



GW50

REFERENCE

SECTION D'EFFETS

A PROPOS DES MODES MANUEL, MEMOIRE ET D'EDITION DE MEMOIRE 43

LE MODE MANUEL 44

Sélection d'un type d'effet 44

Activer/désactiver des effets individuels 44

L'édition de paramètres 44

Fonctions utilitaires 45

Définition de l'ordre des blocs d'effets —
CONNECT 45

Activation/désactivation d'un ensemble de
blocs/d'effets groupement 45

Réglage de la fonction de la commande au
pied externe — fonction Foot 46

Réglage du niveau VOLUME MINIMUM
(pour la commande au pied bloc ASSIGNA-
BLE) — VOLUME MINIMUM 47

Fonctions du bloc programmable —
Min/Max Volume et Auto Volume 48

Réglage du degré Auto Volume —
AUTO VOL 49

MODE D'OPERATIONS MANUELLES 50

Sauvegarde des réglages du mode manuel
sur un programme d'effet 50

MODE MEMOIRE 51

Sélection des Programmes d'Effets 51

Vérification des valeurs des paramètres du
programme d'effets 51

Fonction des commutateurs de bloc assignable
et à pédale 51

Sélection de programme d'effet 51

Suppression de blocs d'effets en mode
mémoire 52

MODE D'EDITION DE MEMOIRE 53

Mode de comparaison (Comparaison du
programme édité avec l'original) 53

Sauvegarde des réglages de mode d'édition
de mémoire sur un programme d'effets 53

Rappel des réglages du programme original
(dans la condition de comparaison) 54

MODE D'OPERATIONS DE MEMOIRE 54

Copie d'un programme d'effets 54

Change d'un programme d'effets avec un
autre 55

Assignation de nom à un programme
d'effets 55

Utilisation d'une commande au pied
externe 56

RETABLISSEMENT DES PROGRAMMES D'EFFETS PRE-PROGRAMMES A L'USINE 57

EFFETS ET PARAMETRES 58

COMPRESSION 58

DISTORTION (DISTORSION) 59

EQUALIZER (EGALISEUR) 59

CHORUS 63

REVERB/DELAY
(REVERBERATION/RETARD) 66

PORTE DE BRUIT OU NOISE GATE 69



A PROPOS DES MODES MANUEL, MEMOIRE ET D'EDITION DE MEMOIRE

La section d'effets du GW50 se divise essentiellement en trois modes de fonctionnement: le mode Manuel, le mode Mémoire et le mode d'Edition de Mémoire.

En mode Manuel, vous pouvez utiliser les blocs d'effets juste comme vous le feriez avec des effets de pédale traditionnels. Tous les boutons de paramètres sont opérationnels pour le réglage des paramètres principaux et les paramètres secondaires peuvent être sélectionnés et réglés à ce stade également (voir page 44). Vous pouvez aussi effectuer d'autres opérations liées aux effets, telles que la définition de leur ordre, le réglage de la commande au pied externe, etc.

Pour sélectionner le mode Manuel, appuyez sur [MANUAL]. ("MANUAL" apparaît à l'écran.)

Le mode mémoire permet de sélectionner les programmes d'effets. Le GW50 possède 50 programmes dans sa mémoire interne, répartis en dix banques de cinq programmes chacune. Les boutons de paramètres ne peuvent pas être utilisés, sauf pour vérifier les valeurs attribuées aux paramètres principaux (voir page 51). Les commutateurs à pédale servent soit à sélectionner des programmes soit à activer ou à désactiver les blocs d'effets d'un programme sélectionné (voir page 51, 52).

Pour sélectionner le mode Mémoire, appuyez sur [MEMORY]. (Le voyant MEMORY s'allume et le numéro de programme apparaît dans l'indicateur BANK/MEMORY.)

Le mode d'Edition de Mémoire permet de créer ses propres programmes d'effets, qui pourront être sélectionnés par la suite en mode Mémoire. Comme pour le mode Manuel, toutes les commandes sont opérationnelles et vous pouvez effectuer des réglages de paramètres principaux ou secondaires et définir toutes les autres opérations liées aux effets.

Remarque: BOUTONS DE PARAMETRES — En mode Mémoire et en mode d'Edition de Mémoire, souvenez-vous que la position des boutons de paramètres dans les blocs d'effets ne correspond pas nécessairement à la valeur réelle de ces paramètres. De même, en mode d'Edition de mémoire, lorsque vous réglez un bouton de paramètre, même légèrement, la valeur de ce paramètre est instantanément modifiée et déplacée à la nouvelle position du bouton. (Seul le bouton réglé correspondra à la valeur réelle.)

Pour sélectionner le mode d'Edition de Mémoire, appuyez sur [EDIT/COMPARE] à partir du mode Mémoire. (Le voyant EDIT/COMPARE s'allume.)

LE MODE MANUEL

Sélection d'un type d'effet

Les blocs d'effets de Compresseur, de Distorsion, d'Égaliseur, de Chorus et de Réverbération/Retard représentent différents types d'effets. Appuyez sur le commutateur "Type" pour passer en revue tous les effets disponibles. Le voyant de l'effet sélectionné s'allume lorsque l'effet est activé.

Activer/désactiver des effets individuels

Lorsqu'ils ne sont pas assignés à un groupe, les blocs d'effet individuels peuvent être activés ou désactivés dans le mode Manuel. Pour ce faire, assurez-vous que MEMORY ON/OFF est sélectionné dans le bloc ASSIGNABLE (le voyant MEMORY clignote), puis appuyez sur le commutateur à pédale du bloc d'effet approprié. Le voyant de l'effet sélectionné s'allume lorsque l'effet est activé. (Pour plus d'informations sur l'assignation d'effets à un groupe, voir page 45.)

L'édition de paramètres

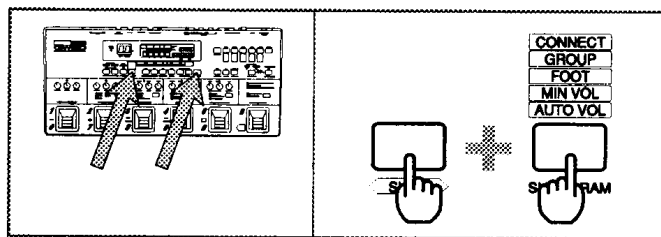
Les paramètres d'effets peuvent être édités en mode Manuel. Le mode Manuel est conçu pour être une sorte "d'ardoise vierge" sur laquelle vous pouvez effectuer les réglages désirés. Si vous définissez certains réglages en mode Manuel et que vous souhaitez les conserver comme programme d'effets, vous devrez les sauvegarder sous un numéro de programme (voir le paragraphe "Sauvegarde des réglages du mode manuel dans un programme d'effet", page 50).

Edition des paramètres principaux.

1. Sélectionnez le type d'effet désiré à l'aide du bouton Type dans chaque bloc d'effet.
2. Réglez les paramètres souhaités à l'aide des boutons dans chaque bloc d'effet. (L'écran affiche automatiquement le nom et la valeur modifiée du paramètre.)

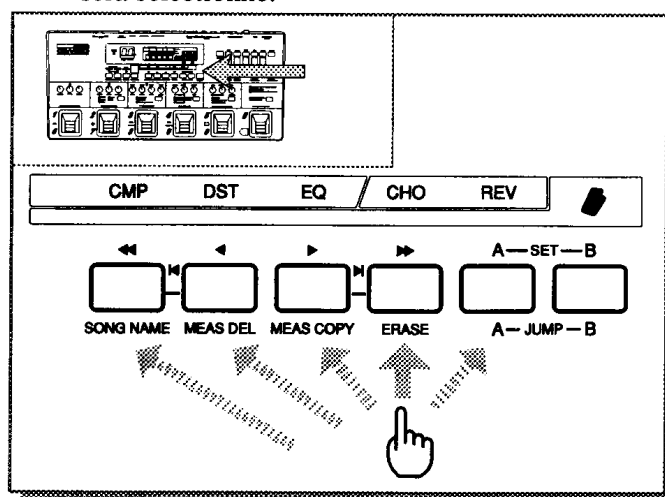
Edition des paramètres secondaires et de Noise Gate

1. Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez simultanément sur [SUB PARAM].



2. Pour sélectionner un paramètre, continuez à maintenir [SHIFT] enfoncé et appuyez de manière répétitive sur [SUB PARAM] pour passer en revue les différents paramètres secondaires pour tous les effets d'Égaliseur, de Chorus, de Réverbération/Retard sélectionnés (indiqués par les voyants verts allumés dans les blocs d'effets) et la Porte de Bruit ou Noise Gate.

Ou, après le point 1, relâchez [SHIFT] et appuyez simplement sur un des sélecteurs d'effets sous l'écran ([EQ], [CHO] et [REV]) pour passer en revue les paramètres secondaires de chaque effet correspondant. Si vous appuyez alors sur [CMP] ou [DST], le paramètre Noise Gate sera sélectionné.



3. Réglez le paramètre sélectionné à l'aide des boutons [-]/[+].
4. Pour interrompre l'opération, appuyez sur une des touches de mode (soit [MANUAL], [MEMORY] ou [SONG/PATTERN]).



POUR UNE EDITION FACILE — Vous pouvez facilement commuter entre l'édition des paramètres principaux et secondaires dans chacun des effets en sélectionnant d'abord les paramètres secondaires (comme au point 1 ci-dessus). Après cela, vous pouvez éditer les paramètres principaux normalement et revenir aux paramètres secondaires à tout moment en appuyant sur les sélecteurs d'effets appropriés.

Fonctions utilitaires

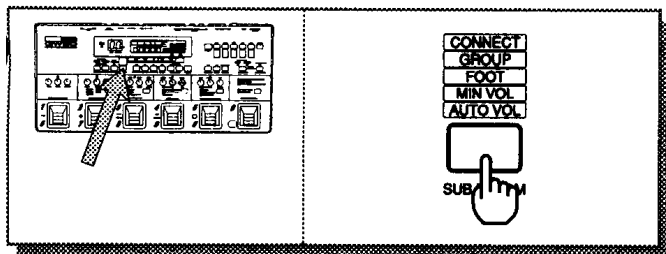
Il y a cinq éditions Utility: CONNECT, GROUP, FOOT, MIN VOL et AUTO VOL. Les fonctions UTILITY peuvent être exécutées à partir des modes Manuel et Edition de mémoire (cependant, les explications suivantes ne se rapportent qu'au mode Manuel. Pour quitter l'une de ces opérations, appuyez sur n'importe laquelle des touches de mode. ([MANUAL], [MEMORY] ou [SONG PATTERNS]).

Définition de l'ordre des blocs d'effets — CONNECT

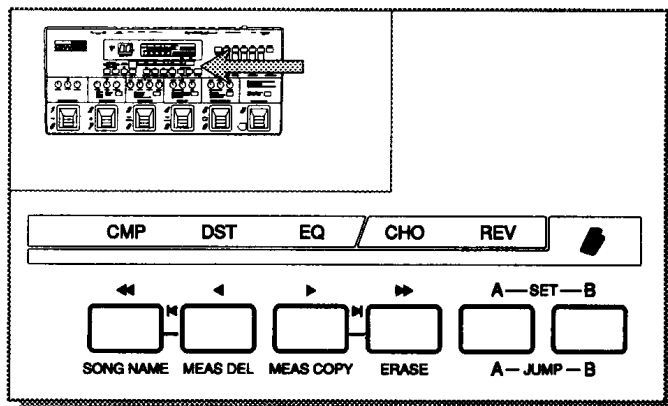
La fonction Connect permet de déterminer l'ordre selon lequel les blocs d'effets vont traiter les signaux reçus.

Opération —

1. A partir du mode Manuel, appuyez de manière répétitive sur le bouton Effect Utility jusqu'à ce que "CONNECT" apparaisse à l'écran.



2. Appuyez sur les sélecteurs d'effets correspondants dans l'ordre selon lequel vous souhaitez placer les effets. (La configuration d'effets sélectionnée apparaît graphiquement à l'écran, avec des cases pour représenter les blocs de gauche à droite.) Le Compresseur, la Distorsion et l'Egaliseur doivent toujours se trouver parmi les trois premiers blocs alors que le Chorus et la Réverbération sont réservés aux deux derniers.



Par exemple, si vous appuyez sur [EQ] en premier lieu, l'écran vous indiquera d'appuyer ensuite sur [CMP] ou [DST]. Si vous appuyez alors sur [CMP], la Distorsion [DST] sera automatiquement assignée au troisième bloc. Ensuite, pour définir l'ordre des deux derniers effets, il vous suffit d'appuyer soit sur [CHO] soit sur [REV].; l'effet sur lequel on n'aura PAS appuyé sera automatiquement assigné au cinquième bloc.

Répétez les points 1 et 2 ci-dessus si vous voulez à nouveau changer l'ordre.



Pour obtenir les meilleurs résultats dans la disposition des différents effets, veuillez suivre ces principes de base:

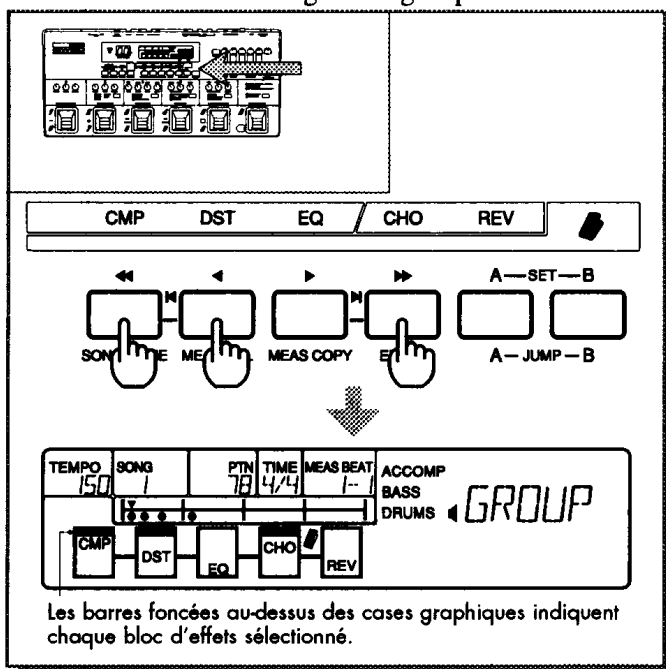
- * Lors de l'utilisation des effets d'Egaliseur ou de simulateur d'ampli avec la Distorsion, placez le bloc Distorsion AVANT le bloc EQ.
- * Si vous utilisez l'effet Wah avec la Distorsion, placez la Distorsion APRES le bloc EQ.

Activation/désactivation d'un ensemble de blocs d'effets groupement

La fonction Group permet de déterminer quels blocs d'effets seront regroupés pour être activés en une seule opération. Les blocs d'effets qui ont été ainsi assignés peuvent être activés ou désactivés tous ensemble en appuyant simplement sur un des commutateurs à pédale de ces effets (lorsque MEMORY ON/OFF se trouve sélectionné dans le bloc ASSIGNABLE). (Voir également Activation de plusieurs blocs d'effets en mode mémoire, page 52.) Par exemple, si les effets de Compresseur, de Distorsion et de Chorus ont été regroupés, en appuyant sur un de ces commutateurs à pédale, vous supprimez ou vous activez alternativement tous ces effets simultanément.

Opération —

1. A partir des modes Manuel ou d'Édition de Mémoire, appuyez de manière répétitive sur le bouton Utility jusqu'à ce que "GROUP" apparaisse à l'écran.
2. Appuyez sur les sélecteurs d'effets (CMP, DST, EQ, etc.) correspondant aux blocs d'effets que vous souhaitez assigner au groupe.



Lorsque la fonction MEMORY ON/OFF est sélectionnée dans le bloc ASSIGNABLE (le voyant MEMORY est allumé), les blocs d'effets assignés peuvent être activés et désactivés tous ensemble en appuyant sur n'importe lequel de leurs commutateurs à pédale. Les effets qui n'ont pas été assignés peuvent être activés ou désactivés individuellement à partir de leur commutateur à pédale respectif.

Pour désactiver l'assignation de groupe, appuyez à nouveau sur le sélecteur d'effet approprié. Répétez les points 1 et 2 ci-dessus si vous souhaitez à nouveau changer l'ordre.

Réglage de la fonction de la commande au pied externe — fonction Foot

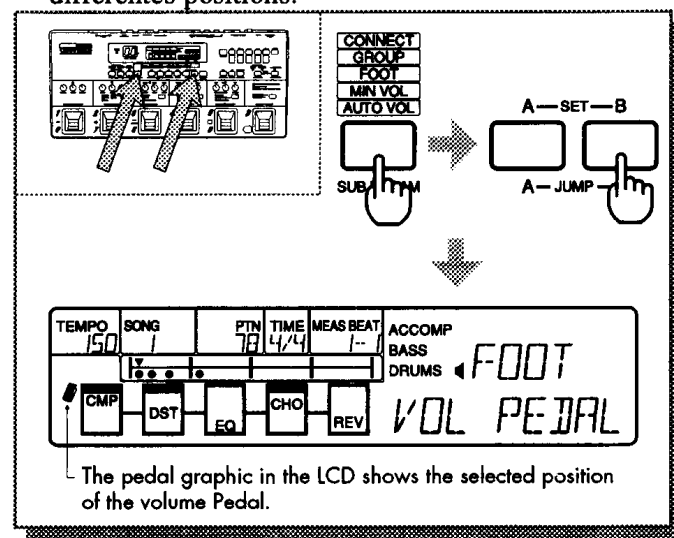
Cette fonction FOOT détermine la manière selon laquelle la commande au pied (la FC 7 de Yamaha en option) doit être utilisée lorsqu'elle est raccordée au GW50: soit pour un contrôle en temps réel de certains paramètres d'effets soit en tant que pédale de volume.

Opération —

1. A partir du mode Manuel, appuyez sur le bouton Utility de manière répétitive jusqu'à ce que "FOOT" apparaisse à l'écran.
2. Appuyez de manière répétitive sur [SET-B] (le bouton de la commande au pied, indiqué par une pédale graphique sur le panneau) pour passer les différents réglages en revue. Les différents réglages disponibles sont: pédale de volume, pédale wah, distorsion drive, feedback de réverbération, mixage de réverbération.

■ Utilisation en tant que pédale de volume

Pédale de Volume (VOL PEDAL) — Pour utiliser la commande au pied afin de contrôler le volume du signal d'entrée à certains endroits programmables dans la chaîne d'effets. Chaque fois que vous appuyez sur [SET-B], vous passez en revue les différentes positions.



Remarque : INTERVENTION DE LA PEDALE DE VOLUME —

Utilisée avant l'égaliseur, la pédale de volume peut augmenter le niveau du bruit. En général, il faudra l'actionner après la compression, la distortion et l'égalisation, sauf quand on s'en sert pour contrôler le niveau de distorsion entrée.



Vous pouvez régler la position minimum de la commande au pied sur une valeur autre que zéro (par exemple, lorsque vous souhaitez utiliser la commande au pied pour passer aisément de réglages élevés à des réglages doux). Voir la section "Réglage du niveau VOLUME MINIMAL, page 47, pour plus de détails.

■ Utilisation comme pédale Wah

Pédale Wah — Pour utiliser la commande au pied afin de contrôler l'effet ou le balayage de filtre, lorsque l'effet Wah + EQ est sélectionné dans le bloc Egaliseur. (Lorsque la commande au pied externe fonctionne comme pédale Wah, le type de paramètre Wah + EQ est automatiquement mis sur PEDAL). Veuillez consulter la page 61 pour de plus amples informations sur l'effet Wah + EQ.

■ Utilisation pour contrôler d'autres paramètres

Distorsion Drive (DST DRIVE) — Pour utiliser la commande au pied afin de contrôler le paramètre Distorsion Drive (voir page 59).

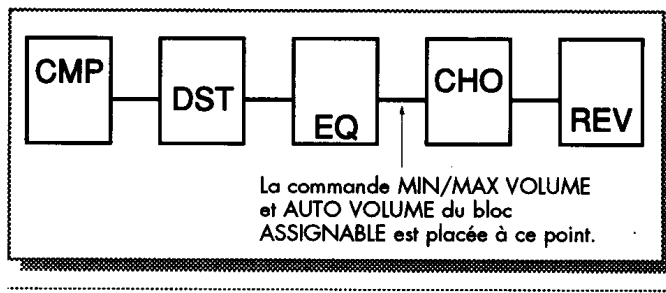
La profondeur de chorus (CHO DEPTH) — Pour utiliser la commande au pied afin de contrôler le paramètre de profondeur des effets de Chorus, Flanger ou Phaser ou le paramètre Mix de l'effet de changement de hauteur de son ou Pitch Shifter (voir page 64-66).

Feedback de réverbération (REV FB) — Pour utiliser la commande au pied afin de contrôler le paramètre HIGH de l'effet de Reverb, le paramètre de feedback de l'effet de retard ou le paramètre Delay Mix de l'effet Dealy + Reverb (voir page 67-69).

Mixage de réverbération (REV MIX) - Pour utiliser la commande au pied afin de contrôler le paramètre Reverb Mix de l'effet de réverbération, le paramètre Delay Mix de l'effet de Delay ou le paramètre Reverb Mix de l'effet Delay Reverb (voir page 67, 68).

Remarque: Avant de faire les réglages pour l'utilisation de la commande au pied comme pédale de wah ou pour le contrôle d'autres paramètres, assurez-vous qu'elle est bien raccordée au GW50.

Remarque: Lors de l'utilisation de la commande au pied comme pédale de wah ou pour contrôler l'un de ces paramètres, les fonctions MIN/MAX VOLUME et AUTO VOLUME du bloc ASSIGNABLE concernent uniquement le volume des trois premiers effets (Compresseur, Distorsion, Egaliseur).



Réglage du niveau VOLUME MINIMUM (pour la commande au pied externe et la commande de volume de bloc ASSIGNABLE) — VOLUME MINIMUM

Lorsque vous utilisez la commande au pied comme pédale de volume (voir précédente), vous pouvez régler le volume minimum de cette commande à partir du GW50.

Lorsque vous utilisez la commande au pied du bloc ASSIGNABLE pour contrôler le volume MIN/MAX ou le volume automatique (voir page 48, 49), ce paramètre détermine également que le volume minimum s'applique à ces deux fonctions.

Opération —

1. A partir du mode Manuel, appuyez de manière répétitive sur le bouton Utility, jusqu'à ce que "MIN" apparaisse à l'écran.
2. Utilisez les boutons [-]/[+] pour définir la valeur minimum souhaitée (entre 0 et 9).

Un réglage minimum de "0" coupe le volume de sortie, alors qu'un réglage minimum de "9" donne un volume égal au volume normal (ou pas de changement de volume).

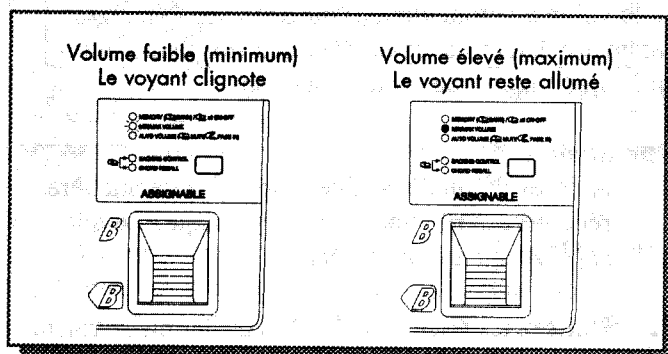
Remarque: rappelez-vous qu'un réglage maximum de "9" ne donne aucun changement de volume pour TOUTES les fonctions concernées — la commande au pied et les fonctions MIN/MAX VOLUME et AUTO VOLUME du commutateur au pied ASSIGNABLE.

Fonctions du bloc programmable — Min/Max Volume et Auto Volume

Le commutateur au pied du bloc ASSIGNABLE possède deux fonctions liées au volume: La fonction MIN/MAX VOLUME et celle de AUTO VOLUME. (Celles-ci sont disponibles dans tous les modes — Manuel, Mémoire et Edition de Mémoire.) Sélectionnez l'une d'entre elles en appuyant sur le commutateur de type ASSIGNABLE. (Le voyant situé à proximité de la fonction sélectionnée s'allume.)

Volume Minimum/Maximum

Lorsque vous avez effectué cette sélection, vous pouvez utiliser le commutateur au pied de bloc ASSIGNABLE pour commuter instantanément entre un volume de sortie élevé ou faible. Appuyez une fois sur le commutateur à pédale pour passer à un volume faible (minimum) (Le voyant clignote) et enfoncez-le à nouveau pour revenir au volume élevé (ou normal) (le voyant reste allumé).



Remarque: VOLUME MAX/MIN. ET CHANGEMENTS DE PROGRAMME D'EFFET — Lorsque la fonction de volume MIN/MAX est réglée sur le volume bas ou minimum (le voyant MIN/MAX VOLUME clignote), le volume ne change pas même si d'autres effets de programme sont sélectionnés à l'aide des commutateurs à pédale 1-5. Cependant, le volume repasse à l'état normal lorsque les changements de programme d'effet sont effectués à l'aide des touches [-]/[+] ou à partir d'événements dans un morceau.



La principale utilité de cette fonction consiste à permettre de changer instantanément de volume pendant que vous jouez, par exemple lorsqu'il faut passer instantanément du jeu d'une guitare rythmique de fond au jeu en solo.

Utilisez le paramètre de volume minimum pour définir le volume le plus bas (minimum). (Voir page 47.)



Pour réaliser plus facilement ce réglage, appuyez sur le commutateur à pédale de bloc ASSIGNABLE pour activer la fonction de VOLUME MIN, puis jouez sur l'instrument raccordé au GW50 et écoutez le son à mesure que vous ajustez la valeur de volume MIN.

Volume Automatique

Lorsque cette fonction est sélectionnée, vous pouvez utiliser le commutateur au pied ASSIGNABLE comme un gonflement automatique, pour gonfler automatiquement le niveau de sortie. Le gonflement part du silence ou d'un volume faible et augmente progressivement jusqu'au niveau normal, en fonction du degré défini à l'aide du paramètre de degré d'auto volume. (Voir page 49.)

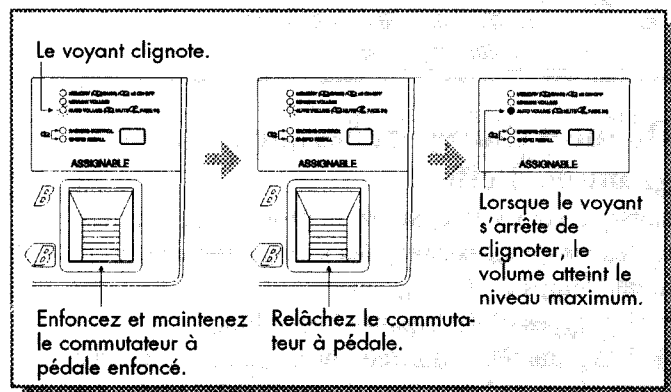
Opération —

1. Assurez-vous que le voyant AUTO VOLUME est allumé (utilisez le commutateur de type de bloc ASSIGNABLE pour le sélectionner), puis enfoncez et maintenez enfoncé le commutateur à pied de bloc ASSIGNABLE. Le voyant clignote indiquant que le réglage de volume minimum est actif.

Remarque: Le volume n'est pas réduit au minimum instantanément, cela peut prendre un certain temps.

2. Relâchez le commutateur à pédale et le niveau commence à se gonfler. (Le voyant continue de clignoter pendant le gonflement.)

3. Le voyant s'arrête de clignoter et reste allumé lorsque le gonflement est achevé et que le volume est au maximum.



Des applications de cette fonction comprennent l'imitation d'une attaque lente d'autres sons d'instruments tels qu'un violon doucement arqué ou une guitare à pédale. Comme la commande Auto Volume coupe le son montant et augmente peu à peu le niveau, elle est idéale pour le jeu de solos doux et lyriques.

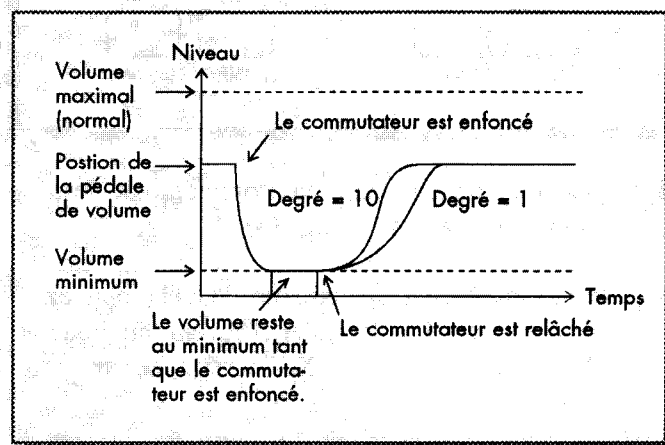
Remarque: Le volume minimum de cette fonction (ou le niveau auquel le gonflement démarre) est déterminé par le paramètre de volume minimum (voir page 47).

Réglage du degré Auto Volume — AUTO VOL

Pour utiliser le commutateur à pédale de bloc ASSIGNABLE pour contrôler le volume Auto (voir page 48), ce paramètre détermine le degré (vitesse) à laquelle le volume gonflera automatiquement.

Opération —

1. A partir du mode Manuel, appuyez de manière répétitive sur le bouton Utility, jusqu'à ce que "ATT VOL" apparaisse à l'écran.
2. Utilisez les boutons [-]/[+] pour définir l'indice de volume automatique souhaité (entre 1 et 10). Un réglage minimum de "1" donne un gonflement très lent alors qu'un réglage sur "10" procure un retour presque instantané au volume normal. (Voir le diagramme ci-dessous.)

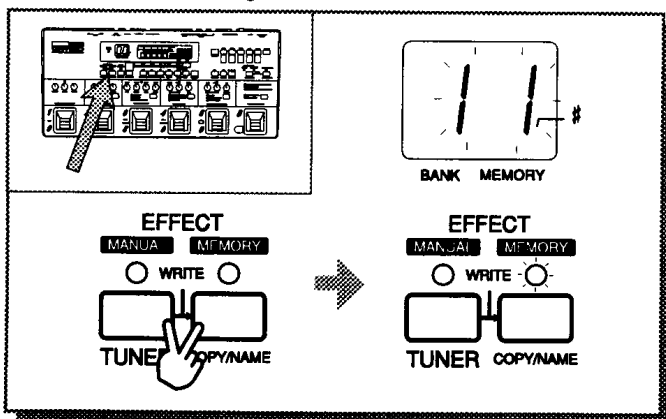


MODE D'OPERATIONS MANUELLES

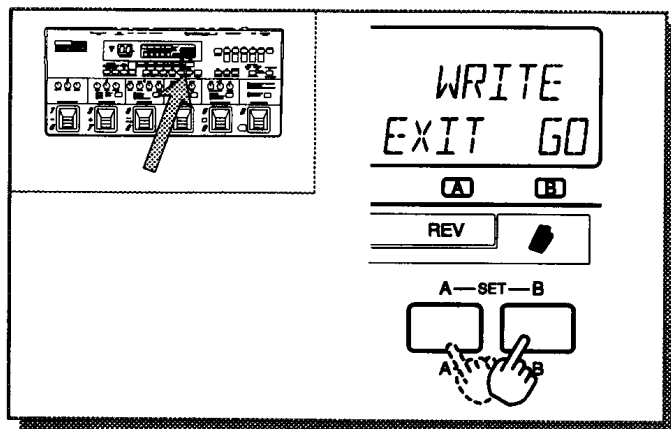
Sauvegarde des réglages du mode manuel sur un programme d'effet

Opération —

- Après avoir effectué les réglages d'effet en mode Manuel, maintenez [MANUAL] enfoncé et appuyez simultanément sur [MEMORY]. (Le voyant [MEMORY] et l'indicateur BANK/MEMORY clignotent.)



- Sélectionnez le numéro du programme de destination à l'aide des boutons [-]/[+].
- Pour sauvegarder, sélectionnez "GO" (appuyez sur [SET-B]). Pour annuler et revenir au mode Manuel, sélectionnez "EXIT" (appuyez sur [SET-A]).



Remarque: Une fois les réglages sauvegardés, "COMPLETED" s'affiche à l'écran et le mode Mémoire s'active automatiquement.

Données sauvegardées sur un programme d'effets

Lorsque vous sauvegardez un programme d'effets, toutes les données suivantes sont sauvegardées en même temps:

- * Les types d'effets pour chaque bloc.
- * Les paramètres d'effets (principaux et secondaires) de chaque bloc.
- * Le statut de suppression de chaque bloc d'effets.
- * Le réglage de porte de bruit ou noise gate.
- * Les réglages de fonctions utilitaires (Connect, Group, Foot Controller, Minimum Volume, Auto Volume.)

Remarque: Lorsque vous sauvegardez les réglages de paramètres en mode Manuel sur un programme d'effets, le GW50 lui donne automatiquement un nom commençant par les lettres "MEM" et suivi par le numéro de banque et le numéro de mémoire sur lesquels il a été sauvegardé. (Par exemple, "MEM 15".)



Faites très attention lorsque vous effectuez cette opération étant donné qu'elle efface automatiquement et irrémédiablement le programme de destination.

MODE MEMOIRE

Sélection des Programmes d'Effets

Operation —

1. Sélectionnez le mode Mémoire en appuyant sur [MEMORY] (même si le voyant DEL est allumé.)
2. Utilisez les boutons [-]/[+] pour monter ou descendre dans les programmes dans l'ordre ou utilisez les commutateurs à pédale. (Voir page 11 pour plus de détails sur l'utilisation des commutateurs à pédale.)

Le nom du programme d'effet apparaît à l'écran.

Remarque: Si la flèche du curseur dans l'affichage se trouve sous "TEMPO", "SONG" ou "PTN", il n'est pas possible d'utiliser [-]/[+] pour sélectionner les programmes d'effet et l'affichage relatif à l'accompagnement apparaît au lieu du nom du programme d'effet. Dans ce cas-là, utilisez [↔] **CURSOR** pour faire sortir la flèche du curseur de l'affichage.

Vérification des valeurs des paramètres du programme d'effets

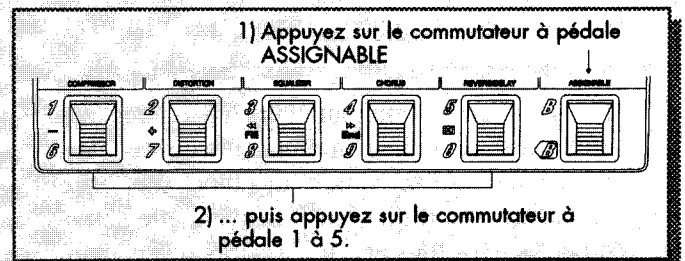
En mode Mémoire, les paramètres d'effets ne peuvent pas être édités (vous ne pouvez le faire qu'en mode Manuel ou en mode d'Edition de Mémoire). Cependant, vous pouvez vérifier les valeurs des principaux paramètres du programme d'effets sélectionné en tournant le bouton du paramètre souhaité. La valeur du paramètre sélectionné apparaît alors à l'écran et n'est pas modifiée même si l'on tourne le bouton. (Les paramètres secondaires ne peuvent pas être visualisés à partir du mode Mémoire. Vous pouvez cependant en vérifier la valeur sans les modifier à partir du mode d'Edition de Mémoire, voir page 53.)

Fonction des commutateurs de bloc assignable et à pédale

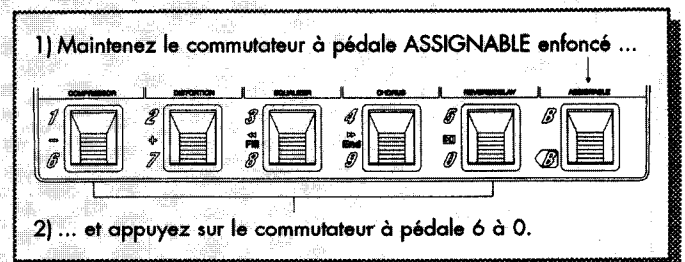
Sélection de programme d'effet

Opération —

1. Veillez à ce que MEMORY soit sélectionné dans le bloc ASSIGNABLE (le voyant MEMORY doit être allumé; s'il clignote, appuyez une fois sur le commutateur à pédale de bloc ASSIGNABLE). Appuyez sur le commutateur à pédale approprié, entre 1 et 5. Cette opération permet de sélectionner les programmes 1 à 5 de la banque actuelle. Par exemple, si la banque 2 se trouve sélectionnée, et que vous appuyez sur le commutateur à pédale 3, vous obtiendrez le programme numéro 23.
2. Pour changer parmi les banques 1 à 5, appuyez sur le commutateur à pédale de bloc ASSIGNABLE puis sur le commutateur à pédale approprié, entre 1 et 5.



Pour changer parmi les banques 6 à 0, maintenez le commutateur à pédale de bloc ASSIGNABLE enfoncé et appuyez simultanément sur le commutateur à pédale 6 à 0 approprié.

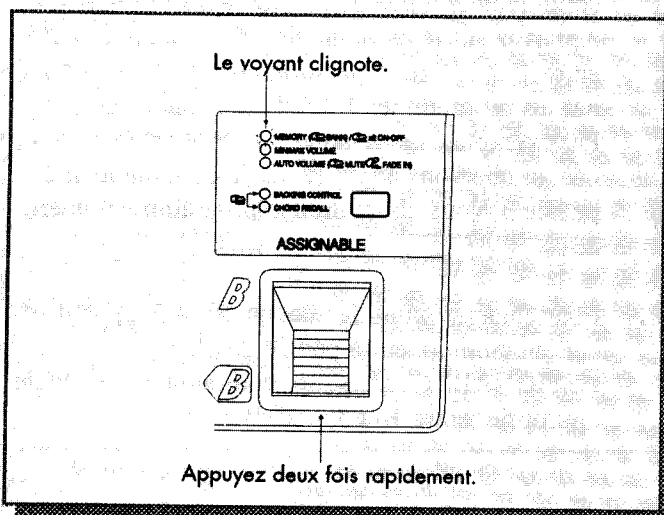


Suppression de blocs d'effets en mode mémoire

Les commutateurs à pédale peuvent également être utilisés pour supprimer ou activer des blocs d'effets individuels ou le Groupe d'effets assigné.

Opération —

1. En mode Mémoire, appuyez sur le commutateur de type du bloc ASSIGNABLE jusqu'à ce que le voyant MEMORY s'allume.
2. Pour sélectionner une opération de suppression, appuyez deux fois rapidement sur le commutateur à pédale de bloc ASSIGNABLE.



3. Dans ce cas, les commutateurs à pédale peuvent être utilisés comme commutateurs de désactivation/d'activation. Les blocs d'effets qui forment partie d'un groupe peuvent être activés ou désactivés tous ensemble, alors que ceux qui sont restés indépendants ne peuvent l'être qu'individuellement. Les voyants lumineux des blocs d'effets sont allumés en rouge lorsque les effets sont opérationnels.

Remarque: Lorsque [MANUAL] est enfoncé, la fonction de suppression est automatiquement sélectionnée (le voyant [MEMORY] dans le bloc ASSIGNABLE clignote). Lorsque [MEMORY] est enfoncé, soit la fonction de suppression (le voyant DEL clignote) ou la fonction de sélection de programme d'effet (le voyant est allumé en permanence) est automatiquement sélectionnée en fonction du dernier réglage effectué.

Remarque: Que le commutateur à pédale de bloc ASSIGNABLE soit utilisé comme commutateur de suppression (le voyant MEMORY clignote) ou comme sélecteur de banque/programme (le voyant MEMORY reste allumé), il permet toujours de sélectionner les fonctions de VOLUME MINIMUM et VOLUME AUTOMATIQUE. Chacune des fonctions peut être exécutée à l'aide du commutateur à pédale de bloc ASSIGNABLE sans entraver la fonction de suppression ou les fonctions de sélection de programmes d'effet (à l'exception de la sélection de banque) des commutateurs à pédale de bloc d'effets. (Voir page 10, 11 pour plus d'informations.)

4. Appuyez une fois sur le commutateur à pédale de bloc ASSIGNABLE pour revenir à un fonctionnement normal en mode Mémoire.



Vous pouvez également utiliser la commande au pied externe comme commutateur de suppression totale des effets, pour activer ou désactiver tous les effets opérationnels. Voir page 57 pour plus de détails.

MODE D'EDITION DE MEMOIRE

Le mode d'Édition de Mémoire est semblable au mode Manuel du fait que tous les paramètres d'effets peuvent être édités et que le programme en résultant sera sauvegardé en mémoire. Cependant, le mode d'édition de mémoire utilise les paramètres d'un programme d'effets existant comme "matériel de base" pour l'édition et le nouveau programme créé en mode d'édition de mémoire peut être sauvegardé sous le numéro du programme sélectionné.

Pour entrer le mode Édition de Mémoire, sélectionnez d'abord le programme d'effet que vous souhaitez éditer dans le mode Mémoire, puis appuyez sur [EDIT/COMPARE]. (Le voyant EDIT/COMPARE orange s'allume.)

Pour plus d'informations sur l'édition des paramètres d'effets et sur les réglages utilitaires, veuillez consulter les sections pertinentes dans la partie "MODE MANUEL" ci-dessus. Pour tout renseignement concernant la sauvegarde d'un programme d'effets à partir du mode d'édition de mémoire, consultez la section "Sauvegarde des réglages du mode Édition de mémoire sur un programme d'effet" ci-dessous.

Mode de comparaison (Comparaison du programme édité avec l'original)

Lorsque vous avez édité certaines parties du programme, vous pouvez comparer le son (et les valeurs) du nouveau programme avec ceux de l'original. Pour ce faire, appuyez sur [EDIT/COMPARE]. (Le voyant orange situé au-dessus du bouton et le numéro de programme à l'écran vont tous deux se mettre à clignoter, indiquant ainsi que les réglages du programme original sont opérationnels.)

Appuyez à nouveau sur [EDIT/COMPARE] pour revenir aux valeurs éditées.

Dans la fonction de comparaison, vous pouvez également vérifier les valeurs des paramètres principaux du programme principal en tournant le bouton du paramètre correspondant. Pour vérifier ses paramètres secondaires, effectuez les mêmes opérations que celles indiquées dans la section "Édition des Paramètres secondaires en "MODE MANUEL" ci-dessus. (Les valeurs des paramètres ne peuvent cependant pas être changées ici; le message "EXIT COMPARE" (sortie de la comparaison) apparaît si vous appuyez sur les boutons [-/+]).



CONTROLLER REGULIEREMENT VOS EDITIONS
— Quand vous éditez un programme d'effets, comparez souvent et régulièrement le son donné avec celui de l'original. De cette façon, si vous découvrez que vous préférez les réglages

de valeurs de l'original à ceux que vous venez d'établir, il est toujours possible de rétablir le programme original à l'aide de la fonction de Rappel (Recall - voir page 54). Rappelez-vous cependant que cette fonction efface de manière permanente toutes les modifications que vous avez effectuées.

Remarque: Aucune autre opération d'effet (à l'exception de la vérification des valeurs et réglages de paramètres) ne peut être effectuée lorsque la fonction de comparaison est activée. Pour sortir de cette fonction, appuyez sur [EDIT/COMPARE]. (Le voyant EDIT/COMPARE va cesser de clignoter.)

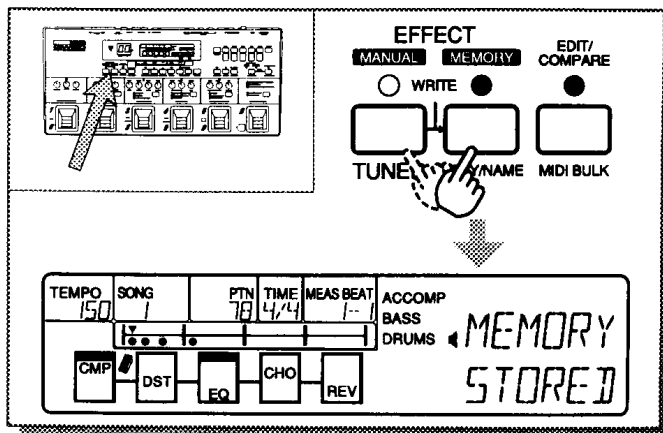


Faites très attention de ne pas appuyer sur [MANUAL] ou [MEMORY] par inadvertance lorsque vous travaillez avec les fonctions d'Édition et de Comparaison. Des données importantes risqueraient d'être irrémédiablement perdues. (Pour plus d'informations, veuillez consulter les sections sur la Sauvegarde et le Rappel de Programmes ci-dessous.)

Sauvegarde des réglages de mode d'édition de mémoire sur un programme d'effets

Opération —

Après avoir effectué les réglages d'effets souhaités en mode d'Édition de Mémoire, appuyez simplement sur [MANUAL] ou sur [MEMORY]. L'affichage suivant apparaîtra.



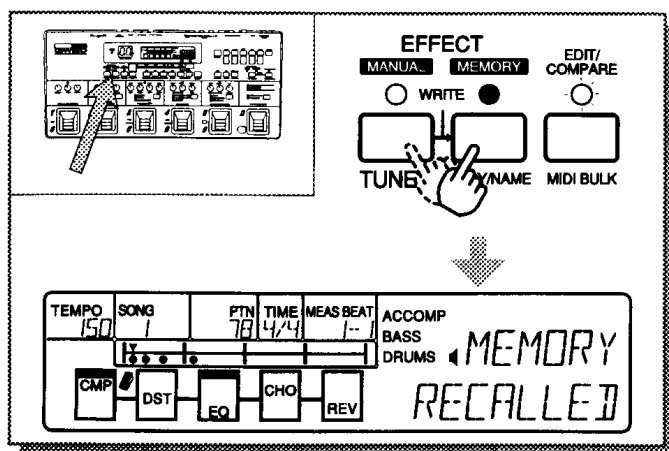
Le mode se remet alors soit en Manuel soit en Mémoire, en fonction du bouton enfoncé.

Rappel des réglages du programme original (dans la condition de comparaison)

A tout moment de l'édition, vous pouvez rappeler les réglages du programme original. Souvenez-vous cependant que cela efface de manière permanente toutes les éditions que vous auriez pu faire.

Opération —

Pour rappeler les réglages du programme original, il suffit d'appuyer sur [MANUAL] ou sur [MEMORY] en mode Compare (Le voyant EDIT/COMPARE clignote.) L'affichage suivant va apparaître.



Le mode reviendra ensuite en mode Manuel ou en mode Mémoire, en fonction du bouton enfoncé.



POUR EVITER TOUTE PERTE DE DONNEES IMPORTANTES — Après avoir effectué des modifications à un programme, faites très attention de **NE PAS APPUYER** sur [MANUAL] ou [MEMORY] si vous n'êtes pas absolument certain de vouloir rappeler le programme original ou de vouloir sauvegarder le nouveau. Veillez également à vérifier quelle condition est opérationnelle: l'Edition (avec le voyant allumé de manière continue) ou la Comparaison (avec le voyant clignotant). Si vous appuyez sur [MANUAL] ou [MEMORY] par erreur dans l'une ou l'autre condition, vous risquez de perdre d'importantes données de manière irréversible!

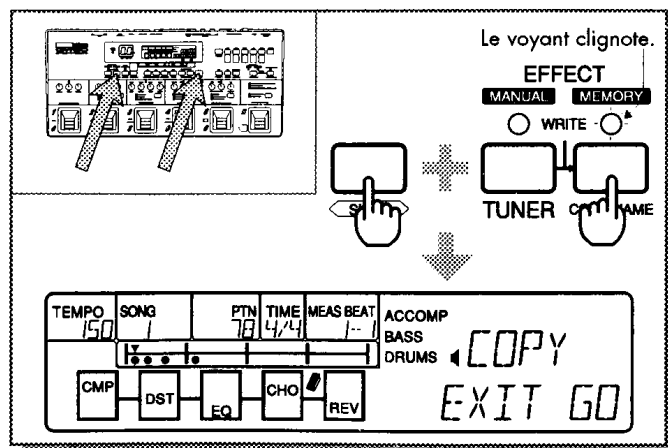
Remarque: A propos de l'avertissement ci-dessus, vous pouvez prendre certaines précautions afin d'éviter de perdre d'importants programmes. Vous pouvez par exemple sauvegarder vos originaux à l'aide de la fonction de transmission de blocs de données MIDI (voir page 102) ou rétablir les programmes pré-enregistrés à l'usine (voir page 57) s'ils ont été effacés.

MODE D'OPERATIONS DE MEMOIRE

Copie d'un programme d'effets

Opération —

1. En mode Mémoire, sélectionnez le programme d'effets à copier.
2. Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez simultanément sur [COPY/NAME] de manière répétitive jusqu'à ce que l'affichage de copie apparaisse.



3. Sélectionnez le numéro du programme de destination à l'aide des boutons [-]/[+].
4. Pour copier le programme sélectionné sur le numéro de destination, sélectionnez "GO" (appuyez sur [SET-B]). Pour annuler et revenir en mode Mémoire, sélectionnez "EXIT" (appuyez sur [SET-A]) ou appuyez sur un des boutons de modes.



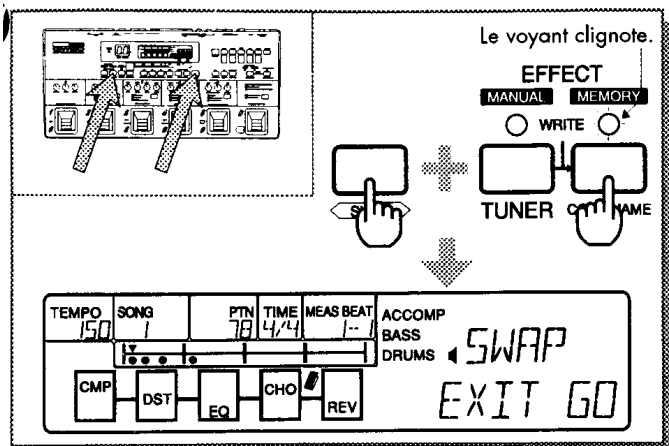
Faites très attention en effectuant cette opération, car elle efface automatiquement et de manière irréversible le programme de destination.

Change d'un programme d'effets avec un autre

Il s'agit d'une simple opération de réassignation de numéros, semblable à celle de Copie reprise ci-dessus, qui permet de commuter les numéros de programmes de deux programmes d'effets.

Operation —

1. En mode Mémoire, sélectionnez le programme d'effets à échanger.
2. Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez simultanément sur [COPY/NAME] de manière répétitive jusqu'à ce que l'affichage d'échange apparaisse.



3. Sélectionnez l'autre numéro de programme à l'aide des boutons [-]/[+].
4. Pour échanger les deux programmes sélectionnés,

sélectionnez "GO" (appuyez sur [SET-B]). Pour annuler et revenir en mode Manuel, sélectionnez "EXIT" (appuyez sur [SET-A]) ou appuyez sur un des boutons de modes.

Remarque: Cette opération change ou commute toutes les données, y compris le nom du programme vers le numéro de programme désigné.

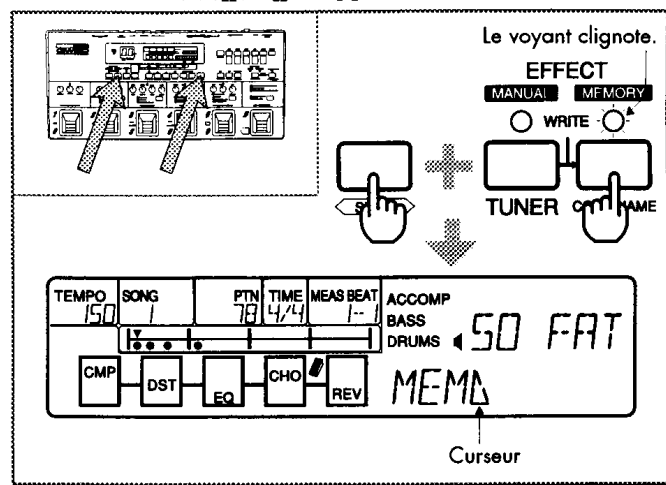
Assignation de nom à un programme d'effets

Opération —

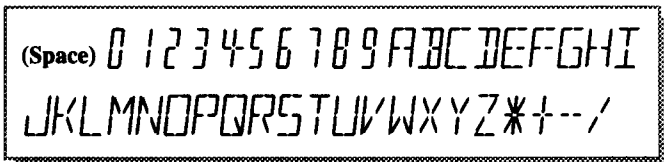
1. Sélectionnez le programme d'effets auquel un nom doit être assigné, ou utilisez le programme en cours d'édition.

Remarque: L'assignation de nom ne peut être faite qu'en mode Mémoire. Si vous êtes en train d'éditer en mode Manuel, appuyez simultanément sur [MANUAL] et [MEMORY], sélectionnez le numéro de programme de destination à l'aide des touches [-]/[+] puis sur [SET-B] pour sauvegarder le programme d'effets avant de lui assigner un nom. (Lorsque vous sauvegardez les réglages de paramètres en mode Manuel pour un programme d'effets, le GW50 lui donne automatiquement un nom commençant par les lettres "MEM" et suivi par le numéro de la banque et de la mémoire dans lesquels il a été sauvegardé.) Si vous éditez en mode d'Édition de Mémoire, appuyez sur [MEMORY] pour sauvegarder le programme et revenez au mode Mémoire avant de lui assigner un nom.

2. Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez simultanément sur [COPY/NAME] de manière répétitive jusqu'à ce que l'affichage d'assignation de nom ("MEM") apparaisse.



3. Utilisez les boutons [-]/[+] pour sélectionner le caractère désiré à la position du curseur (Δ). Utilisez la touche [⇒] **CURSOR** pour déplacer le curseur (Δ) dans l'écran. Les caractères disponibles sont les caractères suivants.



4. Appuyez sur **[MANUAL]** ou **[MEMORY]** pour revenir au mode souhaité. Le nom est automatiquement sauvegardé dans le programme.



Utilisation d'une commande au pied externe

Une commande au pied en option (telle que le FC5 ou FC4 de Yamaha) peut être utilisée pour effectuer certaines opérations vous permettant d'exécuter la fonction sélectionnée sans passer par les commandes du panneau avant.

La commande au pied peut se voir assigner les opérations suivantes:

- * **[SHIFT] + [TUNER]** (pour entrer et sortir du mode Tuner)
- * Commutation entre les fonctions dans le bloc ASSIGNABLE (appuyer sur le commutateur de type de bloc assignable)
- * Modification du type d'effet dans un bloc d'effet (appuyer sur le commutateur de type de bloc d'effet)
- * Démarrage/Arrêt d'un morceau ou d'un motif (appuyer sur **[START/STOP]**).
- * Commutation par la commande au pied entre la sélection de banque et la sélection de mémoire ou la mise en/hors service d'un effet. (Normalement, ceci s'effectue par l'enclenchement de la commande au pied du block ASSIGNABLE. Cependant, si la fonction MIN/MAX VOLUME ou AUTO VOLUME est utilisée pour une de celles-ci. Attribuez la commande au pied en tant que substitut de la fonction de la commande au pied du bloc ASSIGNABLE quand vous utilisez la fonction MIN/MAX VOLUME ou AUTO VOLUME.)

- * Détournement de tous les effets (activer/désactiver tous les effets). (Voir ci-après "Utilisation de la commande au pied comme commutateur de suppression totale des effets".)

Opération (autre que*) —

1. Raccordez la commande au pied à la borne FOOT SW sur le panneau arrière.
2. Maintenez le commutateur au pied enfoncé tout en appuyant sur le commutateur correspondant à l'opération que vous souhaitez contrôler à l'aide de la commande au pied.
Par exemple, si vous voulez utiliser la commande au pied pour démarrer ou arrêter le morceau ou motif de fond, maintenez la commande au pied enfoncée et appuyez sur **[START/STOP]**.
3. Relâchez la commande au pied. Elle peut à présent être utilisée à la place du commutateur du panneau sélectionné au point 2.

Remarque: Pour utiliser la commande au pied pour entrer ou sortir du mode Tuner:

1. Maintenez la commande au pied enfoncée.
 2. Appuyez sur **[SHIFT]** et maintenez la touche enfoncée.
 3. Ensuite, tout en maintenant les deux commandes ci-dessus enfoncées, appuyez sur **[TUNER]** et relâchez les boutons et la commande au pied.
-

Remarque: Les fonctions autres que celles reprises ci-dessus ne peuvent pas être contrôlées à partir de la commande au pied.

Même si vous avez correctement assigné l'une des fonctions reprises ci-dessus à la commande au pied, il se peut que certains messages (tels que "NOT AVAILABLE" (non disponible), "STOP SONG" (arrêt de morceau), "STOP PATTERN" (arrêt de motif), "EXIT TUNER" (sortie du Tuner) ou "EXIT MEM EDIT" (sortie d'édition de mémoire) apparaissent, indiquant ainsi que la fonction sélectionnée ne peut pas être exécutée dans les conditions actuelles. Lorsque cela se produit, il suffit d'observer les instructions du message et/ou d'utiliser le bouton adéquat du panneau (selon la fonction sélectionnée) pour revenir au mode normal.

Par exemple, si vous utilisez la commande au pied pour entrer et sortir du mode Tuner et que vous l'enfoncez lorsque la fonction de transmission de données MIDI est opérationnelle, le message "EXIT MIDI BULK" (sortie du transfert de blocs de données MIDI) va apparaître. Dans ce cas, poursuivez l'opération de transmission de données ou appuyez sur un des boutons de modes du panneau pour revenir à un fonctionnement normal.

Utilisation de la commande au pied comme commutateur de suppression totale des effets (tous les effets sont activés ou désactivés)

Vous pouvez également utiliser la commande au pied externe pour activer ou désactiver tous les effets opérationnels en même temps, comme un commutateur de suppression totale.



Cette fonction est utile lorsque vous souhaitez activer ou désactiver TOUS les effets (et non uniquement les effets assignés au groupe) en même temps. Elle est également pratique pour fonctionner comme un objet de "panique" dans une représentation en direct, pour désactiver tous les effets si un problème (comme le feedback) surgit soudainement.

Opération —

1. Maintenez la commande au pied externe enfoncée et appuyez sur [SHIFT].
2. A présent, lorsque vous appuyez sur la commande au pied externe, tous les effets qui sont opérationnels sont activés ou désactivés.



RETABLISSEMENT DES PROGRAMMES D'EFFETS PRE-PROGRAMMES A L'USINE

Si vous avez malencontreusement effacé un des programmes d'effets d'usine en le remplaçant par un programme de votre propre création, cette fonction permet de rappeler le programme d'origine.

Opération —

1. Mettez le GW50 hors tension.
2. Maintenez la touche [MEMORY] enfoncée et remettez l'appareil sous tension. Le voyant MEMORY et l'indicateur BANK/MEMORY vont tous deux clignoter, et "LD MEM" apparaît à l'affichage.
3. A l'aide des boutons [-]/[+], sélectionnez le numéro du programme d'effet que vous souhaitez rétablir.
4. Appuyez sur [SET-B] (en-dessous de "GO") pour rétablir le programme, ou appuyez sur [SET-A] (sous "EXIT") pour annuler l'opération. (Vous pouvez annuler l'opération à l'aide de l'une des touches de mode: [MANUAL], [MEMORY] ou [SONG/PATTERN].)



Vous pouvez continuer à charger des programmes d'effets d'usine successifs en répétant les points 3 et 4 ci-dessus autant de fois que cela s'avère nécessaire.



POUR EVITER TOUTE PERTE DE DONNEES IMPORTANTES — Rappelez-vous que cette opération efface automatiquement et irrémédiablement le programme que vous avez créé sous le numéro sélectionné. Pour éviter de perdre tout le programme, vous pouvez le sauvegarder, ainsi que tous les autres que vous avez créés en utilisant la fonction de transmission de données MIDI. (Voir page 102.)

EFFETS ET PARAMETRES

Cette section explique brièvement chaque type d'effet et ses paramètres.

Pour tout renseignement concernant la sélection des effets et l'édition des paramètres principaux et secondaires, voyez les sections "Sélection d'un type d'effet", "Edition de paramètres" (page 44), "Sélection de programmes d'effets" (page 51) et la section "MODE D'EDITION DE MEMOIRE" (page 53).

Remarque: Dans cette section, les caractères qui apparaissent entre parenthèses après certains noms d'effets ou de paramètres indiquent les noms tels qu'ils apparaîtront à l'écran. Par exemple, le titre "WAH + EQ (WFFH, WEQ)" indique que soit WFFH soit WEQ apparaîtront à l'écran.

COMPRESSION

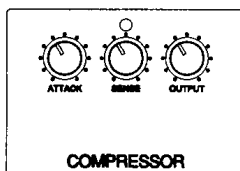
Il s'agit d'un effet particulièrement efficace pour la guitare car il adoucit les "pointes" et les "profondeurs" du son. La compression "comprime" la portée dynamique du signal, en adoucissant les signaux forts et en élevant les doux. Normalement, l'effet de compresseur devrait être placé avant les autres blocs d'effets car il limite les signaux de sonorités fort différentes à une portée dynamique plus adaptée à l'utilisation avec d'autres effets. C'est pour cette raison que la compression est également efficace sur les guitares en adoucissant les différences de niveau causées par une technique de grattage inégale.

Sensibilité — Echelle: de - 6à - 42 dB

Définit le niveau seuil de la compression. La compression s'applique aux signaux d'entrée situés au-dessus du point de sensibilité, alors que les signaux en-dessous de ce point NE sont pas affectés.

Sortie — Echelle: de 0 à 200%

Détermine le niveau du son traité. Des réglages supérieurs à 100% sont utilisés pour propulser les signaux en général à un niveau approprié, étant donné que la compression diminue en fait le niveau sonore.



Attaque — Echelle: de 1 à 14

Elle détermine le temps nécessaire avant que la compression ne commence, lorsqu'un signal d'entrée a été détecté.

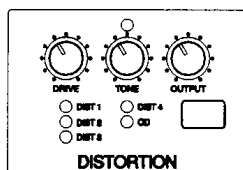
De longs temps d'attaques (valeurs supérieures) laissent passer davantage d'attaque naturelle du signal d'entrée.



REGLER LE PARAMETRE DE SORTIE — En général, pour cet effet comme pour les autres, réglez le paramètre de sortie afin que le niveau sonore soit constant, même lorsque l'effet est activé ou désactivé. Si le paramètre de sortie et les paramètres d'entrée sur d'autres effets sont réglés trop hauts ou trop bas, il se peut que le niveau sonore saute tout à coup lorsque les effets sont activés ou désactivés, ce qui donne parfois une surcharge des effets postérieurs.

DISTORTION (DISTORSION)

Le bloc de distorsion est constitué de cinq effets de distorsion différents dont certains recréent la même distorsion chaleureuse que celle d'un amplificateur à tube. Dist 1 est un son de distorsion général, Dist 2 fournit un son chaleureux d'amplificateur à tube, Dist 3 a un "gros" son, Dist 4 donne un effet de distorsion dur et épais alors que l'effet d'Overdrive donne un son semblable à la surmultiplication naturelle produite par un amplificateur de guitare.



DIST 1 à 4, OD (Overdrive)

Drive — Echelle: de 0 à 100%

Détermine l'intensité de la distorsion ou le son d'overdrive. Plus la valeur est élevée, plus la distorsion sera importante.



Pour obtenir les meilleurs résultats, mettez le paramètre Drive sur environ 25%-60%

Ton — Echelle: entre -16 à +16

Détermine la qualité du ton de la distorsion sonore. Des valeurs négatives favorisent les basses fréquences pour un son "plus gras" alors que des valeurs positives activent les hautes fréquences pour obtenir un son plus brillant.

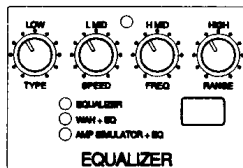
Sortie — Echelle: de 0 à 100%

Définit le niveau de sortie du son traité.

Remarque: **REGLER LE PARAMETRE DE SORTIE** — Afin d'éviter des sauts soudains de niveau lorsqu'on passe d'un programme d'effet à un autre ou afin d'éviter de surcharger des effets successifs avec un programme d'effet, le paramètre Output doit être réglé sur une valeur appropriée — une valeur à laquelle la différence de niveau est petite ou non existante lorsqu'on active ou désactive l'effet.

EQUALIZER (EGALISEUR)

Le bloc Equalizer représente un égaliseur paramétrique, un effet Wah (ou balaage de filtre) et un simulateur d'ampli qui reproduit efficacement le son d'un ampli de guitare et d'enceintes acoustiques.

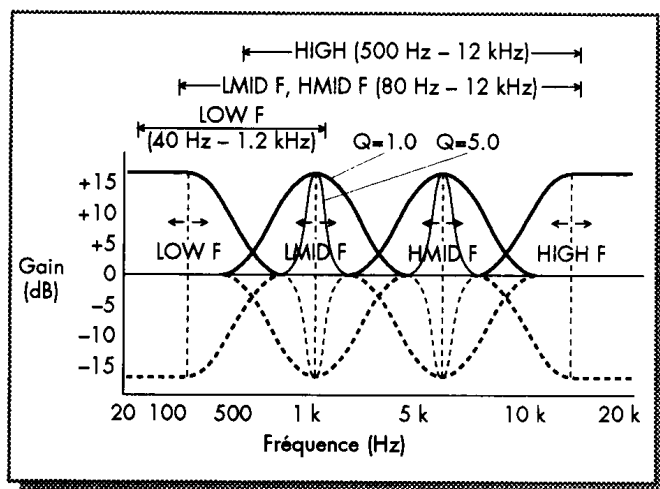


Remarque: **REGLER LES PARAMETRES D'ENTREE ET DE SORTIE** — Pour chacun des types d'Equalizer ci-dessous, le paramètre d'entrée doit être réglé sur une valeur appropriée pour éviter la surcharge de celui-ci et des effets suivants. Le paramètre de sortie également doit être réglé de façon appropriée pour éviter des sauts soudains de niveau lorsqu'on passe d'un programme d'effet à un autre ou pour éviter de surcharger des effets successifs dans un programme d'effets (Voir Remarque dans la section Distorsion, ci-dessus.)

Remarque: Quand l'effet Wah + EQ ou l'effet simulateur d'ampli +EQ est mis avant la distorsion (CONNECT), l'effet +EQ est en fait appliqué APRES la distorsion.

EQUALIZER (EQ)

L'effet d'Egaliseur est constitué d'un égaliseur paramétrique à quatre bandes, souple et versatile et qui comprend des contrôles de largeur de bandes (Q) sur les fréquences moyennes inférieures et supérieures.



Basse (LOW) — Echelle: de -15 à +15 dB

Définit la propulsion ou coupe appliquée aux basses fréquences (tel qu'établi dans le réglage de Basse Fréquence ci-dessous).

Moyennes inférieures (LMID) — Echelle: de -15 à +15 dB

Définit la quantité de propulsion ou de coupe appliquée aux fréquences moyennes inférieures (tel qu'établi dans le réglage de Fréquence moyenne inférieure ci-dessous).

Moyennes supérieures (HMID) — Echelle: de -15 à +15 dB

Définit la quantité de propulsion ou de coupe appliquée aux fréquences moyennes supérieures (tel qu'établi dans le réglage de Fréquence moyenne supérieure ci-dessous).

Haute — Echelle: de -15 à +15 dB

Définit la quantité de propulsion ou de coupe appliquée aux hautes fréquences (tel qu'établi dans le réglage de Haute Fréquence ci-dessous).

Paramètres secondaires:

Entrée — Echelle: de 0 à 100%

Détermine le niveau du signal d'entrée. Normalement, ce réglage devrait être mis sur 100%; néanmoins, si des réglages d'égaliseur ont été effectués pour augmenter le signal général, des valeurs inférieures peuvent être utilisées ici pour compenser et réduire le volume à un niveau approprié.

Basse fréquence (LOW F) —

Echelle: de 40 Hz à 1,2 kHz

Détermine la fréquence centrale de la bande de basses fréquences (telle qu'établie dans le paramètre Basse (Low) ci-dessus).

Fréquence moyenne inférieure (LMID F) —

Echelle: de 80 Hz à 12,0 kHz

Détermine la fréquence centrale de la bande de fréquences moyennes inférieures (telle qu'établie dans le paramètre Moyenne inférieure (Low Mid) ci-dessus).

Fréquence moyenne supérieure (HMID F) —

Echelle: de 80 Hz à 12,0 kHz

Détermine la fréquence centrale de la bande de fréquences moyennes supérieures (telle qu'établie dans le paramètre Moyenne supérieure (High Mid) ci-dessus).

Haute fréquence (HIGH F) —

Echelle: de 500 Hz à 12,0 kHz

Détermine la fréquence centrale de la bande de hautes fréquences (telle qu'établie dans le paramètre Haute (High) ci-dessus).

Q moyenne inférieure (LMID Q) —

Echelle: de 0,1 à 5,0

Détermine la largeur de bande ou portée des fréquences moyennes inférieures (telles qu'établies dans Low Mid ci-dessus). Plus la valeur est élevée, plus la gamme de fréquences affectée sera étendue.

Q moyenne supérieure (HMID Q) —

Echelle: de 0,1 à 5,0

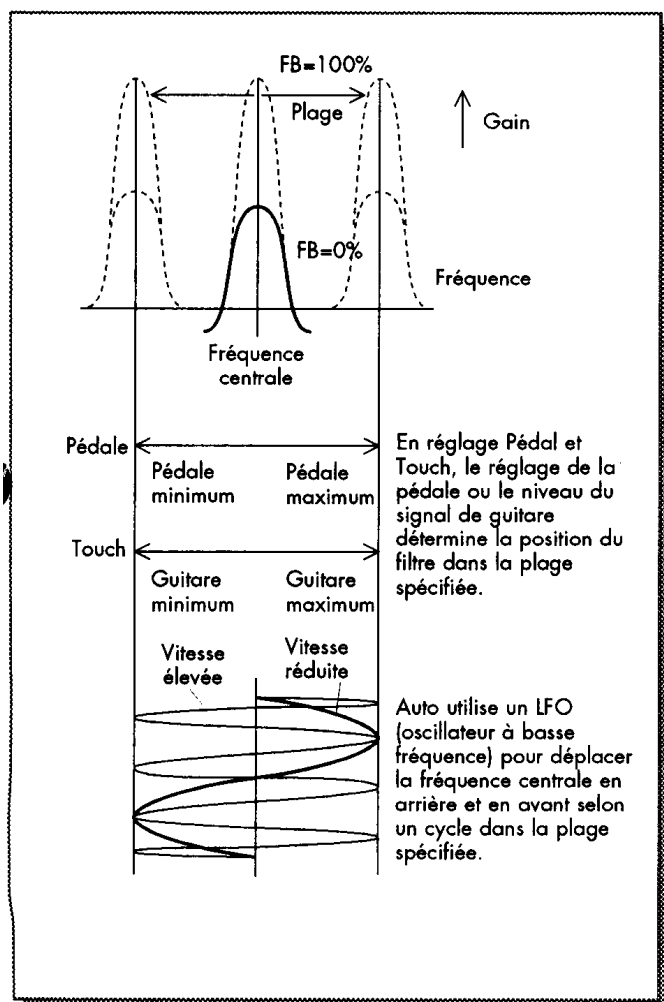
Détermine la largeur de bande ou portée des fréquences moyennes supérieures (telles qu'établies dans High Mid ci-dessus). Plus la valeur est élevée, plus la gamme de fréquences affectée sera étendue.

Sortie — Echelle: de 0 à 200%

Détermine le niveau du son traité. Des réglages supérieurs à 100% sont utilisés pour propulser le signal à un niveau approprié pour compenser des réglages d'équaliseur qui diminuent le niveau général du son.

WAH + EQ (WAH, WEQ)

L'effet Wah est un effet de balaiement de filtre qui, comme son nom l'indique, produit un son du genre "Wah". Le balaiement du filtre peut être programmé pour changer automatiquement ou il peut être contrôlé par le niveau d'entrée ou à l'aide d'une commande au pied externe. L'appareil est également équipé d'un égaliseur paramétrique à deux bandes séparé qui agit après l'effet Wah et peut être réglé à l'aide des paramètres secondaires.



Type — Réglages: Toucher lent (TOUCH SLW), Toucher rapide (TOUCH FST), Auto, Pédale (unique-ment fonctionnement de la pédale Wah; voir page 47).

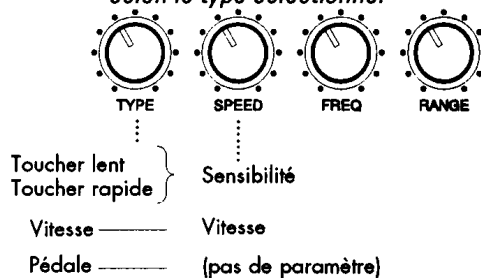
Les réglages de toucher permettent de contrôler l'effet Wah par le niveau du signal d'entrée (ou en fonction de la dureté de la frappe). Le balaiement de filtre (ou son "Wah") commence au début chaque fois qu'il est déclenché. Le Toucher lent crée un lent balaiement unique vers le bas, alors que dans le Toucher rapide, le balaiement est rapide.

Le réglage "Auto" crée un cycle de balaiement répétitif qui va librement, indépendamment du signal d'entrée et dont la vitesse peut être modifiée.

Le réglage de pédale permet de contrôler le filtre manuellement à l'aide d'une commande au pied externe. Ce réglage est uniquement disponible lorsque l'opération WAH PEDAL a été sélectionnée pour la commande au pied externe; de même, le Toucher Lent, Rapide ou la fonction Automatique ne peuvent pas être sélectionnés lorsque la commande au pied a été assignée à la fonction "WAH PEDAL". (Veuillez consulter la section "REGLAGE DE LA FONCTION DE LA COMMANDE AU PIED EXTERNE — FOOT", page 47, pour de plus amples informations sur le fonctionnement de la pédale WAH.)

Sensibilité (commandé avec le deuxième bouton à partir de la gauche, lorsque le Toucher lent ou rapide sont sélectionnés) — **Echelle: de 1 à 10.** Plus la valeur est élevée, plus le déclenchement de l'effet Wah est sensible aux faibles niveaux de signaux.

Remarque: Le deuxième bouton à partir de la gauche permet de commander des paramètres différents selon le type sélectionné.



Pour obtenir les meilleurs résultats, lors du jeu en solo ou en ligne, essayez de régler la fonction Sense sur une valeur élevée: lors de la représentation de musique de fond ou de parties rythmiques, essayez de régler la sensibilité sur une valeur assez basse.

Vitesse (commandée avec le deuxième bouton à partir de la gauche, lorsque Auto est sélectionné) —
Echelle: de 0,4 à 6,4 Hz
 Détermine la vitesse du cycle de balaiement du filtre.

Fréquence centrale (CENTER) —
Echelle: de 125 Hz à 9,0 kHz
 Détermine la fréquence centrale de l'effet Wah. La fréquence accentuée est balayée autour de cette fréquence.

Portée: — Echelle: de 0 à 28
 Détermine la largeur de la fréquence centrale, ou jusqu'à quel point le balaiement s'étend au-dessus et en-dessous de la fréquence centrale. (Voir illustration ci-dessus.)

Paramètres secondaires:

Feedback (F B) — Echelle: de 0 à 100 %
 Détermine the amount of the Wah-processed signal that is fed back to the Wah input. Higher values result in a stronger Wah sound.

Entrée EQ — Echelle: de 0 à 100 %
 Détermine le niveau du signal d'entrée. Normalement elle devrait être réglée sur 100%; néanmoins, si des réglages d'équaliseur ont été effectués pour augmenter le signal général, des valeurs inférieures peuvent être utilisées pour compenser et réduire le volume à un niveau approprié.

EQ Bas LOW — Echelle: de -15 à +15 dB
 Définit la propulsion ou coupure appliquée aux basses fréquences (telles qu'établies dans le réglage de Basse Fréquence ci-dessous).

Basse Fréquence EQ (LOW F) — Echelle: de 40 Hz à 1,2 kHz
 Détermine la fréquence centrale de la bande de basse fréquence (telle que réglée dans "Low" ci-dessus).

EQ Haut (HIGH) — Echelle: de -15 à +15 dB
 Définit la quantité de propulsion ou de coupure appliquée aux hautes fréquences (telles qu'établies dans le réglage de Haute Fréquence ci-dessous).

Haute Fréquence EQ (HIGH F) — Echelle: de 500 Hz à 12,0 kHz
 Détermine la fréquence centrale de la bande de haute fréquence (telle que réglée dans "High" ci-dessus).

Sortie EQ (OUTPUT) — Echelle: de 0 à 200 %
 Détermine le niveau du son traité. Des réglages supérieurs à 100% sont utilisés pour propulser le signal à un niveau approprié afin de compenser des réglages d'équaliseur qui redescendent le niveau général du signal.

Simulateur d'ampli (AMP SIMULATOR) + EQ (AEQ)

Cet effet reproduit de manière très réaliste le son d'un amplificateur de guitare et il fournit un son naturel pour des applications d'enregistrement en direct, lorsqu'aucun amplificateur externe n'est utilisé. Un amplificateur paramétrique à deux bandes séparé est inclus après l'effet de simulateur d'ampli.

Type — réglages: Stack, Combo, Tube
 Détermine le type d'amplificateur simulé. Stack recrée le son puissant d'une immense installation d'ampli et d'enceintes acoustiques, Combo recrée le son d'un boîtier d'amplificateur compact alors que Tube recrée le son chaleureux d'un amplificateur à tube.

EQ Bas (LOW) — Echelle: de -15 à +15 dB
 Définit la propulsion ou coupure appliquée aux basses fréquences (telles qu'établies dans le réglage de Basse Fréquence ci-dessous).

Remarque: Ce paramètre sert à ajuster le faible gain d'un égaliseur à deux bandes, qui est indépendant de l'effet de simulateur d'ampli.

EQ Haut (HIGH) — Echelle: de -15 à +15 dB
 Définit la propulsion ou coupure appliquée aux hautes fréquences (telles qu'établies dans le réglage de Haute Fréquence ci-dessous).

Remarque: Ce paramètre sert à ajuster le haut gain d'un égaliseur à deux bandes, qui est indépendant de l'effet de simulateur d'ampli.

Mix Balance (MIX) — Echelle: de 0 à 100%

Détermine la balance entre le signal nu (direct) et le signal traité. Un réglage de 0% ne laisse sortir que le signal direct alors qu'un réglage de 100% ne laisse sortir que le son traité.

Paramètres secondaires:

Entrée EQ (INPUT) — Echelle: de 0 à 100%

Détermine le niveau du signal d'entrée. Normalement elle devrait être réglée sur 100%; néanmoins, si des réglages d'égaliseur ont été effectués pour augmenter le signal en général, des valeurs inférieures peuvent être utilisées pour compenser et réduire le volume à un niveau approprié.

Basse Fréquence EQ (LOW F) —

Echelle: de 40 Hz à 1,2 kHz

Détermine la fréquence centrale de la bande de basse fréquence (telle que réglée dans "Low" ci-dessus).

Haute Fréquence EQ (HIGH F) —

Echelle: de 500 Hz à 12,0 kHz

Détermine la fréquence centrale de la bande de haute fréquence (telle que réglée dans "High" ci-dessus).

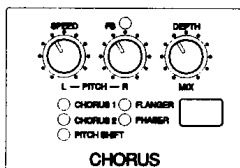
Sortie EQ OUTPUT — Echelle: de 0 à 200%

Détermine le niveau du son traité. Des réglages supérieurs à 100% sont utilisés pour propulser le signal à un niveau approprié afin de compenser des réglages d'égaliseur qui redescendent le niveau général de ce signal.

Remarque: **AMELIORER LES PERFORMANCES DU SIMULATEUR D'AMPLI** — L'emploi judicieux de l'effet de changement de hauteur de son (voir le tableau des réglages du simulateur d'ampli à la page 65) permet de créer une simulation d'amplification plus riche et plus naturelle.

CHORUS

Le bloc Chorus représente une large gamme de changements de hauteur de son et d'effets de modulation comprenant le Chorus, le Flanger et le Phaser. Le Chorus utilise la modulation de la hauteur de son et le volume pour relever le son général afin de le rendre plus riche et plus gras.



Remarque: Pour chacun des types Chorus ci-dessous, les paramètres MIX et DRY doivent être réglés de façon appropriée pour éviter des sauts de niveau soudains lorsqu'on passe d'un programme d'effet à un autre ou pour éviter de surcharger des effets successifs dans un programme d'effets. (Voir la Remarque dans la section Distorsion, page 59.) De même, lorsque MIX et DRY sont réglés sur 0, aucun son ne sort.

Chorus 1,2 (CH1, CH2)

Deux effets Chorus sont fournis: Chorus 1 représente des modulations de hauteur de son et de volume pour un son animé alors que Chorus 2 a une modulation de hauteur de son pour un effet riche et spacieux.

Vitesse — Echelle: de 0,03 à 6,18 Hz

Détermine la vitesse de modulation de la hauteur de son.

Brillance (BRILL) —

(contrôlée à l'aide du bouton central) —

Echelle: de -3 à +6 dB

Ce paramètre fonctionne comme contrôleur de ton, pour ajuster la brillance du son Chorus.

Profondeur — Echelle: de 0 à 100%

Détermine la profondeur de la modulation de hauteur de son, ou la largeur sur laquelle la hauteur de son varie.

Paramètres secondaires:**Mixage d'effets (MIX) — Echelle: de 0 à 100%**

Détermine le niveau des signaux traités. Un réglage de 0% ne donne aucune sortie d'effet. Utilisez cette commande avec le paramètre de niveau DRY ci-dessous pour définir la balance entre l'effet et le son nu (direct).

AMD (uniquement Chorus 1) — Echelle: de 0 à 100%

L'AMD ou la profondeur modulation d'amplitude fait varier le volume au lieu de la hauteur, créant ainsi un effet de vibrato en même temps que le Chorus.

Niveau Direct (DRY) — Echelle: de 0 à 100%

Détermine le niveau du son nu (direct). S'il est réglé sur 0%, aucun son direct ne sort. Utilisez cette commande avec le paramètre de mixage d'effets (MIX) ci-dessus pour définir la balance entre l'effet et le son direct.

Changement de hauteur de son (Pitch Shifter) (P.L, P.R, P.S)

Le "pitch shift" permet de modifier la hauteur du son d'une octave vers le haut ou vers le bas par rapport à la hauteur normale. Comme l'importance du changement de hauteur de son peut être réglée indépendamment pour les canaux gauche et droit, on peut entendre trois hauteurs de son différentes (y compris le signal direct original). Cette fonction peut notamment servir à créer un effet de Chorus naturel mais complexe dans lequel les hauteurs de son gauche et droite sont légèrement désaccordées par rapport au son direct. Vous pouvez aussi régler le changement de hauteur de son une octave au-dessus ou en-dessous (afin qu'une guitare de six cordes résonne comme une de douze cordes) ou le régler sur d'autres intervalles (comme par exemple un quart ou un cinquième d'octave) pour créer des harmonies instantanées et gonfler le son.

Hauteur de son gauche (LEFT) —**Echelle: de -1200 à + 1200 centièmes.**

Détermine l'importance du changement de hauteur de son pour le canal gauche, jusqu'à une octave au-dessus ou en-dessous de la hauteur de son d'entrée. La hauteur de son peut être réglée sur des valeurs précises, en pas de 5 centièmes jusqu'à 200 centièmes; 100 centièmes représentent un demi-pas ou un demi-ton.

Hauteur de son droite (RIGHT) —**Echelle: de -1200 à + 1200 centièmes.**

Détermine l'importance du changement de hauteur de son pour le canal droit, jusqu'à une octave au-dessus ou en-dessous de la hauteur de son d'entrée.

Mixage d'effets (MIX) — Echelle: de 0 à 100%

Détermine le niveau des signaux traités. Avec un réglage sur 0, aucun son ne sort. Utilisez cette commande avec le paramètre de niveau direct (DRY LEVEL) pour définir la balance entre l'effet et le son direct.

Paramètres secondaires :**Temps de retard gauche (L TIM, P L) —****Echelle: de 0,1 à 10 ms.**

Détermine le temps de retard du signal gauche, à hauteur de son modifiée.

Feedback de retard gauche (DL FB, P.L) —**Echelle: de 0 à 99%**

Détermine la quantité de répétitions retardées du signal gauche. Plus la valeur est élevée, plus le nombre de répétitions est important. Etant donné que le changement de hauteur de son programmé s'applique à chaque répétition retardée, chaque répétition successive aura une hauteur de son différente.

Temps de retard droit (DL TIM, P.R) —**Echelle: de 0,1 à 10 ms**

Détermine le temps de retard du signal droit, à hauteur de son modifiée.

Feedback de retard droit (DL FB, P.R) —**Echelle: de 0 à 99%**

Détermine la quantité de répétitions retardées du signal droit. Plus la valeur est élevée, plus le nombre de répétitions est important. Etant donné que le changement de hauteur de son programmé s'applique à chaque répétition retardée, chaque répétition successive aura une hauteur de son différente.

Niveau direct (DRY, P.S) — Echelle: de 0 à 100%

Détermine le niveau du son nu (direct). S'il est réglé sur 0%, aucun son direct ne sort. Utilisez cette commande avec le paramètre de mixage d'effets (MIX) ci-dessus pour définir la balance entre l'effet et le son direct.



Le changement de hauteur de son est capable de créer toute une variété d'effets — du subtil "grossissement" du son aux effets spéciaux sauvages.

Pour vous aider à découvrir certaines des possibilités, vous trouverez ci-dessous quelques suggestions de réglages.

	Désaccord	Harmonie	Simulateur d'ampli
Hauteur de son gauche	-5 ~ -25 centièmes	-100 ~ -1200 centièmes (-1200 = -1 octave)	0 centièmes
Hauteur de son droite	+5 ~ +25 centièmes	+100 ~ +1200 centièmes (+1200 = +1 octave)	0 centièmes
Mixage d'effet	50%	50%	50%
DL TIM, P.L	10ms	10ms	0,1 ~ 2 ms
DL FB, P.L	0%	0%	0%
DL TIM, P.R	10ms	10ms	0,1 ~ 2 ms
DL FB, P.R	0%	0%	0%
DRY	50%	50%	100%

Les réglages de désaccord donnent un effet de chorus doux et naturel alors que les réglages d'octave et d'harmonie produisent une hauteur de son tout-à-fait séparée permettant des harmonies à deux ou trois parties. Avec les réglages d'octave et d'harmonie tout spécialement, essayez d'augmenter les valeurs gauche et droite de feedback de retard pour créer d'intéressants effets spéciaux, tels que des harmonies enchaînées à l'infini ou des spirales d'arpèges montantes ou descendantes.

FLANGER (FL)

Le Flanger est utilisé pour rehausser le son en le modulant, créant ainsi un effet de mouvement animé et entraînant. Il parvient parfaitement à accentuer le son métallique d'une guitare. Il s'agit ici d'un effet d'élargissement stéréo qui permet de régler des temps de retard séparés à gauche et à droite.

Vitesse — Echelle: de 0,03 à 6,18 Hz

Détermine la vitesse de modulation de hauteur de son.

Feedback (F FB) — Echelle: de 0 à 100%

Détermine la proportion de signaux traités par le Flanger et alimentés en retour au Flanger. Plus les valeurs sont élevées, plus le son est rehaussé.

Profondeur — Echelle: de 0 à 100%

Détermine la profondeur de la modulation de hauteur de son, ou la largeur sur laquelle la hauteur de son varie.

Paramètres secondaires:**Mixage d'effets (MIX) — Echelle: de 0 à 100%**

Détermine le niveau des signaux traités. Un réglage de 0% ne donne aucune sortie d'effet. Utilisez cette commande avec le paramètre de niveau DRY ci-dessous pour définir la balance entre l'effet et le son direct.

Temps de retard gauche (L TIME) —**Echelle: de 0,1 à 12,0 ms**

Détermine le temps de retard du signal avant d'appliquer l'effet flanger au canal gauche.

Temps de retard droit (R TIME) —**Echelle: de 0,1 à 12,0 ms**

Détermine le temps de retard du signal avant d'appliquer l'effet flanger au canal de droite.

Niveau direct (DRY) —**Echelle: de 0 à 100%**

Détermine le niveau du son nu (direct). S'il est réglé sur 0%, aucun son direct ne sort. Utilisez cette commande avec le paramètre de mixage d'effets (MIX) ci-dessus pour définir la balance entre l'effet et le son direct.

Phaser (PH)

Le Phaser est un puissant effet de modulation très prononcé.

Vitesse — Echelle: de 0,03 à 6,18 Hz

Détermine la vitesse de la modulation de phase.

Feedback (FB) — Echelle: de 0 à 100%

Détermine la proportion de signaux traités par le Phaser et alimentés en retour au Phaser. Détermine la quantité de répétitions retardées.

Profondeur — Echelle: de 0 à 100%

Détermine la profondeur de la modulation de phase.

Paramètres secondaires:**Mixage d'effets (MIX) — Echelle: de 0 à 100%**

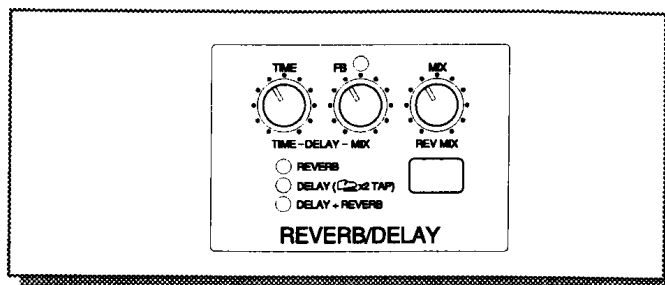
Détermine le niveau des signaux traités. Un réglage de 0% ne donne aucune sortie d'effet. Utilisez cette commande avec le paramètre de niveau DRY ci-dessous pour définir la balance entre l'effet et le son direct.

Niveau direct (DRY) — Echelle: de 0 à 100%

Détermine le niveau du son nu (direct). S'il est réglé sur 0%, aucun son direct ne sort. Utilisez cette commande avec le paramètre de mixage d'effets (MIX) ci-dessus pour définir la balance entre l'effet et le son direct.

REVERB/DELAY (REVERBERATION/RETARD)

Le bloc de réverbération/retard fournit un effet de réverbération, un effet de retard et un retard combiné avec une réverbération. Utilisée judicieusement, la réverbération représente un des effets les plus importants car sans elle le son semble généralement plat, sec et artificiel. Un ajout de réverbération au son d'une guitare constitue une manière efficace de faire vivre ce son et de le rendre plus naturel. Le retard, bien qu'il s'agisse davantage d'un effet spécial, aide également à créer une notion d'espace et une profondeur sonore. En général, les effets de retard et/ou de réverbération donnent de meilleurs résultats lorsqu'ils sont utilisés comme dernier effet de la chaîne car ils reproduisent les échos et l'ambiance qui suit le son lorsqu'il est entendu dans un milieu de représentation réel.

**Remarque: REGLER LES PARAMETRES DRY ET MIX —**

Pour chacun des types de réverbérations/Retard ci-dessous, les paramètres MIX et DRY doivent être réglés de façon appropriée pour éviter des sauts soudains de niveau lorsqu'on passe d'un programme d'effet à un autre ou pour éviter de surcharger des effets successifs dans un programme d'effet. (Voir la Remarque dans la section Distorsion, page 59.) De même, lorsque MIX et DRY sont réglés sur 0, aucun son ne sort.

Reverberation (REV)

Il s'agit d'un effet de réverbération de grande qualité et pourtant simple à utiliser. Il fournit trois types de réverbération et permet de créer de longues réverbérations qui durent jusqu'à dix secondes.

Temps — Echelle: de 0,3 à 10 sec.

Détermine le temps nécessaire à la réverbération pour s'estomper. Des valeurs supérieures créent une impression de pièce plus large.

Haut (contrôlé à l'aide du bouton central) —

Echelle: de 0,1 à 1,0

Détermine la quantité de hautes fréquences dans le son de réverbération. En d'autres termes, cet effet est similaire au contrôle de ton, sauf qu'il affecte uniquement la réverbération et non le signal original. Plus la valeur est élevée, plus grand est le nombre de hautes fréquences. Des réglages plus élevés rendent la salle plus réflexive et plus vivante, alors que des valeurs inférieures aident à éviter que le son ne devienne trop dur, trop métallique.

Mixage d'effets (MIX) — Echelle: de 0 à 100 %

Détermine le niveau des signaux traités. Un réglage de 0% ne donne aucune sortie d'effet. Utilisez cette commande avec le paramètre de niveau DRY ci-dessous pour définir la balance entre l'effet et le son direct.

Paramètres secondaires:

Type — Réglages: Hall, Room, Plate

Détermine le type de réverbération. Utilisez ce paramètre pour établir le genre d'environnement que vous souhaitez reproduire. "Hall" simule l'ambiance de vastes espaces fermés, tels que des salles de concert, des auditoriums ou des stades. "Room" simule de plus petits espaces de représentation et différents types de pièces. "Plate" recrée les caractéristiques bien particulières d'une réverbération de plateau et elle est particulièrement efficace pour rehausser des sons de solo et les gonfler.

Low — Echelle: de -3 à +6 dB

Détermine le nombre de basses fréquences dans le son de réverbération. Plus la valeur est élevée, plus il y aura de basses fréquences.

Niveau direct (DRY) — Echelle: de 0 à 100 %

Détermine le niveau du son nu (direct). S'il est réglé sur 0%, aucun son direct ne sort. Utilisez cette commande avec le paramètre de mixage d'effets (MIX) ci-dessus pour définir la balance entre l'effet et le son nu.

Retard (DLY)

La fonction Retard (Delay) ajoute des répétitions d'écho à un son. Il s'agit ici d'un effet élaboré à retards multiples, avec un retard principal et un retard supplémentaire, court, une sorte de doublage. Le principal temps de retard a également une fonction de retard Tap qui permet de régler le temps de retard sur le rythme joué en "tapant" sur le commutateur à pédale. La fonction de **retard Tap** peut être également utilisée pour changer temporairement le temps de retard des programmes d'effet dans le mode Mémoire (pour les programmes qui ont Delay).

Temps — Echelle: de 7 à 896 ms

Détermine le temps écoulé entre les différentes répétitions retardées du retard principal. Des retards très courts (de 7 à 50 ms) ont un effet de doublage, comme s'il y avait deux instruments au lieu d'un seul. Des retards légèrement plus longs (entre 60 et 150 ms environ) peuvent être utilisés pour créer un écho de claquette ou un effet de type réverbération. Des temps plus élevés servent en général pour des effets spéciaux.

Pour utiliser la fonction de **retard Tap**, appuyez deux fois sur le commutateur à pédale du bloc "Retard" (Delay), lorsque le retard est activé. (Si Retard n'a pas été sélectionné, il sera impossible de régler le temps de retard pour le retard Tap en appuyant sur le commutateur à pédale; l'opération servira juste à activer ou à désactiver l'effet.) Le GW50 règle automatiquement le temps de retard pour qu'il corresponde à l'intervalle de temps entre les deux actionnements du commutateur à pédale.

Remarque: La fonction de retard Tap peut être utilisée dans les modes Manuel, Mémoire ou Edition de mémoire, si la fonction MEMORY ON/OFF est sélectionnée dans le bloc ASSIGNABLE (le voyant MEMORY clignote).

Remarque: Si vous tapez le commutateur à pédale un peu au-delà du temps maximal (jusqu'à une seconde), le temps de retard doit être réglé sur la valeur maximale (896 ms). Cependant, les valeurs largement supérieures à 1 seconde ne régleront pas le temps de retard.

Remarque: Le temps réglé par Tap Delay n'est pas sauvegardé comme partie de donnée de programme; seul le temps de Delay réglé par le bouton du panneau peut être sauvegardé.



FONCTION "QUANTIZE" DU RETARD TAP — Le GW50 dispose d'une fonction très pratique de quantification, qui, conjointement avec les motifs de support rythmiques, permet de synchroniser les réglages de la fonction retard Tap et le rythme. Cette fonction mesure le temps de retard que vous tapez sur le commutateur à pédale et règle le temps (si nécessaire) pour synchroniser ce retard et le tempo du motif rythmique joué.

Feedback (F B) — Echelle: de 0 à 100%.

Détermine le nombre de répétitions retardées. Des valeurs proches de 0 répètent le retard une ou deux fois alors qu'avec des valeurs plus élevées les répétitions se poursuivent pour ainsi dire de manière illimitée.

Mixage d'effets (MIX) — Echelle: de 0 à 100%

Détermine le niveau des signaux traités. Un réglage de 0% ne donne aucune sortie d'effet. Utilisez cette commande avec le paramètre de niveau DRY ci-dessous pour définir la balance entre l'effet et le son direct.

Paramètres secondaires:

Temps de doublage (DB TIM) —

Echelle: de 30 à 50 ms.

Détermine le temps écoulé entre les répétitions retardées d'un retard court (ou de doublage).

Balance de doublage (DB BFL) —

Echelle: de 0 à 100%

Détermine le niveau d'un retard bref (ou de doublage). Un réglage sur 0% ne laisse sortir que le retard principal alors qu'un réglage sur 100% ne laisse sortir que le retard court (ou de doublage).

Niveau direct (DRY) — Echelle: de 0 à 100%

Détermine le niveau du son nu (direct). S'il est réglé sur 0%, aucun son direct ne sort. Utilisez cette commande avec le paramètre de mixage d'effets (MIX) ci-dessus pour définir la balance entre l'effet et le son nu.

Retard + Réverbération (R + R)

Cet effet combine les effets de réverbération et de retard mentionnés ci-dessus en un seul programme. Tous les paramètres des deux autres effets sont disponibles ici. (Pour la description des paramètres, veuillez consulter les effets de retard et de réverbération détaillés plus haut.)

Temps de retard (DL TIM) —

Echelle: de 4 à 512 ms.

Mixage d'effets de retard (DL MIX) —

Echelle: de 0 à 100%

Mixage d'effets de réverbération (RV MIX) —

Echelle: de 0 à 100%

Paramètres secondaires:

Feedback de retard (DL FB) —

Echelle: de 0 à 100%

Temps de doublage (DB TIM) —

Echelle: de 30 à 50 ms

Balance de doublage (DB BFL) —

Echelle: de 0 à 100%

Niveau de retard direct (DL DRY) —

Echelle: de 0 à 100%

Type de réverbération (RV TYP) —

Réglages: Hall, Room, Plate

Temps de réverbération (RV TIM) —
Echelle: de 0,3 à 10,0 sec

Réverbération des basses (RV LOW) —
Echelle de -3 à +6 dB

Réverbération des hautes (RV HI) —
Echelle: de 0,1 à 1,0

Niveau de réverbération directe (RV DRY) —
Echelle: de 0 à 100%

PORTE DE BRUIT OU NOISE GATE

L'effet de "Porte de Bruit" est un effet isolé qui se place avant les effets de Chorus et de réverbération/retard. Il s'utilise pour éliminer tous les bruits ou bourdonnements du signal lorsque l'on ne joue pas de l'instrument. Tous les bruits en deçà du seuil établi sont filtrés et coupés. La porte de bruit est toujours opérationnelle quel que soit le programme d'effet ou la configuration choisie.

Remarque: La porte de bruit ou noise gate ne peut pas être utilisée pour éliminer des bruits qui surviennent après les effets de Chorus ou de Réverbération/retard.

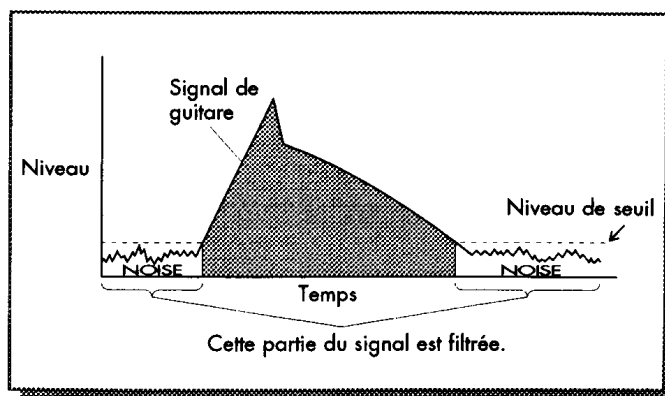
Opération —

1. Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez simultanément sur [SUB PARAM] pour appeler les paramètres secondaires. Si "N.GATE" n'est pas affiché à ce stade, appuyez sur [CMP] ou [DST] (ou maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez simultanément et à plusieurs reprises sur [SUB PARAM]).
2. Réglez à l'aide des boutons [-]/[+].
3. Pour interrompre l'opération, appuyez sur une des touches de mode (soit [MANUAL], [MEMORY] ou [SONG/PATTERN]).

Paramètre:

Seuil (THRESHOLD) — Echelle: de 0 à 9.

Détermine la sensibilité de la porte de bruit ou la sonorité requise d'un signal d'entrée pour ouvrir la porte (laisser passer le signal). Plus la valeur est élevée, plus le signal devra être fort pour ouvrir cette porte. Pour un fonctionnement idéal, le seuil devrait être situé juste au-dessus du niveau du bruit car des réglages trop élevés pourraient causer une coupure trop abrupte de certaines notes.



Pour obtenir les meilleurs résultats, réglez le seuil sur une valeur approximative de 3 à 5. Une valeur trop élevée risquerait en fait de couper des sons originaux.

