

GFX-8

GUITAR EFFECTS PROCESSOR

MODE D'EMPLOI

Introduction	45
Présentation du GFX-8	46
Face avant	46
Face arrière	46
Terminologie employée dans ce manuel	47
Connexions	48
Exemple de connexion (1) Connexion instrument/amplificateur	48
Exemple de connexion (2) Connexion à l'étage de puissance d'un amplificateur pour guitare	48
Exemple de connexion (3) Connexion à un lecteur CD/MD	48
Avant de jouer	49
Mise sous tension	49
Régler le simulateur d'ampli	49
Tour d'horizon (pour découvrir l'appareil)	50
Ecouter les Patches (opérations en mode Play)	52
Informations affichées en mode Play	52
Sélectionner un Patch	52
Utiliser la fonction d'édition simplifiée "Easy Edit"	53
Utiliser le mode de contournement/d'étouffement Bypass/Mute et la fonction d'accordeur Tuner	54
Régler la hauteur de référence de l'accordeur	55
Activer et couper les modules en mode de reproduction (mode Manual)	55
Changer le son d'un Patch (mode d'édition)	56
Opérations élémentaires en mode d'édition	56
Raccourci d'édition (1)	58
Raccourci d'édition (2)	58
Programmer vos propres effets de distorsion	59
Sauvegarder les réglages personnalisés de module	60
Sauvegarder et copier des Patches (utilisation du mode Store)	60
Effets et paramètres	61
Module DRIVE	61
Module ZNR/EQ (Zoom Noise Reduction/Egaliseur)	62
Module MOD (Modulation)	63
Module DLY/REV (Delay/réverbération)	67
Effets SFX	69
Module TOTAL	71
Utiliser la fonction RTM	72
Utiliser le commutateur CONTROL	73
Utiliser la fonction Jam Play	74
Utiliser l'échantillonneur	76
Exemples d'applications MIDI	77
Réglages de base de transmission/de réception MIDI	77
Sélectionner les Patches du GFX-8 via un appareil externe	77
Contrôler un appareil avec la sélection de Patch sur le GFX-8	79
Opérations de commande à distance via le GFX-8	80
Transfert de blocs de données (Bulk Dump)	81
Chargement de blocs de données (Bulk Load)	82
Logiciel fourni	82
Autres fonctions	83
Fonction d'initialisation All Initialize/Factory Recall	83
Découvrir les Patches d'usine (fonction de démonstration)	83
Régler la pédale d'expression	83
Désactivation de la fonction de contournement/d'étouffement (Bypass/Mute)	83
En cas de problème	84
En cas de problème/Précautions d'utilisation	85
Fiche technique du GFX-8	170
Tableau d'implémentation MIDI	171

Nous vous remercions pour votre achat du ZOOM GFX-8 (que nous appellerons ensuite simplement "GFX-8"). Le GFX-8 est un processeur d'effet numérique sophistiqué offrant les caractéristiques et fonctions suivantes:

- **Ensemble d'effets polyvalents**

Le système de modélisation à architecture variable (Variable Architecture Modeling System alias VAMS) permet de varier la configuration interne de l'appareil afin d'obtenir exactement l'effet souhaité. Le GFX-8 vous propose 69 effets comprenant des sons de célèbres amplificateurs pour guitare et d'autres appareils "vintage" ainsi que des fonctions de traitement des plus modernes. Vous pouvez combiner librement et utiliser simultanément jusqu'à neuf effets. Vous pouvez sauvegarder jusqu'à deux types de réglages personnalisés pour les effets de modulation et les effets de Delay/réverbération dans la mémoire interne. Vous pouvez bien entendu rappeler rapidement et facilement tout réglage souhaité.

- **Technologie avancée de distorsion**

Grâce à une nouvelle technologie inventée par Zoom, le GFX-8 peut reproduire fidèlement les caractéristiques de célèbres amplificateurs et préamplificateurs pour guitare. Vous disposez ainsi d'un choix de sons s'étalant d'un son d'Overdrive conventionnel à un son fuzz "high-gain" des plus excitants. Utilisée en combinaison avec le simulateur d'ampli et le simulateur d'enceinte intégrés, cette technologie vous permet de créer une distorsion des plus réalistes et façonnée sur mesure pour votre musique. Ce pédalier vous offre aussi deux types de distorsion personnalisée vous permettant de construire votre son de A à Z.

- **Fonction "Easy Edit" d'édition simplifiée**

Grâce aux sélecteurs et boutons en face avant de l'appareil, vous pourrez opérer des éditions-éclaircies même pendant que vous faites de la scène. Vous pouvez changer d'effet, régler l'égaliseur à 4 bandes, contrôler le gain de distorsion ou encore effectuer un réglage fin des paramètres-clés des effets Delay/de réverbération. Vous effectuerez les opérations de manière tout aussi rapide et intuitive que sur un processeur d'effet compact.

- **Capacité MIDI**

L'appareil comporte des prises MIDI IN et OUT, ce qui vous permet de connecter un séquenceur ou un clavier MIDI en vue de piloter votre GFX-8 à distance ou encore de contrôler un amplificateur pour guitare ou un autre dispositif compatible MIDI depuis le GFX-8. Vous

pouvez également archiver et charger les données de la mémoire interne via la connexion MIDI.

- **Logiciel d'édition fourni**

Le GFX-8 est livré avec un CD-ROM contenant un logiciel permettant de gérer et d'éditer les bibliothèques de Patches sur un ordinateur (Windows 95/98 ou Macintosh). Le logiciel donne aussi accès à des fonctions d'édition permettant de réaliser des réglages en profondeur qu'il n'est pas possible d'effectuer sur le pédalier même.

- **Bibliothèque de Patches complète**

Un "Patch" correspond à une combinaison d'effets et de réglages de paramètres sauvegardés dans la mémoire interne et portant un nom composé d'un maximum de 8 caractères. Le GFX-8 peut contenir jusqu'à 80 Patches (4 Patches x 20 banques) que vous pouvez modifier plus 160 Patches d'usine (4 Patches x 40 banques) qui eux ne peuvent pas être modifiés. Vous disposez donc d'un nombre total de 240 Patches.

- **Echantillonneur intégré et fonction Jam Play**

L'échantillonneur de phrase intégré offre une durée d'enregistrement maximum de 25 secondes. La fonction Jam Play permet en outre d'enregistrer une phrase de 12 secondes et de la reproduire en mode normal, inversé ou en mode scratch. Vous pouvez aussi changer la vitesse de reproduction sans affecter la hauteur. Cette fonction vous sera donc très utile pour vous entraîner à jouer des phrases. Vous pouvez connecter à l'entrée AUX une source stéréo, comme un lecteur CD ou MD et vous faire accompagner par cette source ou encore l'enregistrer en mémoire interne avec l'échantillonneur.

- **Conçu pour la scène**

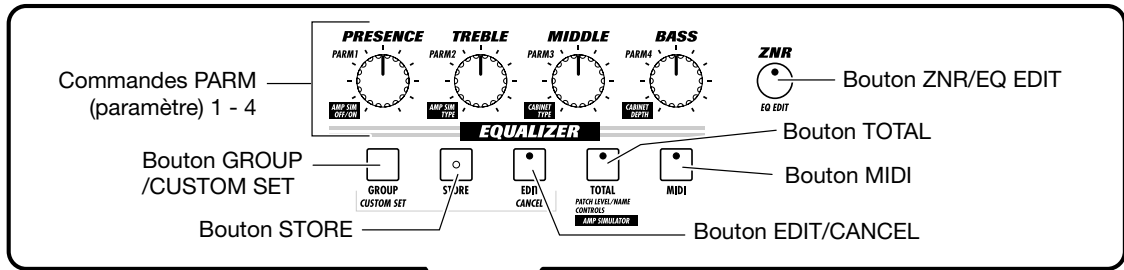
Le boîtier de l'appareil est réalisé dans un métal costaud qui résistera aux conditions d'utilisation les plus rudes. La pédale d'expression et les commutateurs au pied ont été conçus afin de vous faciliter la vie sur scène. Grâce à l'écran à 8 caractères et à l'affichage DEL à 2 chiffres, vous pourrez contrôler d'un coup d'œil les noms et numéros de Patch ainsi que les autres réglages. Pour répondre aux spécifications professionnelles, le niveau de sortie peut être réglé sur +4 dB.

Veillez prendre le temps de lire ce manuel attentivement afin d'exploiter au maximum les possibilités de votre GFX-8 et d'en obtenir une performance et une fiabilité optimales. Conservez ce manuel, la carte de garantie et toute autre documentation pour toute référence ultérieure.

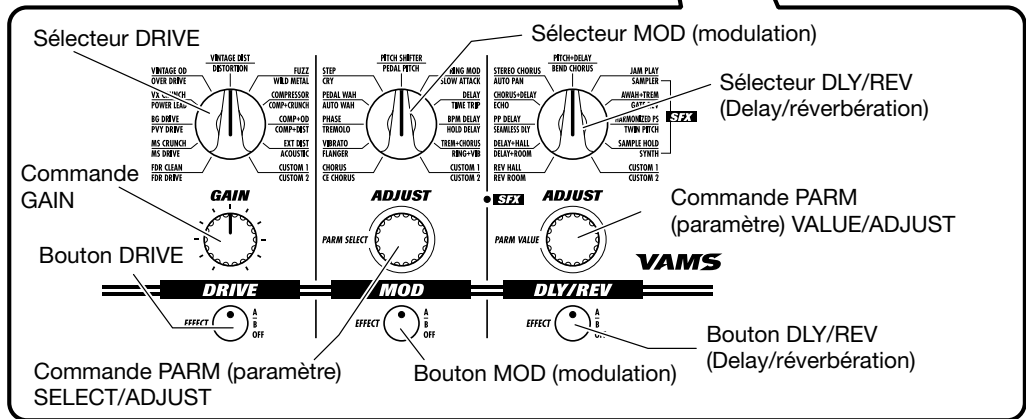
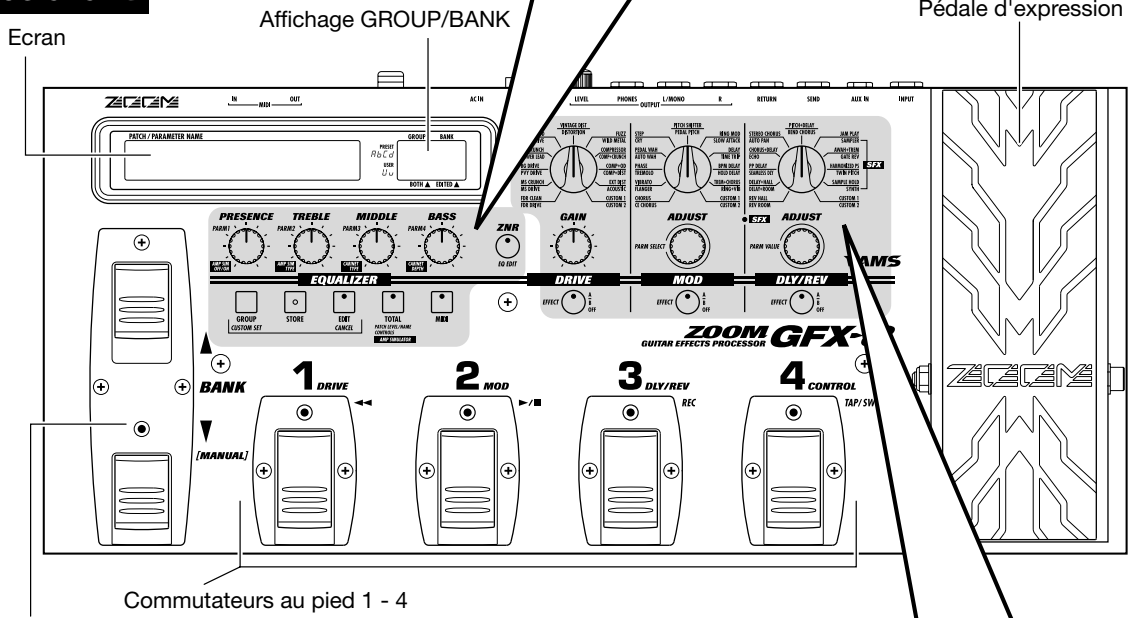
* Windows 95 et Windows 98 sont des marques déposées de Microsoft Corporation.

* Macintosh est une marque déposée de Apple Computer Inc.

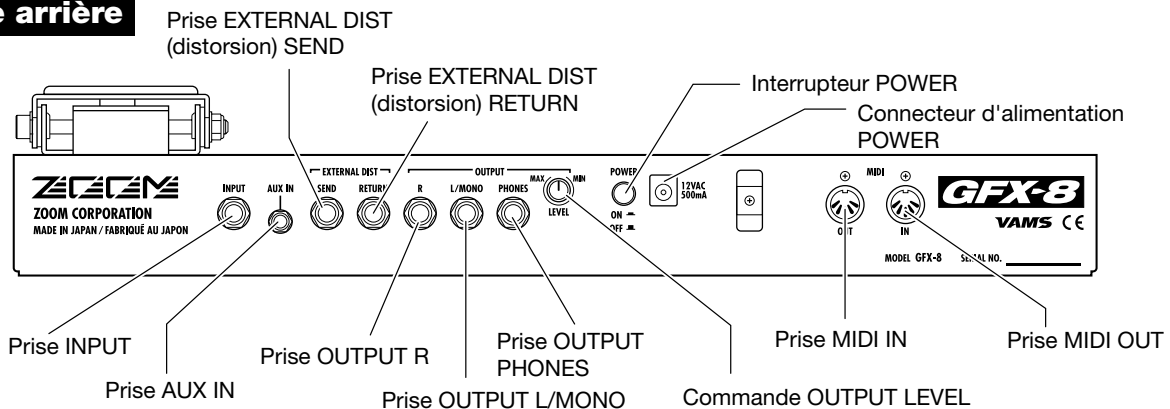
Présentation du GFX-8



Face avant



Face arrière



* Un réglage interne vous permet aussi de commuter la prise MIDI OUT afin de l'utiliser comme prise MIDI THRU (→ p. 77).

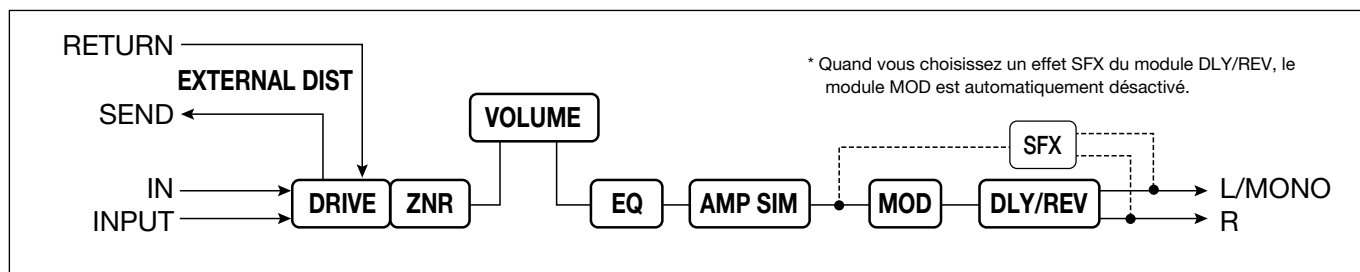
Terminologie employée dans ce manuel

Cette section décrit certains termes importants utilisés dans toute la documentation accompagnant le GFX-8.

■ Module d'effet

Un "module d'effet" sur le GFX-8 fonctionne comme un effet compact indépendant, tel qu'une distorsion ou un Delay. Le GFX-8

vous permet d'utiliser simultanément quatre modules d'effet, à savoir DRIVE, EQUALIZER, MOD et DLY/REV ainsi que la fonction ZNR (Zoom Noise Reduction) + AMP SIM (simulateur d'ampli).



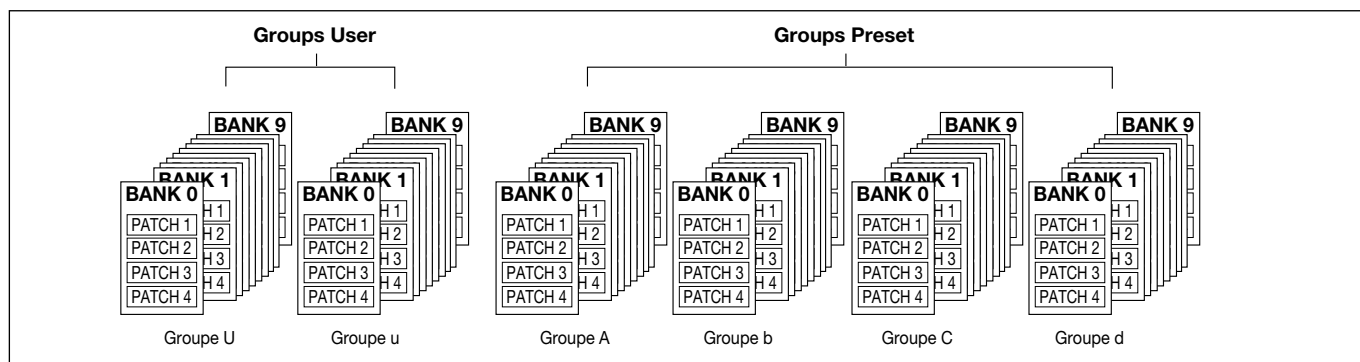
<Parcours du signal dans le GFX-8>

■ Effets et paramètres

Un effet correspond à une fonction de traitement spécifique d'un module. Vous pouvez sélectionner un des 22 effets proposés par chacun des modules d'effet DRIVE, MOD et DLY/REV. Les divers réglages d'un effet modifiables par l'utilisateur s'appellent des paramètres. Le GFX-8 propose deux types de paramètres: les paramètres d'effet, qui sont mémorisés indépendamment pour chaque Patch et les paramètres globaux, qui sont appliqués en commun à tous les Patches.

■ Patch/groupe/banque

Les combinaisons de modules d'effet et les réglages des paramètres d'effet sont sauvegardés dans la mémoire sous forme de "Patches". Le GFX-8 peut contenir un total de 240 Patches. Ces Patches sont divisés en 80 Patches utilisateur (que vous pouvez éditer, U et u) et en 160 Patches d'usine (que vous ne pouvez pas modifier) pour les groupes préprogrammés (A, b, C, d). Chaque groupe contient 10 banques numérotées de 0 - 9 et chaque banque renferme 4 Patches sélectionnables via les commutateurs au pied 1 - 4 sur la face avant de l'appareil.



■ Modes

Le GFX-8 vous propose les cinq modes d'utilisation différents décrits ci-dessous.

• Mode de reproduction Play

Ce mode permet de choisir et de jouer les Patches. Il s'agit du mode activé par défaut à la mise sous tension du GFX-8.

• Mode Manual

Ce mode vous permet de jouer de la guitare en activant et désactivant manuellement les modules.

• Mode Edit

Ce mode permet d'éditer (changer) les paramètres d'effet du Patch sélectionné.

• Mode Jam Play

Ce mode permet d'enregistrer une phrase de guitare et de la reproduire en sens normal, en sens inverse ou encore en style "scratch".

• Mode d'échantillonneur Sampler

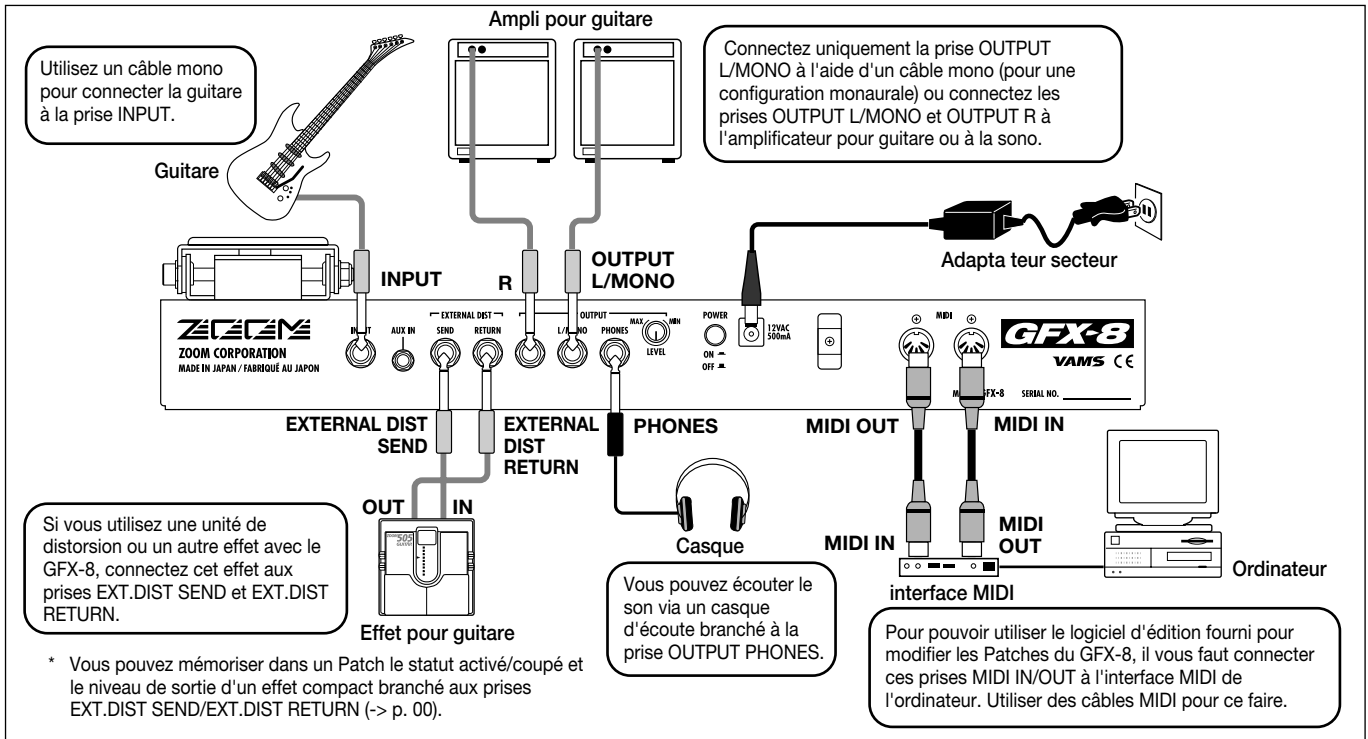
Ce mode permet d'utiliser la fonction d'échantillonneur pour enregistrer et reproduire une phrase de guitare ou une phrase provenant d'une source comme un lecteur CD.

■ RTM (real-time modulation ou modulation en temps réel)

Cette expression désigne les changements de paramètres d'effet que vous pouvez effectuer en temps réel. Vous pouvez par exemple utiliser la pédale d'expression pour changer la balance de signal sec et de signal réverbéré ou régler le temps de retard pendant un morceau à l'aide d'un séquenceur MIDI. Vous pouvez sauvegarder séparément pour chaque Patch le type et la plage de réglage du paramètre à modifier et choisir la fonction de jeu (pédale d'expression ou commandes de contrôle MIDI).

Connexions

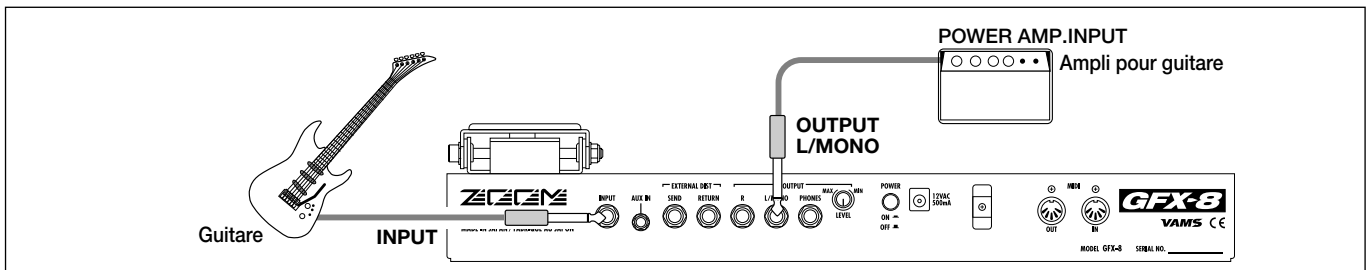
Exemple de connexion (1) Connexion instrument/amplificateur



Exemple de connexion (2) Connexion à l'étage de puissance d'un amplificateur pour guitare

Si votre amplificateur pour guitare est équipé d'une entrée séparée pour l'étage de puissance, vous pouvez directement y connecter la prise OUTPUT L/MONO du GFX-8 et utiliser ce dernier comme préamplificateur pour guitare.

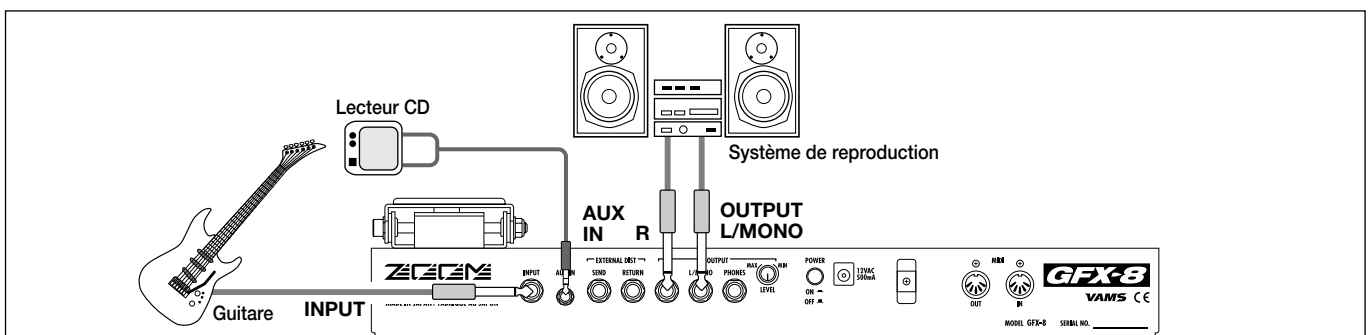
* Si vous utilisez le GFX-8 de cette manière, nous vous recommandons d'activer le simulateur d'ampli intégré (→ p. 49).



Exemple de connexion (3) Connexion à un lecteur CD/MD

Vous pouvez connecter une source stéréo de niveau ligne, comme un lecteur CD ou un lecteur MD, à la prise AUX IN via un câble adaptateur en Y. Le signal arrivant à cette prise est directement transmis aux prises OUTPUT sans être traité par les effets du GFX-8. Vous pouvez ainsi par exemple utiliser votre CD favori lors de l'apprentissage de vos solos ou riffs.

- Grâce à la fonction d'échantillonneur du GFX-8, vous pouvez aussi enregistrer le signal reçu à la prise AUX IN (→ p. 76).
- Si vous utilisez du matériel hi-fi (console de mixage, système audio ou équipement similaire) au lieu d'un amplificateur pour guitare, nous vous recommandons d'activer le simulateur d'ampli intégré (→ p. 49).



Avant de jouer

Cette section décrit les étapes à effectuer avant de jouer sur votre GFX-8.

Mise sous tension

- Assurez-vous que l'adaptateur secteur, l'instrument et l'amplificateur/le matériel de reproduction sont bien branchés au GFX-8. Avant d'effectuer toute connexion, veillez à mettre tous les éléments hors tension.

Réglez la commande de volume de l'amplificateur ou du système de sonorisation au minimum et mettez la commande OUTPUT

LEVEL en face arrière du GFX-8 au milieu ("douze heures").

- Mettez le système sous tension en respectant l'ordre suivant: GFX-8 → amplificateur.
- Tout en jouant sur l'instrument, réglez la commande de volume de l'amplificateur, celle de l'instrument et la commande OUTPUT LEVEL du GFX-8 sur un niveau approprié.

Régler le simulateur d'ampli

Le GFX-8 comporte un simulateur d'ampli permettant de reproduire les caractéristiques électriques et le son des enceintes d'une tour d'amplificateur pour guitare. Avant d'utiliser le GFX-8, nous vous conseillons de régler le simulateur d'ampli en fonction du système de sonorisation ou de l'amplificateur pour guitare connecté. Ce réglage vous permettra d'obtenir les meilleurs résultats.

- Juste après la mise sous tension du GFX-8, appuyez sur le bouton TOTAL.

Le GFX-8 active le mode d'édition, qui permet de modifier divers réglages internes. Le bouton TOTAL clignote en rouge et l'écran affiche "PATCHLVL".



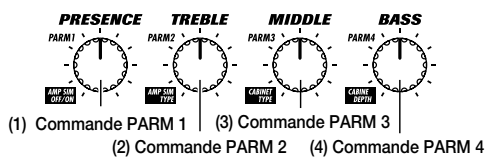
- Appuyez deux fois sur le bouton TOTAL, de sorte qu'il clignote en orange.

L'écran affiche le message "AMP SIM".



- Utilisez les commandes PARM 1 - 4 pour régler le simulateur d'ampli en fonction du système d'amplification employé.

Tant que le bouton TOTAL clignote en orange, vous pouvez effectuer le réglage de simulateur d'ampli via les commandes PARM 1 - 4.



(1) Commande PARM 1 AMP SIM

Active/coupe le simulateur d'ampli.

(2) Commande PARM 2 AMP TYPE

Détermine les caractéristiques du simulateur d'ampli comme suit (uniquement si le paramètre 1 est réglé sur "on" (activé)).

■ Connexion ligne

- LC Amplificateur de type Combo conventionnel
- Lb Amplificateur de type Combo de son clair
- LS Amplificateur de type Stack

■ Connexion amplificateur de puissance

- AC Amplificateur de type Combo
- AS Amplificateur de type Stack

(3) Commande PARM 3 CABINET

Choisit le type de simulation d'enceinte.

- oF Simulateur d'enceinte désactivé (OFF)
- C1 Enceinte d'amplificateur Combo avec un haut-parleur 12"
- C2 Enceinte d'amplificateur Combo avec deux haut-parleurs 12"
- ST Enceinte d'amplificateur Stack avec quatre haut-parleurs 10"
- WL Enceinte de tour d'amplificateur avec quatre haut-parleurs 10"

(4) Commande PARM 4 CABI DPT

Règle sur une plage de 0 - 10 la profondeur de l'effet de simulation d'enceinte.

Les réglages suivants sont préconisés pour les divers systèmes de reproduction et méthodes de connexion.

■ Connexion à la prise d'entrée d'un amplificateur pour guitare

PARM 1	PARM 2	PARM 3	PARM 4
oF	--	--	--

■ Connexion à la prise d'entrée amplificateur de puissance d'un amplificateur pour guitare

PARM 1	PARM 2	PARM 3	PARM 4
on	AC AS	oF	--

■ Connexion à un système hi-fi, une console de mixage ou une sono

PARM 1	PARM 2	PARM 3	PARM 4
on	LC Lb LS	C1 C2 ST WT	0 - 10

- Une fois les réglages terminés, appuyez deux fois sur le bouton STORE.



Le nouveau réglage de simulateur d'ampli est sauvegardé. Ces réglages sont conservés même après la mise hors tension de l'appareil.

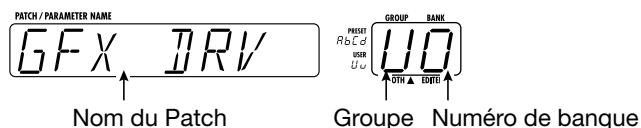
Tour d'horizon (pour découvrir l'appareil)

Cette section décrit les opérations élémentaires en mode Play du GFX-8.

Vous pouvez ainsi vous mettre directement à l'ouvrage et découvrir de quoi le GFX-8 est capable.

1 Choix du Patch/numéro de banque/groupe

En mode de reproduction (Play), le nom du Patch sélectionné est affiché à l'écran. L'affichage GROUP/BANK vous tient au courant du groupe et de la banque du Patch.

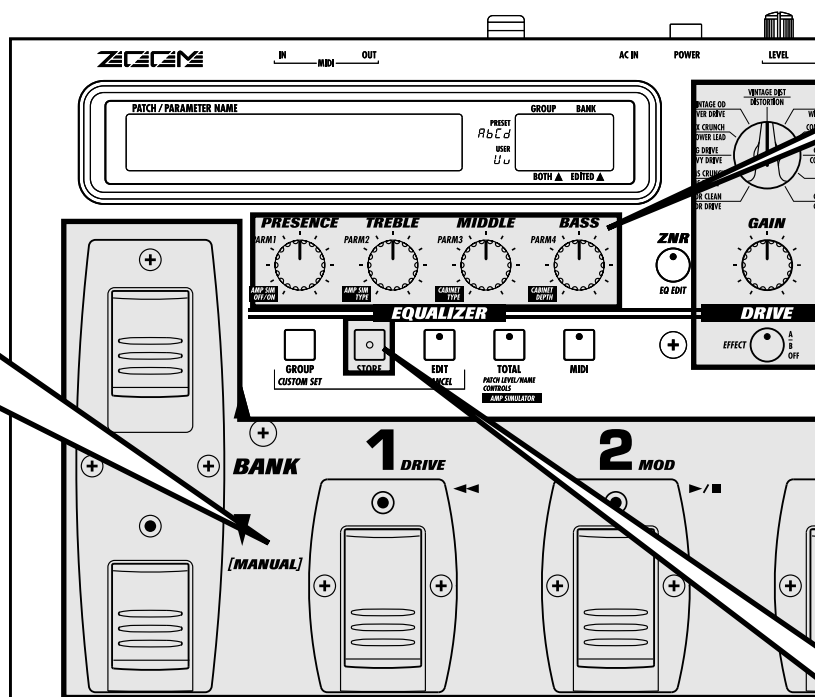


- 1 Pour changer de Patch au sein d'une même banque, appuyez sur un commutateur au pied 1 - 4 dont la diode n'est pas allumée.

* Si vous appuyez sur un commutateur au pied dont la diode est allumée, le GFX-8 activera le mode de contournement (Bypass).

- 2 Pour choisir un Patch d'une autre banque ou d'un autre groupe, utilisez les commutateurs au pied BANK UP/DOWN et 1 - 4 pour effectuer votre choix.

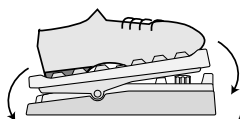
- Pour en savoir plus sur la sélection de Patch/banque/groupe, voyez la p. 52.



2 Pour influencer l'effet à l'aide de la modulation RTM

La modulation RTM (real-time modulation) désigne le changement en temps réel d'un effet à l'aide de la pédale d'expression.

- 1 Enfoncez la pédale d'expression.



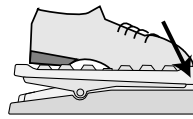
Appuyez d'avant en arrière.

L'effet change quand vous appuyez sur la pédale d'expression. Vous pouvez programmer pour chaque Patch le paramètre assigné à la pédale. Essayez cette fonction et observez quel paramètre elle permet de changer pour les Patches

- Pour connaître les effets offrant le contrôle RTM, voyez la p. 72.

- Pour en savoir plus sur l'utilisation de la pédale d'expression, voyez la p. 83.

- 2 Enfoncez à fond la pédale d'expression.



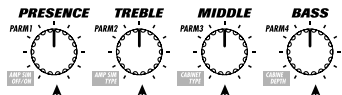
Enfoncez à fond.

La pédale d'expression comporte un commutateur que vous pouvez déclencher en appuyant fermement sur la pédale jusqu'en bout de course. Ce commutateur active et désactive le module auquel le contrôle RTM est assigné.

3 Pour choisir d'autres effets ou régler l'intensité de l'effet, utilisez la fonction d'édition simplifiée.

En effectuant les étapes ci-dessous, vous pouvez changer le timbre du Patch et l'intensité de l'effet.

- ① Pour régler le timbre du Patch, utilisez les commandes PARM 1 - 4.



Permet de régler la plage des ultra-hautes fréquences.

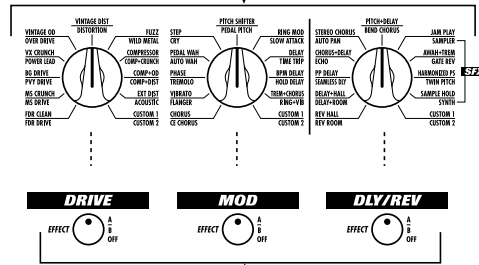
Permet de régler la plage des aigus.

Permet de régler la plage des graves.

Permet de régler la plage des médiums.

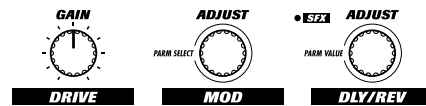
- ② Pour changer d'effet, utilisez les sélecteurs et boutons DRIVE, MOD, DLY/REV.

Tournez le sélecteur pour choisir l'effet souhaité du module en question (DRIVE, MOD, DLY/REV)



Active (ON) et désactive (OFF) le module en question (DRIVE, MOD, DLY/REV) et change de groupe pour la sélection d'effet.

- ③ Pour changer l'intensité de l'effet, utilisez la commande GAIN, PARM SELECT ou PARM VALUE.



Permet de régler un paramètre-clé du module DRIVE

Permet de régler un paramètre-clé du module MOD
Permet de régler un paramètre-clé du module DLY/REV

* Durant les réglages, le bouton du module en question clignote.
* Le paramètre réglable dépend du Patch choisi.

- Pour en savoir plus sur la fonction d'édition simplifiée, voyez la p. 53.
- Pour en savoir plus sur la procédure d'édition en profondeur, voyez la p. 56.

4 Pour sauvegarder un Patch édité

Pour sauvegarder le Patch que vous venez d'éditer, appuyez deux fois sur le bouton STORE.

Si nécessaire, changez la destination de sauvegarde via les commutateurs au pied BANK UP/DOWN et 1 - 4 avant d'appuyer deux fois sur le bouton STORE. Notez que vous pouvez uniquement sauvegarder vos Patches dans une mémoire du groupe utilisateur.

Si vous appuyez sur le bouton EDIT/CANCEL avant d'avoir appuyé deux fois sur le bouton STORE, l'opération de sauvegarde est annulée et l'appareil retourne en mode de reproduction.

- Pour en savoir plus sur la sauvegarde des Patches, voyez la p. 60.

5 Autres fonctions utiles

- Voyez la p. 49 pour en savoir plus sur l'utilisation du simulateur d'ampli.
- Voyez la p. 54 pour en savoir plus sur l'utilisation de l'accordeur intégré.
- Voyez la p. 76 pour en savoir plus sur l'enregistrement/la reproduction de phrases (échantillonneur).
- Voyez la p. 74 pour en savoir plus sur le mode de reproduction des phrases enregistrées (fonction Jam Play).

Ecouter les Patches (opérations en mode Play)

Le "mode Play" (ou mode de reproduction) sert à la sélection et à la reproduction des Patches sauvegardés dans la mémoire interne du GFX-8. A la mise sous tension, le GFX-8 active toujours ce mode. Cette section vous montre comment exploiter les fonctions offertes par ce mode.

Informations affichées en mode Play

En mode de reproduction, les informations suivantes sont affichées en face avant.

(1) Nom du Patch

(2) Groupe (U, u, A, b, C, d)
U et u désignent les groupes utilisateur, A - d les groupes préprogrammés.

(3) Numéro de banque (0 - 9)

(4) Un point (.) affiché ici vous indique que vous pouvez sélectionner les Patches du groupe utilisateur/groupe préprogrammé l'un à la suite de l'autre.

(5) La diode du commutateur au pied correspondant au Patch sélectionné

(6) S'allume en rouge si le module EQ du Patch est activé (ON).

(7) Quand la diode est rouge, l'effet appartient au groupe A et quand la diode est verte, l'effet appartient au groupe B.
Quand la diode est éteinte, l'effet est désactivé.

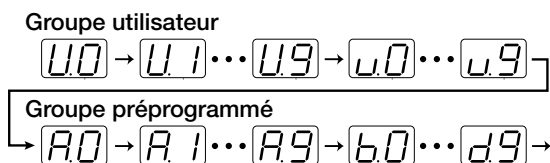
Sélectionner un Patch

1. Pour changer de Patch en mode de reproduction, appuyez sur un commutateur au pied 1 - 4 dont la diode est éteinte.

En mode de reproduction, les commutateurs au pied 1 - 4 servent à choisir un Patch du même groupe/banque. La diode du commutateur au pied activé est allumée.

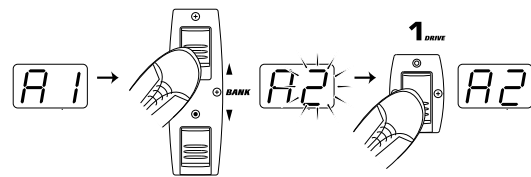
2. Pour choisir un Patch d'un autre groupe/banque, appuyez sur le commutateur au pied BANK UP ou DOWN, puis choisissez le nouveau Patch via les commutateurs au pied 1 - 4.

Par exemple, quand vous appuyez plusieurs fois sur le commutateur au pied BANK UP, le numéro de groupe/banque change comme suit.

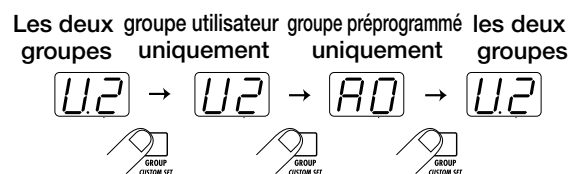


Notez que le choix d'une banque/d'un groupe (la section modifiée clignote sur l'affichage GROUP/BANK) n'active pas

de Patch au sein de cette banque/groupe. Pour sélectionner un Patch, vous devez ensuite appuyer sur un des commutateurs au pied 1 - 4 (l'affichage GROUP/BANK cesse de clignoter).



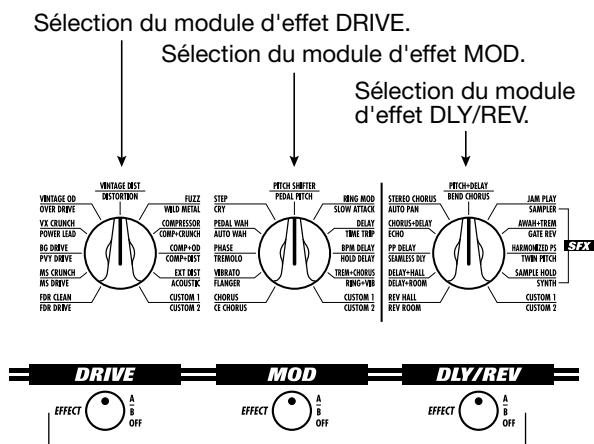
Si vous le souhaitez, vous pouvez limiter l'action des commutateurs au pied BANK UP/DOWN à la sélection de banques des groupes utilisateur ou des groupes préprogrammés. Pour ce faire, appuyez sur le bouton GROUP. A chaque fois que vous enfoncez ce bouton, le mode de sélection de groupe change dans l'ordre suivant.



Utiliser la fonction d'édition simplifiée "Easy Edit"

Pour éditer des paramètres du GFX-8, la méthode normale consiste à activer le mode d'édition, à sélectionner le paramètre souhaité et à changer le réglage. Vous pouvez cependant aussi modifier l'effet dans les modules et en éditer les paramètres-clés sans quitter le mode de reproduction. Ce dernier type d'édition correspond à la fonction d'édition simplifiée.

1. Pour modifier l'effet du module DRIVE, MOD ou DLY/REV, utilisez le sélecteur et le bouton du module en question.



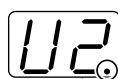
Active (ON) et désactive (OFF) le module en question (DRIVE, MOD, DLY/REV) et change de groupe pour la sélection d'effet. A chaque pression sur le bouton, l'appareil active l'un des trois modes suivants.

Bouton éteint ou clignotant lentement en rouge
Le module en question est désactivé (OFF).

Bouton allumé/clignotant en rouge
Le module est activé (ON) et un effet du groupe A (lettrage supérieur) est sélectionné.

Bouton allumé/clignotant en vert
Le module est activé et un effet du groupe B (lettrage inférieur) est sélectionné.

Quand vous sélectionnez un autre effet, l'écran en affiche le nom pendant environ 2 secondes. Le symbole EDITED (.) apparaît sur l'affichage GROUP/BANK. Ce symbole vous indique qu'un paramètre d'effet de ce Patch a été édité. Ce symbole disparaît quand vous retrouvez le réglage original.



Symbole EDITED (.)



Tant que vous n'avez changé que de groupe d'effet, l'effet sélectionné précédemment est toujours activé. Le changement ne sera exécuté que lorsque vous utilisez le sélecteur du module en question. Aussi, il se pourrait qu'entre les deux réglages, la position du sélecteur et l'effet sélectionné ne correspondent pas.

2. Pour régler un paramètre-clé de chaque module, utilisez les commandes suivantes.

[EQ]

PRESENCE:

Permet d'accroître ou d'atténuer la plage des ultra-hautes fréquences.

TREBLE:

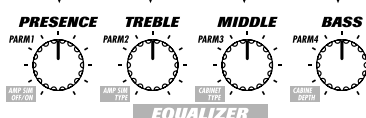
Permet d'accroître ou d'atténuer la plage des aigus.

MIDDLE:

Permet d'accroître ou d'atténuer la plage des médiums.

BASS:

Permet d'accroître ou d'atténuer la plage des graves.



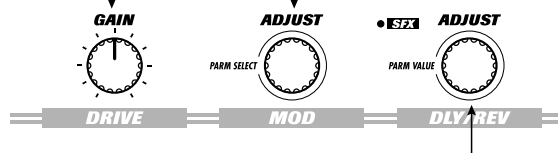
[Commandes PARM 1 - 4]

Règlent les paramètres suivants du module EQ.

[Commande GAIN]

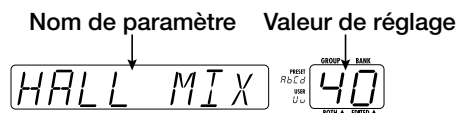
Règle un paramètre-clé du module DRIVE. Pour la majorité des Patches, il s'agit du paramètre GAIN déterminant l'intensité de la distorsion.

[Commande PARM SELECT/ADJUST]
Règle un paramètre-clé du module MOD.



[Commande PARM VALUE/ADJUST]
Règle un paramètre-clé du module DLY/REV.

Quand vous utilisez l'une de commandes ci-dessus, l'écran affiche le nom du paramètre et l'affichage GROUP/BANK indique la valeur du paramètre pendant environ 2 secondes.



Le paramètre assigné aux commandes GAIN, PARM SELECT/ADJUST et PARM VALUE/ADJUST dépend de l'effet sélectionné pour le module en question (→ p. 61 - 71).



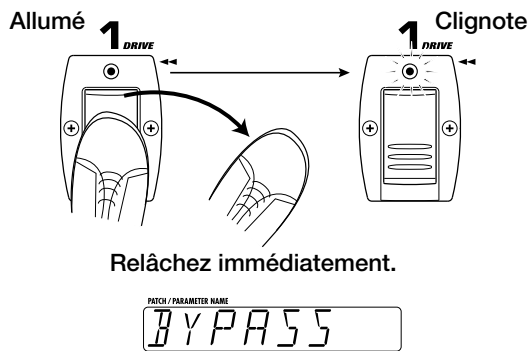
- Modifier des effets ou des paramètres désactivés (OFF) dans le module sélectionné ne produit aucun effet. Dans ce cas, l'écran affiche le message "OFF".
- Tous les changements effectués à l'aide de la fonction d'édition simplifiée sont provisoires. Les réglages retournent à leur état original quand vous changez de Patch. Pour conserver vos changements, veuillez à sauvegarder le Patch (→ p. 60).

Utiliser le mode de contournement/d'étouffement Bypass/Mute et la fonction d'accordeur Tuner

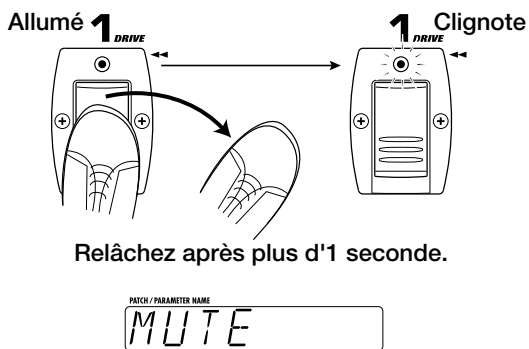
Le GFX-8 comprend un accordeur chromatique automatique destiné à la guitare. Pour pouvoir utiliser la fonction d'accordeur, vous devez contourner (désactiver temporairement) ou étouffer (couper le son direct/son d'effet) les effets de l'appareil.

1. Pour activer le mode de contournement (d'étouffement) du GFX-8, enfoncez et relâchez immédiatement le commutateur au pied 1 - 4 utilisé pour activer le Patch choisi (le commutateur au pied dont la diode est allumée).

Le GFX-8 active le mode de contournement quand vous appuyez brièvement en mode de reproduction sur le commutateur au pied dont la diode est allumée. La diode du commutateur au pied clignote alors et l'écran affiche le message "BYPASS".



Si vous enfoncez pendant plus d'1 seconde puis que vous relâchez un commutateur au pied dont la diode est allumée, le GFX-8 active le mode d'étouffement. La diode du commutateur au pied clignote alors et l'écran affiche le message "MUTE".



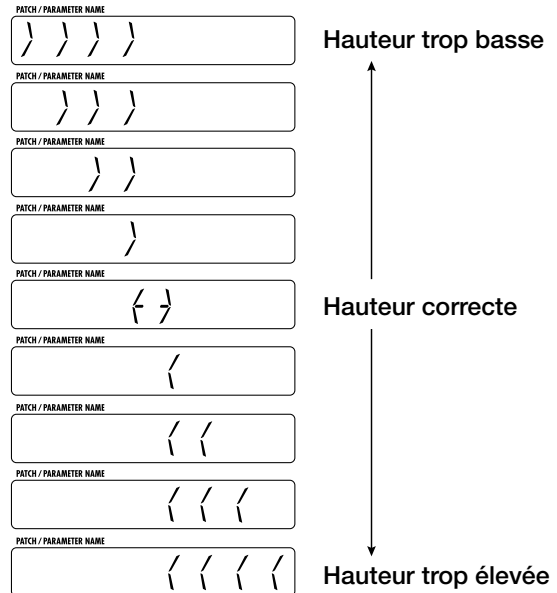
2. Jouez à vide la corde que vous souhaitez accorder et regardez l'affichage GROUP/BANK. Le GFX-8 détecte automatiquement la hauteur et indique via l'affichage GROUP/BANK la note la plus proche de la hauteur de la corde.

A = A	C = C	D = d	E = E	G = G
A# = A ^o	C# = C ^o	D# = d ^o	F = F	G# = G ^o
B = b		F# = F ^o		

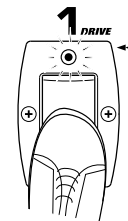


Quand vous accordez votre instrument, jouez toujours une seule corde à la fois. Si vous jouez un accord, l'accordeur ne pourra pas détecter correctement la hauteur.

3. Quand l'affichage GROUP/BANK indique la note souhaitée, effectuez les réglages fins d'accord tout en regardant l'écran.



4. Accordez les autres cordes de la même manière.
5. Quand l'instrument est accordé, appuyez à nouveau sur le commutateur au pied dont la diode clignote.



Le GFX-8 retourne en mode de reproduction.



Si vous le souhaitez, vous pouvez changer les réglages de sorte que le GFX-8 n'active pas le mode de contournement/d'étouffement (Bypass/Mute) quand vous appuyez sur le commutateur au pied dont la diode est allumée. Pour en savoir plus, voyez la page 83.

Régler la hauteur de référence de l'accordeur

A la mise sous tension, le GFX-8 adopte toujours la hauteur de référence standard "La médian = 440 Hz". Si vous le souhaitez, vous pouvez changer la fréquence de référence. Cette fonction sera par exemple utile pour accorder votre instrument avec un autre instrument ou une source dont vous ne pouvez pas modifier facilement l'accord, comme un piano acoustique ou un CD. Pour ce faire, changez d'abord la hauteur de référence du GFX-8, puis accordez votre guitare.

1. Activez en mode de reproduction le mode de contournement/d'étouffement du GFX-8 en appuyant sur le commutateur au pied 1 - 4 dont la diode est allumée.
2. Réglez la hauteur de référence en tournant la commande DLY/REV (PARM VALUE). Quand vous utilisez cette commande, l'écran affiche la hauteur de référence choisie. Le réglage original correspond à "440" (La médian = 440 Hz).

La plage de réglage s'étend de "435" (La médian = 435 Hz) à "445" (La médian = 445 Hz) par pas d'1 Hz.

3. Une fois que l'accord est terminé, appuyez à nouveau sur le commutateur au pied dont la diode clignote.

Le GFX-8 retourne en mode de reproduction.



A la prochaine mise sous tension du GFX-8, la hauteur de référence retournera à sa valeur "440".

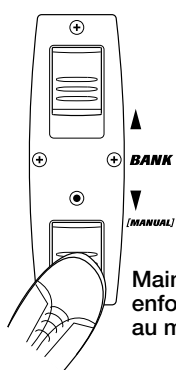
Valeur de hauteur de référence



Activer et couper les modules en mode de reproduction (mode Manual)

En "mode manuel", vous pouvez utiliser les commutateurs au pied 1 - 4 pour activer (ON) et couper (OFF) un module individuel dans un Patch et modifier des paramètres spécifiques. Le mode manuel permet d'utiliser les modules d'un Patch comme des effets compacts indépendants.

1. Choisissez un Patch en mode de reproduction.
2. Appuyez sur le commutateur au pied BANK DOWN et maintenez-le enfoncé pendant au moins 1 seconde. Le GFX-8 active le mode manuel. L'écran affiche le message "MANUAL".



Maintenir enfoncé pendant au moins 1 seconde.

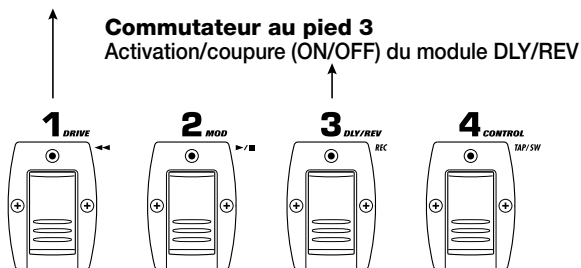


3. Utilisez les commutateurs au pied 1 - 4.

En mode manuel, les commutateurs au pied 1 - 4 remplissent les fonctions suivantes.

Commutateur au pied 1

Activation/coupage (ON/OFF) du module DRIVE



Commutateur au pied 2
Activation/coupage (ON/OFF)
du module MOD

Commutateur au pied 4
Contrôle d'un paramètre programmé
individuellement pour chaque Patch,
tel que le contournement de module,
la fonction d'entrée Tap de temps de
retard, etc.



Vous pouvez définir via le module TOTAL le paramètre contrôlé à l'aide du commutateur au pied 4 (CONTROL) (→ p. 71).

4. Pour retourner en mode de reproduction, appuyez encore une fois sur le commutateur au pied BANK DOWN.

Changer le son d'un Patch (mode d'édition)

Le "mode d'édition" permet de changer les paramètres composant un Patch afin de créer votre propre son. Cette section vous décrit l'utilisation du mode d'édition.

Opérations élémentaires en mode d'édition

Cette section décrit les opérations élémentaires que vous effectuerez normalement en mode d'édition.

En plus de ces opérations, le mode d'édition vous propose un raccourci permettant d'éditer rapidement un paramètre spécifique (→ p. 58).

1. Choisissez en mode de reproduction le Patch que vous souhaitez éditer.

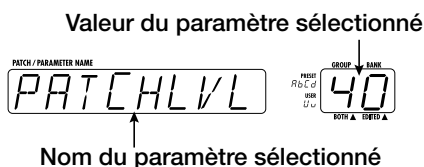
Vous pouvez choisir un Patch dans un groupe utilisateur ou dans un groupe préprogrammé. Cependant, vu que les Patches des groupes préprogrammés ne peuvent pas être modifiés, après avoir édité un de ces Patches, vous devez le sauvegarder dans le Patch d'un groupe utilisateur.

2. Appuyez sur le bouton EDIT.

La diode du bouton EDIT s'allume et le GFX-8 active le mode d'édition.



En mode d'édition, les informations suivantes sont affichées en face avant.



Les boutons et diodes des pédales affectés aux modules activés (ON) au sein du Patch sélectionné s'allument.

Le bouton du module choisi pour l'édition clignote.



Le bouton TOTAL clignote lorsque vous avez activé le mode d'édition juste après avoir changé de Patch. Si vous activez le mode d'édition après avoir exécuté une opération d'édition simplifiée, le bouton du module édité clignotera.

3. Choisissez le module que vous voulez éditer via les boutons en face avant.

En mode d'édition, les boutons suivants permettent de choisir le module à éditer.

Le bouton enfoncé clignote.

Bouton ZNR/EQ EDIT
Permet de choisir le module EQ ou ZNR.
A chaque pression sur le bouton, la couleur de la diode clignotante change et la cible d'édition change comme suit.

Clignote en rouge	page 1 du module EQ
Clignote en vert	page 2 du module EQ
Clignote en orange	ZNR



Bouton MIDI
Permet d'effectuer les réglages MIDI (→ p. 77).

Bouton DRIVE, MOD, DLY/REV
Permet de choisir respectivement le module DRIVE, MOD ou DLY/REV.

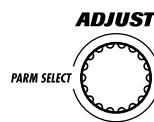
Bouton TOTAL
Permet de définir le nom du Patch et son niveau de sortie global ainsi que d'autres paramètres affectant l'ensemble du Patch, mais aussi des paramètres globaux appliqués à tous les Patches. A chaque pression sur le bouton, la couleur de la diode clignotante change et la cible d'édition change comme suit.

Clignote en rouge	Permet de définir le nom du Patch et le niveau de Patch.
Clignote en vert	Permet de régler les fonctions RTM et du commutateur CONTROL (→ p. 72).
Clignote en orange	Permet de régler le simulateur d'ampli (paramètre global).



Si le module choisi est désactivé (OFF) dans le Patch sélectionné, vous ne pourrez pas l'éditer (l'écran affiche "OFF"). Vous pouvez cependant effectuer les réglages ZNR même quand le module EQ est réglé sur OFF.

4. Choisissez à l'aide de la commande PARM SELECT le paramètre que vous souhaitez éditer.

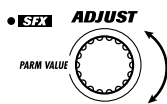


Quand vous tournez la commande PARM SELECT, l'écran affiche tour à tour les effets du module choisi à l'étape 3 et les paramètres d'effet. (Le paramètre affiché dépend du module et de l'effet choisis.)

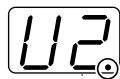
Vous pouvez vérifier le réglage du paramètre sélectionné via l'affichage GROUP/BANK.

5. Changez le réglage de paramètre (ou l'effet) à l'aide de la commande PARM VALUE/ADJUST.

Pour modifier le paramètre affiché à l'écran, utilisez la commande PARM VALUE/ADJUST. Quand vous modifiez toute sélection d'effet ou tout paramètre, le symbole d'édition EDITED (.) apparaît sur l'affichage GROUP/BANK.



Commande PARM VALUE/ADJUST



Symbole d'édition
EDITED (.)

6. Pour changer le statut ON/OFF d'un module d'effet, utilisez les commutateurs au pied ou boutons suivants.

En mode d'édition, les boutons ou commutateurs au pied suivants permettent de changer le statut ON/OFF du module. Quand vous désactivez (OFF) un module, le bouton correspondant s'éteint: vous ne pouvez plus éditer ce module. (Vous pouvez cependant effectuer les réglages ZNR même quand le module EQ est réglé sur OFF.)

• **Module DRIVE**

Bouton DRIVE (*1), commutateur au pied 1

• **Module MOD**

Bouton MOD (*1), commutateur au pied 2

• **Module DLY/REV**

Bouton DLY/REV (*1), commutateur au pied 3

• **Module EQ**

Bouton ZNR/EQ EDIT (*2)

(*1) A chaque pression sur le bouton: groupe A, groupe B, OFF (désactivé)

(*2) A chaque pression sur le bouton: ZNR (orange) → page 1 du module EQ (rouge) → page 2 du module EQ (vert). Quand la page 1 ou 2 du module EQ est sélectionnée, vous pouvez activer/couper le module EQ en appuyant sur le bouton pendant 1 seconde.

7. Si vous souhaitez éditer d'autres paramètres ou modules, répétez les étapes 3 - 6.

8. Une fois l'édition terminée, appuyez sur le bouton EDIT/CANCEL.

Le GFX-8 retourne au mode de reproduction.

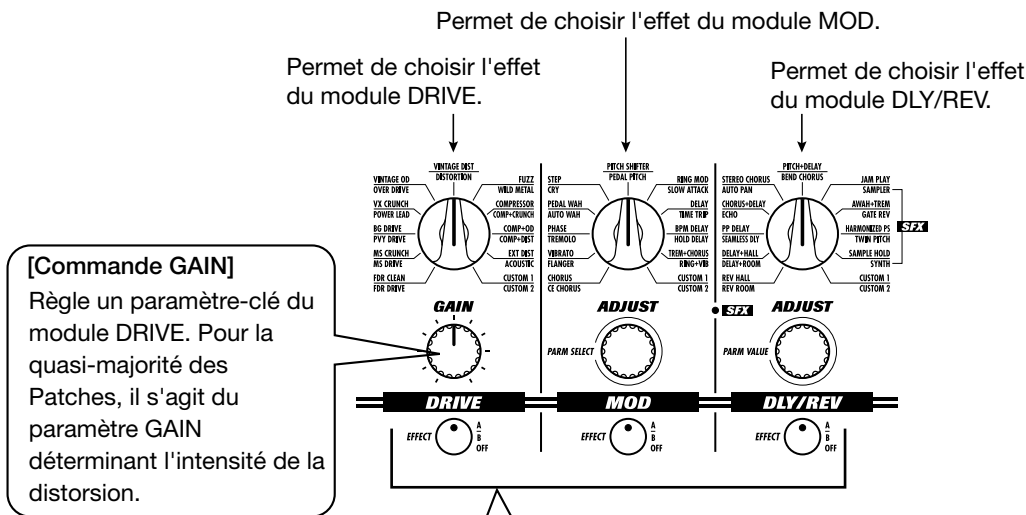


Tous les changements effectués en mode d'édition sont provisoires. Les réglages retournent à leur état original quand vous changez de Patch. Si vous souhaitez conserver vos changements, vous devez sauvegarder le Patch (→ p. 60).

Raccourci d'édition (1)

En mode d'édition, les commandes et boutons suivants permettent de sélectionner directement un effet ou d'en modifier le paramètre.

[Sélecteur DRIVE/MOD/DLY/REV]



[Bouton DRIVE/MOD/DLY/REV]

Active (ON) et désactive (OFF) le module en question (DRIVE, MOD, DLY/REV) et change de groupe pour la sélection d'effet. A chaque pression sur le bouton, l'appareil active l'un des trois modes suivants.

Bouton éteint ou clignotant lentement en rouge

Le module en question est désactivé (OFF).

Bouton allumé/clignotant en rouge

Le module est activé (ON) et un effet du groupe A (lettrage supérieur) est sélectionné.

Bouton allumé/clignotant en vert

Le module est activé et un effet du groupe B (lettrage inférieur) est sélectionné.

Quand vous changez d'effet, l'écran affiche pendant environ 2 secondes le nom du nouvel effet sélectionné

Raccourci d'édition (2)

Vous pouvez éditer rapidement les paramètres principaux de chaque module à l'aide des commandes PARM 1 - 4.

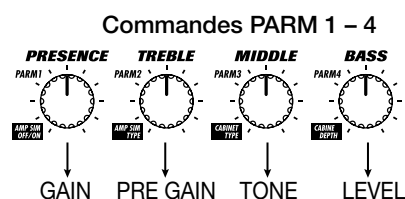
1. Choisissez à l'aide du bouton DRIVE, MOD, DLY/REV, ZNR/EQ EDIT ou TOTAL le module que vous souhaitez éditer.

Le bouton enfoncé se met à clignoter.

2. Editez via les commandes PARM 1 - 4 le paramètre choisi à l'étape 1.

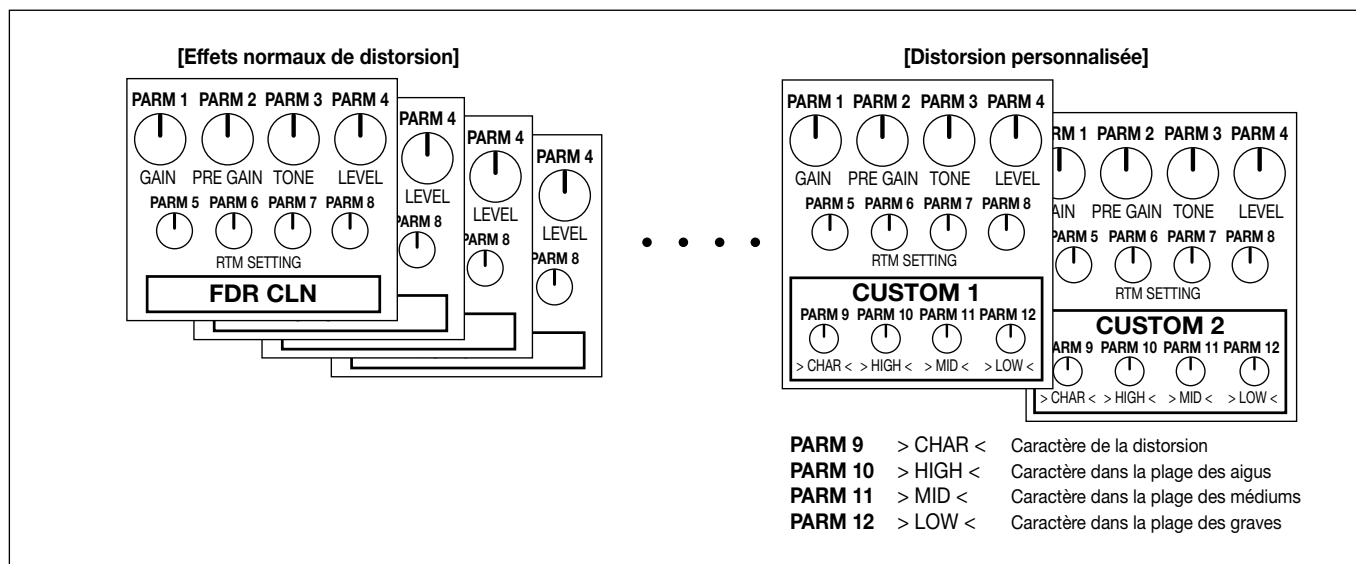
En mode d'édition, les paramètres principaux (paramètres 1~4) du module sélectionné sont assignés aux commandes PARM 1 - 4.

Si par exemple vous avez choisi l'effet OVER DRV du module DRIVE, les commandes PARM 1 - 4 vous permettront de contrôler les paramètres suivants.



Programmer vos propres effets de distorsion

Les numéros d'effet 11A et 11B du module DRIVE sont destinés à contenir vos propres effets de distorsion. Pour créer une distorsion personnalisée, le GFX-8 vous propose des paramètres d'effet normaux (PARM1~PARM8) et quatre paramètres supplémentaires (PARM9~PARM12). Ces paramètres additionnels permettent de définir le caractère de votre effet de distorsion ainsi que d'autres aspects.



Une fois que vous avez réglé ces paramètres et sauvegardé vos réglages dans un Patch, vous pouvez utiliser votre effet de distorsion personnalisé dans les autres Patches.

1. Activez le mode d'édition.
2. Choisissez CUSTOM1 (11A) ou CUSTOM2 (11B) pour le module DRIVE.
Assurez-vous que le module DRIVE est activé (ON).
3. Sélectionnez les paramètres 1~8 et effectuez les réglages souhaités.



Pour obtenir un rendement maximum des paramètres de distorsion, nous vous conseillons de régler les paramètres 1~4 de la manière suivante.

PARM1 GAIN	1~30 (selon vos préférences)
PARM2 PRE GAIN	7
PARM3 TONE	5
PARM4 LEVEL	25

4. Appuyez une fois sur le bouton GROUP/CUSTOM SET.

Vous venez de sélectionner le paramètre 9. Le nom du paramètre (">CHAR<") apparaît à l'écran et l'affichage GROUP/BANK indique la valeur actuelle du paramètre.

Vous pouvez aussi sélectionner le paramètre 9 avec la commande PARM SELECT. Cette méthode permet de choisir facilement un paramètre 1~12.

5. Réglez la valeur du paramètre avec la commande PARM VALUE.

Les paramètres 9~12 sont des réglages spéciaux permettant de définir les caractéristiques de la distorsion pour chaque bande de fréquence.

6. Sélectionnez de même les paramètres 10~12 avec la commande PARM SELECT et effectuez les réglages avec la commande PARM VALUE.

7. Une fois votre distorsion programmée, songez à sauvegarder le Patch.



Notez que les paramètres 9~12 correspondent à des réglages globaux affectant tous les Patches. Ainsi, lorsque vous modifiez les paramètres 9~12 de la distorsion no. 1 au sein d'un Patch que vous sauvegardez ensuite, ces changements se répercuteront sur tous les Patches faisant appel à la distorsion personnalisée no. 1 (l'effet 11A).

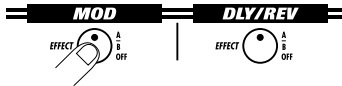
Sauvegarder les réglages personnalisés de module

Vous pouvez sauvegarder sous forme de réglages personnalisés les éditions effectuées sur le module MOD et le module DLY/REV. Les réglages personnalisés que vous avez sauvegardés peuvent être rappelés à tout moment en mode d'édition afin d'être utilisés en combinaison avec de nouveaux Patches ou des Patches existants.



Cette procédure diffère des étapes de création d'une distorsion personnalisée dans le module DRIVE.

1. Activez le mode d'édition.
2. Appuyez sur le bouton MOD ou le bouton DLY/REV afin de choisir le module pour lequel vous souhaitez sauvegarder les réglages personnalisés.



Assurez-vous que le module choisi est activé (ON).

3. Choisissez l'effet et effectuez les réglages de paramètre souhaités pour le module choisi à l'étape 2.
4. Appuyez sur le bouton GROUP/CUSTOM SET.



Le nom de l'effet clignote à l'écran et le message "C1" clignote sur l'affichage GROUP/BANK.



Si le module en question est désactivé (OFF), vous ne pourrez pas sauvegarder les réglages personnalisés définis pour ce module.

5. Appuyez sur le bouton GROUP/CUSTOM SET et choisissez C1 (réglages personnalisés 1) ou C2 (réglages personnalisés 2).
6. Pour sauvegarder les réglages personnalisés que vous avez définis, appuyez sur le bouton STORE.



Les réglages personnalisés que vous avez sauvegardés peuvent être rappelés à tout moment en choisissant simplement 11A (réglages personnalisés 1) ou 11B (réglages personnalisés 2) pour le module MOD ou le module DLY/REV.

Pour annuler la sauvegarde, appuyez sur le bouton CANCEL.

Sauvegarder et copier des Patches (utilisation du mode Store)

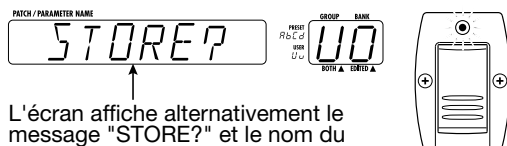
A moins que vous ne sauvegardiez les Patches édités dans la mémoire interne, les réglages retournent à leur valeur d'origine quand vous changez de Patch. N'oubliez donc pas de sauvegarder tout Patch édité que vous voulez conserver. Vous pouvez aussi copier un Patch existant et le sauvegarder dans un autre emplacement. Vous pouvez par exemple copier tous les Patches que vous comptez utiliser dans un morceau spécifique vers une banque de groupe utilisateur; vous pourrez ainsi rappeler facilement les Patches via les commutateurs au pied 1 - 4 durant le jeu.

1. Appuyez sur le bouton STORE en mode de reproduction ou d'édition.



Le GFX-8 active le mode d'attente de sauvegarde et le message "STORE?" ainsi que le nom du Patch de destination pour la sauvegarde sont affichés alternativement à l'écran. L'affichage GROUP/BANK indique le groupe/numéro de banque de destination pour la sauvegarde. La diode du commutateur au pied 1 - 4 correspondant à la destination de sauvegarde s'allume.

Si vous souhaitez sauvegarder le Patch édité dans un autre emplacement que la destination de sauvegarde affichée, choisissez un autre nom du Patch avant d'appuyer sur le bouton STORE.



L'écran affiche alternativement le message "STORE?" et le nom du Patch de destination pour la sauvegarde.

2. Choisissez la destination de sauvegarde (copie) à l'aide des commutateurs au pied BANK UP/DOWN et des commutateurs au pied 1 - 4.

Si le Patch édité appartient à un groupe utilisateur, le commutateur au pied du groupe/banque d'origine sera

sélectionné comme destination de sauvegarde si vous n'effectuez aucune autre étape. Quand vous changez de groupe/banque, la section modifiée clignote sur l'affichage GROUP/BANK.

3. Pour exécuter l'opération de sauvegarde (copie) de Patch, appuyez à nouveau sur le bouton STORE.

L'opération de sauvegarde (copie) est exécutée et l'appareil retourne automatiquement au mode de reproduction.

Pour annuler l'opération, appuyez sur le bouton CANCEL avant d'appuyer à nouveau sur le bouton STORE.

- Les Patches des groupes préprogrammés (A, b, C, d) sont du type "read-only" et ne peuvent pas être choisis comme destination de sauvegarde. Si vous appuyez sur le bouton STORE lorsqu'un Patch d'un groupe préprogrammé est sélectionné, la destination de sauvegarde est directement changée en "U0" et assignée au commutateur au pied 1. Si nécessaire, changez la destination de sauvegarde à l'aide du commutateur au pied de groupe/banque.
- Quand vous exécutez l'opération de sauvegarde (copie), les données contenues précédemment dans l'emplacement de destination sont irrémédiablement écrasées. Cependant, vous pouvez retrouver les réglages d'usine de tout Patch (ou de tous les Patches) de groupe utilisateur (→ p. 83).

Effets et paramètres

Vous trouverez dans cette section une description de tous les effets et paramètres offerts par les modules du GFX-8. Les paramètres communs à plusieurs effets ou à tous les effets ne seront décrits qu'une fois.

Module DRIVE

Ce module vous propose une vaste sélection d'effets, dont un simulateur de son "Clean", un effet de distorsion, d'Overdrive et de Fuzz.

G Indique un paramètre global appliqué en commun à tous les Patches.  Indique un paramètre que vous pouvez piloter à l'aide du commutateur CONTROL (→ p. 73).

- Vous pouvez régler le paramètre 1 du module DRIVE à l'aide de la commande GAIN même lorsqu'un autre module est sélectionné.

* Les effets TYPE 1A - 7B offrent les mêmes paramètres.

TYPE 1A FDR CLN

Son "Clean" d'ampli à lampes de type Combo.

TYPE 1B FDR DRV

Son saturé d'ampli à lampes de type Combo.

TYPE 2A MS CRU

Son "Crunch" d'ampli à lampes Stack de type anglais.

TYPE 2B MS DRV

Son saturé d'ampli à lampes Stack de type anglais.

TYPE 3A BG DRV

Son saturé d'ampli à lampes Stack avec médiums puissants.

TYPE 3B PVY DRV

Son saturé d'ampli à lampes Stack avec gain élevé, idéal pour jouer du heavy metal.

TYPE 4A VX CRU

Son "Crunch" classique.

TYPE 4B PWR LEAD

Son musclé de guitare solo.

TYPE 5A V-OD

Son d'Overdrive sec.

TYPE 5B OVER DRV

Son d'Overdrive rappelant le type Combo.

TYPE 6A V-DIST

Son saturé à caractère sec.

TYPE 6B DIST

Son très saturé.

TYPE 7A FUZZ

Son Fuzz plein de résonance.

TYPE 7B WD METAL

Son agressif de gain élevé.

Com. GAIN 1 - 30

Paramètre 1 1 - 30

Règle le gain final.

Paramètre 2 1 - 10

Règle la quantité de distorsion de base.

Paramètre 3 0 - 10

Règle le timbre.

Paramètre 4 1 - 30

Règle le niveau du signal après son passage dans le module DRIVE.

Paramètre 5 0 - 99, 1.0

Par rapport à la valeur maximum (100%) du paramètre réglé via la fonction RTM, ce paramètre règle la valeur RTM maximum dans une plage comprise entre 0% (0) et 100% (1.0).

Paramètre 6 0 - 99, 1.0


Par rapport à la valeur maximum (100%) du paramètre réglé via la fonction RTM, ce paramètre règle la valeur RTM minimum dans une plage comprise entre 0% (0) et 100% (1.0).

Paramètre 7 1 - 4

Permet d'assigner un paramètre au choix à la fonction RTM. Vous pouvez choisir l'un des paramètres 1 - 4.

Paramètre 8 oF, Pd, 1 - 5, 8 - 31

Définit la fonction de jeu utilisée pour le contrôle RTM. Vous disposez des réglages "oF" (désactivé), "Pd" (pédale d'expression) et des commandes de contrôle MIDI 1 - 5, 8 - 31.

 Quand le module DRIVE est activé (ON), ce commutateur joue le rôle d'un "booster" permettant d'augmenter le niveau du module DRIVE. A chaque fois que vous appuyez sur le commutateur CONTROL (commutateur au pied 4), le réglage passe alternativement du niveau normal (diode éteinte) au niveau "boosté" (diode allumée).

TYPE 8A COMP

Cet effet combine un compresseur et un son "Clean".

Com. GAIN oF, - 10

Paramètre 1 0 - 10

Paramètre 2 oF, 1 - 10


Règle la profondeur du compresseur. Si le réglage "oF" est choisi, l'effet n'est pas disponible.

Paramètre 3 1 - 10

Règle l'attaque de l'effet.

Paramètre 4 - **Paramètre 8**

Voyez la description du TYPE 1A (FDR CLN).

 Voyez la description du TYPE 1A (FDR CLN).

* Les effets TYPE 8B - 9B offrent les mêmes paramètres.

TYPE 8B CMP+CRU

Cet effet combine un compresseur et un son "Crunch".

TYPE 9A CMP+OD

Cet effet combine un compresseur et un Overdrive.

TYPE 9B CMP+DIST

Cet effet combine un compresseur et une distorsion.

Com. GAIN 1 - 30

Paramètre 1 1 - 30

Règle l'intensité de l'effet.

Paramètre 2 oF, 1 - 10


Règle la profondeur du compresseur. Si le réglage "oF" est choisi, l'effet n'est pas disponible.

Paramètre 3 **ATTACK** 1 - 10

Règle l'attaque de l'effet.

Paramètre 4 - **Paramètre 8**

Voyez la description du **TYPE 1A (FDR CLN)**.

 Voyez la description du **TYPE 1A (FDR CLN)**.

TYPE 10A EXT DIST

Au lieu du module DRIVE interne, vous pouvez utiliser un effet de distorsion connecté aux prises EXT.DIST SEND/RETURN en face arrière.

Com. GAIN **SEND LVL** 1 - 10

Paramètre 1 **SEND LVL** 1 - 10

Règle le niveau du signal présent à la prise EXT.DIST SEND.

Paramètre 2 **COMP SNS** oF, 1 - 10


Règle la profondeur du compresseur. Si le réglage "oF" est choisi, l'effet n'est pas disponible.

Paramètre 3 **ATTACK** 1 - 10

Règle l'attaque de l'effet.

Paramètre 4 - **Paramètre 8**

Voyez la description du **TYPE 1A (FDR CLN)**.

 Voyez la description du **TYPE 1A (FDR CLN)**.

TYPE 10B ACOUSTIC

Permet de changer le son d'une guitare électrique en un son de guitare acoustique.

Com. GAIN **TOP** 1 - 10

Paramètre 1 **TOP** 1 - 10

Règle le caractère spécifique des cordes de la guitare acoustique.

Paramètre 2 **BODY** 1 - 10


Règle les caractéristiques de la caisse de la guitare.

Paramètre 3 **TONE** 0 - 10

Règle le caractère général du son.

Paramètre 4 - **Paramètre 8**

Voyez la description du **TYPE 1A (FDR CLN)**.

 Voyez la description du **TYPE 1A (FDR CLN)**.


TYPE 11A CUSTOM1

TYPE 11B CUSTOM2

Ces effets vous permettent de créer vous-même votre propre circuit de distorsion afin d'obtenir un son entièrement personnel.

Module ZNR/EQ (Zoom Noise Reduction/Egaliseur)

Ce module intègre la fonction ZNR (Zoom Noise Reduction), qui permet d'étouffer le bruit durant les pauses, ainsi qu'un égaliseur permettant de régler le timbre.

 Indique un paramètre que vous pouvez piloter à l'aide du commutateur CONTROL (→ p. 73).

- Chaque fois que vous appuyez sur le bouton ZNR/EQ EDIT en mode d'édition, la couleur de la diode clignotante change et la cible d'édition change comme suit

- Clignote en orange **ZNR**
- Clignote en rouge **page 1 du module EQ**
- Clignote en vert **page 2 du module EQ**

Com. GAIN **GAIN** 1 - 30

Paramètre 1 **GAIN** 1 - 30

Règle le gain d'ensemble.

Paramètre 2 **PRE GAIN** 1 - 10

Règle la distorsion de base.


Paramètre 3 **TONE** 0 - 10

Règle le timbre.

Paramètre 4 - **Paramètre 8**

Voyez la description du **TYPE 1A (FDR CLN)**.

Notez que les paramètres 9~12 ci-dessous sont des paramètres globaux affectant tous les Patches. (Pour en savoir plus, voyez la page 59.) Le logiciel d'édition fourni vous permet de personnaliser plus en profondeur ces effets de distorsion "Custom".

Paramètre 9 **> CHAR <** 

Définit le caractère de la distorsion.


c1, c2: Distorsion de type "Clean"

o1, o2: Distorsion de type Overdrive

d1, d2: Distorsion conventionnelle

A1, A2: Saturation d'ampli

S1, S2: Son réglé sur un ordinateur avec le logiciel d'édition

Paramètre 10 **> HIGH <** 


Définit le caractère de la distorsion dans la plage des aigus

L1~L4: Passe-bas

Ft: Linéaire

P1~P4: Cloche

S1, S2: Son réglé sur un ordinateur avec le logiciel d'édition

Paramètre 11 **> MID <** 


Définit le caractère de la distorsion dans la plage des médiums.

L1~L3: Accentuation des graves

M1~M3: Accentuation des médiums

H1~H3: Accentuation des aigus

S1, S2: Son réglé sur un ordinateur avec le logiciel d'édition

Paramètre 12 **> LOW <** 

Définit le caractère de la distorsion dans la plage des graves.


H1~H2: Passe-haut

Ft: Linéaire

P1~P4: Cloche

b1, b2: Accentuation

S1, S2: Son réglé sur un ordinateur avec le logiciel d'édition

 Voyez la description du **TYPE 1A (FDR CLN)**.

ZNR (Zoom Noise Reduction)

Ce circuit réduit le bruit durant les interruptions de jeu sans affecter le caractère du son.

Paramètre 1 **ZNR** oF, 1 - 15

Règle le seuil de la fonction ZNR. Choisissez le réglage offrant la meilleure réduction de bruit sans dénaturer le son. Quand ce paramètre est réglé sur "oF", la fonction ZNR est désactivée.

EQ P1 (page 1 d'égaliseur)

Il s'agit de la page 1 de l'égaliseur à quatre bandes permettant de régler le son en fonction de vos préférences.

L'appareil comporte un seul égaliseur mais vu le nombre important de

paramètres d'égalisation, les réglages sont divisés en deux pages (EQ P1/EQ P2) que vous pouvez choisir via le bouton ZNR/EQ EDIT. (Si vous utilisez la commande PARM SELECT, vous pouvez sélectionner de manière continue les paramètres 1 - 12.)

Paramètre 1 **PRESENCE** -12 - 12

Permet d'accentuer ou d'atténuer la plage des ultra-hautes fréquences (au-delà de 8 kHz).

Paramètre 2 **TREBLE** -12 - 12

Permet d'accentuer ou d'atténuer la plage des aigus.

Paramètre 3 **MIDDLE** -12 - 12

Permet d'accentuer ou d'atténuer la plage des médiums.

Paramètre 4 **BASS** -12 - 12

Permet d'accentuer ou d'atténuer la plage des graves.

EQ P2 (page 2 d'égaliseur)

Il s'agit de la page 2 de l'égaliseur à quatre bandes.

Paramètre 1 **EQ LEVEL** 1 - 30

Règle le niveau du signal après son passage dans le module EQ. Le réglage "25" correspond au gain neutre (niveau d'entrée = niveau de sortie).

Paramètre 2 **TRBL FRQ** 63 - 6.3 (voyez le tableau)

Règle la fréquence centrale de la plage des aigus (630 Hz - 6,3 kHz).

Paramètre 3 **MID FRQ** 16 - 1.6 (voyez le tableau)

Règle la fréquence centrale de la plage des médiums (160 Hz - 1,6 kHz).

Paramètre 4 **BASS FRQ** 06 - 63 (voyez le tableau)

Règle la fréquence centrale de la plage des graves (60 Hz - 630 Hz).

Tableau: Valeurs de réglage et fréquences du module EQ

TREBLE FRQ	Valeur	MID FRQ	Valeur	BASS FRQ	Valeur
630Hz	63	160Hz	16	60Hz	06
800Hz	80	200Hz	20	80Hz	08
1.2kHz	1.2	315Hz	31	125Hz	12
1.6kHz	1.6	400Hz	40	160Hz	16
2.5kHz	2.5	630Hz	63	200Hz	20
3.2kHz	3.2	800Hz	80	315Hz	31
5.1kHz	5.1	1.2kHz	1.2	400Hz	40
6.3kHz	6.3	1.6kHz	1.6	630Hz	63

Paramètre 5 **RTM MAX** 0 - 99, 1.0

Par rapport à la valeur maximum (100%) du paramètre réglé via la fonction RTM, ce paramètre règle la valeur RTM maximum dans une plage comprise entre 0% (0) et 100% (1.0).

Paramètre 6 **RTM MIN** 0 - 99, 1.0

Par rapport à la valeur maximum (100%) du paramètre réglé via la fonction RTM, ce paramètre règle la valeur RTM minimum dans une plage comprise entre 0% (0) et 100% (1.0).

Paramètre 7 **RTM DES** 1 - 8

Permet d'assigner un paramètre au choix à la fonction RTM. Vous pouvez choisir l'un des paramètres 1 - 4.

Paramètre 8 **RTM CTL** oF, Pd, 1 - 5, 8 - 31

Définit la fonction de jeu utilisée pour le contrôle RTM. Vous disposez des réglages "oF" (désactivé), "Pd" (pédale d'expression) et des commandes de contrôle MIDI 1 - 5, 8 - 31.

Quand l'effet est activé (ON), le signal de sortie est étouffé tant que vous appuyez sur le commutateur CONTROL (dans ce cas, la diode de ce dernier est allumée).

Module MOD (Modulation)

Ce module vous propose des effets de modulation comme le Chorus et le Flanger, des effets au son unique comme l'effet auto-wah ainsi qu'un modulateur en boucle.

	Indique un paramètre pouvant être contrôlé via la fonction RTM (→ p. 72).		Indique un paramètre pouvant être contrôlé via la commande PARM SELECT lorsque la fonction d'édition simplifiée est activée (→ p. 53).
	Indique un paramètre permettant d'utiliser la fonction d'entrée Tap via le commutateur au pied CONTROL (→ p. 73).		Indique un paramètre que vous pouvez piloter à l'aide du commutateur CONTROL (→ p. 73).

Paramètres communs avec le module MOD

DEPTH	Ajuste la profondeur de l'effet.
RATE	Ajuste la vitesse de modulation.
PRE DLY	Ajuste le temps de retard initial.
xx MIX	Ajuste le niveau du signal d'effet.
BALANCE	Ajuste la balance entre le son d'effet et le son original. Des valeurs élevées produisent un son d'effet plus prononcé.
FEEDBACK	Ajuste la quantité de rétroaction.
SHIFT	Ajuste la direction du changement produit par l'effet. "dn" indique un changement vers le bas, "UP" un changement vers le haut
SENS	Ajuste la sensibilité de détection de jeu pour l'effet Wah et la sensibilité de déclenchement.
POSITION	Définit le point de connexion du module MOD. bF: avant le module DRIVE AF: après le module EQ

TYPE 1A CHORUS

Voici un Chorus très défini.

Paramètre 1 **DEPTH** 0 - 50

Paramètre 2 **RATE** 1 - 50

Paramètre 3 **PRE DLY** 0 - 50

Paramètre 4 **CHO MIX** 0 - 50

Paramètre 5 **RTM MAX** 0 - 99, 1.0

Par rapport à la valeur maximum (100%) du paramètre réglé via la fonction RTM, ce paramètre règle la valeur RTM maximum dans une plage comprise entre 0% (0) et 100% (1.0).

Paramètre 6 **RTM MIN** 0 - 99, 1.0

Par rapport à la valeur maximum (100%) du paramètre réglé via la fonction RTM, ce paramètre règle la valeur RTM minimum dans une plage comprise entre 0% (0) et 100% (1.0).

Paramètre 7 **RTM DES** 1 - 4

Permet d'assigner un paramètre au choix à la fonction RTM. Vous pouvez choisir l'un des paramètres 1 - 4.

Paramètre 8 **RTM CTL** oF, Pd, 1 - 5, 8 - 31

Définit la fonction de jeu utilisée pour le contrôle RTM. Vous disposez des réglages "oF" (désactivé), "Pd" (pédale d'expression) et des commandes de contrôle MIDI 1 - 5, 8 - 31.

Diode allumée: le paramètre CHO MIX est réglé sur la valeur maximum.
Diode éteinte: le paramètre CHO MIX est réglé sur la valeur sauvegardée pour le Patch en question.

TYPE 1B CE CHO



Il s'agit d'un effet Chorus au son chaud caractéristique.

Paramètre 1 **DEPTH** 0 - 50

Paramètre 2 **RATE** 1 - 50


Paramètre 3 **STONE** 0 - 50

Règle le timbre.

Paramètre 4 **CE MIX** 0 - 50  


Paramètre 5 - **Paramètre 8**



Voyez la description du **TYPE 1A (CHORUS)**.

 Diode allumée: le paramètre CE MIX est réglé sur la valeur maximum.
Diode éteinte: le paramètre CE MIX est réglé sur la valeur sauvegardée pour le Patch en question.

TYPE 2A VIBRATO

Voici un vibrato qui produit une variation périodique de hauteur.

Paramètre 1 **DEPTH** 0 - 50 

Paramètre 2 **VIB RATE** 1 - 50  


Paramètre 3 **BALANCE** 0 - 50 

Paramètre 4 **RISETIME** oF, 1 - 50 

Ajuste le retard entre le signal d'entrée et le début de l'effet. Si ce paramètre est réglé sur "oF", l'effet est activé en permanence.

Paramètre 5 - **Paramètre 8**

Voyez la description du **TYPE 1A (CHORUS)**.


 Diode allumée: le paramètre VIB RATE est réglé sur la valeur maximum.
Diode éteinte: le paramètre VIB RATE est réglé sur la valeur sauvegardée pour le Patch en question.

TYPE 2B FLANGER

Cet effet produit un son particulier plein d'ondulation.

Paramètre 1 **DEPTH** 0 - 50 

Paramètre 2 **FLG RATE** 1 - 50  


Paramètre 3 **PRE DLY** 0 - 50 

Paramètre 4 **FEEDBACK** -15 - 0 - 15 

Règle l'intensité de l'effet.


Paramètre 5 - **Paramètre 8**

Voyez la description du **TYPE 1A (CHORUS)**.



 Diode allumée: le paramètre FLG RATE est réglé sur la valeur maximum.
Diode éteinte: le paramètre FLG RATE est réglé sur la valeur sauvegardée pour le Patch en question.

TYPE 3A PHASE

Cet effet produit un glissement du son.

Paramètre 1 **RESO** 1 - 50 

Ajuste la résonance.

Paramètre 2 **PHA RATE** 1 - 50  


Paramètre 3 **CHAR** 1 - 4

Définit les caractéristiques du son de phase.

Paramètre 4 **POSITION** bF, AF

Paramètre 5 - **Paramètre 8**



Voyez la description du **TYPE 1A (CHORUS)**.


 Diode allumée: le paramètre PHA RATE est réglé sur la valeur maximum.
Diode éteinte: le paramètre PHA RATE est réglé sur la valeur sauvegardée pour le Patch en question.

TYPE 3B TREMOLO

Cet effet produit une variation périodique du volume.

Paramètre 1 **DEPTH** 0 - 50 

Paramètre 2 **TRM RATE** 1 - 50  

Paramètre 3 **CLIP** 0 - 10 


Ajuste la forme d'onde du signal de modulation. Des valeurs plus élevées modifient les crêtes de la forme d'onde, ce qui influence le comportement de cet effet.

Paramètre 4 **RISETIME** oF, 1 - 50 

Ajuste le retard entre le signal d'entrée et le début de l'effet. Si ce paramètre est réglé sur "oF", l'effet est activé en permanence.



Paramètre 5 - **Paramètre 8**

Voyez la description du **TYPE 1A (CHORUS)**.


 Diode allumée: le paramètre TRM RATE est réglé sur la valeur maximum.
Diode éteinte: le paramètre TRM RATE est réglé sur la valeur sauvegardée pour le Patch en question.

TYPE 4A PDL WAH (Pédale Wah)

Cet effet vous permet d'utiliser la pédale d'expression pour régler l'effet Wah comme il se doit: au pied.

Paramètre 1 **PWA FREQ** 1 - 50  

Règle la fréquence centrale de l'effet Wah.

Paramètre 2 **DRY LVL** 0 - 50 

Définit le niveau du son original.


Paramètre 3 **WET LVL** 0 - 50 

Définit le niveau du son d'effet.

Paramètre 4 **POSITION** bF, AF


Paramètre 5 - **Paramètre 8**

Voyez la description du **TYPE 1A (CHORUS)**.


 Si l'effet est activé (ON), vous pouvez le contourner temporairement en enfonçant le commutateur CONTROL.

TYPE 4B AUTO WAH



L'effet produit varie en fonction de la force de votre jeu.

Paramètre 1 **RESO** 1 - 50 

Ajuste la résonance.

Paramètre 2 **SHIFT** dn, UP 

Règle la direction de l'effet Wah.


Paramètre 3 **AWA SENS** 1 - 50  

Règle la sensibilité de l'effet.

Paramètre 4 **POSITION** bF, AF

Paramètre 5 - **Paramètre 8**



Voyez la description du **TYPE 1A (CHORUS)**.

 Si l'effet est activé (ON), vous pouvez le contourner temporairement en enfonçant le commutateur CONTROL.

TYPE 5A STEP

Voici un filtre qui influencera le timbre du signal par étage bien caractéristique.


Paramètre 1 **DEPTH** 0 - 50 

Paramètre 2 **STP RATE** 1 - 50  

Paramètre 3 **FEEDBACK** 0 - 50 

Paramètre 5 - **Paramètre 8**

Voyez la description du **TYPE 1A (CHORUS)**.

 Diode allumée: le paramètre STP RATE est réglé sur la valeur maximum.
Diode éteinte: le paramètre STP RATE est réglé sur la valeur sauvegardée pour le Patch en question.

TYPE 5B CRY

Cet effet produit une variation de son semblable à une talkbox ("guitare parlante").

Paramètre 1 DEPTH 0 - 50

Paramètre 2 SHIFT dn, UP

Paramètre 3 CRY SENS 1 - 50

Paramètre 4 POSITION bF, AF

Paramètre 5 - Paramètre 8

Voyez la description du TYPE 1A (CHORUS).

Si l'effet est activé (ON), vous pouvez le contourner temporairement en enfonçant le commutateur CONTROL.

TYPE 6A PITCH

Il s'agit d'un Pitch Shifter offrant une plage de transposition d'1 octave vers le bas et de 2 octaves vers le haut.

Paramètre 1 PITCH -12 - 0 - 12, 24

Ajuste l'intervalle de transposition par pas de demi-tons.

Paramètre 2 FINE -10 - 10

Permet d'effectuer un réglage fin de transposition.

Paramètre 3 TONE 0 - 50

Ajuste le timbre de l'effet.

Paramètre 4 BALANCE 0 - 50

Ajuste la balance entre le son d'effet et le son original.

Paramètre 5 - Paramètre 8

Voyez la description du TYPE 1A (CHORUS).

Si l'effet est activé (ON), vous pouvez le contourner temporairement en enfonçant le commutateur CONTROL.

TYPE 6B PDL PIT (pédale de hauteur)

Cet effet vous permet d'utiliser la pédale d'expression pour changer manuellement la hauteur.

Paramètre 1 TYPE 1 - 16

Définit le type de pédale de hauteur (voyez le tableau ci-dessous). Selon le type choisi, le changement de hauteur produit sera différent selon que la pédale est relevée et enfoncée.

		Pédale Valeur min.	Pédale Valeur max.
P-PIT TYPE	1	-100 cent	Son direct uniquement
	2	Son direct uniquement	-100 cent
	3	DOUBLING	Detune + DRY
	4	Detune + DRY	DOUBLING
	5	0 cent	+1 octave
	6	+1 octave	0 cent
	7	0 cent	-2 octaves
	8	-2 octaves	0 cent
	9	-1 octave + DRY	+1 octave + DRY
	10	+1 octave + DRY	-1 octave + DRY
	11	-700 cent + DRY	500 cent + DRY
	12	500 cent + DRY	-700 cent + DRY
	13	- ∞ (0 Hz) + DRY	+1 octave
	14	+1 octave	- ∞ (0 Hz) + DRY
	15	- ∞ (0 Hz) + DRY	+1 octave + DRY
	16	+1 octave + DRY	- ∞ (0 Hz) + DRY

Paramètre 5 - Paramètre 8

Voyez la description du TYPE 1A (CHORUS).

Si l'effet est activé (ON), vous pouvez le contourner temporairement en enfonçant le commutateur CONTROL.

TYPE 7A RING MOD (Ring Modulator)

Cet effet produit un son métallique.

Paramètre 1 DEPTH 0 - 50

Paramètre 2 RNG FREQ 1 - 50

Ajuste la fréquence de l'effet de modulateur en boucle.

Paramètre 3 BALANCE 0 - 50

Paramètre 4 POSITION bF, AF

Paramètre 5 - Paramètre 8

Voyez la description du TYPE 1A (CHORUS).

Si l'effet est activé (ON), vous pouvez le contourner temporairement en enfonçant le commutateur CONTROL.

TYPE 7B SLOW ATK (Slow Attack)

Cet effet produit automatiquement un "son de type violon" dont chaque note est accentuée individuellement.

Paramètre 1 SLW TIME 1 - 50

Ajuste le temps de montée de l'effet.

Paramètre 2 CURVE 1 - 4

Ajuste la courbe de montée.

Paramètre 3 POSITION bF, AF

Paramètre 5 - Paramètre 8

Voyez la description du TYPE 1A (CHORUS).

Si l'effet est activé (ON), vous pouvez le contourner temporairement en enfonçant le commutateur CONTROL.

TYPE 8A DELAY

Il s'agit d'un effet Delay offrant un temps de retard d'1 milliseconde à 6 secondes.

Paramètre 1 TIMEx100 0 - 60

Ajuste le temps de retard par pas de 100 ms.

Paramètre 2 TIMEx1 0 - 99

Ajuste le temps de retard par pas d'1 ms.

Paramètre 3 FEEDBACK 0 - 50

Paramètre 4 DLY MIX 0 - 50

Paramètre 5 - Paramètre 8

Voyez la description du TYPE 1A (CHORUS).

Règle le temps de retard conformément à l'intervalle auquel vous actionnez le commutateur CONTROL.

TYPE 8B TIMETRIP

Il s'agit d'un effet Delay innovateur permettant de modifier le temps de retard en jouant plus ou moins fort.

Paramètre 1 SENS 1 - 50

Paramètre 2 SHIFT dn, UP

Paramètre 3 FEEDBACK -10 - 10

Paramètre 4 TRIP BAL 0 - 50


Paramètre 5 - Paramètre 8

Voyez la description du TYPE 1A (CHORUS).

Si l'effet est activé (ON), vous pouvez le contourner temporairement en enfonçant le commutateur CONTROL.

TYPE 9A BPM DLY

Cet effet Delay permet de définir le temps de retard sous forme de valeur BPM (de tempo).

Paramètre 1 **BPM** 40 - 250 

Ajuste la valeur BPM (unité de tempo correspondant au nombre de battements de noire par minute). La commande PARM 1 change la valeur par pas de 5. Pour effectuer des réglages fins, utilisez la commande PARM VALUE.

Paramètre 2 **INTERVAL** t1 - t9

Définit la valeur de note déterminant le timing du son de retard en prenant comme référence la valeur BPM choisie.


- | | |
|----------------------------|------------------------|
| t1 = Deux rondes | t2 = noire pointée |
| t3 = noire | t4 = croche pointée |
| t5 = triolet de blanches | t6 = croche |
| t7 = double croche pointée | t8 = triolet de noires |
| t9 = double croche | |

Paramètre 3 **FEEDBACK** 0 - 50 

Paramètre 4 **BPM MIX** 0 - 50  

Paramètre 5 - **Paramètre 8**

Voyez la description du **TYPE 1A (CHORUS)**.

 Règle le temps de retard conformément à l'intervalle auquel vous actionnez le commutateur CONTROL.

TYPE 9B HOLD DLY

Cet effet Delay à maintien (Hold) permet d'échantillonner et de reproduire une phrase d'une longueur maximum de 6 secondes.

Paramètre 1 **TIMEx100** 0 - 60

Ajuste le temps de retard par pas de 100 ms.

Paramètre 2 **TIMEx1** 0 - 99

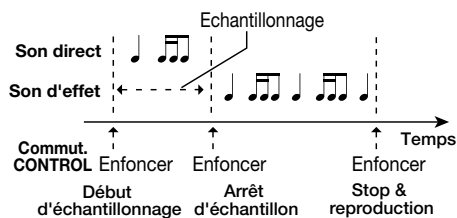
Ajuste le temps de retard par pas d'1 ms.

Paramètre 3 **MODE** tr, Gt, So

Définit le mode de maintien.

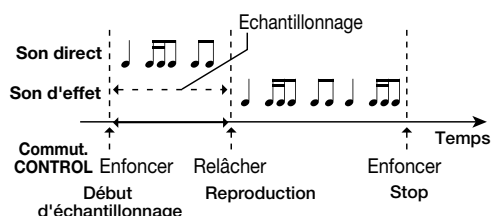
• **tr (TRIGGER)**

L'échantillonnage commence quand vous enfoncez le commutateur CONTROL. Quand vous appuyez à nouveau sur le commutateur CONTROL, l'échantillonnage s'arrête et la reproduction de la phrase commence. Si le commutateur CONTROL n'est pas enfoncé une seconde fois, l'échantillonnage s'arrête automatiquement au bout de six secondes. Une nouvelle pression sur le commutateur CONTROL arrête la reproduction.



• **Gt (GATE)**



L'échantillonnage continue tant que le commutateur CONTROL est enfoncé. Si vous ne relâchez pas le commutateur CONTROL, l'échantillonnage s'arrête automatiquement après écoulement du temps de retard défini via le paramètre 1 + 2 et la reproduction commence. Une nouvelle pression sur le commutateur CONTROL arrête la reproduction.



• **So (SOUND ON SOUND)**


Dans ce mode, le son échantillonné est superposé au son direct de l'instrument. Tant que vous enfoncez le commutateur CONTROL, le son de l'instrument est ajouté au son de l'échantillon reproduit. Le temps de retard défini via le paramètre 1 + 2 détermine la longueur de l'intervalle de répétition.

* Les données échantillonnées sont conservées jusqu'à ce que le module soit désactivé (OFF) ou que vous activiez le mode Bypass.

Paramètre 4 **HOLD MIX** 0 - 50  

Paramètre 5 - **Paramètre 8**

Voyez la description du **TYPE 1A (CHORUS)**.


 Sert à démarrer et arrêter l'échantillonnage et à lancer la reproduction.

TYPE 10A TRM+CHO


Cet effet combine un trémolo et un Chorus.

Paramètre 1 **TRM DPT** 0 - 50 



Ajuste la profondeur de l'effet trémolo.

Paramètre 2 **TRM RATE** 1 - 50 

Ajuste la vitesse de modulation de l'effet trémolo.

Paramètre 3 **CHO RATE** 1 - 50 


Ajuste la vitesse de modulation de l'effet Chorus.

Paramètre 4 **CHO MIX** 0 - 50  

Ajuste le niveau du son de Chorus.

Paramètre 5 - **Paramètre 8**

Voyez la description du **TYPE 1A (CHORUS)**.

 Active et désactive l'effet trémolo.

TYPE 10B RING+VIB


Cet effet combine un modulateur en boucle et un vibrato.

Paramètre 1 **VIB DPT** 0 - 50 

Ajuste la profondeur du vibrato.

Paramètre 2 **VIB RATE** 1 - 50 

Ajuste la vitesse du vibrato.

Paramètre 3 **RING SPD** 1 - 50 


Ajuste la fréquence de modulation de l'effet modulateur en boucle.

Paramètre 4 **RING BAL** 0 - 50  

Ajuste la balance du modulateur en boucle.

Paramètre 5 - **Paramètre 8**

Voyez la description du **TYPE 1A (CHORUS)**.

 Active et désactive l'effet vibrato.

TYPE 11A CUSTOM1


TYPE 11B CUSTOM2


Rappelle les réglages personnalisés 1/2 sauvegardés précédemment pour le module MOD. (Pour en savoir plus sur la création et la sauvegarde des réglages personnalisés, voyez la page 60.)


Vous pouvez éditer les paramètres sauvegardés. Si vous souhaitez conserver vos éditions, sauvegardez le Patch.


Module DLY/REV (Delay/réverbération)

Ce module vous propose principalement des effets de réverbération et de Delay tout en vous proposant aussi des combinaisons d'effets de modulation et d'effets spéciaux; ce module vous permet en outre d'utiliser la fonction Jam Play de l'échantillonneur intégré.

 Indique un paramètre pouvant être contrôlé via la fonction RTM (→ p. 72).

 Indique un paramètre pouvant être contrôlé via la commande PARM VALUE lorsque la fonction d'édition simplifiée est activée (→ p. 53).

 Indique un paramètre permettant d'utiliser la fonction d'entrée Tap via le commutateur au pied CONTROL (→ p. 73).

 Indique un paramètre que vous pouvez piloter à l'aide du commutateur CONTROL (→ p. 73).

Paramètres communs du module DLY/REV

RATE	Ajuste la vitesse de modulation.
xx MIX	Ajuste le niveau du signal d'effet.
BALANCE	Ajuste la balance entre le son d'effet et le son original. Des valeurs élevées produisent un son d'effet plus prononcé.
FEEDBACK	Ajuste la quantité de rétroaction.
SHIFT	Ajuste la direction du changement produit par l'effet. "dn" indique un changement vers le bas, "UP" un changement vers le haut.

* Les effets TYPE 1A et 1B offrent les mêmes paramètres.

TYPE 1A REV HALL

Effet de réverbération simulant l'acoustique d'une salle de concert.

TYPE 1B REV ROOM


Effet de réverbération simulant l'acoustique d'une pièce.

Paramètre 1 **TIME** 1 - 30 



Ajuste la durée de réverbération (temps de réverbération).

Paramètre 2 **PRE DLY** 0 - 50 



Ajuste le temps de retard initial entre le son original et le début de la réverbération.

Paramètre 3 **STONE** 0 - 10 

Ajuste le timbre du son d'effet.

Paramètre 4 **HALL MIX** 0 - 50  

(quand 1A est sélectionné)

Paramètre 4 **ROOM MIX** 0 - 50  

(quand 1B est sélectionné)

Paramètre 5 **RTM MAX** 0 - 99, 1.0

Par rapport à la valeur maximum (100%) du paramètre réglé via la fonction RTM, ce paramètre règle la valeur RTM maximum dans une plage comprise entre 0% (0) et 100% (1.0).

Paramètre 6 **RTM MIN** 0 - 99, 1.0


Par rapport à la valeur maximum (100%) du paramètre réglé via la fonction RTM, ce paramètre règle la valeur RTM minimum dans une plage comprise entre 0% (0) et 100% (1.0).

Paramètre 7 **RTM DES** 1 - 4

Permet d'assigner un paramètre au choix à la fonction RTM. Vous pouvez choisir l'un des paramètres 1 - 4.

Paramètre 8 **RTM CTL** oF, Pd, 1 - 5, 8 - 31

Définit la fonction de jeu utilisée pour le contrôle RTM. Vous disposez des réglages "oF" (désactivé), "Pd" (pédale d'expression) et des commandes de contrôle MIDI 1 - 5, 8 - 31.

 Si l'effet est activé (ON), vous pouvez le contourner temporairement en enfonceant le commutateur CONTROL.


* Les effets TYPE 2A et 2B offrent les mêmes paramètres.

TYPE 2A DLY+HALL

Cet effet combine un Delay et une réverbération de type "hall" (salle de concert).

TYPE 2B DLY+ROOM


Cet effet combine un Delay et une réverbération de type "room" (pièce).

Paramètre 1 **DLY TIME** 1 - 99, 1.0 



Ajuste le temps de retard par pas de 10 ms (10 ms x valeur de réglage = temps de retard).

Paramètre 2 **DLY FB** 0 - 50 

Ajuste le nombre de répétitions du son retardé.

Paramètre 3 **DLY MIX** 0 - 50 

Ajuste le niveau du son de Delay.

Paramètre 4 **HALL MIX** 0 - 50  

(quand 2A est sélectionné)


Paramètre 4 **ROOM MIX** 0 - 50  

(quand 2B est sélectionné)

Ajuste le niveau du son de réverbération.


Paramètre 5 - **Paramètre 8**

Voyez la description du TYPE 1A (REV HALL).


 Règle le temps de retard conformément à l'intervalle auquel vous actionnez le commutateur CONTROL.

TYPE 3A PP DLY


Il s'agit d'un effet Delay de type ping-pong dans lequel le son alterne entre la droite et la gauche de l'image stéréo. Le temps de retard est compris entre 1 milliseconde et 6 secondes.

Paramètre 1 **TIMEx100** 0 - 60 

Ajuste le temps de retard par pas de 100 ms.

Paramètre 2 **TIMEx1** 0 - 99 


Ajuste le temps de retard par pas d'1 ms.

Paramètre 3 **FEEDBACK** 0 - 50 

Paramètre 4 **PPD MIX** 0 - 50  

Paramètre 5 - **Paramètre 8**


Voyez la description du TYPE 1A (REV HALL).

 Règle le temps de retard conformément à l'intervalle auquel vous actionnez le commutateur CONTROL.

TYPE 3B SEAMLESS

Il s'agit d'un effet Delay dont les répétitions continuent pendant une durée maximum de 3 secondes après le changement de Patch.

* Pour pouvoir utiliser l'effet Seamless, vous devez définir le Delay de l'effet Seamless dans le nouveau Patch sélectionné.

Paramètre 1 **TIME** 1 - 99, 1.0 - 3.0 

Définit le temps de retard. Pour la plage 1 - 99, la formule est la suivante: 10 ms x valeur de réglage = temps de retard. Pour la plage 1.0 - 3.0, la formule suivante est d'application: 1000 ms x valeur de réglage = temps de retard. La commande PARM 1 change la valeur par pas de 5. Pour effectuer des réglages fins, utilisez la commande PARM VALUE.

Paramètre 2 SEAMTIME 1 - 99, 1.0, Hd

Ajuste la durée pendant laquelle le Delay continue encore après la sélection d'un autre Patch (100 ms x valeur de réglage = durée du son de Delay). Le réglage "Hd" indique que le Delay continue d'être produit pendant la durée définie pour ce Patch.

Paramètre 3 FEEDBACK 0 - 50

Paramètre 4 SEAM MIX 0 - 50

Paramètre 5 - **Paramètre 8**

Voyez la description du TYPE 1A (REV HALL).

Règle le temps de retard conformément à l'intervalle auquel vous actionnez le commutateur CONTROL.

TYPE 4A CHO+DLY

Cet effet combine un Chorus et un Delay.

Paramètre 1 TIME 1 - 99, 1.0 - 6.0

Définit le temps de retard. Pour la plage 1 - 99, la formule est la suivante: 10 ms x valeur de réglage = temps de retard. Pour la plage 1.0 - 6.0, la formule suivante est d'application: 1000 ms x valeur de réglage = temps de retard. La commande PARM 1 change la valeur par pas de 5. Pour effectuer des réglages fins, utilisez la commande PARM VALUE (*1).

Paramètre 2 DLY MIX 0 - 50

Ajuste le niveau du son de Delay.

Paramètre 3 CHO RATE 1 - 50

Ajuste la vitesse de modulation de l'effet Chorus.

Paramètre 4 CHO MIX 0 - 50

Ajuste le niveau du son de Chorus.

Paramètre 5 - **Paramètre 8**

Voyez la description du TYPE 1A (REV HALL).

Règle le temps de retard conformément à l'intervalle auquel vous actionnez le commutateur CONTROL.

TYPE 4B ECHO

Cet effet crée un écho doux rappelant un écho à bande.

Paramètre 1 TIME 1 - 99, 1.0 - 6.0

Voyez → (*1)

Paramètre 2 TONE 0 - 50

Ajuste le timbre de l'effet.

Paramètre 3 FEEDBACK 0 - 50

Paramètre 4 ECHO MIX 0 - 50

Paramètre 5 - **Paramètre 8**

Voyez la description du TYPE 1A (REV HALL).

Règle le temps de retard conformément à l'intervalle auquel vous actionnez le commutateur CONTROL.

TYPE 5A ST CHO

Il s'agit d'un Chorus stéréo au son clair et à l'image très large.

Paramètre 1 DEPTH 0 - 50

Paramètre 2 RATE 1 - 50

Paramètre 3 TONE 0 - 50

Ajuste le timbre de l'effet.

Paramètre 4 STCH MIX 0 - 50

Paramètre 5 - **Paramètre 8**

Voyez la description du TYPE 1A (REV HALL).

Diode allumée: le paramètre STCH MIX est réglé sur la valeur maximum.

Diode éteinte: le paramètre STCH MIX est réglé sur la valeur sauvegardée pour le Patch en question.

TYPE 5B AUTO PAN

Cet effet change de manière périodique le réglage de panoramique (position du son dans l'image stéréo) du son.

Paramètre 1 PAN DPT 0 - 50

Ajuste la largeur de l'effet.

Paramètre 2 PAN RATE 1 - 50

Paramètre 3 PAN CLIP 0 - 10

Ajuste la forme d'onde du signal de modulation. Des valeurs plus élevées modifient les crêtes de la forme d'onde, ce qui influence le comportement de cet effet.

Paramètre 4 TRM DPT 0 - 50

Ajuste la profondeur du changement du niveau associé au réglage de panoramique.

Paramètre 5 - **Paramètre 8**

Voyez la description du TYPE 1A (REV HALL).

Diode allumée: PAN RATE est réglé sur la valeur maximum.

Diode éteinte: PAN RATE est réglé sur la valeur sauvegardée pour le Patch en question.

TYPE 6A PIT+DLY

Cet effet combiné applique un Pitch Shifter à un son de Delay.

Paramètre 1 TIME 1 - 99, 1.0 - 6.0

Voyez → (*1).

Paramètre 2 PITCH -12 - -1, dt, 1 - 12, 24

Quand l'effet est réglé sur "dt", il produit un léger désaccord par rapport à la hauteur du son original. D'autres réglages décalent la hauteur du nombre de demi-tons défini par le réglage correspondant.

Paramètre 3 FEEDBACK 0 - 50

Paramètre 4 DLY MIX 0 - 50

Paramètre 5 - **Paramètre 8**

Voyez la description du TYPE 1A (REV HALL).

Règle le temps de retard conformément à l'intervalle auquel vous actionnez le commutateur CONTROL.

TYPE 6B BEND CHO

Cet effet produit une variation de hauteur (Pitch Bend) appliquée au jeu de chaque note.

Paramètre 1 DEPTH 0 - 50

Ajuste la vitesse de l'effet Pitch Bend.

Paramètre 2 SHIFT dn, UP

Paramètre 3 TIME 1 - 50

Ajuste le temps de retard initial.

Paramètre 4 BEND BAL 0 - 50

Paramètre 5 - **Paramètre 8**

Voyez la description du TYPE 1A (REV HALL).

Si l'effet est activé (ON), vous pouvez le contourner temporairement en enfonçant le commutateur CONTROL.

TYPE 7A JAM PLAY

Cette fonction permet d'enregistrer une phrase de guitare et de la reproduire de diverses manières. Pour en savoir plus, voyez la section "Utiliser la fonction Jam Play" à la page 74.

Paramètre 1 | **STYLE** | nM, rS, SC ⓘ

Choisit le mode de reproduction de la phrase enregistrée.

• **nM (Normal)**

Reproduction effectuée en sens normal.

• **rS (inversé)**

Reproduction effectuée en sens inverse.

• **SC (scratch)**

La direction de reproduction change en fonction du mouvement que vous effectuez avec la pédale d'expression. A partir de la position centrale de la pédale d'expression, quand vous enfoncez la pédale, le mode de reproduction normal est activé; quand vous relevez la pédale, la reproduction est inversée.

Paramètre 2 | **TRG/GATE** | tS, tL, GS, GL, rS

Définit le mode de reproduction pour le commutateur au pied 2.

• **tS (Trigger one-shot)**

Quand vous appuyez sur le commutateur au pied 2, la phrase enregistrée est reproduite une fois depuis le début, conformément au réglage du paramètre 1. Si vous enfoncez à nouveau le commutateur au pied 2 durant la reproduction, celle-ci s'arrête.

• **tL (Trigger loop)**

Quand vous appuyez sur le commutateur au pied 2, la phrase enregistrée est reproduite en boucle, conformément au réglage

du paramètre 1. Si vous enfoncez à nouveau le commutateur au pied 2 durant la reproduction, celle-ci s'arrête.

• **GS (Gate one-shot)**

Tant que vous maintenez enfoncé le commutateur au pied 2, la phrase enregistrée est reproduite une fois depuis le début, conformément au réglage du paramètre 1. Dès que vous relâchez le commutateur au pied 2, la reproduction s'arrête.

• **GL (Gate loop)**

Tant que vous maintenez enfoncé le commutateur au pied 2, la phrase enregistrée est reproduite en boucle conformément au réglage du paramètre 1. Dès que vous relâchez le commutateur au pied 2, la reproduction s'arrête.


• **rS (Retrigger one-shot)**

Quand vous appuyez sur le commutateur au pied 2, la phrase enregistrée est reproduite une fois depuis le début, conformément au réglage du paramètre 1. Si vous enfoncez à nouveau le commutateur au pied 2 durant la reproduction, celle-ci reprend depuis le départ.

Paramètre 3 | **MIX** | 0 - 50



NOTE:

L'effet JAM PLAY n'offre pas de paramètre RTM.

 Permet d'activer et de désactiver la fonction Jam Play.

Effets SFX

Si l'un des effets spéciaux SFX ci-dessous est activé (ON) dans le module DLY/REV, le module MOD sera désactivé.

 Indique un paramètre pouvant être contrôlé via la fonction RTM (→ p. 72).	ⓘ Indique un paramètre pouvant être contrôlé via la commande PARM VALUE lorsque la fonction d'édition simplifiée est activée (→ p. 53).
 Indicates an item that can be controlled via the function RTM (→ p. 72).	

Paramètres communs avec le module MOD

PRE DLY	Ajuste le temps de retard initial.
xx MIX	Ajuste le niveau du signal d'effet.
SENS	Ajuste la sensibilité de détection de jeu pour l'effet Wah et la sensibilité de déclenchement.

TYPE | 7B | SAMPLER

Il s'agit d'un effet d'échantillonneur offrant une durée maximum d'enregistrement/de reproduction de 25 secondes. Pour en savoir plus sur l'utilisation de cet effet, voyez la section "Utiliser l'échantillonneur" (→ p. 76).

Paramètre 1 | **SOURCE** | PL, AU ⓘ

Permet de choisir la source d'enregistrement comme suit.

PL: Signal de guitare reçu à la prise INPUT

AU: Signal stéréo ligne reçu à la prise AUX IN

ASTUCE:

Si vous avez choisi PL, le signal est enregistré après son passage dans le module EQ.

Si vous avez choisi AU, le signal est enregistré sans passer par aucun des modules d'effet.

Paramètre 2 | **PITCH** | oF, on

Ce paramètre détermine si une compensation de hauteur est appliquée quand la vitesse de reproduction est modifiée. Vous pouvez choisir parmi les réglages "on" (compensation appliquée) et "oF" (compensation désactivée).

Paramètre 3 | **SPEED** | 1.0, 94, 89, 84, 79, 75, 71, 67, 50, 25

Définit la vitesse de reproduction.

Si vous n'avez pas activé la compensation de hauteur via le paramètre PITCH, la hauteur de reproduction changera conformément au réglage du paramètre SPEED.


Valeur du paramètre SPEED	Hauteur de reproduction
1.0	Hauteur originale
94	1 demi-ton vers le bas- 7 demi-tons vers le bas
89	
84	
79	
75	
71	
67	
50	1 octave vers le bas
25	2 octaves vers le bas

Paramètre 4 | **TONE** | 10 - 0 - 10

Définit le timbre de reproduction. Les réglages de -10 à -1 produisent une atténuation des graves et les réglages de 1 à 10 une atténuation des aigus.

NOTE:

Tant que vous utilisez la fonction d'échantillonneur, la pédale d'expression sert à régler le volume du signal d'entrée/de reproduction. C'est ce qui explique pourquoi l'effet SAMPLER n'offre pas de paramètre RTM.

 Permet d'activer et de désactiver la fonction d'échantillonneur.

TYPE | 8A | AWA+TRM


Cet effet combine un Wah automatique et un trémolo.

Paramètre 1 | **AWA SNS** | -10 - -1, oF, 1 - 10 

Ajuste la sensibilité du Wah automatique. Si vous définissez une valeur négative, l'effet Wah est appliqué quand vous enfoncez la pédale.

Paramètre 2 | **RISETIME** | oF, 1 - 50 

Ajuste le décalage entre le signal d'entrée et le début de l'effet de trémolo. Si ce paramètre est réglé sur "oF", l'effet est activé en permanence.

Paramètre 3 | **TRM DPT** | 0 - 50 

Ajuste la profondeur de l'effet trémolo.

Paramètre 4 | **TRM RATE** | 1 - 50 

Ajuste la vitesse de modulation de l'effet trémolo.

Paramètre 5 **Paramètre 8**

Voyez la description du **TYPE 1A (REV HALL)**.

- Diode allumée: le paramètre TRM RATE est réglé sur la valeur maximum.
- Diode éteinte: le paramètre TRM RATE est réglé sur la valeur sauvegardée pour le Patch en question.

TYPE 8B GATE REV

Cet effet de réverbération vous permet de régler l'enveloppe (la courbe de volume).

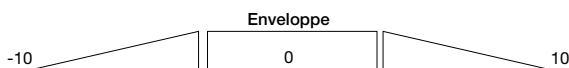
Paramètre 1 **DECAY** 1 - 30

Ajuste le temps de réverbération.

Paramètre 2 **PRE DLY** 0 - 50

Paramètre 3 **ENV** -10 - 0 - 10

Ajuste l'enveloppe du son de réverbération.



Paramètre 4 **GATE MIX** 0 - 50

Ajuste le niveau du signal de réverbération. A la valeur 50, seul le son d'effet est reproduit.

Paramètre 5 - **Paramètre 8**

Voyez la description du **TYPE 1A (REV HALL)**.

- Si l'effet est activé (ON), vous pouvez le contourner temporairement en enfonçant le commutateur CONTROL.

TYPE 9A HPS

Ce Pitch Shifter permet de changer la hauteur en fonction de la tonalité du morceau.

Paramètre 1 **KEY** C, C#, --- A#, b

Définit la tonique de la gamme.

Paramètre 2 **SCALE** M3, m3, 4t, 5t, 6t

Définit l'intervalle des harmoniques depuis la tonique.

M3 = tierce majeure m3 = tierce mineure

4t = quarte juste 5t = quinte juste

6t = sixte majeure

Paramètre 3 **SHIFT** dn, UP

Ajuste la direction du changement produit par l'effet Pitch Shift. "dn" indique un changement vers le bas, "UP" un changement vers le haut.

Paramètre 4 **HPS MIX** 0 - 50

Paramètre 5 - **Paramètre 8**

Voyez la description du **TYPE 1A (REV HALL)**.

- Si l'effet est activé (ON), vous pouvez le contourner temporairement en enfonçant le commutateur CONTROL.

TYPE 9B TWIN PIT

Cet effet combine deux Pitch Shifters.

Paramètre 1 **PITCH 1** -12 - -1, 0F, 1 - 12, 24

Définit en demi-tons la hauteur de l'effet Pitch Shift 1.

Paramètre 2 **PITCH 2** -12 - -1, 0F, 1 - 12, 24

Définit en demi-tons la hauteur de l'effet Pitch Shift 2.

Paramètre 3 **MODE** Mn/St

Permet de choisir le mode monaural (Mn) ou stéréo (St).

Paramètre 4 **BALANCE** 0 - 50

Ajuste le niveau du son d'effet.

Paramètre 5 - **Paramètre 8**

Voyez la description du **TYPE 1A (REV HALL)**.

- Si l'effet est activé (ON), vous pouvez le contourner temporairement en enfonçant le commutateur CONTROL.

TYPE 10A SMPLHOLD

Il s'agit d'un effet Sample & Hold (échantillonnage et maintien) avec synchronisation automatique sur le jeu.

Paramètre 1 **PATTERN** 1 - 10

Définit le type d'effet.

Paramètre 2 **SENS** 1 - 20

Choisissez un réglage adapté à votre guitare.

Paramètre 3 **DRY LVL** 0 - 50

Ajuste le niveau du son original.

Paramètre 4 **WET LVL** 0 - 50

Ajuste le niveau du son d'effet.

Paramètre 5 - **Paramètre 8**

Voyez la description du **TYPE 1A (REV HALL)**.

- Si l'effet est activé (ON), vous pouvez le contourner temporairement en enfonçant le commutateur CONTROL.

TYPE 10B SYNTH

Voici un effet qui transforme votre guitare en synthétiseur.

Paramètre 1 **COLOR** 1 - 5

Définit le caractère du son de synthétiseur.

Paramètre 2 **SENS** 1 - 20

Ajuste le niveau du son original.

Paramètre 3 **DRY LVL** 0 - 50

Ajuste le niveau du son original.

Paramètre 4 **WET LVL** 0 - 50

Ajuste le niveau du son de synthétiseur.

Paramètre 5 - **Paramètre 8**

Voyez la description du **TYPE 1A (REV HALL)**.

- Si l'effet est activé (ON), vous pouvez le contourner temporairement en enfonçant le commutateur CONTROL.

TYPE 11A CUSTOM1**TYPE 11B CUSTOM2**

Rappelle les réglages personnalisés 1/2 sauvegardés précédemment pour le module MOD. (Pour en savoir plus sur la création et la sauvegarde des réglages personnalisés, voyez la page 60.)

Vous pouvez éditer les paramètres sauvegardés. Si vous souhaitez conserver vos éditions, sauvegardez le Patch.

Module TOTAL

Le module TOTAL n'est à proprement parler pas un module d'effet indépendant mais correspond à un emplacement dans lequel l'appareil sauvegarde les informations liées au niveau et au nom des Patches ainsi que les paramètres globaux appliqués en commun à tous les Patches.

Vu que le module TOTAL contient de nombreux paramètres, les réglages sont répartis sur 3 pages.

G Indique un paramètre global appliqué à tous les Patches.

- En mode d'édition, à chaque pression sur le bouton TOTAL, la couleur de la diode clignotante du bouton TOTAL change et la cible d'édition change comme suit.

- Clignote en rouge** page 1 du module TOTAL (niveau de Patch, nom de Patch)
- Clignote en vert** page 2 du module TOTAL (réglage de la fonction RTM et du commutateur CONTROL)
- Clignote en orange** page 3 du module TOTAL (simulateur d'ampli)

TOTAL P1 (Page 1)

Paramètre 1 **PATCHLVL** 1 - 50

Ajuste le niveau de sortie général du Patch. Le réglage "40" correspond au gain neutre (niveau d'entrée = niveau de sortie).

Paramètre 2 Spécifie la position d'entrée.

Paramètre 3 Spécifie le caractère.

Les commandes PARM 2 et 3 servent à définir ou à modifier le nom des Patches. Pour changer la position du caractère d'entrée (le point clignotant à l'écran), utilisez la commande PARM 2 ou PARM SELECT; les commandes PARM 3 et PARM VALUE permettent elles de choisir le caractère ou le chiffre souhaité. Vous disposez des caractères alphanumériques suivants.

(Space)	'	<	>	*	+	-	/	0	1	2	3	4
(Space)	'	()	*	+	-	/	0	1	2	3	4
5	6	7	8	9	<	=	>	?	@	A	B	C
5	6	7	8	9	<	=	>	?	@	A	B	C
D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P
D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P
Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	\		
Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	\		

TOTAL P2 (Page 2)

Paramètre 1 **VOL_RTM** oF, on

Détermine si la pédale d'expression contrôle ou non le volume. Quand le réglage "on" est choisi, la pédale jouera le rôle d'une pédale de volume si la fonction RTM est activée.

Paramètre 2 **CT SW** oF, dS, Eq, Md, rv

Définit le module contrôlé via le commutateur CONTROL.

oF = pas d'assignation dS = module DRIVE
Eq = module EQ Md = module MOD
rv = module DLY/REV

Paramètre 3 **CT1→XX** xx:oF, 1 - 5, 7 - 31, 64 - 95

Définit la commande de contrôle (CT1) transmise à la prise MIDI OUT quand vous changez de Patch sur le GFX-8.

Sélectionnez le numéro de contrôle à l'aide de la commande PARM 3 et définissez via la commande PARM VALUE une valeur comprise entre 0 - 127 (0 - 99, 0.0...2.7).

Paramètre 4 **CT2→XX** xx:oF, 1 - 5, 7 - 31, 64 - 95

Définit la commande de contrôle (CT2) transmise à la prise MIDI OUT quand vous changez de Patch sur le GFX-8. Sélectionnez le numéro de contrôle à l'aide de la commande PARM 4 et définissez via la commande PARM VALUE une valeur comprise entre 0 - 127 (0 - 99, 0.0...2.7).

TOTAL P3 (Page 3)

Paramètre 1 **AMP SIM** oF, on **G**

Active (on) ou désactive (oF) le simulateur d'ampli.

Paramètre 2 **AMP TYPE** LC, Lb, LS, AC, AS **G**

Définit les caractéristiques du simulateur d'ampli en fonction du type de connexion.

Connexion ligne

- LC** Amplificateur de type Combo conventionnel
- Lb** Amplificateur de type Combo de son clair
- LS** Amplificateur de type Stack

Connexion amplificateur de puissance

- AC** Amplificateur de type Combo
- AS** Amplificateur de type Stack

Paramètre 3 **CABINET** oF, C1, C2, ST, WL **G**

Choisit le type de simulation d'enceinte.

- oF** Simulateur d'enceinte désactivé (OFF)
- C1** Enceinte d'amplificateur Combo avec un haut-parleur 12"
- C2** Enceinte d'amplificateur Combo avec deux haut-parleurs 12"
- ST** Enceinte d'amplificateur Stack avec quatre haut-parleurs 10"
- WL** Enceinte de tour d'amplificateur avec quatre haut-parleurs 10"

Paramètre 4 **CABI DPT** 0 - 10 **G**

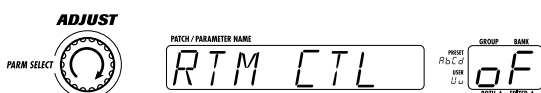
Règle la profondeur de l'effet de simulation d'enceinte.

Utiliser la fonction RTM

Vous pouvez utiliser la fonction RTM (real-time modulation ou modulation en temps réel) via la pédale d'expression en face avant ou en envoyant à l'appareil des commandes de contrôle MIDI. Vous pourriez vous en servir sur scène pour modifier la réverbération, voire d'autres paramètres d'effet à partir d'un séquenceur MIDI.

Vous pouvez choisir le paramètre contrôlé ainsi que la plage de contrôle en mode d'édition. Voici comment régler et utiliser la fonction RTM.

1. En mode de reproduction, choisissez un Patch auquel la fonction RTM est assignée.
2. Activez le mode d'édition et choisissez via les boutons DRIVE, ZNR/EQ EDIT, MOD, DLY/REV le module à contrôler par la fonction RTM.
3. Tournez la commande PARM SELECT jusqu'à ce que l'écran affiche le message "RTM CTL".

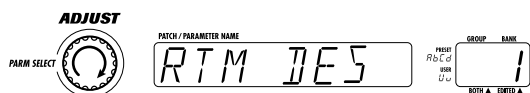


RTM CTL permet de choisir la fonction de jeu assigne à la fonction RTM. Vous disposez des réglages suivants.

- **oF**
La fonction RTM n'est pas activée pour le module.
 - **Pd**
La fonction RTM est contrôlée via la pédale d'expression en face avant.
 - **1 - 5, 8 - 31**
La fonction RTM est contrôlée via la commande de contrôle MIDI correspondante.
4. Sélectionnez "Pd" à l'aide de la commande PARM VALUE.

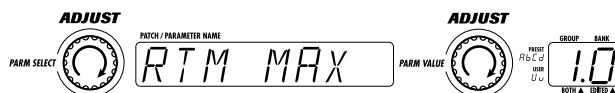
Vous pouvez maintenant contrôler le module respectif via la pédale d'expression.

5. Tournez la commande PARM SELECT jusqu'à ce que l'écran affiche le message "RTM DES".



RTM DES permet de définir quel paramètre d'effet du module en question est contrôlé via la fonction RTM.

6. Tournez la commande PARM VALUE pour choisir le numéro du paramètre (1 - 4) contrôlé par la fonction RTM.
7. Tournez la commande PARM SELECT jusqu'à ce que l'écran affiche le message "RTM MAX" et choisissez ensuite la valeur maximum de ce paramètre avec la commande PARM VALUE.



Pour le paramètre d'effet choisi à l'étape 6, RTM MAX détermine la valeur maximum obtenue quand vous enfoncez à fond la pédale d'expression (ou quand la valeur de la commande de contrôle MIDI reçue correspond à 127). En prenant 100 (%) comme valeur maximum du paramètre contrôlé, vous pouvez ainsi le modifier entre 0% et 100% (valeur de réglage = 0 - 99, 1.0).

8. Tournez la commande PARM SELECT jusqu'à ce que l'écran affiche le message "RTM MIN" et choisissez ensuite la valeur minimum de ce paramètre avec la commande PARM VALUE.



Pour le paramètre d'effet choisi à l'étape 6, RTM MIN détermine la valeur minimum obtenue quand vous relevez à fond la pédale d'expression (ou quand la valeur de la commande de contrôle MIDI reçue correspond à 0). En prenant 100 (%) comme valeur minimum du paramètre contrôlé, vous pouvez ainsi le modifier entre 0% et 100% (valeur de réglage = 0 - 99, 1.0).



Vous pouvez aussi assigner à RTM MIN une valeur supérieure à celle de RTM MAX. Ainsi, lorsque vous choisissez RTM MAX = 0, RTM MIN = 1.0, la valeur du paramètre diminuera quand vous enfoncez la pédale et augmentera jusqu'au maximum quand vous relevez la pédale.

9. Répétez les étapes 2 - 8 afin d'effectuer de la même manière le réglage RTM pour les autres modules.

Les paramètres RTM décrits ci-dessus sont disponibles individuellement pour les modules DRIVE, EQ, MOD, DLY/REV. Vous pouvez donc contrôler simultanément plusieurs paramètres dans différents modules.

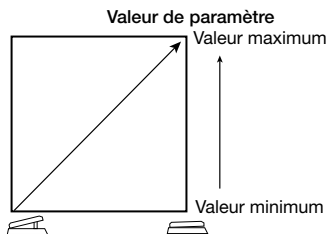
Vous pouvez également assigner le contrôle du volume à la pédale d'expression.

Vous pouvez effectuer ce réglage via le paramètre VOL_RT M (→ p. 71) du module TOTAL.

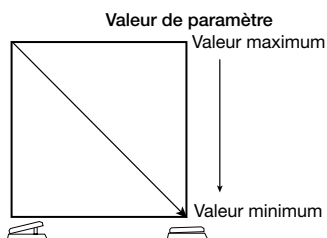
10. Sauvegardez le Patch et retournez en mode de reproduction.

Quand vous utilisez la pédale d'expression dans cette configuration, le paramètre assigné change dans les limites de la plage définie.

Si le paramètre a été réglé sur MAX=1.0 (100%), MIN=0 (0%), la pédale d'expression influencera le paramètre comme suit.



Si le paramètre a été réglé sur MAX=0 (0%), MIN=1.0 (100%), la pédale d'expression influencera le paramètre comme suit.



11. Pour activer et désactiver le module d'effet contrôlé par la fonction RTM, enfoncez à fond la pédale d'expression.

La pédale d'expression du GFX-8 comporte un commutateur que vous pouvez déclencher en appuyant fermement sur la pédale jusqu'en bout de course en mode de reproduction. Ce commutateur active et désactive le module auquel le contrôle RTM est assigné.



En mode d'édition, vous pouvez aussi régler la fonction RTM pour les modules DRIVE et MOD de sorte qu'un module soit activé tandis que l'autre est désactivé, puis sauvegarder le Patch. Quand vous rappelez ce Patch en mode de reproduction, vous pouvez passer du contrôle RTM d'un module à l'autre en enfonçant simplement la pédale d'expression à fond.

Utiliser le commutateur CONTROL

Quand le GFX-8 se trouve en mode manuel ou en mode d'édition, le commutateur CONTROL (commutateur au pied 4) offre un contrôle en temps réel. Moyennant une programmation ad hoc, vous pouvez par exemple utiliser le commutateur CONTROL sur scène pour "booster" le module DRIVE, voire pour définir le temps de retard à l'aide de la fonction Tap.

1. Choisissez le Patch pour lequel vous souhaitez utiliser le commutateur CONTROL.
2. Appuyez deux fois sur le bouton TOTAL, de sorte que la diode clignote en vert.
3. Assignez via la commande PARM 2 un module au commutateur CONTROL.

Quand le bouton TOTAL clignote en vert, vous pouvez régler via la commande PARM 2 le paramètre CT SW; ce dernier définit le module assigné au commutateur CONTROL.



Vous disposez des réglages suivants.

- **oF** Le commutateur CONTROL n'est pas disponible pour ce Patch.
- **dS** Le commutateur CONTROL contrôle le module DRIVE.
- **Eq** Le commutateur CONTROL contrôle le module EQ.
- **Md** Le commutateur CONTROL contrôle le module MOD.
- **rv** Le commutateur CONTROL contrôle le module DLY/REV.



La fonction du commutateur CONTROL varie selon le module et l'effet (→ p. 61 - P 71).

4. Sauvegardez le Patch et retournez en mode de reproduction.
5. Maintenez le commutateur au pied BANK DOWN enfoncé pendant au moins 1 seconde afin d'activer le mode manuel.

La fonction assignée au commutateur CONTROL est

6. Appuyez sur le commutateur CONTROL.



Vous pouvez effectuer la fonction assignée au commutateur CONTROL dans le Patch en question. (Une des fonctions suivantes est assignée à chaque effet. Vous ne pouvez pas modifier ces assignations.)

• Boost on/off

Le commutateur sert à accentuer davantage le son du module DRIVE. Vous pouvez appliquer cette fonction à tous les effets du module DRIVE.

• Contournement/étouffement de module (Bypass/Mute)

Tant que le commutateur CONTROL est enfoncé, l'effet du module est contourné. Cette fonction est disponible pour le module EQ ainsi que certains effets des modules MOD et DLY/REV.

• Tap

Vous pouvez régler (ou modifier) le temps de retard en appuyant sur le commutateur CONTROL au rythme souhaité. Cette fonction est disponible pour les effets Delay des modules MOD et DLY/REV.

• Augmentation/diminution des valeurs de paramètre

Quand vous enfoncez le commutateur CONTROL, la vitesse de l'effet Flanger, etc. augmente jusqu'au maximum.

7. Pour retourner en mode de reproduction, appuyez à nouveau sur le commutateur au pied BANK DOWN pendant au moins 1 seconde.

Utiliser la fonction Jam Play

Le GFX-8 vous propose une fonction Jam Play vous permettant d'enregistrer et de reproduire une phrase de guitare d'une longueur maximum de 12 secondes. En plus de la reproduction normale, vous trouverez des fonctions originales comme la reproduction inversée et une fonction "scratch" permettant de contrôler la direction et la vitesse de reproduction via la pédale d'expression.

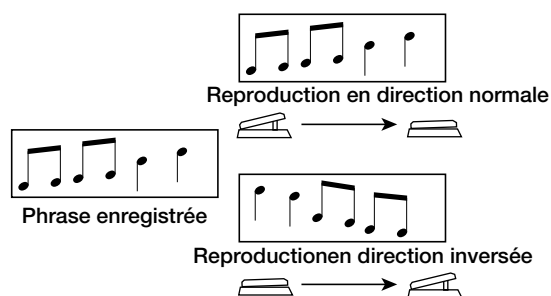
Pour utiliser la fonction Jam Play, choisissez un Patch auquel est assigné l'effet JAM PLAY du module DLY/REV, puis spécifiez le mode de reproduction et la fonction du commutateur au pied.

1. Choisissez un Patch pour lequel vous souhaitez utiliser la fonction Jam Play.
2. Activez le mode d'édition et choisissez l'effet JAM PLAY (effet 7A) du module DLY/REV (→ p. 68). Assurez-vous que le module DLY/REV est activé (ON).
3. Choisissez le paramètre STYLE souhaité via la commande PARM 1 (mode de reproduction de la phrase enregistrée).

- nM (Normal) Reproduction effectuée en sens normal.
- rS (inversé) Reproduction effectuée en sens inverse.
- SC (Scratch) La direction de reproduction change en fonction de la direction et de la vitesse du mouvement que vous imprimez à la pédale d'expression, produisant un effet de type "scratch".

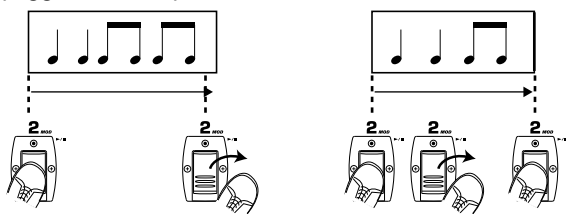
Quand vous sélectionnez le mode "scratch" depuis un autre mode de reproduction ou lorsque vous passez du mode "scratch" à un autre mode de reproduction, les données d'enregistrement sont effacées. En mode de reproduction "scratch", la durée d'enregistrement maximum est de 2 secondes.

Mode de reproduction "scratch"



4. Si vous avez réglé le paramètre STYLE sur "nM" (normal) ou "rS" (inversé), réglez ensuite le paramètre TRIG/GT (mode Trigger/Gate) via la commande PARM 2.

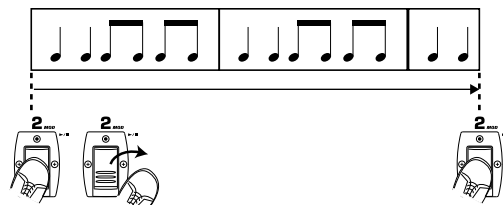
tS (trigger one-shot)



Quand vous appuyez sur le commutateur au pied ►/■ (commutateur au pied 2), la phrase enregistrée est reproduite une fois depuis le début.

Si vous enfoncez à nouveau le commutateur au pied ►/■ durant la reproduction, celle-ci s'arrête.

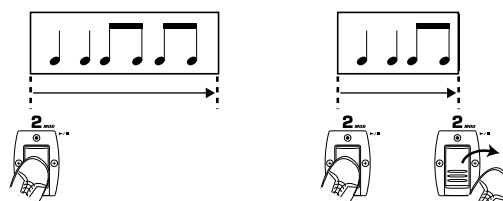
tL (trigger loop)



Quand vous appuyez sur le commutateur au pied ►/■, la phrase enregistrée est reproduite en boucle depuis le début.

Si vous enfoncez à nouveau le commutateur au pied ►/■ durant la reproduction, celle-ci s'arrête.

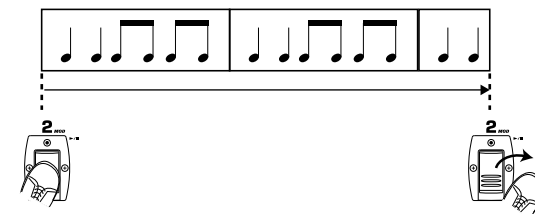
GS (Gate one-shot)



Tant que vous maintenez enfoncé le commutateur au pied ►/■, la phrase enregistrée est reproduite une fois depuis le début.

Dès que vous relâchez le commutateur au pied ►/■, la reproduction s'arrête.

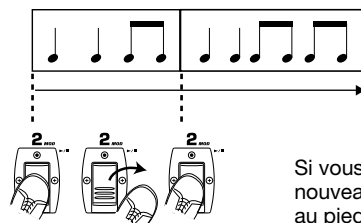
GL (Gate loop)



Tant que vous maintenez enfoncé le commutateur au pied ►/■, la phrase enregistrée est reproduite en boucle depuis le début.

Dès que vous relâchez le commutateur au pied ►/■, la reproduction s'arrête.

rS (retrigger one-shot)



Quand vous appuyez sur le commutateur au pied ►/■, la phrase enregistrée est reproduite une fois depuis son début.

Si vous enfoncez à nouveau le commutateur au pied ►/■ durant la reproduction celle-ci reprend depuis le départ.

Si vous avez réglé le paramètre STYLE sur "SC", le paramètre ci-dessus n'aura pas d'effet.



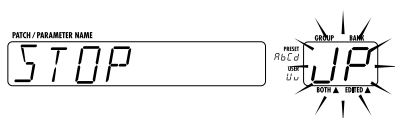
Si vous avez activé la fonction JAM PLAY pour le module DLY/REV, la pédale d'expression et le commutateur CONTROL servent uniquement à contrôler la fonction Jam Play.

5. Sauvegardez le Patch et retournez en mode de reproduction.

Chaque fois que vous choisissez un Patch en mode de reproduction faisant appel à la fonction Jam Play, le bouton DLY/REV clignote.

6. Pour activer la fonction Jam Play, enfoncez la pédale d'expression jusqu'en bout de course en mode de reproduction ou appuyez sur le commutateur au pied CONTROL en mode manuel.

Le GFX-8 active la fonction Jam Play et se met en mode d'attente d'enregistrement. L'écran affiche le message "STOP" et le message "JP" clignote sur l'affichage GROUP/BANK.



7. Appuyez sur le commutateur au pied REC (3) tout en jouant sur l'instrument.

Le message "RECORDING" défile à l'écran et l'enregistrement commence.

La fonction Jam Play enregistre toujours le signal d'effet. Si vous avez réglé le paramètre STYLE sur "nM" ou "rS", vous pouvez régler le niveau du signal d'entrée via la pédale d'expression.

8. Pour arrêter l'enregistrement, appuyez sur le commutateur au pied ►/■ (2).

L'enregistrement s'arrête et le signal est reproduit conformément au mode de reproduction choisi.

Si vous n'enfoncez pas le commutateur au pied ►/■, l'appareil arrêtera automatiquement l'enregistrement après 12 secondes et lancera la reproduction.

9. Lancez/arrêtez la reproduction de la phrase enregistrée via le commutateur au pied ►/■ (2) et la pédale d'expression.

Si vous avez réglé le paramètre STYLE sur "SC", vous pouvez utiliser la pédale d'expression pour contrôler le mode de reproduction "scratch". Si vous avez réglé le paramètre STYLE sur "nM" ou "rS", vous pouvez régler le volume de la fonction Jam Play via la pédale d'expression.

Pour enregistrer une nouvelle phrase, répétez les étapes 7 - 9.

10. Pour quitter la fonction Jam Play, enfoncez à nouveau la pédale d'expression jusqu'en bout de course ou appuyez sur le commutateur CONTROL.

Utiliser l'échantillonneur

Le GFX-8 comprend un échantillonneur offrant une durée d'enregistrement maximum de 25 secondes. Vous pouvez utiliser l'échantillonneur pour enregistrer non seulement des phrases de guitare mais aussi le signal d'une source externe comme un lecteur CD ou une source similaire. L'échantillon enregistré est sauvegardé dans la mémoire et peut être reproduit facilement via les commutateurs au pied.

1. Voyez le schéma à la page 48 et connectez la source d'enregistrement appropriée à la prise INPUT ou à la prise AUX IN du GFX-8.

NOTE Avant d'effectuer toute connexion, veillez à tourner la commande OUTPUT LEVEL en position minimum. Si la commande OUTPUT LEVEL n'est pas placée sur zéro lorsque vous retirez des fiches, le bruit transitoire que vous entendrez alors risque d'endommager les enceintes ou la sono.

2. Choisissez un Patch pour lequel vous souhaitez utiliser l'échantillonneur.
3. Activez le mode d'édition et choisissez l'effet SAMPLER (effet 7B) du module DLY/REV (→ p. 69). Assurez-vous que le module DLY/REV est activé (ON).

NOTE Si vous avez choisi l'effet SAMPLER pour le module DLY/REV, le module MOD est automatiquement désactivé (OFF).

4. Les commandes PARM 1 - 4 permettent de choisir les paramètres d'échantillonneur suivants.

■ Commande PARM 1

Paramètre SOURCE (choix de la source d'enregistrement)

Vous disposez des réglages suivants.

- PL = signal de guitare reçu via la prise INPUT (après son passage dans le module EQ/le simulateur d'ampli)
- AU = signal reçu via la prise AUX IN (signal ne passant par aucun des modules d'effet)

■ Commande PARM 2

Paramètre PITCH (compensation de hauteur)

Active (on) ou désactive (off) la compensation de hauteur.

Quand vous activez (on) le paramètre PITCH, l'appareil maintient une hauteur constante, même lorsque vous changez la vitesse de reproduction avec le paramètre SPEED (commande PARM 3).

■ Commande PARM 3

Paramètre SPEED (vitesse de reproduction)

Spécifie la vitesse de reproduction de l'échantillonneur. Si vous n'avez pas défini de compensation de hauteur avec le paramètre PITCH, le changement de hauteur correspond au réglage du paramètre SPEED:

- 1.0 hauteur originale
- 94, 89, 84, 79, 75, 71, 67
(1 demi-ton vers le bas - 7 demi-tons vers le bas)
- 50 (1 octave vers le bas)
- 25 (2 octaves vers le bas)

■ Commande PARM 4

Paramètre TONE

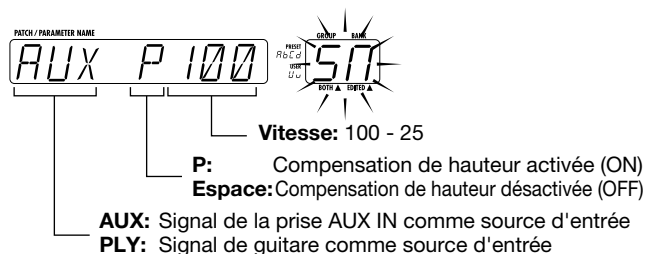
Permet de régler le timbre. Les réglages de -10 à -1 produisent une atténuation des graves et les réglages de 1 à 10 une atténuation des aigus.

5. Sauvegardez le Patch et retournez en mode de reproduction.

La diode du bouton DLY/REV clignote en vert pour les Patches dont le module DLY/REV fait appel à l'effet SAMPLER.

6. Pour activer l'échantillonneur, enfoncez la pédale d'expression jusqu'en bout de course en mode de reproduction ou appuyez sur le commutateur au pied CONTROL en mode manuel.

L'écran affiche les informations suivantes et le message "SM" clignote sur l'affichage GROUP/BANK.



7. Appuyez sur le commutateur au pied REC (3) et jouez la phrase que vous souhaitez enregistrer (ou lancez la reproduction sur le lecteur CD ou une autre source externe).

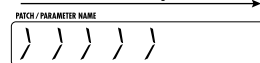
Le message "RECORDING" défile à l'écran et l'enregistrement commence.

8. Pour arrêter l'enregistrement, appuyez sur le commutateur au pied ▶/■ (2).

Quand vous enfoncez le commutateur au pied ▶/■, la reproduction commence immédiatement depuis le début de la phrase enregistrée.

Si vous n'enfoncez pas le commutateur au pied ▶/■, l'appareil arrête automatiquement l'enregistrement après 25 secondes et lance la reproduction.

En cours de reproduction



En train de rebobiner

Une fois que l'enregistrement est terminé, vous pouvez utiliser les commutateurs au pied 1 - 4 afin d'effectuer les opérations suivantes.

- Commutateur au pied ◀◀ (1).

Recul

- Commutateur au pied ▶/■ (2)

Lancement/arrêt de reproduction

- Commutateur au pied REC (3)

Effacement de la phrase enregistrée et lancement du nouvel enregistrement

- Commutateur au pied CONTROL (4)

Quitte le mode d'échantillonneur.

9. Pour quitter la fonction d'échantillonneur, enfoncez à nouveau la pédale d'expression jusqu'en bout de course ou appuyez sur le commutateur CONTROL.

NOTE Les données de la phrase enregistrée sont perdues quand vous quittez la fonction d'échantillonneur.

Exemples d'applications MIDI

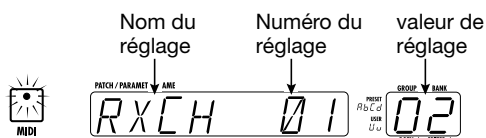
Vous trouverez dans cette section divers exemples d'utilisation des fonctions MIDI du GFX-8.

Réglages de base de transmission/de réception MIDI

Afin de pouvoir utiliser les diverses fonctions MIDI, vous devez régler les paramètres de base de la transmission et de la réception des messages MIDI (activation/coupure du mode Omni, canal de transmission/réception, etc.). Les réglages MIDI sont des paramètres globaux qui sont donc appliqués à tous les Patches. Ces réglages sont conservés même après la mise hors tension du GFX-8.

1. Appuyez sur le bouton MIDI en mode de reproduction ou d'édition.

Le bouton MIDI s'allume et l'appareil active le mode utilitaire MIDI. L'affichage GROUP/BANK indique le numéro du réglage et l'écran affiche la valeur du réglage.



2. Choisissez le réglage avec les commandes PARM SELECT 1 - 4 et changez la valeur à l'aide de la commande PARM VALUE.

Les numéros de réglage, le contenu des réglages ainsi que les valeurs de réglage sont indiqués ci-dessous.

■ 01 RXCH (canal de réception MIDI)

Valeur de réglage: 01 - 16

Définit le canal MIDI via lequel le GFX-8 reçoit les messages MIDI.

■ 02 TXCH (canal de transmission MIDI)

Valeur de réglage: 01 - 16

Définit le canal MIDI via lequel le GFX-8 transmet les messages MIDI.

■ 03 MIDI OUT/THR (fonction de la prise MIDI OUT)

Valeur de réglage: OUT, THR

Définit la fonction de la prise MIDI OUT: "OUT" (prise MIDI OUT) ou "THR" (prise MIDI THRU). Si vous souhaitez transmettre des données MIDI depuis le GFX-8 à un appareil externe, choisissez le réglage "OUT".



Si vous avez choisi le réglage MIDI THRU, le GFX-8 n'envoie aucun message MIDI et toutes les fonctions liées à la production de messages MIDI sont désactivées.

3. Quand vous avez terminé vos réglages, appuyez sur le bouton EDIT.

Les réglages sont sauvegardés et l'appareil retourne au mode de reproduction.

Sélectionner les Patches du GFX-8 via un appareil externe

Vous pouvez sélectionner des Patches sur le GFX-8 à partir d'un dispositif MIDI externe. Pour ce faire, reliez la prise MIDI OUT du dispositif externe à la prise MIDI IN du GFX-8 au moyen d'un câble MIDI. Choisissez un réglage identique pour le canal de transmission du dispositif MIDI externe et le canal de réception (RXCH) du GFX-8. Il existe deux façons de sélectionner les Patches du GFX-8 via MIDI: sélection directe au moyen des commandes de sélection de banque et de changement de programme correspondant au numéro de Patch souhaité; ou sélection indirecte (PC Map) où chaque Patch peut être sélectionné avec un numéro de programme MIDI au choix.

■ Choisir directement les Patches

Les messages de sélection de banque + de changement de programme permettent de choisir directement tout groupe, tout numéro de banque et tout numéro de Patch du GFX-8. Suivez la procédure suivante.

1. Appuyez sur le bouton MIDI en mode de reproduction ou d'édition.

Le bouton MIDI s'allume et l'appareil passe en mode MIDI.

2. Tournez la commande PARM SELECT de sorte que l'affichage GROUP/BANK indique "14".

L'écran affiche le message "PC FIX" ou "PC MAP".

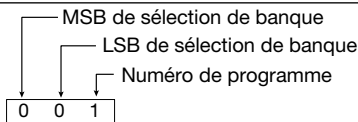
3. Si nécessaire, tournez la commande PARM VALUE jusqu'à ce que l'écran affiche le message "PC FIX", puis appuyez sur le bouton EDIT.

Le GFX-8 retourne en mode de reproduction.

4. Pour la sélection des Patches du GFX-8 à partir d'un appareil MIDI externe, envoyez les messages dans l'ordre suivant.

- MSB de sélection de banque (CC 00/valeur: 0)
- LSB de sélection de banque (CC 32/valeur: 0 - 2)
- Numéro de programme (0 - 79)

La correspondance entre les Patches du GFX-8 et le MSB de sélection de banque/LSB de sélection de banque/numéro de programme est décrite ci-dessous.



GROUP/BANK	PATCH NO.				GROUP/BANK	PATCH NO.			
	1	2	3	4		1	2	3	4
U0	0 0 0	0 0 1	0 0 2	0 0 3	u0	0 0 40	0 0 41	0 0 42	0 0 43
U1	0 0 4	0 0 5	0 0 6	0 0 7	u1	0 0 44	0 0 45	0 0 46	0 0 47
U2	0 0 8	0 0 9	0 0 10	0 0 11	u2	0 0 48	0 0 49	0 0 50	0 0 51
U3	0 0 12	0 0 13	0 0 14	0 0 15	u3	0 0 52	0 0 53	0 0 54	0 0 55
U4	0 0 16	0 0 17	0 0 18	0 0 19	u4	0 0 56	0 0 57	0 0 58	0 0 59
U5	0 0 20	0 0 21	0 0 22	0 0 23	u5	0 0 60	0 0 61	0 0 62	0 0 63
U6	0 0 24	0 0 25	0 0 26	0 0 27	u6	0 0 64	0 0 65	0 0 66	0 0 67
U7	0 0 28	0 0 29	0 0 30	0 0 31	u7	0 0 68	0 0 69	0 0 70	0 0 71
U8	0 0 32	0 0 33	0 0 34	0 0 35	u8	0 0 72	0 0 73	0 0 74	0 0 75
U9	0 0 36	0 0 37	0 0 38	0 0 39	u9	0 0 76	0 0 77	0 0 78	0 0 79

GROUP/BANK	PATCH NO.				GROUP/BANK	PATCH NO.			
	1	2	3	4		1	2	3	4
A0	0 1 0	0 1 1	0 1 2	0 1 3	b0	0 1 40	0 1 41	0 1 42	0 1 43
A1	0 1 4	0 1 5	0 1 6	0 1 7	b1	0 1 44	0 1 45	0 1 46	0 1 47
A2	0 1 8	0 1 9	0 1 10	0 1 11	b2	0 1 48	0 1 49	0 1 50	0 1 51
A3	0 1 12	0 1 13	0 1 14	0 1 15	b3	0 1 52	0 1 53	0 1 54	0 1 55
A4	0 1 16	0 1 17	0 1 18	0 1 19	b4	0 1 56	0 1 57	0 1 58	0 1 59
A5	0 1 20	0 1 21	0 1 22	0 1 23	b5	0 1 60	0 1 61	0 1 62	0 1 63
A6	0 1 24	0 1 25	0 1 26	0 1 27	b6	0 1 64	0 1 65	0 1 66	0 1 67
A7	0 1 28	0 1 29	0 1 30	0 1 31	b7	0 1 68	0 1 69	0 1 70	0 1 71
A8	0 1 32	0 1 33	0 1 34	0 1 35	b8	0 1 72	0 1 73	0 1 74	0 1 75
A9	0 1 36	0 1 37	0 1 38	0 1 39	b9	0 1 76	0 1 77	0 1 78	0 1 79

GROUP/BANK	PATCH NO.				GROUP/BANK	PATCH NO.			
	1	2	3	4		1	2	3	4
C0	0 2 0	0 2 1	0 2 2	0 2 3	d0	0 2 40	0 2 41	0 2 42	0 2 43
C1	0 2 4	0 2 5	0 2 6	0 2 7	d1	0 2 44	0 2 45	0 2 46	0 2 47
C2	0 2 8	0 2 9	0 2 10	0 2 11	d2	0 2 48	0 2 49	0 2 50	0 2 51
C3	0 2 12	0 2 13	0 2 14	0 2 15	d3	0 2 52	0 2 53	0 2 54	0 2 55
C4	0 2 16	0 2 17	0 2 18	0 2 19	d4	0 2 56	0 2 57	0 2 58	0 2 59
C5	0 2 20	0 2 21	0 2 22	0 2 23	d5	0 2 60	0 2 61	0 2 62	0 2 63
C6	0 2 24	0 2 25	0 2 26	0 2 27	d6	0 2 64	0 2 65	0 2 66	0 2 67
C7	0 2 28	0 2 29	0 2 30	0 2 31	d7	0 2 68	0 2 69	0 2 70	0 2 71
C8	0 2 32	0 2 33	0 2 34	0 2 35	d8	0 2 72	0 2 73	0 2 74	0 2 75
C9	0 2 36	0 2 37	0 2 38	0 2 39	d9	0 2 76	0 2 77	0 2 78	0 2 79



- Procédez toujours dans l'ordre suivant: MSB de sélection de banque, LSB de sélection de banque, numéro de programme. Si vous suivez un ordre différent ou si vous envoyez un autre type de message, le GFX-8 pourrait ignorer l'une ou l'autre commande.
- Si vous omettez les messages de sélection de banque et que le GFX-8 reçoit uniquement un numéro de programme, il choisit le nouveau Patch au sein de la même banque (réglages par défaut: MSB = 0, LSB = 0).

■ Choisir les Patches via la fonction PC Map

Vous pouvez modifier l'assignation des numéros de programme MIDI aux Patches du GFX-8 (program change map). Grâce à l'assignation des numéros de programme MIDI, vous pouvez appeler tout Patch souhaité via les numéros de changement de programme 0 - 127.

1. Appuyez sur le bouton MIDI en mode de reproduction ou d'édition.

Le bouton MIDI s'allume et l'appareil passe en mode MIDI.

2. Tournez la commande PARM SELECT de sorte que l'affichage GROUP/BANK indique "14".

L'écran affiche le message "PC FIX" ou "PC MAP".

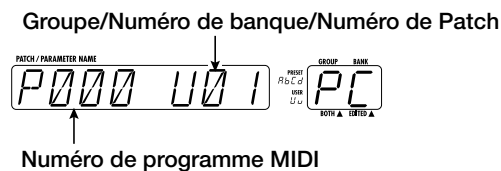
3. Tournez la commande PARM VALUE jusqu'à ce que

l'écran affiche "PC MAP".

La fonction d'assignation de changement de programme est alors activée.

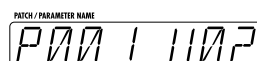
4. Tournez ensuite la commande PARM SELECT jusqu'à ce que l'affichage GROUP/BANK indique "PC".

Vous pouvez maintenant changer les assignations à votre guise. L'écran affiche le numéro de programme MIDI (P000 - P127) auquel vous pouvez affecter le groupe (U, u, A, b, C, d), le numéro de banque (0 - 9) et le numéro de Patch (1 - 4) désirés.

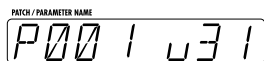


5. Sélectionnez avec la commande PARM SELECT le numéro de programme actuellement assigné au Patch.

Une fois que l'affichage ci-dessus est activé, vous pouvez changer de numéro de programme avec la commande PARM SELECT.



6. Utilisez la commande **PARM VALUE** pour entrer le groupe, le numéro de banque et le numéro de Patch pour ce numéro de programme MIDI.



Vous pouvez aussi choisir le groupe, le numéro de banque et le numéro de Patch avec les commutateurs au pied BANK UP/DOWN et les commutateurs au pied 1 - 4.

7. Répétez les étapes 5 et 6 pour compléter l'assignation des numéros de programme MIDI souhaités aux Patches.

Si vous le souhaitez, vous pouvez aussi assigner plusieurs numéros de programme à un même Patch.

8. Quand vous avez terminé vos réglages, appuyez sur le bouton **EDIT**.

Les réglages d'assignation des numéros de programme MIDI sont sauvegardés et l'appareil retourne au mode de reproduction.

9. Envoyez un message de changement de programme depuis le dispositif MIDI externe.

Le GFX-8 rappelle le Patch assigné à ce numéro de programme.



- Quand vous utilisez la fonction d'assignation des numéros de programme MIDI, il est inutile d'envoyer les informations de sélection de banque depuis le dispositif MIDI externe.
- La fonction d'assignation des numéros de programme MIDI est uniquement active pour la réception de messages MIDI. Les informations de numéro de programme transmises par le GFX-8 lors de la sélection des Patches ne peuvent pas être modifiées (→ p. 78).

Contrôler un appareil avec la sélection de Patch sur le GFX-8

Lors du changement de Patch via les commandes en face avant du GFX-8, ce dernier permet de transmettre des informations de changement de programme et de commande de contrôle à un dispositif MIDI externe. Pour pouvoir transmettre ces données, connectez via un câble MIDI la prise MIDI OUT du GFX-8 à la prise MIDI IN du dispositif MIDI externe. Choisissez un réglage identique pour le canal de transmission du GFX-8 et le canal de réception (RXCH) du dispositif MIDI externe.

Vous pouvez régler cette fonction du GFX-8 de deux manières différentes, à savoir:

Le GFX-8 transmet uniquement les informations de sélection de banque + les informations de changement de programme lors du changement de Patch.

Le GFX-8 transmet les informations de sélection de banque + les informations de changement de programme suivies de deux types d'informations de commande de contrôle (CT1 + CT2).

■ Pour transmettre uniquement les informations de sélection de banque + de changement de programme

Si vous souhaitez que le GFX-8 transmette uniquement les informations de sélection de banque + de changement de programme liées à un Patch, suivez la procédure suivante. Ce type de transmission vous sera par exemple utile pour changer de programme sur un amplificateur ou un processeur d'effet compatible MIDI lorsque vous changez de Patch sur le GFX-8.

1. Appuyez sur le bouton **MIDI** en mode de reproduction ou d'édition.

Le bouton MIDI s'allume et l'appareil active le mode utilitaire MIDI.

2. Tournez la commande **PARM SELECT** de sorte que l'affichage **GROUP/BANK** indique "04".

L'écran affiche le message "PCOUT ON" ou "PCOUT OF".

3. Si nécessaire, tournez la commande **PARM VALUE** jusqu'à ce que l'écran affiche le message "PCOUT ON", puis appuyez sur le bouton **EDIT**.

La transmission de changement de programme est activée et le GFX-8 retourne au mode de reproduction.

4. Changez de Patch sur le GFX-8. L'appareil transmet le MSB de sélection de banque, le LSB de sélection de banque et le changement de programme correspondant à la banque en question.

Pour en savoir plus sur le rapport entre les Patches du GFX-8 et le MSB de sélection de banque/LSB de sélection de banque/numéro de programme, voyez le tableau à la page 78.

■ Pour transmettre des informations de commande de contrôle

En plus de la pédale et du commutateur au pied, vous pouvez régler le GFX-8 de sorte que la sélection d'un Patch provoque la transmission de deux types de commandes de contrôle (appelées CT1 et CT2) en plus des commandes de sélection de banque + de changement de programme. Vous pouvez définir librement le numéro de contrôle et la valeur de CT1 et CT2 et les sauvegarder individuellement pour chaque Patch. Vous pouvez par exemple utiliser cette fonction pour contrôler le réglage de volume d'un amplificateur ou synthétiseur compatible MIDI.

1. Appuyez sur le bouton **MIDI** en mode de reproduction ou d'édition.

Le bouton MIDI s'allume et l'appareil active le mode utilitaire MIDI.

2. Tournez la commande **PARM SELECT** de sorte que l'affichage **GROUP/BANK** indique "05".

L'écran affiche le message "CTOUT ON" ou "CTOUT OFF".

3. Si nécessaire, tournez la commande **PARM VALUE** jusqu'à ce que l'écran affiche le message "CTOUT ON", puis appuyez sur le bouton **EDIT**.

La transmission de commande de contrôle est activée et le GFX-8 retourne au mode de reproduction.

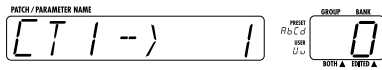


Ce réglage affecte la transmission de toutes les commandes de contrôle sur le GFX-8.

4. Appuyez deux fois sur le bouton **TOTAL**, de sorte que la diode clignote en vert.

Vous pouvez maintenant éditer les paramètres de la page 2 du module TOTAL.

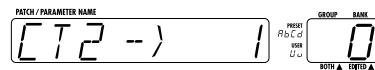
5. Tournez la commande PARM 3 et choisissez le numéro de contrôle pour le paramètre CT1 (commande de contrôle transmise directement après un changement de programme).



L'écran affiche le message "CT1->XX" (XX représente le numéro de contrôle) et l'affichage GROUP/BANK indique la valeur. Assignez le numéro de contrôle à CT1 via la commande PARM 3. Vous disposez des réglages oF (désactivé), 1 - 5, 7 - 31, 64 - 95.

6. Choisissez via la commande PARM VALUE une valeur pour CT1 comprise entre 0 - 127 (0 - 99, 0.0...2.7).

7. Tournez la commande PARM 4 et choisissez le numéro de contrôle pour le paramètre CT2 (deuxième commande de contrôle transmise après un changement de programme).



8. Choisissez via la commande PARM VALUE une valeur pour CT2 comprise entre 0 - 127 (0 - 99, 0.0...2.7).

9. Sauvegardez le Patch et retournez en mode de reproduction.

10. Rappelez le Patch en question.

L'appareil transmet des messages MIDI dans l'ordre suivant et via la prise MIDI OUT: MSB de sélection de banque → LSB de sélection de banque → changement de programme → CT1 → CT2

Opérations de commande à distance via le GFX-8

Le GFX-8 permet de transmettre des informations MIDI de commande de contrôle lorsque vous utilisez ses commandes, mais vous pouvez aussi piloter le GFX-8 via des informations de commande de contrôle produites par un dispositif MIDI externe. Vous pouvez par exemple enregistrer sur un séquenceur MIDI une série d'opérations effectuées sur le GFX-8 et reproduire quand vous le souhaitez cette séquence d'opérations. Vous pouvez aussi commander le GFX-8 à distance depuis d'autres appareils externes.

Pour piloter un appareil externe via le GFX-8, connectez la prise MIDI OUT du GFX-8 à la prise MIDI IN de l'appareil externe. Pour commander le GFX-8 à distance depuis un appareil externe, connectez la prise MIDI OUT de l'appareil externe à la prise MIDI IN du GFX-8.

(Pour en savoir plus sur l'activation et la désactivation de la transmission des commandes de contrôle, voyez la section "Pour transmettre des informations de commande de contrôle" à la page 79.)

1. Appuyez sur le bouton MIDI en mode de reproduction ou d'édition.

Le bouton MIDI s'allume et l'appareil active le mode utilitaire MIDI.

2. Choisissez l'un des réglages 6 - 13 via la commande PARM SELECT et changez la valeur de réglage via la commande PARM VALUE.

Les numéros de réglage, le contenu des réglages ainsi que les valeurs de réglage sont indiqués ci-dessous.

■ 06

EXPP (numéro de contrôle de transmission de la pédale d'expression)

Valeurs de réglage: OF, 1 - 5, 7 - 31

Définit le numéro de contrôle de la commande de contrôle transmise quand vous utilisez la pédale d'expression.



Ce paramètre est uniquement du type transmission. Le réglage de paramètre interne du GFX-8 n'est donc pas affecté quand le GFX-8 reçoit ce numéro de contrôle.

■ 07

DRIVE (numéro de contrôle de réception pour l'activation/coupage du module DRIVE)

Valeurs de réglage: OF, 64 - 95

■ 08

MOD (numéro de contrôle de réception pour l'activation/coupage du module MOD)

Valeurs de réglage: OF, 64 - 95

■ 09

D/R (numéro de contrôle de réception pour l'activation/coupage du module DLY/REV)

Valeurs de réglage: OF, 64 - 95

■ 10

EQ (numéro de contrôle de réception pour l'activation/coupage du module EQ)

Valeurs de réglage: OF, 64 - 95

Ces paramètres déterminent le numéro de contrôle transmis quand vous activez/coupez un module sur le GFX-8. Le module en question est aussi commuté quand le GFX-8 reçoit cette commande de contrôle depuis un appareil externe.

■ 11

BYPAS (numéro de contrôle de réception pour le mode de contournement)

Valeurs de réglage: OF, 64 - 95

■ 12

MUTE (numéro de contrôle de réception pour le mode d'étouffement)

Valeurs de réglage: OF, 64 - 95

Ces paramètres définissent le numéro de contrôle transmis quand vous activez/coupez le mode de contournement/d'étouffement sur le GFX-8. Le mode de contournement/d'étouffement est aussi commuté quand le GFX-8 reçoit cette commande de contrôle depuis un appareil externe.

■ 13

CTSW (numéro de contrôle de réception pour le commutateur CONTROL)

Valeurs de réglage: OF, 64 - 95

Ce paramètre détermine le numéro de contrôle transmis quand vous utilisez le commutateur CONTROL sur le GFX-8.

3. Quand vous avez terminé vos réglages, appuyez sur le bouton EDIT.

Si vous avez effectué ces réglages et que vous utilisez les boutons ou commutateurs en face avant, l'appareil transmet les commandes de contrôle respectives via la prise MIDI OUT.

Quand le GFX-8 reçoit une commande de contrôle d'un appareil externe, il change le paramètre en question. Vous trouverez ci-dessous les valeurs disponibles pour les divers paramètres.

Exemple:

le numéro de contrôle 70 est assigné à la commutation du module DRIVE

Quand vous activez ou coupez le module DRIVE depuis le GFX-8 même, ce dernier transmet via la prise MIDI OUT les informations de commande de contrôle suivantes: numéro de contrôle = 70, valeur = 127/0.

Quand le GFX-8 reçoit via sa prise MIDI IN les informations de commande de contrôle "numéro de contrôle = 70, valeur = 127/0", il désactive (OFF) le module DRIVE. A la réception des informations de commande de contrôle "numéro de contrôle = 70, valeur = 64 - 127", le GFX-8 active le module DRIVE.



Tant que vous n'avez pas activé ni la fonction Jam Play ni la fonction d'échantillonneur, vous ne pourrez pas utiliser la fonction de contrôle MIDI extérieur.

	Valeurs assignables	Valeurs assignables
EXPP	0 - 127 en continu	--
DRIVE/MOD DLY/REV/EQ	0=OFF/127=ON	0 - 63=OFF/64 - 127=ON
BYPAS/MUTE	0=OFF/127=ON	0 - 63=OFF/64 - 127=ON
CTSW (Pour la fonction Tap)	Pendant l'enfoncement: 127 = transmission de valeur activée Immédiatement après: 0 = transmission de valeur désactivée	-- --
CTSW (Si appuyer = fonction activée)	Pendant l'enfoncement: 127 = transmission de valeur activée Pendant le relâchement: 0 = transmission de valeur désactivée	-- --
CTSW (Si appuyer = fonction d'interrupteur ON/OFF)	Pendant l'enfoncement (la diode s'allume): 127 = transmission de valeur activée Pendant l'enfoncement (la diode s'éteint): 0 = transmission de valeur désactivée	-- --

Transfert de blocs de données (Bulk Dump)

Vous pouvez transmettre via la connexion MIDI et sous forme de blocs de données les informations liées aux Patches et à l'assignation de changement de programme et sauvegardées dans le GFX-8. Cette opération est ce qu'on appelle un "transfert de blocs de données" (bulk dump). Vous pouvez par exemple utiliser cette fonction afin de sauvegarder les informations du GFX-8 sur un séquenceur MIDI externe ou encore pour échanger les réglages entre deux GFX-8.

1. Connectez la prise MIDI OUT du GFX-8 à la prise MIDI IN du dispositif MIDI externe (un autre GFX-8, un séquenceur MIDI, etc.).
2. Activez le mode de reproduction du GFX-8 et tournez la commande PARM SELECT jusqu'à ce que l'affichage GROUP/BANK indique "15".
3. Sélectionnez via la commande PARM VALUE le type de données que vous souhaitez transférer.
 - ALL Tous les réglages du GFX-8
 - PAT Toutes les données de Patch
 - SYS Tous les réglages du GFX-8 sauf les données de Patch
 - BUF Données du Patch sélectionné
 - DST Réglages personnalisés (Custom) du module DRIVE
4. Après avoir réglé le dispositif MIDI externe en mode d'enregistrement, appuyez sur le bouton STORE.

Si par exemple vous avez choisi "ALL" à l'étape 3, l'écran affichera le message "ALL OK?".
5. Pour exécuter l'opération de transfert de blocs de données, appuyez à nouveau sur le bouton STORE.

L'écran affiche le message "DUMPING" et le GFX-8 commence la transmission des blocs de données.

Pour annuler l'opération de transfert de blocs de données, appuyez sur le bouton EDIT/CANCEL avant d'appuyer pour la deuxième fois sur le bouton STORE. L'appareil retourne au mode de reproduction sans exécuter l'opération.
6. Une fois que le GFX-8 est retourné en mode de reproduction, arrêtez l'enregistrement sur le dispositif MIDI externe.

Effectuez la procédure de sauvegarde des données reçues sur le dispositif MIDI externe.

Chargement de blocs de données (Bulk Load)

Vous pouvez charger dans le GFX-8 les informations liées aux Patches du GFX-8 ou les informations d'assignation de changement de programme sauvegardées sur un appareil externe. C'est ce qu'on appelle un "chargement de blocs de données" (bulk load).

1. Connectez la prise MIDI OUT du dispositif MIDI externe (un autre GFX-8, un séquenceur MIDI, etc.) à la prise MIDI IN du GFX-8.



Pour effectuer le chargement des blocs de données, vous devez choisir sur le GFX-8 le canal MIDI sélectionné lors du transfert de ces blocs de données. Si vous choisissez un canal MIDI différent, la reproduction des données sur le dispositif MIDI externe n'aura aucun effet et sera ignorée par le GFX-8.

Quand le GFX-8 se trouve en mode de sauvegarde, il ignore les blocs de données qui lui sont transmis. Avant d'effectuer l'opération, assurez-vous que le GFX-8 ne se trouve pas en mode de sauvegarde.

2. Lancez la reproduction sur le dispositif MIDI externe.

Les réglages du GFX-8 sont écrasés conformément au type des données reçues.



- Vous devez choisir un même canal MIDI pour la sauvegarde des données sur un appareil externe et pour le chargement des données dans le GFX-8. Si vous choisissez un canal MIDI différent, la reproduction des données sur le dispositif MIDI externe n'aura aucun effet et sera ignorée par le GFX-8.
- Vous devez également veiller à adopter sur le dispositif MIDI externe le même tempo de reproduction que celui défini pour l'enregistrement. Si le tempo est plus rapide, le GFX-8 risque de ne pas recevoir correctement les données.

3. Une fois le chargement des blocs de données terminé, arrêtez la reproduction sur le dispositif MIDI externe.



Quand vous effectuez un transfert ou un chargement de blocs de données entre deux GFX-8, vous pouvez accélérer le transfert des données en branchant les prises MIDI IN et MIDI OUT.

Logiciel fourni

Le GFX-8 est livré avec un CD-ROM contenant un logiciel permettant d'éditer les Patches sur un ordinateur personnel. (Le disque contient la version pour Windows 95/98 et pour Macintosh.) Le logiciel vous propose les fonctions suivantes.

(1) Bibliothèque de Patches (Patch librarian)

Cette fonction permet de gérer sur un ordinateur les informations des Patches du GFX-8. Vous pouvez transmettre via une connexion MIDI toutes les informations des Patches du GFX-8 à l'ordinateur et les conserver sur le disque dur sous forme de fichier de projet. Pour chaque projet, vous pouvez modifier l'ordre des Patches et vous pouvez recharger dans le GFX-8 les données sauvegardées sous forme de fichiers de projet. Grâce à cette fonction, la capacité de mémoire du GFX-8 peut être étendue à l'infini.

(2) Editeur graphique (Visual editor)

Vous pouvez éditer les Patches contenus dans les fichiers de projet via les commandes, sélecteurs et autres objets graphiques affichés à l'écran de l'ordinateur. Vu que les données d'édition sont envoyées directement au GFX-8 via la connexion MIDI, vous pouvez contrôler immédiatement l'effet de toute opération d'édition. Vous pouvez sauvegarder sur votre ordinateur les Patches édités et aussi les envoyer au GFX-8 via la connexion MIDI.

(3) Editeur des réglages personnalisés du module DRIVE

Grâce à ce logiciel, vous pouvez éditer des paramètres supplémentaires pour les réglages personnalisés du module DRIVE et ainsi effectuer des réglages super-fins qu'il n'est pas possible d'exécuter depuis la face avant de l'appareil. Vous pouvez effectuer une foule de réglages, comme par exemple ajuster la balance pour chaque plage de fréquence, les caractéristiques du circuit de distorsion, etc. Vous pouvez sauvegarder les résultats de vos réglages dans le GFX-8.

- Pour en savoir plus sur l'installation du logiciel, voyez le document fourni séparément. Vous trouverez dans la documentation comprise sur le CD-ROM des instructions sur l'utilisation du logiciel.
- Vous pouvez télécharger la dernière version du logiciel sur le site Web de Zoom.

URL: <http://www.zoom.co.jp>

Autres fonctions

Cette section fournit des informations sur des fonctions spéciales; elle décrit par exemple comment retrouver les réglages d'usine du GFX-8 et comment changer les réglages de la pédale d'expression.

Fonction d'initialisation All Initialize/Factory Recall

All Initialize/Factory Recall est une fonction spéciale vous permettant de retrouver tous les réglages d'usine du GFX-8, c.-à-d. l'état dans lequel vous l'avez reçu. Quand vous exécutez la fonction All Initialize, tous les paramètres de l'appareil y compris tous les Patches retrouvent leurs réglages originaux. La fonction Factory Recall permet d'initialiser uniquement les Patches de groupe utilisateur souhaités.

1. Mettez le GFX-8 sous tension en maintenant enfoncé le bouton STORE.

L'écran affiche le message "ALL-INIT".

- **Pour exécuter la fonction All Initialize**
→ Passez à l'étape suivante.
- **Pour exécuter la fonction Factory Recall**
→ Choisissez via le commutateur au pied BANK UP/DOWN et les commutateurs au pied 1 - 4 le Patch (d'un groupe utilisateur) dont vous souhaitez retrouver les réglages d'usine.

2. Appuyez à nouveau sur le bouton STORE.

L'appareil exécute la fonction All Initialize ou Factory Recall. Si vous avez effectué la fonction All Initialize, l'appareil retournera automatiquement au mode de reproduction. Notez que lors de l'initialisation All Initialize, le contenu de tous les Patches sauvegardés par l'utilisateur est écrasé (effacé). Si vous souhaitez annuler la fonction All Initialize/Factory Recall, appuyez sur le bouton EDIT/CANCEL au lieu d'effectuer l'étape 2.

Découvrir les Patches d'usine (fonction de démonstration)

Le GFX-8 comporte aussi une fonction de démonstration (Self Introduction) vous permettant de découvrir les puissantes capacités de l'appareil via une sélection automatique des Patches.

1. Pour activer cette fonction, maintenez enfoncé le bouton TOTAL tout en mettant l'appareil sous tension.

Le GFX-8 commence automatiquement à passer en revue les Patches d'usine.

Le message "SELF INTRODUCTION" ainsi que le nom du

Patch choisi défile à l'écran. Jouez de votre instrument tout en laissant le GFX-8 vous faire découvrir ses Patches.

2. Pour arrêter la fonction de démonstration, appuyez sur le bouton EDIT/CANCEL.

Régler la pédale d'expression

La pédale d'expression du GFX-8 intègre un mécanisme à capteur optique extrêmement fiable. La pédale a été réglée à l'usine pour fournir un rendement optimal mais vous êtes libre de modifier son réglage comme suit.

1. Maintenez le bouton GROUP enfoncé tout en mettant l'appareil sous tension.

L'écran affiche le message "MIN".

2. Relevez complètement la pédale d'expression et appuyez sur le bouton STORE.

L'écran affiche alors le message "MAX".

3. Enfoncez la pédale d'expression jusqu'en bout de course, puis relâchez-la. Appuyez alors sur le bouton STORE.

Le réglage est terminé et l'appareil retourne au mode de reproduction.

Désactivation de la fonction de contournement/d'étouffement (Bypass/Mute)

Si vous le souhaitez, vous pouvez régler le GFX-8 de sorte que le mode de contournement/d'étouffement ne puisse pas non plus être activé en enfonçant le commutateur au pied dont la diode est allumée. Ainsi, vous éviterez d'activer accidentellement le mode de contournement/de coupure.

Pour régler ce paramètre, suivez la procédure suivante.

1. Enfoncez le bouton MIDI tout en mettant le GFX-8 sous tension.

L'écran affiche le message "BYP ENTR" et selon le réglage actuel, l'affichage GROUP/BANK indique le message "En" (fonction Bypass/Mute activée) ou "dS" (fonction Bypass/Mute désactivée).

2. Choisissez le réglage souhaité avec la commande PARM VALUE.

3. Appuyez sur le bouton STORE.

Le GFX-8 mémorise le réglage et active le mode de reproduction. Si vous appuyez sur le bouton CANCEL au lieu du bouton STORE, le GFX-8 annule le réglage choisi et active le mode de reproduction.

En cas de problème

Symptôme	Contrôle	Remède
Pas de son ou volume très bas	● L'adaptateur secteur correct est-il branché à l'appareil et celui-ci est-il sous tension?	⇒ Mettez le système sous tension en suivant les instructions de la section "Avant de jouer".
	● Les connexions sont-elles correctes entre la prise INPUT et l'instrument ainsi qu'entre la prise OUTPUT et le système de reproduction?	⇒ Suivez les instructions de la section "Connexions".
	● Le câble blindé est-il endommagé?	⇒ Utilisez un autre câble.
	● Le système de reproduction est-il sous tension? Les commandes de volume de l'instrument, de l'amplificateur, etc. sont-elles réglées sur un niveau correct?	⇒ Contrôlez chaque élément et réglez les
	● La pédale d'expression est-elle relevée?	⇒ La pédale d'expression contrôle le volume de certains Patches. Veillez à la régler à la position correcte.
	● Le mode d'étouffement du GFX-8 est-il activé?	⇒ Annulez le mode d'étouffement.
Impossible d'enregistrer/reproduire en mode Jam Play	● N'essayez-vous pas d'enregistrer le signal du lecteur CD branché à la prise AUX IN?	⇒ La fonction Jam Play permet d'enregistrer uniquement le signal reçu à la prise INPUT.
	● La pédale d'expression est-elle relevée?	⇒ En mode Jam Play, la pédale d'expression contrôle le volume de reproduction/d'enregistrement. Veillez à la régler à la position correcte.
Impossible d'enregistrer/reproduire en mode d'échantillonneur	● Avez-vous choisi la source d'enregistrement correcte?	⇒ Choisissez un réglage correct pour le paramètre SOURCE.
	● La pédale d'expression est-elle relevée?	⇒ En mode d'échantillonneur, la pédale d'expression contrôle le volume de reproduction. Veillez à la régler à la position correcte.
Impossible de transmettre des données MIDI	● Avez-vous assigné le réglage "MIDI THRU" à la fonction de la prise MIDI OUT?	⇒ Choisissez le réglage "MIDI OUT" comme fonction pour la prise MIDI OUT.
Impossible de recevoir des données MIDI	● N'êtes-vous pas en train d'utiliser la fonction Jam Play/la fonction d'échantillonneur?	⇒ L'appareil ne peut pas recevoir de données MIDI en mode Jam Play/d'échantillonneur.

PRECAUTIONS DE SECURITE ET D'UTILISATION

Dans ce mode d'emploi, des symboles sont utilisés pour accentuer les avertissements et les précautions dont vous devez tenir compte pour éviter les accidents. La signification de ces symboles est la suivante :



Avertissement

Ce symbole souligne les explications à propos des points extrêmement dangereux. Si les utilisateurs ne tiennent pas compte de ce symbole et utilisent mal l'appareil cela peut entraîner de graves ou mortelles blessures.



Précaution

Ce symbole souligne les explications à propos des points dangereux. Si les utilisateurs ne tiennent pas compte de ce symbole et utilisent mal l'appareil des blessures corporelles peuvent arriver et l'appareil peut être endommagé.

Veuillez observer les conseils et les précautions de sécurité pour garantir une utilisation sans danger du GFX-8.



Avertissement

Alimentation

Le GFX-8 est alimenté par l'adaptateur secteur qui est fourni. Pour éviter un mauvais fonctionnement ou un danger d'électrocution, n'utilisez pas d'autre adaptateur secteur.

Si vous souhaitez utiliser le GFX-8 dans un pays où le courant est différent, demandez à votre concessionnaire local ZOOM de vous conseiller sur l'achat de l'adaptateur secteur correspondant.



Précaution

Emplacement

Évitez d'utiliser votre GFX-8 dans un endroit où il sera exposé à :

- Des températures extrêmes
- Une grande humidité
- De la poussière ou du sable excessifs
- Des vibrations excessives ou des chocs brutaux



Précaution

Manipulation

Votre GFX-8 étant un appareil électronique de précision, la force appliquée aux sélecteurs et boutons ne doit pas être excessive. Faites également attention à ne pas faire tomber l'unité, à ce qu'elle ne reçoive pas de chocs ni de pressions trop fortes.



Précaution

Modifications

N'ouvrez jamais le boîtier du GFX-8 et n'essayez pas de modifier le produit de quelque manière que ce soit car vous pourriez l'endommager.



Précaution

Raccordement des câbles et des bornes d'entrée et de sortie

Vous devez toujours éteindre le GFX-8, ainsi que tous les autres équipements, avant de raccorder ou débrancher un câble quelconque. Si vous envisagez de déplacer le GFX-8, n'oubliez pas de débrancher auparavant tous les câbles et l'adaptateur secteur.

Précautions d'utilisation

Pour des considérations de sécurité, le GFX-8 a été conçu pour offrir une protection maximale contre l'émission des radiations électriques émanant de l'appareil et contre les interférences extérieures.

Cependant, les équipements qui sont très sensibles aux interférences ou qui émettent des ondes électromagnétiques puissantes ne peuvent être placés à proximité du GFX-8, sachant que la possibilité d'interférences ne peut être entièrement écartée.

Quel que soit le type d'appareil à commande numérique, le GFX-8 compris, les dommages électromagnétiques peuvent provoquer un mauvais fonctionnement ou peuvent abîmer ou détruire les données. Comme c'est un danger omniprésent, faites bien attention à minimiser les risques d'endommagement.

Interférences électriques

Le GFX-8 est doté d'un circuit numérique qui peut provoquer des interférences et des parasites s'il est placé trop près d'équipements électriques tels un poste de télévision ou un poste de radio. Si un problème de cette sorte survenait, éloignez le GFX-8 de ces appareils. De plus, lorsque des lampes fluorescentes ou des dispositifs à moteurs intégrés sont trop proches du GFX-8, celui-ci peut fonctionner de manière incorrecte.

Entretien

Utilisez un chiffon doux et sec pour nettoyer le GFX-8. Si nécessaire, servez-vous d'un tissu légèrement humide. N'utilisez jamais de produits de nettoyage abrasifs, d'encaustique ou de solvants (comme du diluant pour peinture ou de l'alcool), car ils pourraient ternir la finition ou endommager les surfaces.

Conservez ce mode d'emploi dans un endroit facilement accessible afin de vous y référer ultérieurement.

GFX-8 Specifications

Number of effect programs

69 (67 effects + amp simulator + ZNR)

Number of effect modules

4 + amp simulator + ZNR

Sampler function

Maximum recording time 25 seconds Variable playback speed

Patch memory capacity

USER: 20 banks x 4 = 80 (read/write)

PRESET: 40 banks x 4 = 160

Total 240 patches

Sampling frequency

40 kHz

A/D converter

20 bit, 64 times oversampling

D/A converter

20 bit, 128 times oversampling

Inputs

Guitar input

Standard monaural phone jack (Rated input level: -10 dBm, input impedance: 470 kilohms)

External return

Standard monaural phone jack (Rated input level: -10 dBm, input impedance: 470 kilohms)

AUX IN

Mini phone jack (stereo) (Input impedance: 10 kilohms)

Reference input level: -10 dBm to +4 dBm

Outputs

Line output

Standard monaural phone jack x 2 = stereo (Rated output level: +4 dBm, output load impedance: 10 kilohms or more)

Headphone output

Standard stereo phone jack

External send

(Rated output level: -10 dBm, output load impedance: 10 kilohms or more)

Control connectors

MIDI OUT , MIDI IN

Display

8-digit alphanumeric LED display

2-digit 7-segment LED display

Power requirements

12 V AC (from supplied AC adapter AD-0008)

Dimensions

455 (W) x 203 (H) x 80 (D) mm

Weight

3.6 kg

* 0 dBm = 0.775 Vrms

* Design and specifications subject to change without notice.

MIDI Implimentation Chart

[GUITAR EFFECT PROCESSOR]
Model GFX-8

MIDI Implementation Chart

Date : 28.SEP.1999
Version :1.00

Function ...	Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Default Channel Changed	1-16 1-16	1-16 1-16	Memorized
Mode Default Messages Altered	3 x *****	3 x	
Note Number True voice	x *****	x	
Velocity Note ON Note OFF	x x	x x	
After Touch Key's Ch's	x x	x x	
Pitch Bend	x	x	
Control Change	o 0,32 1-5,7-31 (*1) 64-95 (*1) 64-95 64-95 1-5,7-31 64-95	o 0,32 7 1-5,8-31 64-95 64-95 64-95	Bank select Volume RTM control Effect module on/off Signal mute All bypass Pedal control CONTROL switch
Prog Change True #	o (0-79) *****	o (0-127) U0.1-u9.4,A0.1-d9.4	Internally mappable Total 240 programs
System Exclusive	o	o	
System Common Song Pos Song Sel Tune	x x x	x x x	
System Real Time Clock Commands	x x	x x	
Aux Mes- sages Local ON/OFF All Notes OFF Active Sense Reset	x x x x	x x x x	
Notes	(*1) Transmits the patch default value when program changes.		

Mode 1 : OMNI ON, POLY
Mode 3 : OMNI OFF, POLY

Mode 2 : OMNI ON, MONO
Mode 4 : OMNI OFF, MONO

o : Yes
x : No

* Die MIDI-Implementationstabelle ist auf der mitgelieferten CD-ROM enthalten.

* Vous trouverez l'implémentation MIDI sur le CD-ROM fourni.

* La tabla de implementación de MIDI se incluye en el disco CD-ROM suministrado.

* L' applicazione MIDI è inclusa nel CD-ROM in dotazione.

Deutsch

Français

Español

Italiano



ZOOM CORPORATION

NOAH Bldg., 2-10-2, Miyanishi-cho, Fuchu-shi, Tokyo 183-0022, Japan
PHONE: +81-42-369-7116 FAX: +81-42-369-7115