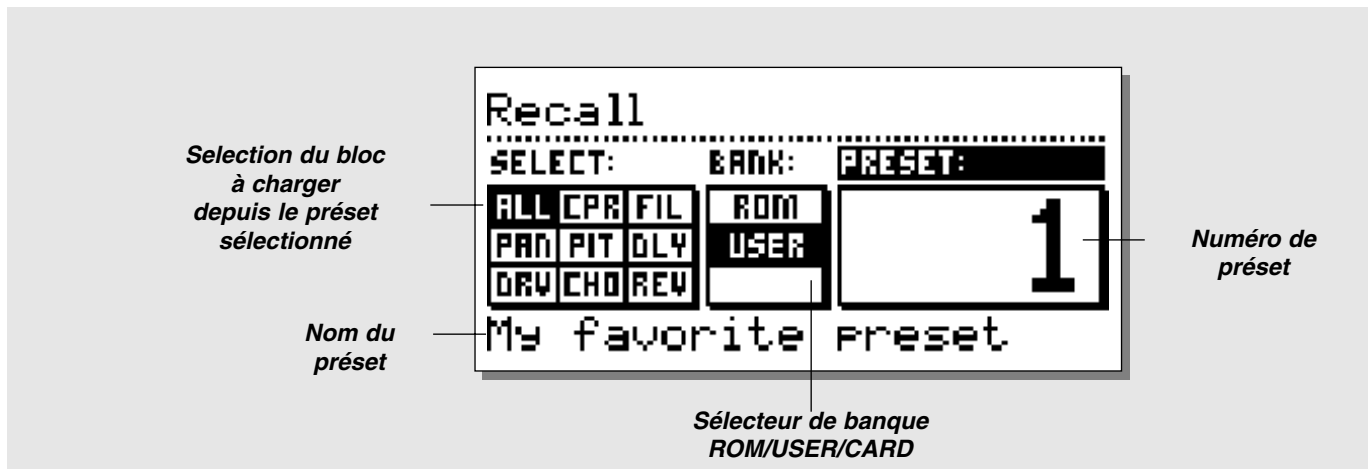
L'écran *Recall* du G-Force contient trois paramètres: *Select - Bank - Preset*.

Modifiez la position du curseur avec le bouton *Parameter*. Modifiez les valeurs avec le bouton *Value*.

**Select** Utilisez-le pour pointer sur le bloc que vous voulez rappeler. Sélectionnez *All* si vous rappelez un preset complet.

**Bank** A utiliser pour sélectionner la banque d'où vous voulez extraire un bloc : *ROM* (présets Usine), *User* (présets Utilisateur) ou *Card* (seulement si une carte PC est insérée).

**Preset** Tournez le bouton *Value* pour faire défiler les préssets.



## Rappel d'un preset

Quand vous voulez rappeler un preset, utilisez le bouton *Value* pour faire défiler les préssets et appuyez sur *Enter* pour le rappeler.

# Chargements

## Comment conserver la fin des Reverbs et des délais lors des changements de preset ?

Le recouvrement d'un preset par un autre peut être obtenu en utilisant le même sous-programme, et en combinant le mode *Mute : Fx In* avec un bypass du bloc courant.

Exemple : Si vous voulez conserver la fin d'un délai lors d'un changement de preset, vous devez vous assurer de sélectionner le même sous-programme dans les deux presets. De plus, il vous faudra sélectionner le mode *Mute : Fx In* et bypasser le bloc de délai dans le second preset.

Changer des paramètres comme Feedback ou Mix lors d'un changement de preset détruira le délai.

## Optimiser les changements de presets

Comme le passage d'un preset à un autre peut provoquer des différences radicales de niveau et de routage, des effets indésirables peuvent survenir pendant le jeu.

Voici quelques astuces pour optimiser vos changements de presets pendant le jeu :

## Changement d'un effet simple

***Il est possible de charger un effet unique dans un routage existant. Par exemple, si vous programmez un nouveau preset avec une superbe Reverb et un délai génial, et que vous voulez ajouter le Chorus mis au point la semaine dernière, voici ce qu'il faut faire :***

Appuyez sur *Recall* et déplacez le curseur jusqu'à *Select* avec le bouton *Parameter*. Tournez le bouton *Value* pour pointer sur *Cho* (Chorus). Ramenez le curseur sur le paramètre *Select* et tournez le bouton *Value* pour faire défiler les presets (n'oubliez pas de sélectionner la banque de laquelle vous voulez extraire le bloc).

Nota : Le G-Force ne fera défiler à l'écran que les presets contenant le bloc en question.

Appuyez sur *Enter* pour rappeler le bloc. Le G-Force met alors à jour votre preset courant avec le nouveau bloc, et revient au preset courant.

# SAUVEGARDES

## Sauvegarde d'un pr set Utilisateur

- Appuyez sur *Store*.
- S lectionnez un emplacement pour votre nouveau pr set (le G-Force contient jusqu'  100 pr sets Utilisateur) .
- D placez le curseur jusqu'  la ligne *name line* et inscrivez le nom du nouveau pr set (tournez le bouton *Parameter* pour s lectionner les caract res et validez avec la touche *Enter*)
- D placez le curseur jusqu'  *DONE* et appuyez sur *Enter* pour terminer l'operation.

### Enregistrement rapide avec le m me nom :

Si vous voulez enregistrer un pr set Usine modifi  avec le m me nom, appuyez simplement sur *Store* et *Enter*. Le G-Force enregistrera automatiquement dans le premier emplacement libre de la m moire Utilisateur.

Si vous voulez enregistrer un pr set Utilisateur modifi  avec le m me nom, appuyez simplement sur *Store* et *Enter*.

Le G-Force sugg rera le m me emplacement Utilisateur pour le nouvel effet.



## Le clavier alphanum rique

Si vous voulez modifier le nom du pr set   enregistrer, tournez le bouton *Parameter*. Vous pouvez maintenant s lectionner un nouveau nom en utilisant le clavier alphanum rique. Tournez simplement le bouton *Value* et appuyez sur *Enter* pour s lectionner chiffres et lettres.

La touche *CAP* permet de passer de minuscule   majuscule (et r ciproquement).

Une fois l' criture du nom termin e, s lectionnez *DONE* sur le clavier alphanum rique et appuyez sur *Enter* pour enregistrer. Appuyez sur n'importe quelle touche pour quitter l' cran *Store*.

## Utilisation d'une carte m moire

Si vous voulez sauvegarder un pr set sur une carte PC, passez simplement les 100 pr sets utilisateurs, la banque de la carte est   la suite.

### Types de cartes

Cartes PCMCIA SRAM Type 1, avec au minimum 64 Ko de m moire SRAM, et au maximum 2 Mo de SRAM.

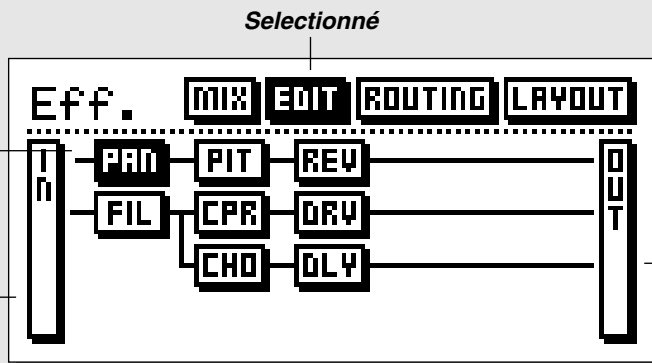
## Effacement

Avec les fl ches, s lectionnez *Delete*. Tournez le bouton *Value* pour s lectionner le pr set   effacer et appuyez sur *Enter*.

# EFFETS

Double cliquez sur la touche du bloc que vous voulez éditer.

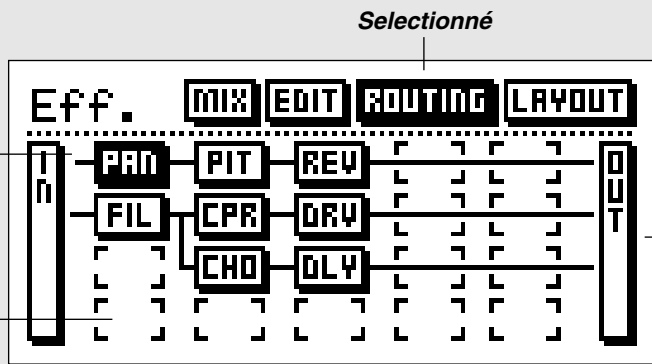
Selectionnez In et appuyez sur Enter pour éditer un Noise Gate.



Selectionnez Out et appuyez sur Enter pour éditer les filtres de sortie

Double-cliquez sur la touche du bloc d'effet que vous voulez insérer ou tournez le bouton Value pour trouver un nouvel effet, appuyez sur Enter pour l'insérer.

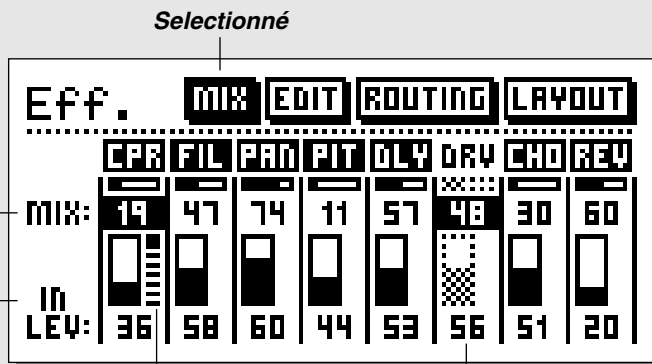
Emplacements libres.



Tournez le bouton Parameter pour sélectionner un effet et appuyez sur Enter pour l'éditer

Réglage du mixage de chaque bloc

Réglage du niveau de chaque bloc



Niveau d'entrée de chaque bloc

Bloc bypassé

Si vous voulez éditer l'un des huit effets, appuyez sur *Effects*. Sur l'en-tête de l'écran, vous pouvez choisir entre *Mix*, *Edit*, *Routing* et *Layout*. Avec les flèches, passez d'un écran à l'autre. Si un effet est bypassé, il apparaît non souligné.

## Edition d'un Effet

Appuyez sur *Effects* et sélectionnez l'écran *Edit* avec les flèches. Double cliquez sur la touche de l'effet que vous voulez éditer ou pointez le curseur sur le bloc à éditer. Appuyez sur *Enter* pour accéder à l'écran *Edit*.

Vous pouvez aussi sélectionner les sections *In* et *Out*. Le noise gate est placé dans la section *In*.

Quand vous êtes dans l'écran *Edit*, tournez le bouton *Parameter* pour faire défiler les paramètres et le bouton *Value* pour en changer les valeurs.

Appuyez sur *Exit* ou double cliquez sur la touche du bloc pour quitter l'écran d'édition des paramètres.

## Changer le sous-programme

Dans chaque bloc d'effet, vous pouvez choisir entre plusieurs versions de l'effet courant. Par exemple, dans le bloc *Chorus*, vous pouvez choisir entre *Classic Chorus*, *Advanced Chorus*, *Classic Flanger* et *Advanced Flanger*.

Pour modifier le sous-programme, sélectionnez l'écran d'édition des paramètres de l'effet et avec les flèches, allez vers le sous-programme (coin supérieur gauche). Tournez maintenant le bouton *Parameter* pour sélectionner le nouveau sous-programme et appuyez sur *Enter* pour confirmer.

## Routage

Si vous voulez changer le routage ou l'ordre des blocs d'effets, utilisez les flèches pour sélectionner l'écran *Routing*.

Utilisez le bouton *Parameter* pour sélectionner l'emplacement d'un bloc d'effet et double cliquez sur la touche de l'effet que vous voulez insérer, ou faites défiler les effets avec le bouton *Value* et appuyez sur *Enter* pour choisir l'effet.

Si vous désirez simplement relier des points, sélectionnez l'icône *pipeline*.

La matrice de routage fait 4 par 8, et vous pouvez placer les effets à n'importe quel endroit de la matrice.

## Editer directement avec l'écran Routing

Si vous voulez éditer directement un effet, appuyez sur *Enter*

pour accéder à l'écran *Edit* des paramètres d'édition. Tournez le bouton *Parameter* pour défiler verticalement les paramètres et le bouton *Value* pour modifier les valeurs. Appuyez sur *Exit* pour quitter l'écran *Edit*.

## Mix

Dans l'écran *Mix*, vous pouvez régler le mix et le niveau d'entrée de chaque effet d'un preset. Si un effet est bypassé, il apparaît en grisé. Néanmoins, vous pouvez toujours modifier son niveau et son mix. Un petit vu-mètre indique le niveau d'entrée de chaque bloc. Si le vu-mètre est saturé, utilisez le réglage *In Level* pour diminuer le niveau d'entrée de ce bloc.

Tournez le bouton *Parameter* pour faire défiler verticalement les paramètres et le bouton *Value* pour modifier les valeurs. Appuyez sur *Enter* pour activer l'effet ou *Exit* pour le bypasser.

## Layout

En plus de l'écran *Routing*, vous disposez d'un certain nombre d'outils graphiques. L'écran *Layout* peut faciliter grandement certaines actions. Ses fonctions ressemblent beaucoup à celles d'une feuille de calcul.

Dans l'écran *Layout*, vous voyez une version miniature du routage. En tournant le bouton *Value*, vous pouvez modifier la position du curseur. Tournez alors le bouton *Parameter* pour sélectionner la fonction voulue.

## Colonnes

<i>Move L</i>	Déplace la colonne courante vers la gauche
<i>Move R</i>	Déplace la colonne courante vers la droite.
<i>Insert</i>	Insère une nouvelle colonne.
<i>Delete</i>	Efface la colonne courante.

## Ligne

<i>Move U</i>	Déplace la ligne courante vers le haut.
<i>Move D</i>	Déplace la ligne courante vers le bas.
<i>Insert</i>	Insère une nouvelle ligne.
<i>Delete</i>	Efface la ligne courante.

Appuyez sur *Enter* pour exécuter la fonction sélectionnée.

# ENTREES/SORTIES

I/O Setup			
SOURCE	INPUT	KILLDRY	INLEVEL
DIGITAL IN	L-ONLY	NO	-30dB
ANALOG IN	LR-SUM	YES	OUTLEVEL
	STEREO		-30dB
ANALOG IN	L-ONLY	NO	DIGITAL IN
			44.1K

Sélecteur  
d'entrée

Signal  
d'entrée

Pas de  
signal  
direct

Indicateur de niveau d'entrée

Indicateur de  
niveau de sortie

Indicateur de l'hor-  
loge numérique

## MIDI

### Réglages globaux MIDI

Canal de base  
Changement de programme  
Sélection de banque  
Identificateur Sysex

### Program change mapping

Offset des Prg. Change  
mode Mapping

### Custom map

Mapping du N° de Prg.  
Change  
Into Preset  
Reset Custom Map

## Control

### Setup bank

Sélection de banque

### Board factory defaults

Modèle

Copie vers la banque

### G-Force control

Volume général

Bypass

Accordeur

Tempo

### Modifier input

Ext 1 - 8

### Effect bypass

GATE (Gate)  
CPR (Compresseur)  
FIL (Filtres)  
PAN (Pan+Tremolo)  
PIT (Pitch)  
DLY (Delai)  
DRV (Drive)  
CHO (Chorus)  
REV (Reverb)

Appuyez sur Enter  
et actionnez votre  
pédale pour l'auto-  
détection

# ENTREES/SORTIES

Les paramètres de réglage d'entrées/sorties couvrent toutes les connexions externes du G-Force : MIDI, pédale, audio analogique et numérique.

Avec l'écran *I/O Setup*, vous pouvez sélectionner entre *MIDI*, *Control* et *Audio* en utilisant les flèches.

Tous les réglages de l'écran *I/O Setup* sont globaux : ils ne changent pas avec les présets.

## Audio

Pour régler les paramètres d'entrées-sorties *Audio* appuyez sur la touche *I/O Setup* et sélectionnez *Audio* avec les flèches.

### Source

Avec ce paramètre, vous pouvez choisir entre l'entrée numérique du G-Force, ou son entrée analogique. La fréquence du G-Force est limitée à 44.1kHz aux entrées analogique et numérique.

### Input

Le G-Force peut utiliser l'entrée *Left* (gauche) seule (mono), la somme des entrées gauche et droite (*LR-sum*) ou les deux entrées (stéréo). Si vous n'utilisez qu'une entrée du G-Force, sélectionnez *L-Only*. Si vous voulez entrer deux sources mono, vous pouvez sélectionner *LR-sum*, qui effectuera la somme des deux entrées.

### Killdry

La fonction *Killdry* vous permet d'enlever tout signal direct dans le G-Force. Cette fonction est très utile si vous utilisez le G-Force en parallèle. Notez que quand *Killdry* est active, la touche *Bypass* agira comme un shunt. Comme vous avez enlevé tout signal direct et que vous bypasses les effets, plus rien ne passe.

Les blocs gardent leurs relations internes en conservant le niveau de mix des effets.

### In Level, Out Level, Digital In

Paramètres en lecture seule, montrant le niveau d'entrée (réglable sur la face avant), le niveau de sortie (réglable sur la face avant) et la fréquence d'échantillonnage de l'entrée numérique (seulement si celle-ci est utilisée). Nota : Le niveau d'entrée du G-Force optimise automatiquement le rapport signal/bruit grâce à un petit relais. dans le module d'entrée. On voit alors un signal sur l'écran en on peut entendre un petit clic quand le gain d'entrée est modifié.

## MIDI

Dans la section MIDI, vous pouvez régler les paramètres globaux MIDI du G-Force : *program change*, *mapping MIDI* etc.

### Basic Channel

Canal de base MIDI du G-Force. C'est le canal sur lequel vous devez transmettre les *Prg. changes* MIDI pour changer les présets du G-Force.

Nota: Les *Modifiers* du G-Force sont configurés séparément, ils peuvent donc être référencés à d'autres canaux MIDI

### Program change

Avec ce paramètre, vous décidez si le G-Force répond ou non aux *Prg. changes* MIDI.

### Bank Selection

Cette fonction est un nouveau standard MIDI permettant le rappel des présets au delà du n°128. Le paramètre détermine si G-Force doit répondre ou non à ce message. Si votre appareil MIDI ou votre pédale peut utiliser cette fonction, sélectionnez *Fine* ou *Coarse*. (Référez-vous au manuel de votre appareil MIDI ou de votre pédale pour vous assurer du type utilisé).

Si cette fonction est inactivée, le G-Force se comporte comme un produit MIDI standard.

### Sysex device ID

Identificateur *Sysex* du G-Force.

### Program change offset

Avec ce paramètre, vous pouvez ajouter ou soustraire au *Prg. Change* actuel. Par exemple, si le *Prg.Change* actuel est le preset 123 et si l'*offset* est réglé à +1, le *Prg.Change* deviendra le 124. Les présets du G-Force sont numérotés à partir de 1.

### Mapping mode

Sélectionne la banque qui sera utilisée par le *mapping* MIDI : *ROM* (Usine), *User* (utilisateur), *CARD* (carte PCMCIA) ou *Custom*. Vous pouvez guider un *Prg. change* arrivant vers la banque Utilisateur, vous pouvez aussi concevoir votre propre *mapping* MIDI.

### Custom Map

Avec *Custom Map*, vous décidez du mapping de n'importe quel *Prg. change* arrivant, en utilisant les paramètres *Map Program Change No.* et *Into Preset*.

### Map Program change no

Paramètre de sélection des *Prg. change* dont vous voulez modifier le mapping.

### Into Preset

Paramètre d'affectation de la destination des *Prg. change* arrivants.

### Reset Custom Map

Placez le curseur sur ce paramètre et appuyez sur *Enter* pour réinitialiser *Custom map*.

## Contrôleurs externes

Il y a deux façons de connecter une pédale d'expression au G-Force. L'une est de la connecter directement à la prise *External Control* du panneau arrière du G-Force, l'autre est de la connecter via un contrôleur, comme un contrôleur MIDI.



Pour vous faciliter la connexion des pédales, nous avons implanté une fonction d'apprentissage. Placez le curseur sur le paramètre à contrôler, appuyez sur *Enter* pour activer l'apprentissage, et actionnez votre pédale. Le G-Force détectera automatiquement votre pédale, qu'elle soit connectée sur l'entrée MIDI ou sur la prise pédale.

Avec les paramètres suivants, vous pouvez affecter l'entrée par laquelle le paramètre courant doit être contrôlé. Dans la première colonne, vous réglez la source, et dans la seconde, le type de contrôleur. Voici leurs possibilités :

### Colonne 1

*Pedal*: entrée pédale du G-Force (panneau arrière)

*MIDI basic*: Le paramètre est piloté par le canal de base MIDI du G-Force.

*MIDI Omni*: Le paramètre courant est piloté par n'importe lequel des canaux.

*MIDI 1-16*: Le paramètre ne répond qu'au canal spécifié.

### Colonne 2 (seulement si la colonne 1 est réglée sur MIDI).

*Pitch bend*: Pitch bend MIDI standard.

*Aftertouch*: Aftertouch MIDI standard.

*Note-on-key*: Note-on MIDI standard.

*Controller 0-127*: Contrôleurs MIDI standard.

*Prg. Change*: Dispositif spécial : si un paramètre est affecté à un certain *Prg. Change*, il sera sélectionné/désélectionné par le changement de preset.

Nota : Si vous utilisez *Prg. Change* sur le canal de base MIDI comme contrôleur, les *Prg. Change* courants seront ignorés et ne provoqueront pas de changement de programme du G-Force.

## Banques de réglage

G-Force possède quatre banques que vous pouvez utiliser pour vos réglages. Avec le bouton *Value*, vous pouvez sélectionner la banque active, de 1 à 4. Les banques sont instantanément enregistrées et rappelées : tout changement dans le menu *Control* est mémorisé dans la banque courante et rappelé quand vous sélectionnez cette banque à nouveau. Chaque banque contient tous les paramètres de réglage du menu *Control*.

## Mémorisation d'appareils MIDI

Il est possible de régler le menu *Control* pour un certain nombre d'appareils. Tournez le bouton *Value* et confirmez par *Enter* pour charger les appareils. Seuls les appareils possédant la fonction *MIDI On/Off* ou des possibilités d'expression sont affichés sur la liste.

Nota : Ceci modifie toute la programmation du *Control*, les contrôles par défaut de l'appareil choisi ayant priorité sur les vôtres.

## Contrôles du G-Force

*Main Vol.* - Contrôle le volume de sortie général du G-Force.

*Tempo* - Utilisez ce paramètre pour piloter le Tempo global via un appareil MIDI ou par l'entrée pédale du G-Force.

*Bypass* - Contrôle le bypass général du G-Force.

*Tuner* - Active l'accordeur.

## Entrées des Modificateurs

*Ext. 1-8* - Ces huit entrées peuvent contrôler de nombreux paramètres des algorithmes. Leurs fonctions sont réglées dans l'écran de la matrice des modificateurs. Vous devriez contrôler ces paramètres à l'aide de vos pédales d'expression.

## Effets Bypass

Les neuf blocs de bypass des fonctions peuvent être contrôlés de l'extérieur par ces entrées, vous pouvez donc bypasser chacun de ces effets indépendamment. Certaines pédales MIDI ont la possibilité d'envoyer des messages *MIDI On/Off* dans ce but. Si vous ne possédez pas d'appareil possédant ces fonctions, vous pouvez utiliser des *Prg. change* ordinaires pour bypasser un bloc. Par exemple, vous pouvez programmer la section *Pan* pour être bypassée quand vous envoyez le *Prg. change* n°10 sur le canal MIDI n°5.



## Comment sont connectés les Modificateurs

Routage interne des contrôleurs internes et externes.

Le G-Force possède un certain nombre d'entrées de contrôle externe : contrôleurs MIDI, *Prg. change* MIDI, entrée jack 6,35 mm, etc. Ces entrées sont connectées à huit contrôleurs virtuels appelés Ext. 1 à 8. Ceux-ci peuvent être connectés à un grand nombre de paramètres d'algorithmes via la matrice *Modifier*. L'avantage de ces contrôleurs internes est que leurs connexions sont enregistrées dans les présets du le G-Force. Vous pouvez donc utiliser la même pédale pour plusieurs rôles en modifiant seulement les présets. Les paramètres non affectés sont les suivants : Niveau principal, Bypass, Tempo et Accordeur.

Le G-Force contient aussi plusieurs modificateurs internes : *LFO*, *ADSR*, *Envelope follower*, ... Ces modificateurs internes sont aussi présents dans la matrice *Modifier* et peuvent être connectés aux mêmes paramètres que les Ext. 1 à 8.

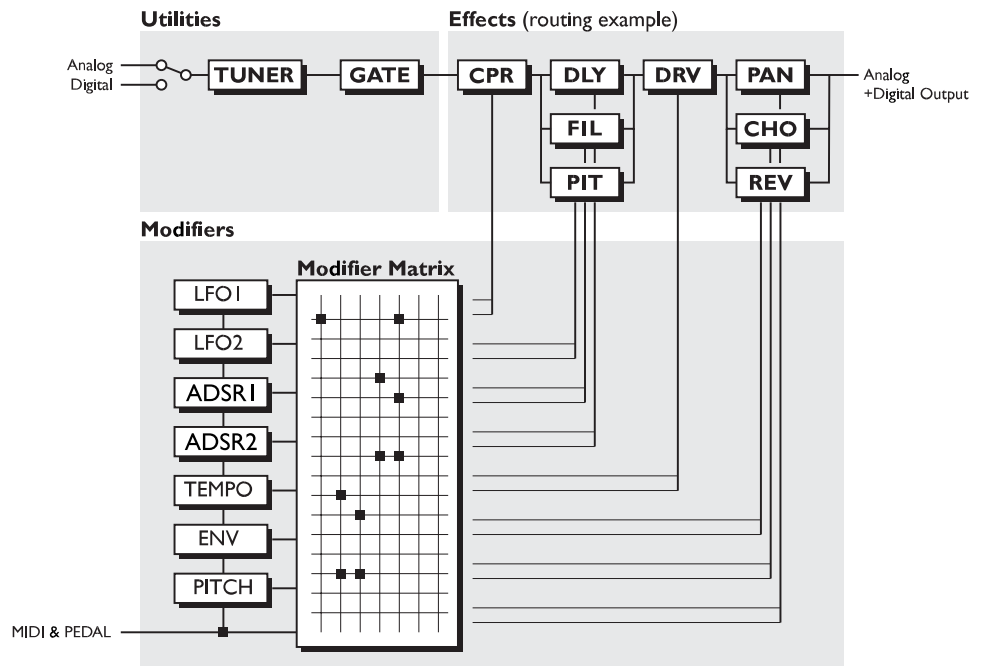
## Brancher une pédale d'expression

Exemple : vous voulez connecter une pédale d'expression au niveau d'entrée d'un bloc de délai.

Connectez votre pédale d'expression à la prise de contrôle externe du G-Force, et rappelez un preset contenant un délai

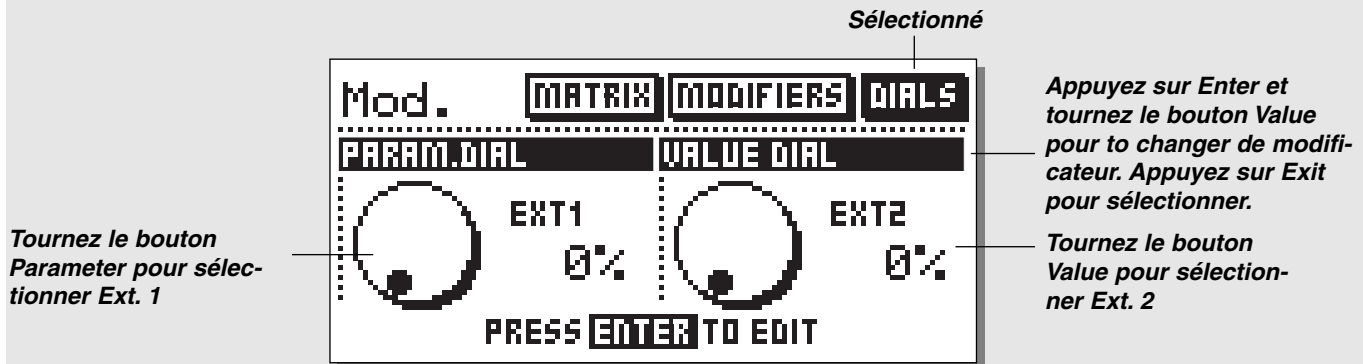
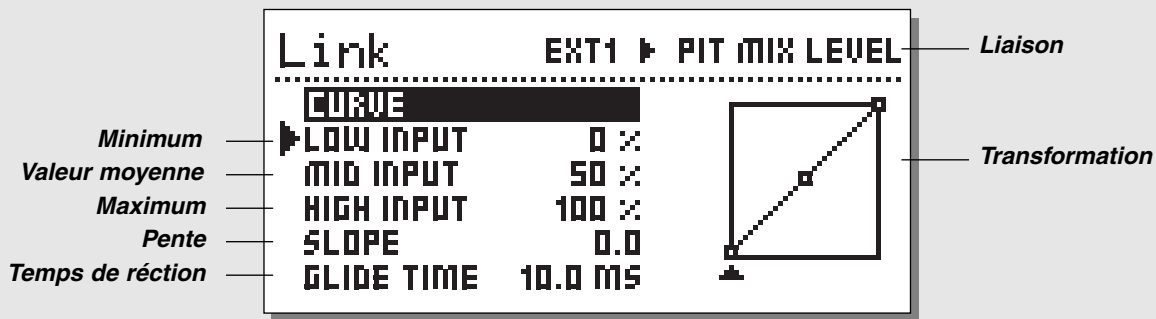
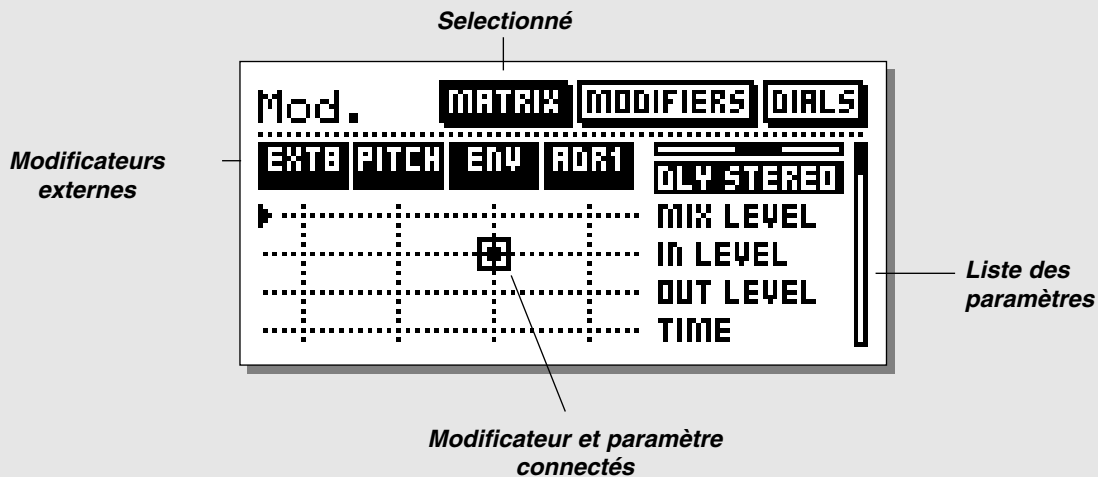
Appuyez sur la touche *I/O Setup* et sélectionnez l'écran *Control*.

Tournez le bouton *Parameter* pour défiler jusqu'à la section d'entrée du modificateur et placez le curseur sur Ext.1. Sélectionnez la pédale avec le bouton *Value*. Maintenant que vous avez connecté votre pédale à l'un des huit contrôleurs internes, connectons celui-ci à un paramètre. Appuyez sur *MOD* et sélectionnez *Matrix*. Faites défiler avec le bouton *Parameter* pour placer Ext1. (votre pédale) sur la ligne du haut. Avec le bouton *Value*, faites défiler verticalement jusqu'à *Delay Inlevel*. Appuyez sur *Enter* pour connecter Ext.1 à *Delay In Level*.



Nota : Si les paramètres ne répondent pas correctement, essayez de calibrer votre pédale. (Voir Utilitaires, Calibration des pédales).

# MODIFIER



# MODIFIER

## Matrice

**La matrice vous permet de visualiser les connexions de vos pédales externes (réglées dans I/O Setup, Ext. Input) ou les modificateurs internes avec les paramètres que vous voulez contrôler.**

Vous possédez un certain nombre de modificateurs (*LFO*, *ADSR*, *ENV* et vos entrées *Ext.* ) représentés sur la ligne du haut de la matrice. Sur son côté droit, vous avez la liste des paramètres accessibles du priset courant. Il faut donc que l'effet soit présent dans le priset pour apparaître dans la liste des paramètres.

Tournez le bouton *Parameter* pour faire défiler verticalement le curseur et le bouton *Value* pour le faire défiler horizontalement. Appuyez sur *Enter* pour connecter les deux lignes. Appuyez sur *Exit* pour effacer une connection.

Exemple : vous voulez que le LFO1 module la vitesse d'un Tremolo. Assurez-vous que le Trémolo est présent dans le priset. Tournez le bouton *Parameter* pour placer le curseur juste au dessous de *LFO1*. Tournez le bouton *Value* jusqu'au moment où la ligne *Tremolo Speed* croise celle de *LFO1*. Appuyez sur *Enter*. Le petit point indique que le *LFO* et *Tremolo Speed* sont connectés.

## Liaison

Quand deux lignes sont connectées (par exemple, *Ext1* connecté à *Tremolo Speed* ), vous pouvez introduire une transformation de la liaison. Déplacez le curseur jusqu'au point de connection des deux lignes et appuyez sur *Enter* pour afficher l'écran *Link*. Sur l'écran *Link* , vous pouvez modifier la courbe reliant le modificateur au paramètre sélectionné.

## Low input

Paramètre d'ajustement de la valeur minimum du modificateur (par exemple quand votre pédale est en position Minimum).

## Mid input

Paramètre d'ajustement de la valeur moyenne du modificateur (par exemple quand votre pédale est en position Moyenne).

## High input

Paramètre d'ajustement de la valeur maximum du modificateur (par exemple quand votre pédale est en position Maximum).

## Slope

Paramètre d'ajustement de la forme de la courbe.

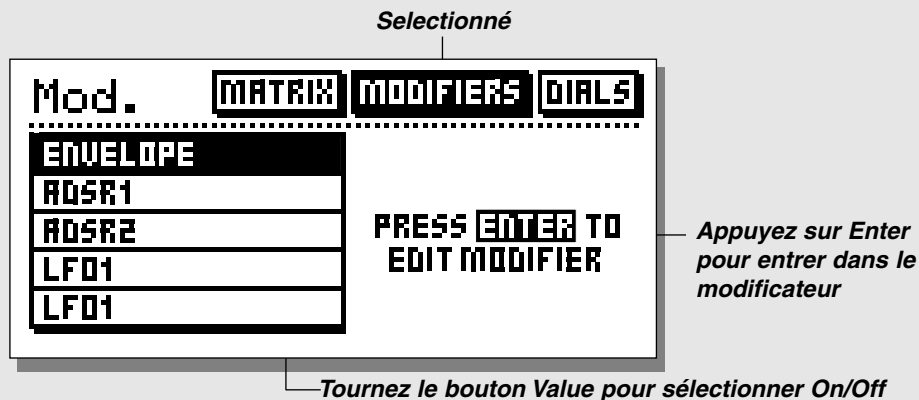
## Glide time

Avec ce paramètre, vous pouvez fixer une durée minimum pour que le paramètre piloté passe du minimum au maximum : même si vous actionnez votre pédale d'expression du minimum au maximum en une fraction de seconde, le paramètre piloté mettra le temps que vous avez indiqué pour parcourir cet intervalle.

Appuyez sur *Exit* pour quitter l'écran *Link*.

Chaque modificateur peut être connecté à plusieurs paramètres en même temps, avec un maximum de 20 connexions.

# MODIFIER



## Modificateurs

Voici l'écran avec lequel vous réglez les paramètres des modificateurs internes. Tournez le bouton *Parameter* pour sélectionner le modificateur que vous voulez éditer et appuyez sur *Enter* pour accéder aux paramètres de ce modificateur.

Appuyer sur *Enter* vous permet de pénétrer à l'intérieur même du modificateur sélectionné. Voici les paramètres des modificateurs :

### Envelope Follower

L' *Envelope follower* (suiveur d'enveloppe) est utilisé pour les effets que vous souhaitez piloter avec le niveau d'entrée comme *touch-wah*, ou un délai dynamique. L' *Envelope follower* aura la même variation de la dynamique, mais vous pouvez modifier le temps de réponse en utilisant *Attack* et *Release*.

-*Attack* - Réglage du laps de temps précédant la réaction de *ENV* au signal d'entrée.

-*Release* - Réglage de la durée d'action de *ENV* après l'arrêt du signal d'entrée.

### ADR 1&2

*Trigger level* - Seuil d'entrée. Quand le niveau d'entrée dépasse le seuil, l'ADR est actionné.

*Trigger mode* - Il y a deux modes de *Trigger* (déclencheur) :

*Always finish* signifie que l'ADR fonctionnera pendant toute la courbe avant de redéclencher ou d'arrêter. *Retrig at new note* signifie que l'ADR redémarrera la courbe à chaque fois que le niveau du signal passera au dessus du seuil.

*Attack* - Temps d'attaque ou temps de montée de la courbe, c'est

à dire le temps mis pour aller du niveau minimum au niveau maximum.

*Decay* - Temps de décroissance, c'est le temps que met la courbe à redescendre du maximum au niveau de maintien.

*Sustain level* - Niveau de la courbe pendant le temps de maintien  
*Sustain time* - Temps pendant lequel l'ADR reste au niveau de maintien (*Sustain*). Le niveau est maintenu pendant le temps spécifié. Le *Sustain* prend alors en compte le niveau de seuil. Si le niveau d'entrée excède le seuil, le maintien continue jusqu'à ce que le niveau d'entrée passe au-dessous du seuil.

*Release* - Temps mis par l'ADR pour descendre du *Sustain level* à zéro. Le temps de *Release* est calculé à partir de la fin du *Sustain time* (même si le maintien est prolongé à cause d'un signal d'entrée continu).

### LFO 1&2

Les *LFO* (Oscillateurs Basse Fréquence) peuvent être utilisés de plusieurs manières : vous pouvez par exemple connecter un paramètre de balance et créer un panoramique supplémentaire ou moduler un filtre pour créer un effet d'*auto-wah* .

Les *LFO* 1 et 2 ont chacun deux sorties, vous pouvez donc utiliser le même *LFO* avec un déphasage entre les deux sorties.

*Speed* - Vitesse du *LFO*, appelée aussi *Rate*.

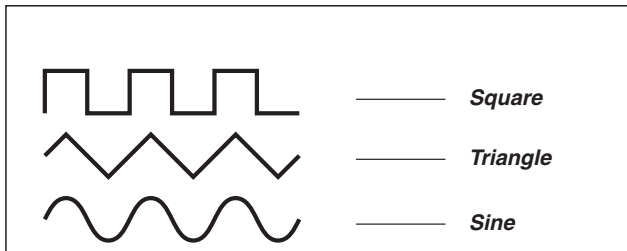
# MODIFIER

*Depth* - Amplitude du *LFO*, appelée aussi *Width*.

*Tempo* - Règle le rapport de la vitesse du *LFO* au *Tempo* programmé (par la touche *Tempo*). Les subdivisions possibles sont : 1/1, 1/2, 1/4, 1/4T, 1/8, 1/8T, 1/16, 1/16T, 1/32, 1/32T ou Ignoré.

1/4 est équivalent au *BPM* (pulsations par minute).

*Curve* - Selection de la courbe du *LFO* sélectionné. On a le choix entre *Square*, *Sine*, et *Triangle*.



*Pulsewidth* - Contrôle the division entre les parties haute et basse de la courbe : si *Pulsewidth* est réglé à 75%, la partie supérieure de la courbe sera active 75% du temps.

*Out2 Phase* -Phase de la seconde sortie du *LFO*.



*Out2 phase* -Un changement de phase d'un *LFO* provoque un petit retard au départ de la seconde forme d'onde. Ceci signifie que les sorties 1 et 2 débutent la forme d'onde en deux points différents. Exemple : si *Out2 phase* est réglé à 180°, *out1* et *out2* seront en opposition de phase.

## Dials

Appuyez sur la touche *Mod* et utilisez les flèches pour sélectionner les écran *Dials* (voir la figure p.26)

Le principe des écrans *Dials* est de pouvoir simuler n'importe lequel des huit contrôleurs externes avec les boutons *Parameter* et *Value*.

En tournant ces boutons, vous pouvez tester les liens de la matrice sans avoir besoin de connecter une pédale.

**TIP** Si vous voulez vous assurer que votre pédale d'expression est correctement calibrée, vous pouvez la tester en regardant l'écran *Dials* pendant que vous actionnez votre pédale de 0 à 100%.

Appuyez sur *Enter* pour changer de contrôleur externe simulé. Tournez le bouton *Parameter* pour sélectionner *Dial* 1 ou 2, et appuyez sur *Exit* quand vous avez fixé le contrôleur à simuler.

Sur l'écran *Utility*, vous pouvez choisir entre *Config.* et *Billboard*. Utilisez les flèches pour sélectionner l'un des deux modes.

## Config.

Sur l'écran *Config.*, vous pouvez régler un certain nombre de paramètres globaux du G-Force comme la protection mémoire, la sauvegarde de la mémoire Utilisateur, ...

### Viewing Angle

Ajustez ce paramètre pour un meilleur contraste de l'écran.

### Pedal Type

Choix du type de pédale entre momentané and alternané. Ce paramètre doit être sur *alternating* si vous utilisez une pédale d'expression.

### Pedal Calibration

Appuyez sur *Enter* pour calibrer l'entrée *External Input* du panneau arrière du G-Force. Suivez les instructions sur l'écran.

### Protect

Réglage *On/Off* de la fonction *Protect* de sauvegarde.

### Protect Low limit

Réglage de la limite basse du préset sauvegardé. Le chiffre est inclu dans la sauvegarde.

### Protect High limit

Réglage de la limite haute du préset sauvegardé. Le chiffre est inclu dans la sauvegarde.

### User Bank Backup

Vous pouvez sauvegarder les préséts Utilisateur du G-Force sur une carte ou un enregistreur MIDI possédant ces fonctions.

Types de cartes : SRAM PCMCIA, type 1, min. 64 K byte.

### User Bank to Card

Insérez une carte PC et appuyez deux fois sur *Enter*. Tous les préséts Utilisateur du G-Force seront alors sauvegardés sur la carte mémoire.

### Card to User bank

Insérez une carte PC contenant vos préséts et appuyez deux fois sur *Enter*. Tous les préséts seront réinstallés dans la banque Utilisateur du G-Force.

*ATTENTION: Cette action écrasera TOUS les préséts Utilisateur existant dans le G-Force.*

### User bank to MIDI

Connectez la sortie *MIDI Out* de votre G-Force à un autre G-Force, un séquenceur ou n'importe quel appareil pouvant enregistrer des signaux MIDI. Appuyez deux fois sur *Enter* et le G-Force déchargera en bloc MIDI les préséts Utilisateur.

### MIDI to User bank

Connectez l'enregistreur MIDI à l'entrée *MIDI In* et appuyez sur *Enter*. Le G-Force est maintenant prêt à recevoir un envoi en bloc MIDI contenant les préséts Utilisateur.

*ATTENTION: Cette action écrasera TOUS les préséts Utilisateur existant dans le G-Force.*

## Afficheur

Sur l'écran *Billboard*, vous pouvez régler un certain nombre de paramètres de l'Afficheur.

### Speed

Réglage de la vitesse de défilement de l'Afficheur.

### Preset change

Réglage de l'action de l'Afficheur lors des changements de préséts. Vous pouvez choisir entre mode déroulant et mode alterné pour l'affichage du nom et du numéro du préset courant.

### Always show Tuner

Si ce paramètre est actif, l'Afficheur affiche en permanence la hauteur et les indicateurs de l'accordeur.

Nota : Vous pouvez aussi sélectionner ce paramètre avec l'écran *Tuner*.

### Run Message

Le G-Force peut enregistrer un message qui peut être affiché à volonté ou utilisé comme économiseur d'écran. Ce paramètre détermine l'occurrence du message.

### Edit message

Appuyez sur *Enter* quand vous sélectionnez ce paramètre pour modifier le texte du message. Sélectionnez *Done* et appuyez sur *Enter* pour confirmer.

## Menu Utility

### User Interaction

*Display viewing angle*  
*Jump back to Recall*

### Environment

*Calibration pédale*  
*Pedal type*

### User bank protect

*Protect*  
*Protect Lo-limit*  
*Protect Hi-limit*

### User bank backup

*User bank to Card*  
*Card to User bank*  
*User bank to MIDI*  
*MIDI to Userbank*

## Menu Billboard

### Scrolling

*Speed*  
*Activity*

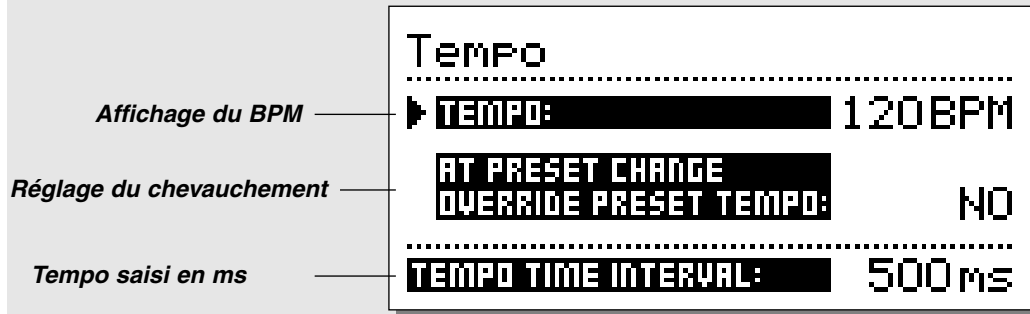
### Preset Change

*Always show tuner*  
*Run message*

### Message string

*Edit message*

# TEMPO



## Tempo

Réglez le tempo global en appuyant sur la touche *Tempo*. Le tempo global peut être utilisé comme guide de tempo commun par tous les présets. Tous les sous-programmes de délai ou contenant une vitesse sont capables d'utiliser le tempo global.

### Entrer un tempo dans un délai

Tous les Délais et Vitesse ont une liaison avec le tempo global : un tempo entré peut être utilisé dans n'importe lequel de ces effets. Pour que le tempo soit adapté à vos besoins, nous avons ajouté une subdivision dans tous ces sous-programmes. Tout ce que vous avez à faire est de régler le nombre de temps par mesure que vous souhaitez. Exemple : vous voulez qu'un délai effectue des triolets de croches. Allez sur la page *Edit* et sélectionnez 1/8 T. Vous n'avez qu'à entrer le *BPM* (pulsations par minute) avec la touche *Tempo* ou via une pédale, et le délai sera recalculé automatiquement en triolets de croches dans le tempo courant. Vous pouvez faire de même avec tous les sous-programmes contenant la Vitesse.

Sous-programmes capables d'appeler le tempo global :

*Delay*

*Chorus*

*Flanger*

*Phaser*

*Tremolo*

*Panner*

*LFO 1 (modifier)*

*LFO 2 (modifier)*

### L'écran *Tempo*

Appuyer sur la touche *Tempo* active l'écran *Tempo*, et fait clignoter l'Afficheur au Tempo courant. Les deux disparaissent après quelques secondes. Sur l'écran *Tempo*, vous pouvez apercevoir le *BPM* que vous avez entré ou en sélectionner un nouveau en plaçant le curseur sur *Tempo* et en tournant le bouton *Value*.

Tempo maximum : 300 BPM.

Tempo minimum : 20 BPM.

### *At preset change*

Choisissez si vous voulez que le Tempo soit instantanément modifié lors des changements de présets ou s'il faut attendre d'entrer un nouveau Tempo.

Exemple: Vous utilisez un préset avec un délai d'une noire, et vous avez tapé un Tempo de 120 *BPM*, soit un intervalle de 500 ms. Vous changez de préset et le nouveau préset utilise des triolets de croches. Voulez-vous utiliser immédiatement le nouveau Tempo ou attendre d'entrer un autre Tempo?

Sélectionner *Yes* autorisera l'utilisation instantanée du nouveau tempo par le nouveau préset lors des changements de présets.

### Contrôle du Tempo par pédale ou par MIDI

Le Tempo peut être choisi via l'entrée *External input* du panneau arrière du G-Force ou via un contacteur On/Off MIDI, par le réglage *I/O Setup* de l'écran *Control*.

# ACCORDEUR

Choix entre détection et sélection de la note

Fréquence du La3

Affichage permanent ou non

Arrêt du son quand l'accordeur est actif

```
Tuner
-----
▶ TUNING NOTE: DETECT
  MASTER TUNE: 440Hz
  SHOW ALWAYS: YES
  MUTE IN TUNER: NO
```

## L'écran Tuner

En appuyant sur la touche *Tuner*, vous accédez à l'écran de l'accordeur, dans lequel quatre paramètres sont réglables. L'accès à l'écran *Tuner* active aussi le mode Accordeur sur l'Afficheur et sur les VU-mètres de réduction de gain.

### Tuning Note

Avec ce paramètre, vous pouvez choisir entre le mode Détection et la sélection manuelle de la note à accorder. En mode Detect, l'Accordeur reconnaît automatiquement la note jouée. Celle-ci apparaît sur l'Afficheur avec deux flèches indiquant si la note est trop basse ou trop haute. En même temps, les VU-mètres indiquent de combien vous êtes désaccordé. Quand les deux LED centrales s'allument, vous êtes accordé.

### Master tune

Paramètre de calibration de l'Accordeur.

Nota : L'Accordeur contrôle le détecteur de *Pitch* : la hauteur des *Pitch* sera modifiée en même temps que l'Accordeur.

### Show always

Quand *Show Always* est sur On, l'Afficheur affiche en permanence la hauteur et les indicateurs de l'accordeur. Ceci vous permet de contrôler si vous êtes accordé. Ce paramètre est aussi présent dans l'écran *Utility*.

### Mute in Tuner

Ce paramètre coupe le son sur les sorties du G-Force quand l'Accordeur est activé : vous pouvez vous accorder sur scène.

en silence. Le son n'est coupé que quand l'écran de l'Accordeur est activé.

### Pilotage de l'Accordeur par pédale ou par MIDI.

L'accordeur peut être activé via l'entrée *External input* du panneau arrière du G-Force ou via un contacteur *On/Off MIDI*, par le réglage *I/O Setup* de l'écran *Control*.



## Sous-programmes

Ce chapitre décrit tous les paramètres d'édition des huit blocs et des sections d'entrée et de sortie.

### Mode Mute

Les huit blocs d'effet ont tous un certain nombre de modes de coupure du son. Ils sont placés en dernier dans la liste des paramètres d'édition de chaque bloc. Vous pouvez ainsi décider comment chaque bloc réagit quand vous pressez les touches des blocs sur la face avant. Voici une description des 5 modes activables :

**Mix 0%** Coupe la sortie de l'effet et pousse le son direct à 100%.

**FX Out** Coupe la sortie de l'effet et préserve le son direct.

**Output** Coupe à la fois la sortie de l'effet et le son direct.

**FX In** Coupe l'entrée de l'effet en préservant le niveau du son direct. Ceci permet d'entendre la fin d'un d'effet après que celui-ci ait été coupé : avec un délai, la fin du délai est conservée même si l'effet est coupé ou lors de changements de présets avec le même réglage (seuls Délai, Réverb, et *Pitch* possèdent le mode *Mute* ).

**Input** Coupe à la fois l'entrée de l'effet et le son direct. Même fonction de base que *FX In*, avec la coupure du son direct en plus (seuls Délai, Réverb, et *Pitch* possèdent le mode *Input* ).

Nota : Utiliser les modes de coupure des Entrées/Sorties signifie qu'aucun signal ne traverse le bloc courant s'il est by-passé.

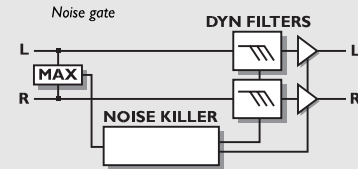
## Noise Gate

Le principe du *Noise Gate* (porte de bruit) est que quand le signal d'entrée passe au dessous d'un seuil que vous avez fixé, il est atténué d'un nombre de dB fixé lui aussi. Exemple : Vous réglez le *Threshold* (seuil) à -25dB et *Max. damping* (atténuation max) à 30dB. Tant que vous entrez du signal, le *Noise Gate* est inactif, mais si le niveau passe au-dessous de -25 dB, (sur le VU-mètre d'entrée), le *Noise Gate* atténue le signal jusqu'à un maximum de 12dB (sur le VU-mètre). La vitesse d'affaiblissement du signal

est réglée par le paramètre *Rel. rate*.

Le *Noise Gate* est dans la section d'entrée du G-Force.

L'affaiblissement du *Noise Gate* est indiqué par les LED sous l'Afficheur.



### NOISE GATE

#### Mode

Choix de l'atténuation : *Soft* (doux) ou *Hard* (brutal). *Hard* affaiblit le son quasi instantanément si le niveau d'entrée passe au-dessous du seuil, alors que *Soft* atténue le son graduellement, sans couper la fin du son.

#### Threshold

Niveau d'entrée au-dessous duquel le *Noise gate* est activé.

#### Max. Damping

Affaiblissement maximum en dB (appelé aussi Gain Reduction). Il n'y a pas d'affaiblissement s'il est réglé à 0 dB. L'affaiblissement est indiqué par les LED sous l'Afficheur.

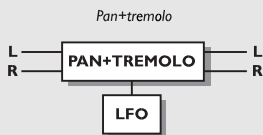
#### Release rate

Réglage de la vitesse d'affaiblissement du Noise Gate. A 100 dB par seconde, l'effet est très rapide.

## Bloc Pan+Trem

Un *Panner* (Panoramique) est à la base un changement de niveau opposé à droite et à gauche. Un *LFO* est connecté à ces niveaux pour les moduler. Un *Tremolo* est aussi un changement de niveau contrôlé par un *LFO*, mais avec un effet identique à droite et à gauche. On différencie donc un *Panner* d'un *Tremolo* par le caractère opposé ou identique des variations de niveau à droite et à gauche.

Le *Panner* a une amplitude de type *Surround*, plus large qu'une image stéréo normale. Le *Tremolo* possède une flexibilité en nombre de Courbes et en amplitude que vous ne trouverez sur aucun autre effet.



## TREMLO / PANORAMIQUE

### Tremolo

#### Speed

Fréquence du *Tremolo*.

#### Tempo

La fonction Tempo détermine la relation de l'effet par rapport au tempo. Par exemple, si vous sélectionnez 1/4T, vous obtiendrez un effet placé au triolet par rapport au tempo. Si vous sélectionnez *Ignored*, le paramètre courant utilisera la valeur du préset, sans liaison avec le Tempo.

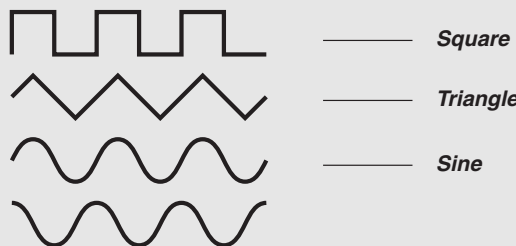
#### Depth

Intensité du *Tremolo* (amplitude des variations)

#### Curve (seulement en mode *Advanced*)

Choix de la courbe du *LFO*, entre *Square* (carré), *Sine* (sinus), ou *Triangle*.

La courbe *LFO* la plus courante est le Triangle.



Essayez la forme d'onde *Square* avec *Depth* à 100% pour hacher le son de votre guitare (effet appelé *Transforming*)

#### Pulsewidth (seulement en mode *Advanced*)

Contrôle la division entre les parties supérieure et inférieure de la forme d'onde : si *Pulsewidth* est à 75%, la partie supérieure de la courbe sera active 75% du temps.



#### In Level

Contrôle du niveau d'entrée du bloc.

#### Mix

Mixage entre le son direct et l'effet

#### Mute mode

Voir au début de ce chapitre.

### Panoramique

#### Speed

Contrôle la vitesse du *Panner*. Un *Panner* simple passe complètement de gauche à droite.

#### Tempo

La fonction Tempo détermine la relation de l'effet par rapport au tempo. Par exemple, si vous sélectionnez 1/4T, vous obtiendrez un effet placé au triolet par rapport au tempo. Si vous sélectionnez *Ignored*, le paramètre courant utilisera la valeur du préset, sans liaison avec le Tempo.

#### Curve (seulement en mode *Advanced*)

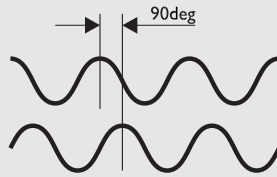
Choix de la courbe du *LFO*, entre *Square* (carré), *Sine* (sinus), ou *Triangle*. La courbe *LFO* la plus courante est le sinus.

#### Pulsewidth (seulement en mode *Surround*)

Contrôle la division entre les parties supérieure et inférieure de la forme d'onde : si *Pulsewidth* est à 75%, la partie supérieure de la courbe sera active 75% du temps. (comme pour le *Tremolo*).

#### LFO Phase (seulement en mode *Surround*)

Le *LFO phase* provoque un petit décalage du départ de l'une des formes d'onde : les sorties gauche et droite voient débuter la forme d'onde en deux instants différents. Par exemple : si *LFO phase* est réglé à 180°, les sorties gauche et droite seront exactement en opposition.



LFO PHASE

90 phase  
change

## Pan Center

Avec ce paramètre, vous pouvez déplacer le centre du *Panner*. Nota : des valeurs élevées de *Pan Center* et de *Depth* amènent le *Panner* à dépasser la largeur d'une image stéréo normale.

## Width (seulement en mode Surround)

Contrôle de la largeur du *Panner*. Si *Width* est réglé à plus de 100 %, le *Panner* ira au delà d'une image stéréo. A essayer!

## In Level

Contrôle du niveau d'entrée du bloc.

## Mix

Mixage entre le son direct et l'effet.

## Mute mode

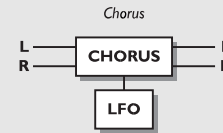
Voir au début de ce chapitre.

## Le bloc Chorus/Flanger

**Le bloc de Chorus est l'héritier du délai dynamique TC 2290 et du Chorus/Flanger 1210.**

Un *Chorus/Flanger* est un délai court modulé par un *LFO*.

La différence entre *Chorus* et *Flanger* est le feedback du *Flanger*. C'est ce paramètre qui vous donne un son classique moyen. La modulation du délai court occasionne de très petites variations de hauteur, qui, lors du mélange avec le son direct, et donne le son *Chorus*. Le signal modulé seul équivaut à un modulateur de hauteur, appelé *Vibrato*.



## CHORUS/FLANGER

### Chorus classique

Le Chorus classique utilise une relation entre la vitesse et l'amplitude appelée Nombre d'Or. Le G-Force a reçu cet effet en héritage du TC 2290.

## Speed

Vitesse du *Chorus*, appelée aussi *Rate*.

## Tempo

La fonction Tempo détermine la relation de l'effet par rapport au tempo. Par exemple, si vous sélectionnez 1/4T, vous obtiendrez un effet placé au triolet par rapport au tempo. Si vous sélectionnez *Ignored*, le paramètre courant utilisera la valeur du preset, sans liaison avec le Tempo.

## Depth

Amplitude du *Chorus*, appelée aussi intensité.

## In Level

Contrôle du niveau d'entrée du bloc.

## Mix

Mixage entre le son direct et l'effet.

## Mute mode

Voir au début de ce chapitre.

## Chorus Advanced

*Chorus Advanced* ajoute certains paramètres comme *LFO Phase* et *Curve*.

## Speed

Vitesse du *Chorus*, appelée aussi *Rate*.

## Tempo

La fonction Tempo détermine la relation de l'effet par rapport au tempo. Par exemple, si vous sélectionnez 1/4T, vous

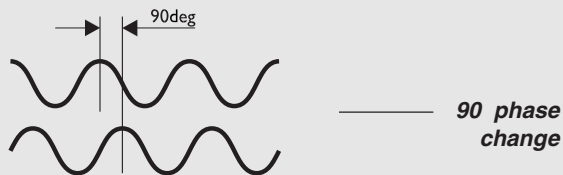
obtiendrez un effet placé au triolet par rapport au tempo. Si vous sélectionnez *Ignored*, le paramètre courant utilisera la valeur du préset, sans liaison avec le Tempo.

## Depth

Amplitude du *Chorus*, appelée aussi intensité.

## LFO Phase

Le *LFO phase* provoque un petit décalage du départ de l'une des formes d'onde : les sorties gauche et droite voient débuter la forme d'onde en deux instants différents. Par exemple : si *LFO phase* est réglé à 180°, les sorties gauche et droite seront exactement en opposition.



## LFO PHASE

### LFO Curve

Choix de la courbe du *LFO*, entre *Square* (carré), *Sine* (sinus), ou *Triangle*. La courbe *LFO* la plus courante est le sinus. (voir les courbes au chapitre Tremolo)

### Golden Ratio

Utilisation-ou non du Nombre d'Or (rapport vitesse-amplitude). Si vous voulez créer des effets *Chorus* "sauvages", n'utilisez pas le Nombre d'Or.

### Phase Reversed

Reverse la phase de la voie droite, mais seulement pour l'effet. Cette fonction élargit beaucoup l'image stéréo.

### In Level

Contrôle du niveau d'entrée du bloc.

### Mix

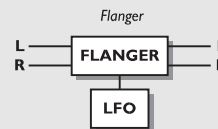
Mixage entre le son direct et l'effet

## Mute mode

Voir au début de ce chapitre.

## Flanger Classique

Le *Flanger* classique utilise une relation entre la vitesse et l'amplitude appelée Nombre d'Or. Le G-Force a reçu cet effet en héritage du TC 2290.



## FLANGER

### Speed

Vitesse du *Flanger*, aussi appelée *Rate*.

### Tempo

La fonction *Tempo* détermine la relation de l'effet par rapport au tempo. Par exemple, si vous sélectionnez 1/4T, vous obtiendrez un effet placé au triolet par rapport au tempo. Si vous sélectionnez *Ignored*, le paramètre courant utilisera la valeur du préset, sans liaison avec le Tempo.

### Depth

Amplitude du *Flanger*, appelée aussi intensité.

### Feedback

Contrôle la proportion de feedback du *Flanger*.

Nota : ce paramètre peut être négatif, c'est à dire un feedback en opposition de phase.

### In Level

Contrôle du niveau d'entrée du bloc

### Mix

Mixage entre le son direct et l'effet.

## Mute mode

Voir au début de ce chapitre.

## Flanger Advanced

*Flanger Advanced* ajoute certaines possibilités comme le feedback croisé, *LFO phase* et *Curve*.

## Speed

Vitesse du *Flanger*, aussi appelée *Rate*.

## Tempo

La fonction Tempo détermine la relation de l'effet par rapport au tempo. Par exemple, si vous sélectionnez 1/4T, vous obtiendrez un effet placé au triolet par rapport au tempo. Si vous sélectionnez *Ignored*, le paramètre courant utilisera la valeur du préset, sans liaison avec le Tempo.

## Depth

Amplitude du *Flanger*, appelée aussi intensité.

## Feedback

Contrôle la proportion de feedback du *Flanger*.

Nota : ce paramètre peut être négatif, c'est à dire un feedback en opposition de phase.

## Cross Feedback

Contrôle la proportion de feedback entre les deux voies.

Nota : ce paramètre peut être négatif, c'est à dire avec une opposition de phase entre les voies.

## LFO Phase

Le *LFO phase* provoque un petit décalage du départ de l'une des formes d'onde : les sorties gauche et droite voient débiter la forme d'onde en deux instants différents. Par exemple : si *LFO phase* est réglé à 180°, les sorties gauche et droite seront exactement en opposition (voir la figure dans le chapitre *Chorus*).

## LFO Curve

Choix de la courbe du *LFO*, entre *Square* (carré), *Sine* (sinus), ou *Triangle*. La courbe *LFO* la plus courante est le sinus. (voir les courbes au chapitre *Tremolo*)

## Golden Ratio

Utilisation-ou non du Nombre d'Or (rapport vitesse-amplitude). Si vous voulez créer des effets *Chorus* "sauvages", n'utilisez pas le Nombre d'Or.

## Phase Reversed

Reverse la phase de la voie droite, mais seulement pour l'effet. Cette fonction élargit beaucoup l'image stéréo.

## In Level

Contrôle du niveau d'entrée du bloc.

## Mix

Mixage entre le son direct et l'effet.

## Mute mode

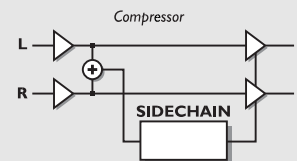
Voir au début de ce chapitre.

## Compresseur

Le Compresseur sert à réduire la dynamique du signal d'entrée, pour garder un niveau plus constant. Quand le signal d'entrée dépasse le Seuil (*Threshold*), le Compresseur commence à réduire le signal d'un certain rapport (*Ratio*). Le *Ratio* décrit de combien le signal est réduit : un *Ratio* de 2:1 signifie que si le signal dépasse le Seuil de 2 dB, la sortie n'augmente que de 1 dB.

Quand le signal passe au-dessous du Seuil, le Compresseur doit commencer à agir, mais le paramètre *Release* peut ralentir le phénomène. Le paramètre *Release* détermine le temps pendant lequel le Compresseur continue à agir après que le signal soit passé au-dessous du Seuil.

Exemple : Le Compresseur est réglé à un *Ratio* de 8:1, et le signal dépasse le seuil de 16 dB : la réduction de gain sera de 14 dB (vue sur le VU-mètre *Compressor gain*). Le temps de *Release* est réglé à 28 dB/s, ce qui signifie que le Compresseur mettra 0,5 s pour descendre au niveau du Seuil. Le Compresseur du G-Force existe en versions simple et avancée. Le Compresseur utilise un compensateur de niveau automatique, qui compense automatiquement la perte de niveau due à la réduction de gain en augmentant le niveau de sortie pour compenser la perte due à la compression.



**COMPRESSEUR**

## Threshold

Quand le niveau d'entrée dépasse le Seuil (*Threshold*), le

# LES BLOCS

Compresseur est activé. Plus on baisse le seuil, plus on a de compression.

## Ratio

Rapport de réduction du Compresseur. Exemple: un *Ratio* de 2:1 signifie que si le signal dépasse le Seuil de 2 dB, le niveau de sortie n'augmente que de 1 dB.

## Release (seulement en mode *advanced*)

Le paramètre *Release* détermine le temps pendant lequel le Compresseur continue à agir après que le signal soit passé au-dessous du Seuil : si la réduction est de 14 dB et que le temps de *Release* est réglé à 28 dB/s, le Compresseur mettra 0,5 s pour arrêter de réduire le gain.

## Soft/Hard (seulement en mode *advanced*)

Le paramètre *Soft/Hard* sélectionne le mode de mise en oeuvre du Compresseur. Quand *Soft knee* est sélectionné, le Compresseur atteint graduellement le *Ratio*, alors que quand *Hard Knee* est sélectionné, le Compresseur passe immédiatement de zéro au *Ratio*.

## In Level

Contrôle du niveau d'entrée du bloc.

## Mix

Mixage entre le son direct et l'effet.

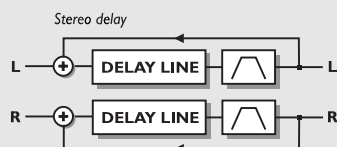
## Mute mode

Voir au début de ce chapitre.

## Délai

**Le bloc de délai a quatre options : Délai Stéréo, Délai Double, Délai Quatre Voies, Délai Deux Voies Double.**

### Délai Stereo



## Time

Réglage du temps (*Time*) de délai des voies Gauche et Droite. Le temps de délai maximum est de 740 ms.

## Tempo

La fonction Tempo détermine la relation de l'effet par rapport au tempo. Par exemple, si vous sélectionnez 1/4T, vous obtiendrez un effet placé au triolet par rapport au tempo. Si vous sélectionnez *Ignored*, le paramètre courant utilisera la valeur du préset, sans liaison avec le Tempo.

## Feedback

Contrôle le feedback des voies Gauche et Droite.

## Highcut

Coupe les fréquences supérieures à la fréquence de coupure sélectionnée. Si vous pensez qu'il y a trop d'aigus dans votre signal, vous pouvez les enlever en ajustant le filtre. Sa pente est de 12 dB/octave.

## Lowcut

Coupe les fréquences inférieures à la fréquence de coupure sélectionnée. La pente du filtre est de 12dB/octave.

## Mix

Mixage entre le son direct et l'effet.

## In Level

Contrôle du niveau d'entrée du bloc.

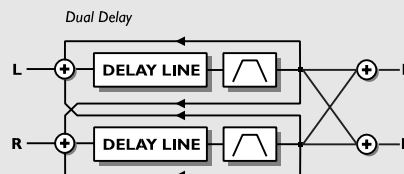
## Out Level

Contrôle du niveau de sortie du bloc de délai.

## Mute mode

Voir au début de ce chapitre.

### Délai Double



## Time 1

Réglage du temps (*Time1*) du premier délai. Le temps de délai maximum est de 740 ms.

## Time 2

Réglage du temps (*Time2*) du second délai. Le temps de délai maximum est de 740 ms.

## Tempo

Paramètre de liaison avec le Tempo global : si vous sélectionnez 1/4T, vous obtiendrez des triolets de noires du Tempo affiché (1/4 est équivalent au *BPM*). Si vous sélectionnez *Ignored*, le paramètre courant utilisera la valeur du preset, sans liaison avec le Tempo global.

## Feedback 1 to 1/Feedback 2 to 2

Règle le nombre de répétitions du délai 1 sur lui-même et du délai 2 sur lui-même.

Nota: La somme des 4 feedbacks est limitée à 100%.

## Feedback 1 to 2/ Feedback 2 to 1.

Règle le nombre de répétitions du délai 1 sur le délai 2 et du délai 2 sur le délai 1.

Nota : Ces paramètres peuvent être négatifs, renversant la phase du feedback. Ceci peut créer des effets intéressants.

## Highcut 1- 2

Coupe les fréquences supérieures à la fréquence de coupure sélectionnée. Si vous pensez qu'il y a trop d'aigus dans votre signal, vous pouvez les enlever en ajustant le filtre. Sa pente est de 12 dB/octave.

## Lowcut

Coupe les fréquences inférieures à la fréquence de coupure sélectionnée. La pente du filtre est de 12dB/octave.

## Pan 1-2

Contrôle du panoramique des voies 1 et 2.



Connectez un LFO à l'un ou l'autre de ces paramètres et vous avez un panoramique automatique supplémentaire.

## Mix

Mixage entre le son direct et l'effet.

## In Level

Contrôle du niveau d'entrée du bloc.

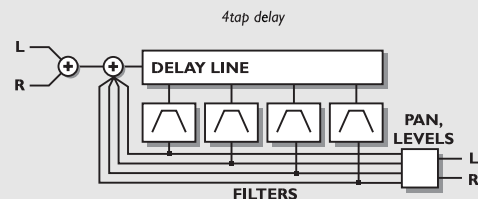
## Out Level

Contrôle du niveau de sortie du bloc de délai.

## Mute mode

Voir au début de ce chapitre.

## Délai Quatre voies



## Tap 1-4

Règle le temps de délai des quatre voies. Le délai maximum par voie est de 1480 ms.

## Tempo

Paramètre de liaison avec le Tempo global : si vous sélectionnez 1/4T, vous obtiendrez des triolets de noires du Tempo affiché (1/4 est équivalent au *BPM*). Si vous sélectionnez *Ignored*, le paramètre courant utilisera la valeur du preset, sans liaison avec le Tempo global.

## Feedback 1-4

Règle la quantité de feedback de chacune des quatre voies.

Nota : La somme des quatre feedback est limitée à 100%.

## Levels 1-4

Réglages des niveaux des quatre voies.

## Pan position 1-4

Contrôle du panoramique des voies 1 à 4.

## Highcut 1- 4

Coupe les fréquences supérieures à la fréquence de coupure sélectionnée. Si vous pensez qu'il y a trop d'aigus dans votre signal, vous pouvez les enlever en ajustant le filtre. Sa pente est de 12 dB/octave.

## Lowcut 1- 4

Coupe les fréquences inférieures à la fréquence de coupure sélectionnée. La pente du filtre est de 12dB/octave.

## Mix

Mixage entre le son direct et l'effet.

## In Level

Contrôle du niveau d'entrée du bloc.

## Out Level

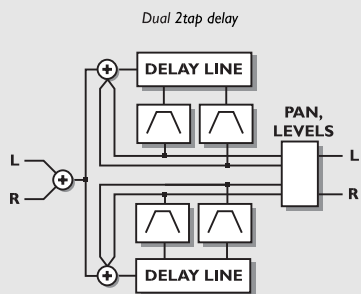
Contrôle du niveau de sortie du bloc de délai.

## Mute mode

Voir au début de ce chapitre.

## Délai Deux Voies Double

Le Délai Deux Voies Double peut fournir deux voies sur chaque ligne de délai. Les deux lignes de délai possèdent leur propre niveau d'entrée. Elles se comportent en fait comme deux processeurs de délai indépendants.



## Delay line 1&2

### Time 1-2

Réglage du délai des deux voies de la ligne de délai n° 1. Le délai maximum par voie est de 1480 ms.

## Tempo

La fonction Tempo détermine la relation de l'effet par rapport au tempo. Par exemple, si vous sélectionnez 1/4T, vous obtiendrez un effet placé au triolet par rapport au tempo. Si vous sélectionnez *Ignored*, le paramètre courant utilisera la valeur du preset, sans liaison avec le Tempo.

## Feedback 1-2

Règle la quantité de feedback des voies 1 et 2.

Nota: La somme des deux feedbacks est limitée à 100%.

## Pan position 1-2

Contrôle du panoramique des deux voies.

## Lowcut 1-2

Coupe les fréquences inférieures à la fréquence de coupure sélectionnée. La pente du filtre est de 12dB/octave.

## Highcut 1-2

Coupe les fréquences supérieures à la fréquence de coupure sélectionnée. Si vous pensez qu'il y a trop d'aigus dans votre signal, vous pouvez les enlever en ajustant le filtre. Sa pente est de 12 dB/octave.

## Line Level 1-2

Réglage des niveau d'entrée des deux lignes de délai. Ceci vous permet d'abaisser le niveau d'une des lignes sans affecter l'autre. Le paramètre *Line Level* est en fait un réglage en pourcentage du sous-programme *In Level*.

## Mix

Mixage entre le son direct et l'effet.

## In Level

Contrôle du niveau d'entrée du bloc.

## Out Level

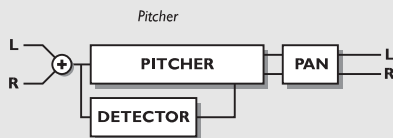
Contrôle du niveau de sortie du bloc de délai.

## Mute mode

Voir au début de ce chapitre.



## Pitcher Intelligent



### Key

Avec ce paramètre, vous indiquez au G-Force dans quelle tonalité vous jouez. Cette information est très importante, car les transpositions du Transpositeur (*Pitcher*) Intelligent sont générés d'après lui.

### Scale

Réglage de la gamme utilisée par le *Pitcher* Intelligent. Les transpositions du G-Force appartiennent à cette gamme. Il est recommandé d'utiliser la même gamme que celle de votre jeu, sinon, les transpositions pourraient être quelque peu "étranges".

### Mode

Choix du mode du *Pitcher* Intelligent.

*Stepped* : le *Pitcher* joue des notes dans la tonalité et la gamme sélectionnées, quelle que soit la note que vous jouez.

*Smooth* : Le *Pitcher* suit le signal. Vous pouvez donc effectuer un vibrato, le *Pitcher* le suivra.

### Detune Voice 1-2

Réglage du désaccord des deux transpositions. En connectant un *LFO* à ces paramètres, vous pouvez ajouter un vibrato à ces transpositions.

### Voice 1-2

Réglage des intervalles de la gamme et de la tonalité que vous voulez affecter au *Pitcher*. Exemple : vous voulez que le G-Force joue à la tierce en do majeur. Réglez la gamme à *C* (do) et *Maj. Ionian* (majeur ionien). Maintenant, réglez le décalage n°1 au troisième intervalle. Quelle que soit la note que vous jouerez, le G-Force jouera la note transposée à la tierce, c'est à dire que si vous jouez un do, le G-Force jouera un mi, troisième intervalle de la gamme de do majeur. L'écart (*Pitch*) maximum est de  $\pm 1$  octave.

### Delay 1-2

Réglage du délai de chacune des deux transpositions. Le délai

maximum par transposition est de 400 ms.

### Pan Position 1-2

Contrôle du panoramique des deux transpositions.

### Level 1-2

Réglage des niveaux des deux transpositions.

### Mix

Mixage entre le son direct et l'effet.

### In Level

Contrôle du niveau d'entrée du bloc.

### Out Level

Contrôle du niveau de sortie du bloc de délai.

### Mute mode

Voir au début de ce chapitre.

## Chromatic

### Voice 1-2

Réglage du décalage des deux voies transposées, avec un maximum de  $\pm 12$  demi-tons.

### Delay 1-2

Réglage du délai de chacune des deux transpositions. Le délai maximum par transposition est de 400 ms.

### Pan Position 1-2

Contrôle du panoramique des deux transpositions.

### Level 1-2

Réglage des niveaux des deux transpositions.

### Mix

Mixage entre le son direct et l'effet.

### In Level

Contrôle du niveau d'entrée du bloc.

### Out Level

Contrôle du niveau de sortie du bloc de délai.

### Mute mode

Voir au début de ce chapitre.



Connectez un *LFO* ou une pédale d'expression aux deux paramètres de fréquence avec la matrice Modifier.

## In Level

Contrôle du niveau d'entrée du bloc.

## Mix

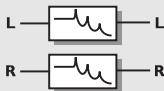
Mixage entre le son direct et l'effet

## Mute mode

Voir au début de ce chapitre.

## Formant

Les filtre Formant sont un peu spéciaux : ils peuvent créer de nouveaux sons pour vous. Imaginez une pédale qui ne dise pas WAH-WAH mais OUI OUI ! Les Formants sont les filtres naturels des voyelles humaines. Vous réglez trois paramètres : *Start*, *Thru* et *End* dans une zone de fréquences et votre son suit la courbe que vous avez créée.



### COURBE DE FORMANT

#### Start

Point de départ de la courbe de formant.

#### Thru

Point milieu de la courbe.

#### End

Point final de la courbe.

#### Age/Sex

Change le caractère de la courbe de formant. N'hésitez pas à l'essayer.

#### Sweep

Pente de la courbe de formant, vers le haut ou vers le bas. Connectez-le à une pédale ou à un autre modificateur.



Essayez de connecter le paramètre Sweep à un LFO, à ENV ou à une pédale d'expression pour une édition en temps réel.

## In Level

Contrôle du niveau d'entrée du bloc.

## Mix

Mixage entre le son direct et l'effet.

## Mute mode

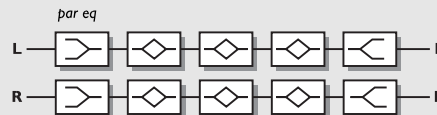
Voir au début de ce chapitre.

## Correcteur Paramétrique

L'égaliseur paramétrique contient un filtre basse fréquence (n°1), un filtre haute fréquence (N°5) et trois filtres passe-bande (n°2, n°3, n°4).

Le filtre BF est actif au dessous d'une fréquence déterminée, ajustant les signaux dont la fréquence est inférieure. Le filtre HF ajuste les signaux au dessus d'une fréquence cible.

Un filtre passe-bande est actif autour d'une fréquence donnée. L'ajustement est effectué pour la bande des fréquences voisines. La largeur de la bande est ajustée par le paramètre *BW*.



### CORRECTEUR PARAMETRIQUE

#### Freq

Réglage de la fréquence cible des différents filtres.

#### Slope/BW (bandwidth)

Le paramètre Slope ajuste la pente des filtres passe-bande, *BW* en règle la largeur.

#### Gain

Paramètre d'amplification ou d'atténuation de la fréquence cible. Tous les filtres ont une amplitude de  $\pm 12$  dB.

#### In Level

Contrôle du niveau d'entrée du bloc

## Out Level

Contrôle du niveau de sortie des blocs.

## Mute mode

Voir au début de ce chapitre.

## Reverb



### REVERB

La section Reverb du G-Force peut créer un grand nombre de réverbs, y compris la simulation des réflexions initiales d'une salle (*room*) qui provoque des effets spatiaux fantastiques que l'on ne pouvait obtenir jusqu'alors qu'avec le TC M5000.

La reverb du G-Force est divisée en deux parties :

1. Réflexions initiales.
2. *Decay* (extinction).

Les réflexions initiales de la salle représentent, en fonction de la taille de la pièce, les 50 à 200 premières ms de la réverb. Ce sont ces réflexions qui contiennent l'information sur la taille et la forme de la salle et recréent la largeur et une grande part de la profondeur d'une salle réelle.

Le *Decay* est la dernière partie d'une reverb naturelle qui est entendue comme un prolongement du son en créant une certaine profondeur derrière la source ou le signal direct, intégrée dans les caractéristiques d'une pièce ou d'une salle, comme vous l'entendez au naturel.

En recréant les réflexions initiales d'une salle, le G-Force peut créer des images stéréo très larges et profondes en "situant" la source ou le signal direct dans la salle sans utiliser de longs temps de *Decay* qui génèrent souvent un son brouillé et gênent votre jeu.

Pour vous rendre compte de l'effet des réflexions initiales, réduisez ou coupez le niveau de *Decay* (section de paramétrage du *Decay*) et montez le niveau *Room* (section de paramétrage de *Room*). Modifiez alors la taille (*size*) et la forme (*shape*) dans la section principale et choisissez une

combinaison.

Essayez alors de modifier la couleur (*Color*) dans les paramètres de *Room* pour trouver l'équilibre tonal qui vous convient.

Vous entendrez une réverb spatiale courte qui a le son d'une réverb "gated". Ajoutez enfin le *Decay* en montant le niveau de *Decay* et sélectionnez le temps de *Decay* que vous préférez.

Vous venez de créer une réverb stéréo très large et très profonde, avec un *Decay* faible et relativement court

En sélectionnant les seules réflexions initiales à fort niveau et une taille de salle *XL*, *Grand* ou *Huge* (énorme), vous obtenez un écho sec, mais si vous ajoutez la bonne longueur et le bon niveau de *Decay* et en réglant le niveau de *Room*, vous obtenez un résultat plus large et plus profond.

*Square* Salle carrée avec ses réflexions caractéristiques.

*Round* Salle diffuse avec des réflexions vivantes.

*Curved* Ensemble de réflexions douces, mais précises.

### Room size

Réglage de la taille de la salle recrée par les réflexions initiales. Il modifie automatiquement la durée du pré-décal (le temps avant la première réflexion) et le démarrage du *Decay* (*Decay start*). Le pré-décal et le *Decay start* peuvent être réglés individuellement dans les sections *Room* et *Decay* du sous-programme.

Les valeurs du paramètre sont, par ordre de taille de salle croissante :

*Box* - *Tiny* - *Small* - *Medium* - *Large* - *XL* - *Grand* - *Huge*.

Les paramètres *Box* et *Tiny* caractérisent des espaces très petits, *Grand* et *Huge* recréent de très grands espaces.

### Decay time

Réglage de la longueur du *Decay*, de 0.01 à 20.0 secondes.

### Reverb level

Réglage combiné des niveaux *Room* et *Decay*, qui sert de réglage principal de niveau, de -50 à +50. Les niveaux *Room* et *Decay* peuvent être modifiés individuellement dans les sections *Room* et *Decay* du sous-programme.

## High color

Réglage des aigus du *Decay*. Quand la "couleur" de la section *Room* du sous-programme est réglée sur *Auto*, elle contrôle aussi les aigus des réflexions initiales, du plus feutré au plus cristallin :

*Wool - Warm - Real - Clear - Bright - Crisp - Glass*

## High factor

Augmente ou réduit le réglage du *High color*, sur une échelle de  $\pm 25$ .

## Low color

Réglage des basses du *Decay*, du plus grave au plus sec.  
*Thick - Fat - Round - Natural - Light - Tight - Thin - No bass*.

## Low factor

Augmente ou réduit le réglage du *Low color*, sur une échelle de  $\pm 25$ .

## Room parameters

Réglage, de -50 à +50, du niveau des réflexions initiales, contrôlé lui-même par le réglage général de niveau de la *Reverb*. Avec ce contrôle, vous pouvez amplifier ou réduire l'influence des réflexions initiales sur le son réverbéré.

## Color

Réglage de la "couleur" des réflexions initiales, du plus doux au plus cristallin. Sur *Auto*, le paramètre est relié à *High color*.

*Auto - Wool - Warm - Real - Clear - Bright - Crisp - Glass*

## Color factor

Augmente ou réduit le réglage *Color*, sur une échelle de  $\pm 50$ .

## Predelay

Réglage du pré-délai (le temps avant la première réflexion) qui est choisi automatiquement avec le paramètre *Room size*.  
Echelle :  $\pm 50$ .

## Decay level

Réglage, de -50 à +50, du niveau de *Decay*, contrôlé lui-même par le réglage général de niveau de la *Reverb*. Avec ce contrôle, vous pouvez amplifier ou réduire l'influence du *Decay* sur le son réverbéré.

## Diffuse

Réglage fin de la densité de la fin du *Decay*. Ce paramètre est choisi automatiquement par *Decay time*. Il peut réduire les oscillations du son dans le *Decay* jusqu'au minimum.  
Echelle :  $\pm 25$ .

## Decay start

Réglage du démarrage du *Decay* (le moment où la partie *Decay* de la *Reverb* commence). Ce paramètre est choisi automatiquement par *Room Size*. Echelle :  $\pm 50$ .

## In Level

Contrôle du niveau d'entrée du bloc.

## Out Level

Contrôle du niveau de sortie du bloc de réverb.

## Mix

Réglage de la balance entre le son direct et le son modifié. Le son direct passe à travers le *G-Force* quand celui-ci est utilisé en mode série,

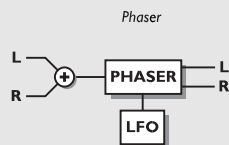
## Mute mode

Voir au début de ce chapitre.

## Filters

Le bloc des Filtres (*Filter*) contient cinq sous-programmes : Egaliseur Paramétrique (*Parametric EQ*), Wah Wah, Formant, Résonance et Déphaseur (*Phaser*). Ces cinq sous-programmes vous permettent des effets allant d'une grande discrétion à complètement farfelu.

## Phaser



### Speed

Contrôle de la vitesse du Déphaseur.

### Tempo

La fonction Tempo détermine la relation de l'effet par rapport au tempo. Par exemple, si vous sélectionnez 1/4T, vous obtiendrez un effet placé au triolet par rapport au tempo. Si vous sélectionnez *Ignored*, le paramètre courant utilisera la valeur du preset, sans liaison avec le Tempo.

### Depth

Réglage de l'amplitude du déphasage.

### Filters

Nombre de filtres utilisés pour le Déphaseur: 4, 8 et 12, provoquant des effets très différents.

### Feedback

Contrôle la proportion de signal réinjecté dans le Déphaseur  
Nota : ce paramètre peut être négatif, c'est à dire un feedback en opposition de phase.

### Mode

Avec ce paramètre, vous choisissez le mode - guitare ou basse - du déphaseur.

### In Level

Contrôle du niveau d'entrée du bloc.

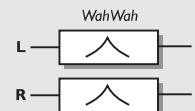
### Mix

Mixage entre le son direct et l'effet.

### Mute mode

Voir au début de ce chapitre.

## Wah Wah



### Freq

Fréquence du *Wah Wah*. Connectez ce paramètre à un *LFO*, à ENV ou à une pédale d'expression et vous aurez les effets de Wah automatique, Wah sensitif ou Wah «manuel».

### Instrument mode

Paramètre de modification de l'amplitude du Wah Wah en fonction de l'instrument : basse ou guitare.

### In Level

Contrôle du niveau d'entrée du bloc.

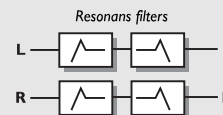
### Mix

Mixage entre le son direct et l'effet.

### Mute mode

Voir au début de ce chapitre.

## Resonance



### Locut freq

Réglage de la fréquence du filtre de résonance passe-haut.

### Lo Resonance

Amplitude de la résonance du filtre passe-haut.

# LES BLOCS

## **Hicut Freq**

Réglage de la fréquence du filtre de résonance passe-bas.

## **Hi Resonance**

Amplitude de la résonance du filtre passe-bas.

## **Start**

Point de départ de la courbe de formant.

## **Thru**

Point milieu de la courbe.

## **End**

Point final de la courbe.

## **Age/Sex**

Change le caractère de la courbe de formant. N'hésitez pas à l'essayer.

## **Sweep**

Pente de la courbe de formant, vers le haut ou vers le bas.  
Connectez-le à une pédale ou à un autre modificateur.



# CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

## Entrées analogiques

Connecteurs	Jacks 6,35 mm asymétriques (blindage à la masse)
Impédance	1 MOhm
Niveau Max. d'entrée	+21 dBu
Sensibilité	-26 dBu à +6 dBu
Surcharge admissible	Environ 15 dB
Conversion analogique - numérique	24 bit (1 bit, suréchantillonnage 128x 1 bit )
Retard de conversion	0,9 ms à 44.1 kHz
Dynamique	>105 dB
Distorsion harmonique totale	0.003% à 1 kHz, 6 dB avant écrêtage
Bande passante	20 Hz - 20 kHz (+0/-0.5 dB)
Diaphonie	<-60 dB (20 Hz - 20 kHz)

## Sorties analogiques

Connecteurs	Jacks 6,35 mm symétriques
Impédance	100 Ohm (transformateur actif)
Niveau Max de sortie	+22 dBu
Niveau de sortie	-10 dBu à +22 dBu
Conversion numérique-analogique	24 bit (suréchantillonnage 128x 1 bit )
Retard de conversion	0.6 ms à 44.1 kHz
Dynamique	>100 dB
Distorsion harmonique totale	0.005% à 1 kHz, 6 dB avant écrêtage
Bande passante	20 Hz - 20 kHz (+0/-0.5 dB)
Diaphonie	<-60 dB (20 Hz - 20 kHz)

## Entrées/Sorties numériques

Entrées/Sorties S/PDIF	Coaxial, type RCA
Formats	EIAJ CP-340, IEC 958, S/PDIF (24 bit)
Fréquence d'échantillonnage	44,1 kHz

## Interface PCMCIA

Connecteur	Carte PCMCIA type 1
Standards	PCMCIA 2.0, JEIDA 4.0
Formats	Jusqu'à 2 Mo de SRAM

## Interface de Contrôle

MIDI IN, THRU, OUT	DIN 5 broches
Contrôle externe:	Jack 6,35 mm

## Général

Finition	Face avant : aluminum anodisé, châssis : acier galvanisé peint
Afficheurs LED	3 VU-mètres, 1 matrice 5 x 14 pixels
Ecran cristaux liquides	graphique 56 x 128 pixels
Dimensions	483 x 44 x 208 mm
Poids	2.25 kg
Alimentation	100 à 240 V alternatif , 50 à 60 Hz (sélecteur automatique)
Consommation	<20 W
Pile de sauvegarde	durée de vie >10 ans

## Interférences électromagnétiques

Conformité	EN 55103-1, EN 55103-2 et <i>Class B limits of FCC rules, part 15</i>
------------	---

## Sécurité

Certifié	EN 60065, UL 1419
----------	-------------------

## Environnement

Temperature d'utilisation	0 °C à 50 °C
Temperature de stockage	-30 °C à 70 °C
Taux d'humidité maximum	90% (sans condensation)

Nota : Nous nous réservons le droit de modifier les spécifications de ce manuel en cas d'améliorations techniques ou de standardisation.



## EN CAS DE PROBLEME

### **Aucun son ne sort du G-Force en mode Bypass.**

- Vous avez sélectionné la fonction *Killdry* dans le menu *Audio* de l'écran *I/O Setup*.

### **Vous avez appuyé sur l'interrupteur mais rien ne se passe.**

- L'interrupteur du panneau arrière est sur *Off*.

### **Vous ne pouvez pas éteindre l'appareil.**

- Appuyez et tenez appuyé le bouton *Power* pendant 3 secondes, puis relâchez pour éteindre.

### **Aucun son ne traverse le G-Force.**

- Vous utilisez l'entrée Analogique mais le sélecteur d'entrée, menu *Audio* de l'écran *I/O Setup* est sur *Digital*.

### **La sortie est déphasée par rapport au signal direct.**

- Vous utilisez le G-Force en parallèle, mais la fonction *Killdry*, menu *Audio* de l'écran *I/O Setup* est sur *Off*.

### **Le VU-mètre de droite ne montre aucun signal.**

- Vous avez sélectionné *L-Only*, menu *Audio* de l'écran *I/O Setup*.

### **La pédale fonctionne mal.**

- Assurez-vous que la bonne pédale est sélectionnée dans le menu *Utility*.

# TABLEAU D'IMPLEMENTATION MIDI

PROCESSEUR D'EFFETS G-Force 23 Mai 1997

Version 1.0

Fonction		Transmis	Reconnu	Remarques
<b>Canal de Base</b>	Defaut	1	1	
	Modifié	1-16	1-16	
<b>Mode</b>	Defaut			
	Messages	X	X	
	Modifié			
<b>Numéro de note</b>		X	O	
	True Voice	X	X	
<b>Vitesse</b>	Note <i>ON</i>	X	X	
	Note <i>OFF</i>	X	X	
<b>After Touch</b>	Key's	X	O	
	Ch's	X	X	
<b>Pitch Bend</b>		X	O	
<b>Control Change</b>		0-127	0-127	
<b>Prog Change</b>		O	O	
	True#	0-127	0-127	
<b>System Exclusive</b>		O Bulkdump	O Bulkdump	
<b>Common</b>	: Song Pos	X	X	
	: Song Sel	X	X	
	: Tune	X	X	
<b>Systeme Temps Réel</b>	: Horloge	X	X	
	: Commandes	X	X	
<b>Messages Aux</b>	: Local ON/OFF	X	X	
	: All Notes OFF	X	X	
	: Active Sense	X	X	
	: Reset	X	X	
<b>Notes</b>				

O:OUI

X:NON

## **APPUYEZ SUR LA TOUCHE *BYPASS* A L'ALLUMAGE, POUR ACCEDER A L'AUTO-TEST ET SELECTIONNEZ »RUN TEST PROGRAM«**

*Tournez le bouton Value pour faire défiler l'Auto-test.*

### **Key test**

Test des touches. Sélectionnez *Key test* en appuyant sur *Enter*. Les touches doivent être appuyées selon l'ordre indiqué par le G-Force pour être testées. Appuyez sur *Exit* pour quitter *Key test*.

### **Adjust Wheel test**

Test des boutons. Sélectionnez *Adjust Wheel test* et appuyez sur *Enter*. Tournez les boutons *Value* et *Parameter* jusqu'à 30 puis jusqu'à 0. Appuyez sur *Exit* pour quitter *Adjust Wheel test*.

### **LED test**

Test des LED. Sélectionnez *LED test* et appuyez sur *Enter*. Tournez le bouton *Value* pour tester les LED. Le test est "ok" quand toutes les LED sont allumées. Appuyez sur *Exit* pour quitter *Led test*.

### **Display test**

Test de l'écran. Sélectionnez *Display test* et appuyez sur *Enter*. Appuyez sur *Enter* pour vérifier l'allumage de tous les pixels. Appuyez sur n'importe quelle touche pour quitter le test des pixels. Appuyez sur *Exit* pour quitter *Display test*.

### **Analog I/O test**

Test de l'entrée analogique. Sélectionnez *Analog I/O test* et appuyez sur *Enter*. Connectez la sortie analogique à l'entrée analogique à tester et appuyez sur *Enter*. Utilisez un câble symétrique. Le VU-mètre doit montrer -12 dB. Appuyez sur *Exit* pour quitter *Analog I/O test*.

### **Digital I/O test**

Test de l'entrée numérique. Sélectionnez *Digital I/O test* et appuyez sur *Enter*. Connectez la sortie numérique à l'entrée numérique à tester et appuyez sur *Enter*. La sortie AES/EBU peut

être connectée à l'entrée S/PDIF (et vice-versa). Le VU-mètre doit montrer 0 dB. Appuyez sur *Exit* pour quitter *Digital I/O test*.

### **Midi I/O test**

Test des entrées/sorties MIDI. Sélectionnez *Midi I/O test* et appuyez sur *Enter*. Connectez *Midi Out* à *Midi In*. Les *Prg changes* 1 à 128 sont envoyés par *Midi Thru*. Connectez cette prise à un appareil compatible MIDI et confirmez les *Prg changes*. Appuyez sur *Exit* pour quitter le test *Midi I/O*.

### **Pedal test**

Test de la pédale. Sélectionnez *Pedal test* et appuyez sur *Enter*. Sélectionnez *Pedal test* et appuyez sur *Enter*. Connectez une pédale "momentanée" à la prise *Pedal*. En appuyant sur la pédale, *Result* doit être sur "ok". En relâchant la pédale, *Result* doit être sur "Not ok". Appuyez sur *Exit* pour quitter *Pedal test*.

### **PCMCIA test**

Test du PCMCIA. Sélectionnez *PCMCIA test* et appuyez sur *Enter*. Insérez une carte PCMCIA. **ATTENTION** : toutes les données sur la carte PCMCIA seront détruites. Appuyez sur *Enter* pour lancer le test. Les résultats sont :  
*Low battery* - Il faut changer la pile de votre carte PCMCIA.  
*Not Ok* - Essayez une autre carte PCMCIA.  
Appuyez sur *Exit* pour quitter *PCMCIA test*.

### **Battery test**

Test de la pile. Sélectionnez *Battery test* et appuyez sur *Enter*. Confirmez que le résultat est "ok". Appuyez sur *Exit* pour quitter *Battery Test*.

### **System test**

Test du système. Sélectionnez *System test* et appuyez sur *Enter*. Confirmez que le résultat est "ok". Les résultats sont :  
*Eeprom Not ok* - L'appareil fonctionne vraisemblablement bien, le message est en fait destiné à un réparateur qualifié.  
*DSP Not ok* - Contactez votre revendeur.  
Appuyez sur *Exit* pour quitter *System test*.

*Eteignez et rallumez pour relancer le programme normal.*

# NOTE

Cet équipement a été testé et est conforme aux limites des appareils numériques de classe B, conformément à l'article 15 des règlements de la FCC (Commission Fédérale de la Communication du gouvernement des U.S.A.). Ces limites sont conçues pour fournir une protection raisonnable contre les interférences parasites dans des installations résidentielles. Cet équipement génère, utilise et peut émettre de l'énergie aux fréquences radio et, s'il n'est pas installé et utilisé en accord avec les instructions, peut causer des interférences parasites sur les communications radio.

Si cet équipement est la cause d'interférences parasites sur la réception de signaux radio ou télévision, qui peuvent être isolées en éteignant et allumant l'appareil, l'utilisateur est encouragé à essayer de corriger les interférences par l'une ou plus des mesures suivantes

- Reorientez ou changez la place de l'antenne de réception
- Augmentez la distance entre l'équipement et le récepteur.
- Connectez l'équipement à une prise d'un circuit d'alimentation différent de celui de l'appareil (c'est à dire commandée par un fusible ou un disjoncteur différent).
- Consultez le revendeur ou un technicien radio/TV expérimenté

L'utilisateur peut trouver une aide dans le document suivant, édité par la Commission Fédérale de la Communication du gouvernement des U.S.A.

*"How to identify and Resolve Radio/TV interference Problems."*

Aux Etats-Unis, vous pouvez obtenir ce document de l' US. Government Printing Office, Washington, DC 20402, Stock No. 004-000-0034-4.

## **Avertissement :**

Vous êtes avertis que tout changement ou modification non approuvés explicitement dans ce manuel rend caduque l'attestation officielle et vous prive du droit de faire fonctionner le produit.

## **Pour le Canada:**

Cet appareil numérique de la classe B respecte toutes les exigences du Règlement sur le matériel brouilleur du Canada.

This Class B digital apparatus meets all requirements of the Canadian Interference-Causing Equipment Regulations.

## **Certificat de conformité**

TC Electronic A/S, Sindalsvej 34, 8240 Risskov, Denmark, déclare par ces présentes sous sa propre responsabilité que le produit suivant ;

### ***G-Force Digital Signal Processor***

qui est couvert par ce certificat et marqué avec le label CE est conforme aux normes suivantes :

EN 60065 Exigences de sécurité pour appareils électroniques principaux et accessoires pour l'utilisation domestique ou similaire.

EN 55103-1 Norme d'utilisation professionnelle des appareils audio, video, audio-visuels, d'amusement et d'éclairage pour une utilisation professionnelle.  
Partie 1: Emission.

EN 55103-2 Norme d'utilisation professionnelle des appareils audio, video, audio-visuels, d'amusement et d'éclairage pour une utilisation professionnelle.  
Partie 2: Immunité.

En référence aux règlements des directives suivantes ;  
73/23/EEC, 89/336/EEC

*Fait à Risskov, 23 Mai 1997*

*Anders Fauerskov  
Managing Director*

# LISTE DE PRESETS

1	Mono Reverb	Clean / Dirty		A straight Reverb preset suitable for any mono setup.	Mono
2	Mono Chorus	Clean / Dirty		A straight Chorus preset suitable for any mono setup.	Mono
3	Mono Dyn Delay	Clean / Dirty		A Dynamic Delay preset suitable for any mono setup. Input level independent.	Mono
4	Mono Harmony C-Maj	Clean / Dirty		A preset with Intelligent Pitch-shift in C-major suitable for any mono setup.	Mono
5	Mono Doubler	Clean / Dirty		A Detuned setting producing a doubler effect suitable for any mono setup.	Mono
6	Mono Tremolo	Clean / Dirty		A straight Tremolo preset suitable for any mono setup.	Mono
7	Mono Touchwah	Clean / Dirty		A straight Touch Wah preset suitable for any mono setup.	Mono
8	Mono Phaser	Clean / Dirty		A straight Phaser preset suitable for any mono setup.	Mono
9	Mono Crank It Up	Clean / Dirty		A slightly cranked setting suitable for any mono setup.	Mono
10	Mono Pedal Delay	Clean / Dirty	X	Pedal to toe feeds the Delay input. Suitable for any mono setup.	Mono
11	Mono Pedal Pitch	Clean / Dirty	X	Pedal adds a lower octave. Suitable for any mono setup.	Mono
12	Mono Farout Phaser	Clean / Dirty		A Phaser with an LFO controlled speed, really weird. Suitable for any mono setup.	Mono
13	Stereo Reverb	Clean / Dirty		A straight Reverb preset suitable for any stereo setup.	Stereo
14	Stereo Chorus	Clean / Dirty		A straight Chorused preset suitable for any stereo setup.	Stereo
15	Stereo Wide Panner	Clean / Dirty		A Panner that pans beyond a normal stereo image.	Stereo
16	Stereo Dyn Delay	Clean / Dirty		A Dynamic Delay preset suitable for any stereo setup. Input level independent.	Stereo
17	Stereo Harmony C-Maj	Clean / Dirty		A preset with Intelligent Pitch-shift in A-major suitable for any stereo setup.	Stereo
18	Stereo Doubler	Clean / Dirty		A Detuned setting producing a doubler effect suitable for any stereo setup.	Stereo
19	Stereo Light Tremolo	Clean / Dirty		A subtle Tremolo preset suitable for any stereo setup.	Stereo
20	Stereo Summers Strum	Clean / Dirty		Great chorused, shimmery doubler, delay and reverb similar to sound used by ex- Police guitarist.	Stereo
21	Stereo Clean Lead	Clean / Dirty		A clean preset with detuned pitch and chorus.	Stereo
22	Stereo Crank It Up	Clean / Dirty		A slightly cranked setting suitable for any stereo setup.	Stereo
23	Stereo Touchwah	Clean / Dirty		An input sensitive Wah preset suitable for any stereo setup.	Stereo
24	Stereo Pedal Delay	Clean / Dirty	X	Pedal feeds the Delay input. Suitable for any stereo setup.	Stereo
25	Stereo Pedal Pitch	Clean / Dirty	X	Pedal adds a lower octave. Suitable for any mono setup.	Stereo
26	3-Way Reverb	Clean / Dirty		A straight Reverb preset suitable for any 3-way or parallel setup.	3-Way
27	3-Way Chorus	Clean / Dirty		A straight Chorus preset suitable for any 3-way or parallel setup.	3-Way
28	3-Way Delay Doubler	Clean / Dirty		A short delay making a doubler effect suitable for any 3-way or parallel setup.	3-Way
29	3-Way Slap+Slow Dly	Clean / Dirty		A simultaneous slapback delay plus long delay suitable for any 3-way or parallel setup.	3-Way
30	3-Way Dyn Delay	Clean / Dirty		A Dynamic Delay preset suitable for any 3-way or parallel setup. Input level independent.	3-Way
31	3-Way Harmony A-maj	Clean / Dirty		A preset with Intelligent Pitch-shift in A-major, suitable for any 3-way or parallel setup.	3-Way
32	3-Way Doubler	Clean / Dirty		A Detuned setting producing a doubler effect, suitable for any 3-way or parallel setup.	3-Way
33	3-Way Lead Octave up	Clean / Dirty		Adds an octave higher voice to your lead sound. Suitable for any 3-way or parallel setup.	3-Way
34	3-Way Panner	Clean / Dirty		A subtle slow panning effect. Suitable for any 3-way or parallel setup.	3-Way
35	3-Way LA's Favored	Clean / Dirty		An LA like lead sound, suitable for any 3-way or parallel setup.	3-Way
36	3-Way Pedal Reverb	Clean / Dirty	X	Pedal controls the level of the Reverb. Suitable for any 3-way or parallel setup.	3-Way
37	3-Way Pedal Octaver	Clean / Dirty	X	Pedal adds an octave voice to your sound. Suitable for any 3-way or parallel setup.	3-Way
38	Go Direct	Clean		EQ & Compression.	Rhythm
39	Clean Rhythm Room	Clean		Short room and a touch of Chorus.	Rhythm
40	Clean Notes n Chords	Clean / Dirty	X	Rhythm type preset. Pedal is attached to volume.	Rhythm
41	Garden Party	None		Dark, earthy, big-bodied acoustic guitar sound.	Rhythm
42	Love and Affection	None		Lush, compressed, organic sounding and lightly chorused. Plug your acoustic in direct and go.	Rhythm
43	Arpeggiators Dream	Clean / Dirty		A Vibrato-like Chorus + Compression, optional Reverb.	Rhythm
44	Power Chord	Driven		Optimized for power chords, with some flanging thrown in. Drive is ready to go.	Rhythm
45	For Acoustic Guitar	None		Set for high-end Acoustic direct into input.	Rhythm
46	Troubadour	None		Great solo acoustic sound, very pure, punchy and tight. Great for sitting properly in recorded tracks.	Rhythm
47	Sunset Groove	Driven		Out of phase, dominant sound. VERY articulate. Great for muted heavy rhythm/picking style.	Rhythm
48	Lipstick Color	Clean/Dirty	X	A tight, fat effect great for giving space to staccato rhythm guitar.	Rhythm
49	Nice Chorus	Clean / Dirty		A straight sine Chorus effect in combination with a hall-like Reverb.	Rhythm
50	Lush Chorus	Clean		Lush Chorus setting, good for coloring a clean sound.	Rhythm
51	Double Jeopardy	Clean / Dirty		A slapback Delay and a room Reverb.	Rhythm
52	Tone Girdle	Clean / Dirty		Compressor with optional EQ and Doubler.	Rhythm
53	Phat Chorus	Distorted		EQ + Chorus.	Rhythm
54	Crowded House	Clean / Dirty		A bright rhythm sound with a slap Delay and a reverb.	Rhythm
55	Captain Crunch	Heavy OD		Death Metal Stereo Detuning with a little slap added. Try this one on Metallica's "Enter Sandman"	Rhythm
56	Rockabilly Boogie	Driven		Classic 50's echo sound, set to emulate the time delay on a standard reel-to-reel recorder.	Rhythm
57	Thick Ducktape Delay	Clean / Dirty		Detuned, warm, ducked Delays. Input level dependent.	Rhythm
58	Slap Back Delay	Clean/Dirty		Pretty much what the title says.	Rhythm

# LISTE DE PRESETS

59	A Little Bit Country	Clean		Howdy, check out this preset with a Ultra clean and bright sound.	Rhythm
60	On The Edge	Clean / Dirty		U2 inspired Delays like on "Where The Streets Have No Name".	Rhythm
61	A Clean Fortress	Clean		Sting's "Fortress Around Your Heart" or Andy Summer's sound on "Every Breath You Take".	Rhythm
62	Gated Delay	Clean / Dirty		The Delay plays with you, but not without you.	Rhythm
63	60's Flanging	Clean / Dirty		Actually Flanges through zero by delaying the straight signal though the Delay block in parallel.	Rhythm
64	Funky Chorus	Clean		Good for R&B on a clean setting.	Rhythm
65	Flange Yer Face	Clean / Dirty		All purpose Flanger, great for guitar and vocal effects. Super for acoustic guitar.	Rhythm
66	Dream Phaser	Driven		Ambient, spacey, stereo Phase-Shifting sound.	Rhythm
67	Churner	Clean		Slow sweeping resonant Flanger, Phaser with Chorus, Pitch Detune and slap Delay into small Room.	Rhythm
68	Stereo Tremolo	Driven		A simple Tremolo, but opposite in left and right.	Rhythm
69	Beatle Chords	Clean	X	Pedal to heel = Stereo guitar / Pedal to toe = Fast rotating cabinet effect.	Rhythm
70	Phased Tremolo	Clean		Great for folk ballads or Tex-Mex tunes on clean setting. Heavy on Tremolo.	Rhythm
71	In My Room	Clean		Clean surf guitar sound reminiscent of Beach Boys' ballads, The Surfaris or The Ventures.	Rhythm
72	Spin Off	Clean / Dirty	X	Rotary effect. Use Ext. 1 to control the speed.	Rhythm
73	Vibropedal Room	Clean / Dirty	X	Fast Vibrato from Chorus with dual detune and room reverb. Pedal slows Vibrato and lowers Reverb.	Rhythm
74	Tremolo + Reverb	Clean / Dirty		Pretty straight preset with a classic Tremolo and a Hall.	Rhythm
75	Day at the Beach	Clean	X	Pedal to heel = Surfers dream / Pedal to toe = Tremolo.	Rhythm
76	Spinner	Clean / Dirty	X	Pedal to hell = Direct guitar / Pedal to toe = Spinning guitar.	Rhythm
77	Wahble Gatelike	Clean / Dirty	X	A fast Wah Filter into a Chorus and Gate-like reverb, good for anything funky. Pedal to heel lowers Wah.	Rhythm
78	Filterfun Funkypick	Clean		Envelope controlled fast downward-sliding Wah Filter with slow rise time + some Chorus and a small Reverb Hall.	Rhythm
79	Park the Wah Here	Driven	X	A parked Wah effect. Sounds like Dire Strait's "Money for Nothing", or Boston's "Long Time".	Rhythm
80	Tube Scream	Clean	X	Pedal to heel = Clean rhythm sound, Pedal to toe = Vintage Tube screamer + Room.	Rhythm
81	Raunchy Rhythm	Clean		Basic grunge rhythm guitar patch.	Rhythm
82	Malcolm	Clean		Great rhythm sound, useful with multiple guitar players in one band. Great overall rock/blues sound.	Rhythm
83	Rubbery Room	Clean	X	Smooth Drive fuzz with dynamic Chorus, smooth Phaser, a Detuner and a nice Room. Good for comping Chord work.	Rhythm
84	Crunch Phasecomp	Clean	X	A thick, fuzzed and phased effect, good for choppy comping chords.	Rhythm
85	Fuzzphaser Pedal	Clean		Pedal controls the amount of low end. Set pedal to toe for thin fuzzed sound.	Rhythm
86	A Little Crunch	Clean		Feed the G-Force with a clean setting, and have a little crunch. Good for rhythm.	Rhythm
87	Loose Tubes	Clean		Gives you that crunch with a loose bottom that you know from older tube amps. Good for rhythm.	Rhythm
88	Les is Paul	Clean		Gets that mid-rangy sound. Great rhythm sound.	Rhythm
89	Yee Ha	Clean	X	Compressed Country twang.	Lead
90	Flange Box	Clean/Dirty		Slow semi-resonant Flange in a very small "box" like reverb. Good for distorted chunks.	Lead
91	Flanger In Verb	Clean/Dirty		Slow rolling Flanger with feedback.	Lead
92	Surround Reverb	Clean		Slow moving reverb. Great for clean ballad leads.	Lead
93	Guitar Hero	Major OD		Steve Lukather, Mike Landau, Dan Huff. Think big 80's sound. Add major solo overdrive.	Lead
94	Landau Clean	Clean		LA studio session player's clean sound.	Lead
95	Ballad Clean	Clean		Smooth, pretty, Clean Shaven !!	Lead
96	Ed Now and Then	Heavy OD		Van Halen Present = Pitch-shift / Past = Phaser. Select either Pitch or Filter effect button for era.	Lead
97	So Stern	Clean		Inspired by Miles Davis' guitarist Mike Stern. Jazzy Ultra "Womanizer" effect.	Lead
98	LA Studio Rack	Clean / Dirty		A bright "LA-like" lead preset. Optional Pitch octave up.	Lead
99	Straight Lead	Clean / Dirty		An all purpose preset ready for pop leadlines.	Lead
100	Lead	Clean / Dirty		A nice tail of Delay and Reverb.	Lead
101	Westcoast Lead	Clean / Dirty		A bit of Delay reverb and chorus. Add a crunchy tone and enjoy the California feel.	Lead
102	Fusionlead	Clean		A Chorused lead sound inspired by guys like Mike Stern.	Lead
103	Clean Chorused Delay	Clean / Dirty		A Reverb and Chorused Delay that will Chorus only your long notes.	Lead
104	Clean Ducked Swell	Clean		Dynamic Delays.	Lead
105	Echocomplex	Clean / Dirty		The classic dull sound of an Echoplex with a slight moving detune to create flutter.	Lead
106	Pedal Feed Delay	Clean / Dirty	X	Pedal to heel = no Delay / Pedal to toe = feeds the Delay input.	Lead
107	Final Frontier	Clean		Good for dream like application on clean sound.	Lead
108	Wishey Wash Tap	Clean / Dirty		Fast subtle Phaser into detune and Dly/Verb wash + Chorus. Good for clean chords, fuzzed lead.	Lead
109	Twang Slap	Dirty	X	Feed with a dirty setting. Chorus and a Delay slap makes it wide and full. Good for rhythm.	Lead
110	Answering Echo	Clean / Dirty		Bryan May in Brighton Rock or Steve Vai on David Lee Roth's "Skyscraper" album.	Lead
111	Wes M Jazz Lead	Clean	X	For Octave lead jazz lines a la Wes Montgomery.	Lead
112	Low Note Thicken	Clean		Pedal to heel = shimmering rhythm guitar / Pedal to toe = Added low octave.	Lead

# LISTE DE PRESETS

113	Pitch -12 and -5	Dirty	X	Pedal to heel = Straight clean sound / Pedal to toe = two voice Pitch-shifting -12 and -5.	Lead
114	C+W Diaton Solo in A	Clean / Dirty		Play single-note runs for instant twangy Georgian C&W harmonies. Works best on higher strings.	Lead
115	Eats Your Attack	Clean / Dirty		Envelope controlled input volume. Will perform the Volume knob trick automatically.	Lead
116	Pedal Octave Down	Clean / Dirty	X	Pedal performs a Whammy down when set to heel.	Lead
117	Pedal Octave Up	Clean / Dirty	X	Pedal performs a Whammy up when set to toe.	Lead
118	Pitch Dm 5 and 3	Clean / Dirty		Single note lead. Play in D-minor with a third and a fifth added.	Lead
119	Pedal Add Octave Up	Clean	X	Pedal to heel = crunchy lead sound, Pedal to toe = adds an octave voice.	Lead
120	Flanger Beautyverb	Clean		Dense, thick reverb with medium long decay through a slow flanger. Good for leads and chords.	Lead
121	Verb Morphed to Dly	Clean / Dirty		An Envelope controlled crossfade between Reverb and Delay. Reverb when you play, Delay when you stop.	Lead
122	I've Been Drinking	Distorted	X	Pedal to heel = Phased guitar / Pedal to toe = Room spinning.	Lead
123	Panner Pedal	Clean / Dirty	X	Pedal pans from left to right.	Lead
124	Picking Style	Clean / Dirty		Input sensitive parallel Wah Filter, great for picking guitar.	Lead
125	Envelope Filter	Clean / Dirty		Envelope Filter effect. Input level threshold dependent.	Lead
126	Nervosa Doubler	Clean / Dirty		Fluttery Phaser and Panning with Chorus and Pitch-shifter doubles. Good on both lead and chords.	Lead
127	Blues Room	Clean		Nice for blues.	Lead
128	Hammer to Fall	Clean		Totally dominant distorted main rhythm guitar sound, inspired by the famed Queen song.	Lead
129	Iron Man	Clean		The Ultimate power chord sound. Metallica, saturated, ominous. Check the title, need we say more?	Lead
130	Thick'n Juicy Lead	Clean		Nice greasy lead.	Lead
131	Smooth Tubedrive	Clean		Gives you that drive with a loose bottom that you know from older tube amps. Good for lead.	Lead
132	Duckman Lead	Clean / Dirty		Quacks like a duck, thanks to a Wah-Wah. Brings back the 70's.	Lead
133	Lead Pedal Wah	Clean	X	Feed the G-Force with a clean tone and Wah away with your pedal. Great for leads.	Lead
134	Touch Wah Driven	Clean		Feed the G-Force with a clean tone and Wah away with your picking power. Great for leads.	Lead
135	Pedal liaahh	Dirty	X	Feed the G-Force with a dirty tone and talk away with your pedal. Very special lead sound.	Lead
136	Driven Lead	Clean		Overdriven lead sound with an octave shifter feed into a big hall.	Lead
137	Octavia Lead	Clean		Works well on distortion setting for wild "Yes" type solos.	Lead
138	The Smiths	Clean		Wide tremolo sound on top of a punchy distorted sound. Inspired by .....guess who!	Wacky
139	Cyber Sci-fi Surfer	Clean		Fast Panning Chorus, sweeping Phaser and Pitch-shifter doubles into filtered slap Delays and very small Reverb.	Wacky
140	Steppers in Time	Clean / Dirty		Stepped Formant Filter that steps in time with repeating Delays. Play along with Delay time for best effect.	Wacky
141	Spaceyplace	Clean / Dirty	X	Slow echoes and a big Reverb. Pedal controls Phaser level.	Wacky
142	Bluebox Echophased	Clean		The kitchen sink, full fuzz, deep Phaser, pitch at -12 and -5, panned echo and Chorus. Good on leads.	Wacky
143	Echoverb	Clean / Dirty		Smooth chorus, echo + a long hall Verb makes you sound like an ECM artist.	Wacky
144	Duality Effects	Clean / Dirty	X	Two separate effect chains. Pedal controls the speed and level of the Phaser.	Wacky
145	Bowling Multitaps	Clean / Dirty		Play melodically in time with the echoes for fun and turn on the Drive for a fuzzed sound.	Wacky
146	Slow Swell Pad	Clean / Dirty		Dreamy "attack free" sound designed for slow chord or melody passages. Input level dependent	Wacky
147	Expandelay	Clean / Dirty		First four repeats become increasingly louder before subsequent repeats decrease in volume.	Wacky
148	Infinity and Beyond	Clean / Dirty	X	Long Reverb and Delays.	Wacky
149	Deep Bass 9	Clean		Highly compressed bass sound, designed for ambient/Techno/TR303 emulation.	Wacky
150	Flange Pedal Speed	Clean / Dirty	X	Pedal controls the speed of the Flanger.	Wacky
151	Duck on Crack	Distorted	X	Pedal to heel = Moderately normal guitar / Pedal to toe = Dynamically contr. duck (1 Octave up).	Wacky
152	Sus4 Dreamscape	Clean / Dirty		Dual Shifters add a fourth and a fifth creating a sus4 chord with lots of Chorus, Delay and Reverb	Wacky
153	Crazy Brown Lead	Clean / Dirty		Sounds best on leads. Shifter adds Octave up and down with a crazed Pan and Phaser. Dynamic Delay.	Wacky
154	Eastern Ocean	Clean / Dirty	X	Dual shifters at a 5th and octave above feed into a chorus + a very wet long Reverb. Good for slow leads.	Wacky
155	Skysaw Doubler	Clean	X	Crashy fuzz into dual Pitch-shifters set an octave up with sweeping high feedback Flanger. Great for leads.	Wacky
156	Synthesized Leads	Clean		Fuzz, pitched an octave up and down into Compressor with Touchwah and slap Delays. Good on soft leads.	Wacky
157	Sexwah Pedalead Fuzz	Clean	X	A complex distorted effect with an octave + a fifth feeding a Chorus and some tap Delays. Pedal .controls the Formant filters.	Wacky
158	Industrial Mayhem	Clean / Dirty		Touchwah and a low octave shifter. Input level dependent.	Wacky
159	Electric Church	Clean / Dirty		Removes your attack. Sounds very synth-like.	Wacky
160	Trance Yer Ass Off	Clean / Dirty	X	For single note lines. Use Ext. 1 to morph from Flanger to Detuned Octaver to Touchwah and vice-versa.	Wacky

# LISTE DE PRESETS

161	Owner Solo	Clean / Dirty		Creates a guitar synth-like texture for over-the-top soloing.	Wacky
162	Double Fridge Solo	Clean / Dirty		If you weren't using the G-Force, you might need two racks of gear to create this sound.	Wacky
163	Tribute 2 Bootsy	Clean		Funky bass rig.	Wacky
164	War of the Worlds	Clean / Dirty		Play single note melodies to create instant cheesy Sci-fi tones.	Wacky
165	Inside Out Dyn Pan	Clean / Dirty		Slow Panner speeds up as signal fades.	Wacky
166	Far Away Vibrato	Clean / Dirty		You're sitting far away with your Vibrato sound.	Wacky
167	Dynamic Lesley	Clean / Dirty		Spins fast with louder signals.	Wacky
168	Varispeed Phaser	Clean / Dirty		This Phaser changes speed all the time.	Wacky
169	Dark Envelope Filter	Clean / Dirty		Compressed Envelope-Filtered Reverb. Input level dependent.	Wacky
170	Touch Wah + Octave	Clean / Dirty		Pretty much what the name says. One octave up and a Touchwah.	Wacky
171	Who's Next.	Clean / Dirty		Square Tremolo and an Autowah.	Wacky
172	Broken Speaker	Clean / Dirty		Transistor radio guitar.	Wacky
173	Touch Res and Delay	Clean / Dirty	X	An input level dependent Resonance Filter and some Delay.	Wacky
174	Jam With Loop	Clean / Dirty	X	Create a 1000ms loop and jam over it. Ext. 1 controls the looping, Ext. 2 controls the adding of the loop/ playing on top of the loop.	Wacky
175	Pedal Hold + Reverb	Clean / Dirty	X	Strike a chord, move the pedal to toe, and you have a nice background to play on.	Wacky
176	Very Scary Horror	Clean / Dirty	X	Push the pedal back and forth while playing, but watch out for the Demons.	Wacky
177	Talking Whales	Clean / Dirty	X	Push your pedal gently while playing long sustaining notes and listen to the talking whales.	Wacky
178	Flyverb Ducker	Clean / Dirty		Heeeelllp meee!! A fly caught in the sound! Chorused doubled sound into long Reverb, shifted an octave and into Phaser. Good leads.	Wacky
179	Chord Stabs	Driven	X	Pedal to heel = Mono guitar signal / Pedal to toe = Stereo octave up.	Wacky
180	Bright Room	Clean / Dirty		A single block with an all-purpose Reverb Room.	Block
181	Church	Clean / Dirty		A single block with an all-purpose Church Reverb.	Block
182	Grand Hall	Clean / Dirty		A single block with an all-purpose Grand Hall Reverb.	Block
183	Cathedral	Clean / Dirty		A single block with an all-purpose Cathedral Reverb.	Block
184	Spring Reverb	Clean / Dirty		A single block with an all-purpose Spring Reverb.	Block
185	Slow Reverb	Clean / Dirty		A single block with an all-purpose slow-reacting Reverb.	Block
186	Chorus Straight	Clean / Dirty		A single block with an all-purpose straight Chorus.	Block
187	Chorus Straight Fast	Clean / Dirty		A single block with an all-purpose straight Chorus a bit faster.	Block
188	Flanger Straight	Clean / Dirty		A single block with an all-purpose straight Flanger.	Block
189	Flanger Straight Fast	Clean / Dirty		A single block with an all-purpose straight Flanger a bit faster.	Block
190	Vibrato	Clean / Dirty		A single block with an all-purpose Vibrato (100% Chorus).	Block
191	Classic Tremolo	Clean / Dirty		A single block with an all-purpose Classic Tremolo.	Block
192	Stereo Tremolo	Clean / Dirty		A single block with an all-purpose Tremolo, opposite in left and right.	Block
193	Square Tremolo	Clean / Dirty		A single block with an all-purpose Square Tremolo also known as transforming.	Block
194	Stereo Pan Tap Tempo	Clean / Dirty		A single block with an all-purpose Panner. Tap the tempo that you want.	Block
195	Surround Panner	Clean / Dirty		A single block with an all-purpose Panner that pans past normal stereo image.	Block
196	Straight Delay	Clean / Dirty		A single block with an all-purpose 500ms Delay.	Block
197	Two Delays	Clean / Dirty		A single block with an all-purpose Delay. Left = 500ms / Right = 400ms.	Block
198	Tape Delay	Clean / Dirty		A single block with an all-purpose Highcut Filtered Delay, like an old tape Delay.	Block
199	Triplet Ping-Pong	Clean / Dirty		A single block with an all-purpose Ping-Pong Delay.	Block
200	4 Tap Delay Pedal	Clean / Dirty		A single block with an all-purpose 4-tap Delay. Pedal controls the mix level of the Delay.	Block
201	Dynamic Delay	Clean / Dirty		A single block with an all-purpose Delay. Input level dependent, plays when you stop playing.	Block
202	Soft Compressor	Clean / Dirty		A single block with an all-purpose Soft Compressor.	Block
203	Hard Compressor	Clean / Dirty		A single block with an all-purpose Hard Compressor.	Block
204	Limitter	Clean / Dirty		A single block with an all-purpose Limiter.	Block
205	Dual Detune Pedal	Clean / Dirty	X	A single block with an all-purpose Pitch Detune setting. Pedal controls the detuning of Voice 1.	Block
206	Whammy Down	Clean / Dirty	X	A single block with an all-purpose octave down Pitch-shifter. Pedal controls the pitch.	Block
207	Whammy Up	Clean / Dirty	X	A single block with an all-purpose octave up Pitch-shifter. Pedal controls the pitch.	Block
208	G-major Pitch Pedal	Clean / Dirty	X	A single block with an Intelligent Pitch-shifter set for G-major. Pedal controls the level of the third.	Block
209	D-minor 5 and 3	Clean / Dirty		A single block with an Intelligent Pitch-shifter set for D-minor with a fifth and a third added.	Block
210	Octave Dubbing	Clean / Dirty		A single block with an Octave down Pitch-shift.	Block
211	Phase Off	Clean / Dirty		A single block with an all-purpose Phaser.	Block
212	Phaser Pedal Speed	Clean / Dirty	X	A single block with another all-purpose Phaser. Pedal controls the speed of the Phaser.	Block
213	Clean Wah Pedal	Clean / Dirty	X	A single block with an all-purpose Wah Wah. Pedal controls the Wah frequency.	Block
214	Clean Touch-Wah	Clean / Dirty		A single block with an all-purpose Touchwah. Input level dependent.	Block
215	Clean Auto Wah	Clean / Dirty		A single block with an all-purpose Autowah. An external LFO controls the Wah frequency.	Block
216	Formant Touch	Clean / Dirty		A single block with an all-purpose touch-sensitive Formant Filter. Input level dependent.	Block
217	Formant Pedal	Clean / Dirty	X	A single block with an all-purpose Formant Filter. Pedal controls the Formant frequency.	Block
218	Resonance Pedal	Clean / Dirty	X	A single block with an all-purpose Resonance Filter. Pedal controls the Resonance frequency.	Block



# LISTE DE PRESETS

219	Auto Resonance	Clean / Dirty	A single block with an all-purpose Auto-Resonance Filter. An external LFO controls the Resonance filter.	Block
220	Drive 1	Clean / Dirty	A single block with an all-purpose Drive.	Block
221	Drive 2	Clean / Dirty	A single block with an all-purpose Drive.	Block
222	Drive 3	Clean / Dirty	A single block with an all-purpose Drive.	Block
223	Noise Gate Slow	Clean / Dirty	Pretty much what the title says.	Block
224	Noise Gate Slow	Clean / Dirty	Pretty much what the title says.	Block
225	Empty Routing	Clean / Dirty	An Empty Routing, good for beginning building your own presets.	Block