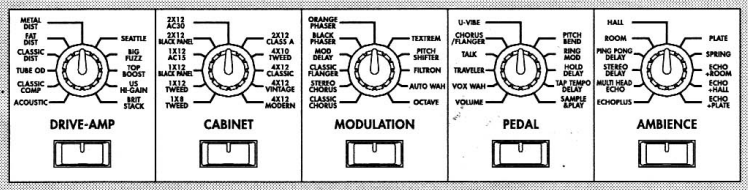
TONEWORKS

AX1000G

MODELING SIGNAL PROCESSOR



REMS

Manuel d'utilisation

Table des matières

1. Introduction ---------- 3
Caractéristiques principales ---------- 3
Conventions d'impression utilisées dans le présent manuel ---------- 3
Eléments importants à connaître ---- 4
Panneau avant et arrière ---------- 4
Les différents modes de l'AX1000G ------- 7

2. Utilisation de l'AX1000G ---- 8
Exemples de raccordements ---------- 8
Mode de jeu PLAY ---------- 8
Réglage du niveau principal ---------- 8
Réglage du niveau d'entrée ---------- 8
Sélection d'un programme ---------- 8
Contournement et assourdissement -------- 9
Accordeur automatique ---------- 9
Métronome ---------- 9
Pédale d'expression ---------- 9
Mode Individuel INDIVIDUAL ------- 10
Mode de pratique des phrases PHRASE TRAINER ---------- 11

3. Edition ---------- 12
Edition d'un effet ---------- 12
Edition rapide du bloc d'effets DRIVE-AMP 12
Réglage du niveau de réduction du bruit et du niveau des programmes 13
Modification du nom des programmes 13
Sauvegarde d'un programme ------ 13

4. Appendices ---------- 14
Réglage de la pédale d'expression 14
Réinitialisation des programmes utilisateur à leurs réglages d'usine 14
Guide de dépannage ---------- 15
Spécifications principales ---------- 15
Paramètres des effets ---------- 16
Bloc d'effets DRIVE-AMP ---------- 16
Bloc d'effets CABINET ---------- 17
Bloc d'effets MODULATION ---------- 18
Bloc d'effets PEDALE ---------- 20
Bloc d'effets AMBIANCE ---------- 22
Liste des paramètres des programmes préenregistrés ---------- 23

KORG

Précautions à prendre

Emplacement

L'utilisation de l'appareil dans les endroits suivants risquerait d'être la cause d'un mauvais fonctionnement:

- Sous les rayons directs du soleil
- Dans des endroits de températures extrêmes ou d'une humidité excessive.
- Dans des endroits excessivement sales ou poussiéreux.
- Dans des lieux sujets à des vibrations excessives.

Alimentation DC9V

Veuillez raccorder l'adaptateur secteur fourni à une prise de courant fournissant la tension adéquate. Ne jamais le raccorder à une prise d'un autre voltage que celui prévu pour l'appareil.

Interférences avec d'autres appareils électriques

Cet instrument contient un micro-ordinateur. Les postes de radio et de télévision situés à proximité peuvent par conséquent souffrir d'interférences à la réception. Veuillez dès lors faire fonctionner cet appareil à une distance raisonnable de postes de radio et de télévision.

Manipulations

Pour éviter tout dommage, ne jamais exercer une force excessive sur les interrupteurs ou les commandes.

Entretien

Essuyer l'extérieur avec un chiffon propre et sec. Ne jamais utiliser de détergents liquides comme du benzène ou du thinner ni des composants de nettoyage ou des cires inflammables.

Conserver le manuel

Après avoir lu attentivement le présent manuel, veuillez le conserver pour pouvoir le consulter ultérieurement.

Tenir tout corps étranger à l'écart de l'instrument:

- Ne jamais poser de récipient contenant du liquide à proximité de l'instrument. La pénétration de liquide dans l'instrument risquerait de provoquer une panne, un incendie ou un court-circuit.
- Veiller à ce qu'aucun objet métallique ne tombe dans l'instrument. Si un corps étranger a pénétré dans l'équipement, débrancher l'adaptateur de la prise secteur puis contacter le représentant Korg le plus proche ou le magasin où l'équipement a été acheté.

*** Marque CE de conformité aux normes de sécurité européennes**

La marque CE attachée à nos produits alimentés par secteur indique que ces produits sont conformes à la directive EMC (89/336/CEE) ainsi qu'à la directive relative à la marque CE (93/68/CEE).Cette marque est valable jusqu'au 31 décembre 1996.
La marque CE attachée après le 1 janvier 1997 indique que ces produits sont conformes à la directive EMC (89/336/CEE), à la directive relative à la marque CE (93/68/CEE) ainsi qu'à la directive relative au courant de guitare tension (73/23/CEE).
Enfin, la marque CE attachée à nos produits alimentés par batterie indique que ces produits sont conformes à la directive EMC (89/336/CEE) ainsi qu'à la directive relative à la marque CE (93/68/EEC).

1. Introduction

Nous vous remercions d'avoir fait l'acquisition du **processeur de signaux de modulation ToneWorks AX1000G**. Pour lui assurer une longue vie, sans incidents, nous vous recommandons de lire attentivement le présent manuel et de toujours utiliser l'appareil correctement.
Veuillez conserver le présent manuel afin de pouvoir le consulter ultérieurement.

Caractéristiques principales

- La technologie **REMS** de modelage de Korg fournit des sons de modelage précis et puissants.
- 56 types de variations d'effets de modelage intégrés et possibilité d'utiliser jusqu'à 8 types d'effets simultanément.
- Quarante programmes présélectionnés (répartis au sein de 10 banques de 4 programmes) et quarante programmes utilisateur effaçables (également répartis au sein de 10 banques de 4 programmes) intégrés
- Vous pouvez utiliser la pédale d'expression pour contrôler onze types d'effets de pédale en temps réel.
- En mode individuel, vous pouvez utiliser les commutateurs au pied pour activer ou désactiver chaque effet individuellement.
- La fonction d'échantillonnage et de jeu («Sample & Play») permet d'enregistrer une phrase jouée (pendant huit secondes maximum) puis d'actionner la pédale pour reproduire la phrase.
- La fonction de pratique des phrases («Phrase Trainer») permet d'enregistrer jusqu'à 16 secondes de son produit par un appareil audio et de reproduire la phrase plus lentement sans en modifier la hauteur.
- Métronome incorporé pour s'entraîner plus facilement.
- Borne AUX IN afin de pouvoir jouer sur un appareil audio connecté.
- Accordeur automatique et chromatique pour accorder votre instrument lorsque l'**AX1000G** est contourné ou assourdi.
- Ecran à cristaux liquides (LCD) offrant une interface visuelle intuitive.
- Rétroéclairage de l'écran pour une meilleure visibilité même dans les endroits plus sombres.
- Fonction d'assourdissement de l'accordeur incorporée permettant d'accorder les instruments sur scène.

Qu'est-ce que la technologie REMS?

Le système **REMS** (de l'anglais Resonant Structure and Electronic circuit Modeling System) constitue une technique de modelage du son déposée par Korg qui reproduit avec précision le caractère complexe et la nature tant des instruments acoustiques qu'électriques ainsi que des circuits électroniques dans des environnements réels. Le **REMS** émule une vaste gamme des caractéristiques de génération des sons y compris des corps d'instruments, des haut-parleurs et des enceintes des champs acoustiques, des microphones, des tubes à vide, des transistors, etc.

LES MODELES DE L'AX1000G DE KORG

La plupart des modèles de l'**AX1000G** sont la réplique fidèle de sons produits par des effets des enceintes de haut-parleurs et des amplificateurs classiques. Bien que nous ayons choisi de ne pas indiquer les noms des sociétés et de leurs produits, vous les reconnaîtrez rapidement si vous êtes familiers avec les sons d'origine. Si ce n'est pas le cas, vous apprécierez à leur juste valeur les sons produits par l'**AX1000G**. Dans un cas comme dans l'autre, vous serez étonné de la qualité et de la variété des effets proposés ainsi que de la facilité de navigation qu'offre l'interface utilisateur.

Conventions d'impression utilisées dans le présent manuel

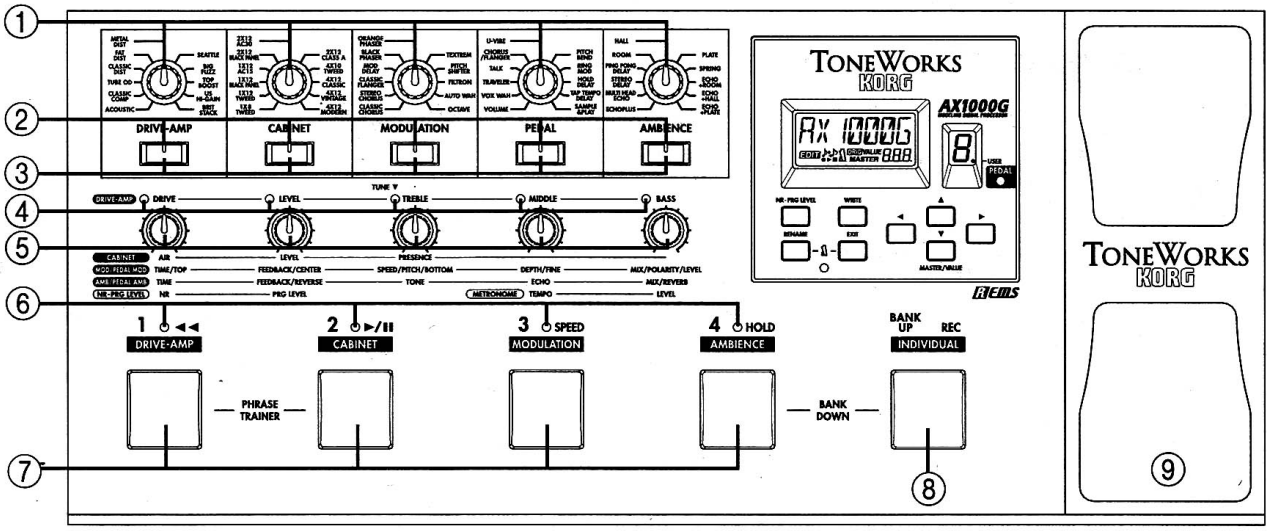
Indique une précaution à prendre

Les pages d'écran LCD reproduites dans le présent manuel servent uniquement à des fins illustratives et peuvent ne pas toujours correspondre aux affichages réels qui apparaissent sur l'**AX1000G**.

Eléments importants à connaître

Panneaux avant et arrière

Panneau avant



① **Boutons de sélection des effets**
Ces boutons servent à sélectionner le modèle d'effet utilisé dans chaque bloc d'effets.

② **Témoins des blocs d'effets**
Les témoins des blocs d'effets utilisés s'allument. Pendant l'édition, le témoin du bloc d'effet sélectionné clignote.

③ **Commutateurs de sélection des blocs d'effets**
Appuyer sur ces commutateurs pour activer pour désactiver chaque bloc d'effets.

④ **Témoins de valeur**
Ces témoins s'allument pour indiquer les boutons de valeurs qui peuvent être utilisés pour le modèle d'effets sélectionné. En partant de la gauche, ils correspondent aux boutons de valeurs 1 à 5.

⑤ **Boutons de valeurs**
Lors de l'édition, tourner ces boutons pour modifier la valeur du paramètre assigné à chacun. Les boutons de valeurs sont numérotés de gauche à droite, de 1 à 5.
Lorsque vous n'êtes pas en train d'éditer, ces boutons contrôlent les paramètres de l'effet qui est assigné au bloc d'effets DRIVE-AMP par le programme sélectionné. (Voir p.12 «Edition rapide du bloc d'effets DRIVE-AMP»). En général, il s'agit de l'effet de mise en forme de la tonalité le plus important dans une configuration à effets multiples.

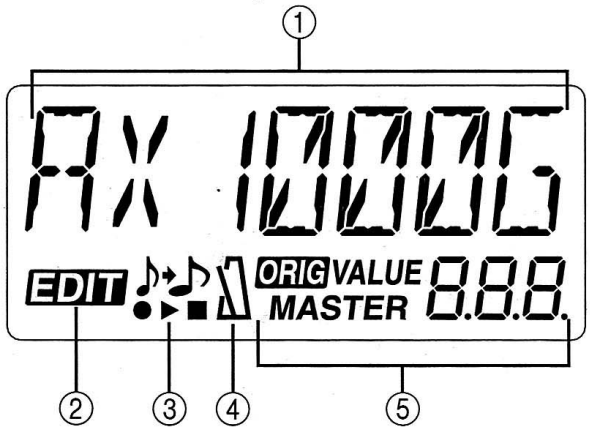
⑥ **Témoins de programmes**
Le témoin du numéro de programme sélectionné s'allume.

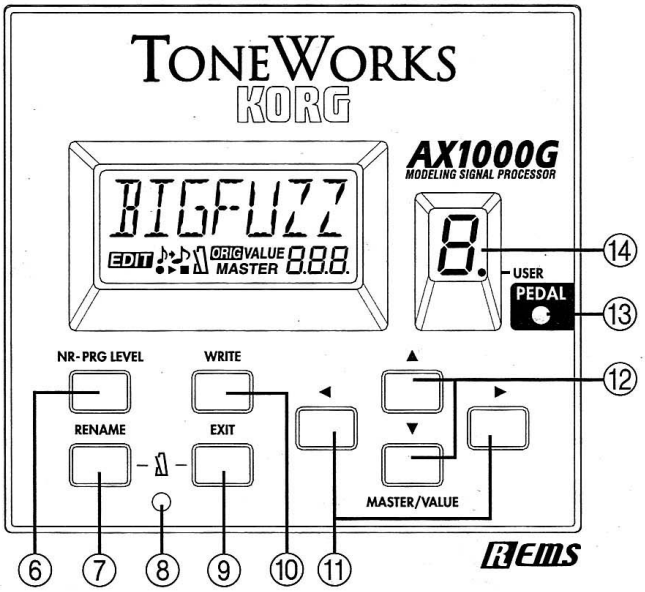
⑦ **Commutateurs de programmes**
Utiliser ces commutateurs pour sélectionner un programme.

⑧ **Commutateur de banque**
Chaque fois que vous appuyez sur ce commutateur, le numéro de banque augmente d'une unité. Le numéro de banque diminue cependant d'une unité si vous appuyez simultanément sur le commutateur de banque et sur le commutateur de programme 4.

⑨ **Pédale d'expression**
Cette pédale contrôle l'effet sélectionné pour le bloc d'effets PEDALE.

Ecran LCD et panneau de commandes





① **Affichage de nom**
Cette partie indique le nom du programme, le nom de l'effet ou le nom du paramètre en fonction de l'opération demandée.

② **Icône d'édition**
Cette icône s'allume si le programme sélectionné a été édité. Elle clignote lorsque le programme est en cours d'édition.

③ **Icône de la pratique des phrases**
Cette icône clignote lorsque vous vous trouvez en mode de pratique des phrases.

④ **Icône du métronome**
Cette icône s'allume lorsque le métronome est activé. Elle clignote pendant le réglage du tempo ou du niveau du métronome.

⑤ **Affichage MASTER/VALUE**
Cet affichage indique le volume général ou les valeurs du paramètre.

⑥ **Commutateur NR-PRG LEVEL**
Utiliser ce commutateur pour régler l'importance de la réduction du bruit ou le niveau de chaque programme.

⑦ **Commutateur RENAME**
Sert à modifier le nom d'un programme.

⑧ **Témoin du métronome**
Ce témoin clignote au rythme du tempo du métronome.

⑨ **Commutateur EXIT**
A partir de n'importe quelle condition de fonctionnement de l'appareil, vous pouvez appuyer sur ce commutateur pour revenir en mode de jeu.

⑩ **Commutateur WRITE**
Sert à sauvegarder un programme édité.

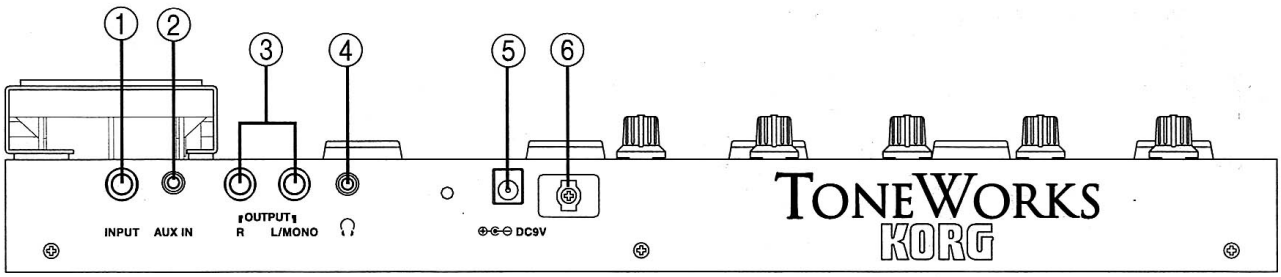
⑪ **Touches de curseur (◄, ►)**
Elles servent à sélectionner le paramètre à éditer ou lors de la modification du nom d'un programme.

⑫ **Commutateurs MASTER/VALUE (▲, ▼)**
Ces commutateurs servent à modifier le volume général de l'appareil ou la valeur d'un paramètre.

⑬ **Témoin de la pédale**
Ce témoin indique l'état activé/désactivé de l'effet de PEDALE ou l'état d'enregistrement lorsque la fonction d'échantillonnage et de jeu est utilisée.

⑭ **Affichage du numéro de banque**
Cet affichage indique la banque dans laquelle se trouve le programme sélectionné. Lors de la sélection d'un programme utilisateur, le point décimal «.» situé dans la partie inférieure droite du numéro de banque s'allume.

Panneau arrière



① **Borne d'entrée INPUT**
Sert à raccorder la guitare.

② **Borne d'entrée auxiliaire AUX IN (pour mini-fiche stéréo)**
Sert à raccorder la sortie (AUX OUT: analogique) de votre appareil audio.

③ **Bornes de sortie OUTPUT(L/MONO, R)**
Raccorder ces bornes à l'ampli pour guitare, au mélangeur, etc. Pour des connexions monaurales, utiliser la borne L/MONO.

④ **Borne ∩ :PHONE (pour mini-fiche stéréo)**
Sert à raccorder un casque d'écoute.

⑤ **DC9V**
Sert à raccorder l'adaptateur secteur fourni (⊕-⊂-⊖). Lorsque vous branchez l'adaptateur, l'appareil se met automatiquement sous tension.

⑥ **Crochet pour câble**
Enrouler le câble de l'adaptateur secteur autour de ce crochet. Lorsque vous retirez le câble du crochet, éviter cependant de tirer trop brusquement.

Les différents modes de l'AX1000G

L'**AX1000G** possède trois modes différents: le mode de jeu «**Play**», le mode individuel «**Individual**» et le mode de pratique des phrases «**Phrase Trainer**».

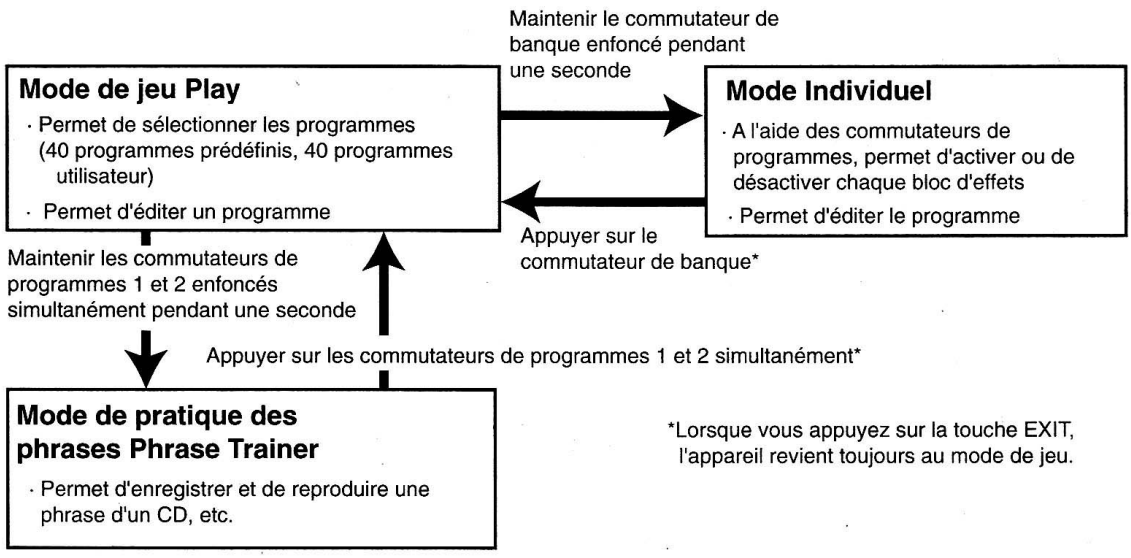
Le mode de jeu **Play** représente le mode dans lequel vous pouvez sélectionner un programme et le jouer. Vous pouvez choisir parmi 80 programmes qui font appel à des modèles d'effets de qualité supérieure: 40 programmes présélectionnés et 40 programmes utilisateur qui vous permettent d'éditer librement les réglages pour créer vos propres sons. A la mise sous tension, l'appareil accède automatiquement à ce mode.

Lors des réglages d'usine, les programmes utilisateurs contiennent les mêmes données que les programmes présélectionnés.

Le mode **Individuel** est le mode qui permet d'utiliser les commutateurs au pied (les commutateurs de programmes et le commutateur de la pédale) pour activer ou désactiver chaque bloc d'effets séparément à mesure que vous jouez. Il n'est cependant pas possible de changer de programme dans ce mode; le changement de programme se fait en effet par le biais du mode de jeu.

Le mode de pratique de phrases ou **Phrase Trainer** est un mode qui permet d'enregistrer une phrase d'un lecteur CD ou MD raccordé à la borne AUX IN et de la reproduire en boucle. Vous pouvez ainsi vous exercer en jouant en même temps que la boucle, qui se répète continuellement. Etant donné que vous pouvez définir la hauteur et ralentir la vitesse de reproduction, cette fonction s'avère particulièrement pratique pour apprendre ou répéter des phrases difficiles à identifier.

Lorsque vous accédez à ce mode, les blocs d'effets de **MODULATION**, **PEDALE** et **AMBIANCE** sont automatiquement désactivés.



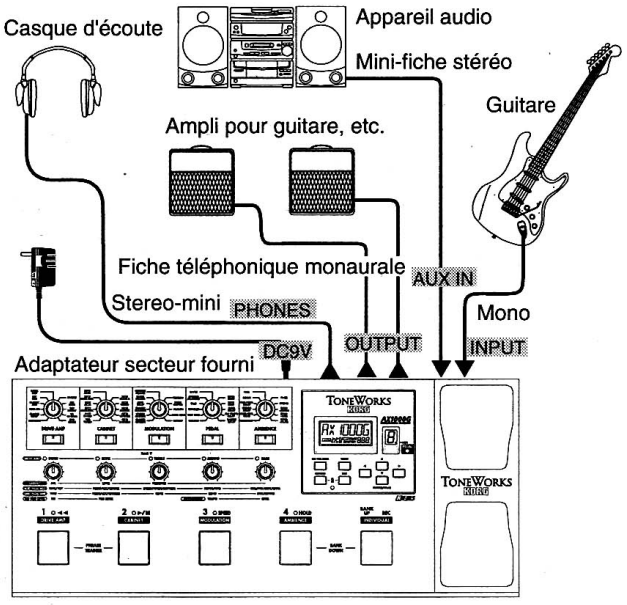
En mode de jeu et en mode individuel, vous pouvez utiliser les boutons de sélection des effets, etc. pour éditer les effets, régler le niveau de réduction du bruit, le niveau des programmes ou modifier le nom d'un programme, etc.

2. Jeu de l'AX1000G

Exemples de raccordements

Toujours mettre l'appareil hors tension avant d'effectuer les raccordements sinon des manœuvres involontaires risqueraient d'endommager votre système d'enceintes acoustiques ou de provoquer des mauvais fonctionnements.

1. Raccorder les câbles des bornes L/MONO et R de l'**AX1000G** à l'ampli de la guitare ou au mélangeur, etc.
   Si vous utilisez une connexion monaurale, raccorder la borne L/MONO uniquement. Afin de tirer le meilleur parti des possibilités sonores de l'**AX1000G**, nous vous conseillons cependant d'utiliser des connexions stéréo.
2. Si vous avez l'intention d'utiliser un casque d'écoute, brancher celui-ci dans la prise PHONES.
   Le son des sorties L/MONO et R est coupé dès qu'un casque d'écoute est branché.
3. Raccorder la guitare à la borne INPUT.
4. Le cas échéant, raccorder un appareil audio externe à la borne AUX IN. Utiliser les commandes de l'appareil raccordé pour régler le volume.
5. Raccorder l'adaptateur secteur livré à la borne DC9V et brancher l'adaptateur dans une prise de courant. Dès que vous le branchez, l'appareil se met automatiquement sous tension et l'affichage de noms indique le nom du programme.
   Enrouler le câble de l'adaptateur autour du crochet prévu. Lorsque vous retirez le câble du crochet, veiller à ne pas tirer trop fort.
6. Lorsque les connexions sont terminées, mettre l'ampli pour guitare ou le mélangeur, etc. sous tension. Jouer sur la guitare pour produire des sons et vérifier si les raccordements sont corrects. Régler le niveau principal de l'**AX1000G** et le gain ou les commandes d'atténuateurs de l'ampli pour guitare ou du mélangeur pour obtenir le niveau de volume souhaité



Mode de jeu Play

A la mise sous tension, l'**AX1000G** se met toujours en mode de jeu et il accède au programme et au réglage de niveau principal sélectionnés lors de la dernière mise hors tension.

Réglage du niveau principal

L'affichage MASTER/VALUE indique le niveau principal immédiatement après la mise sous tension de l'appareil, lorsqu'un programme est sélectionné et lorsque vous appuyez sur la touche EXIT.
Lorsque le niveau principal est affiché, vous pouvez utiliser les commutateurs MASTER/VALUE (▲, ▼) pour régler le volume principal.

Réglage du niveau d'entrée

Maintenir le commutateur EXIT enfoncé et appuyer sur les interrupteurs MASTER/VALUE pour régler le niveau d'entrée afin qu'il corresponde aux signaux de sortie de l'appareil raccordé.
EXIT + ▲ «**HI IN**»: Pour les micros du genre anti-bourdonnements, à sortie élevée.
EXIT + ▼ «**LO IN**»: Pour les micros à faible niveau de sortie comme les micros à une seule bobine

Sélection d'un programme

Vous pouvez choisir parmi 40 programmes présélectionnés et 40 programmes utilisateur.
Les programmes utilisateur et présélectionnés sont chacun répartis en dix banques de quatre programmes. La banque sélectionnée est indiquée par le numéro de banque qui s'affiche et le programme est indiqué par les voyants de programmes. Lors de la sélection d'un programme utilisateur, le point décimal «.» situé dans la partie inférieure droite de l'affichage de numéro de banque s'allume.

Programme utilisateur 3.

Programme présélectionné 3

Pour sélectionner un programme au sein d'une même banque
Appuyer sur un des commutateurs de programmes 1-4 pour sélectionner le programme souhaité. Le voyant du programme sélectionné s'allume et l'affichage de nom indique le nom du programme.

Pour sélectionner un programme dans une banque différente
Appuyer sur le commutateur de banque pour sélectionner la banque souhaitée. (L'affichage du numéro de banque clignote). Les banques seront passées en revue dans l'ordre banques utilisateur 0,1,2,3.....9, banques de présélections 0,1,2,3....9, banques utilisateur 0,1,2,3...

- Chaque fois que vous appuyez sur le commutateur de banque, l'affichage du numéro de banque augmente d'une unité.
- Chaque fois que vous appuyez simultanément sur le commutateur de banque et sur le commutateur de programme 4, l'affichage de numéro de banque diminue d'une unité.

Lorsque le numéro de la banque souhaitée apparaît, appuyer sur un des commutateurs de programme 1 à 4 pour choisir le programme souhaité. (L'affichage du numéro de banque passe de l'état clignotant à l'état allumé.)

Vérification des blocs d'effets utilisés par un programme

Tous les programmes n'utilisent pas tous les blocs d'effets. Lorsque vous sélectionnez un programme, le témoin de chaque bloc d'effets utilisé s'allume alors que les témoins des blocs d'effets inutilisés restent éteints.

Contournement et assourdissement (Bypass et Mute)

Contournement (Bypass)

Si vous appuyez sur le commutateur du programme sélectionné et que vous le maintenez enfoncé pendant plus de 0,5 secondes, tous les effets sont contournés. A ce stade, le témoin du programme clignote et l'affichage de nom indique «**BYPASS**» pendant une seconde.
Pour désactiver le contournement des effets, appuyer sur le commutateur de programme dont le témoin clignote ou appuyer sur tout autre commutateur de programme.

Assourdissement (Mute)

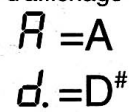
Si vous appuyez sur le commutateur de programme et que vous le maintenez enfoncé pendant une seconde, le son de la guitare est assourdi. A ce stade, le témoin du programme clignote et l'affichage de nom indique «**MUTE**» pendant une seconde.
Pour désactiver l'assourdissement, appuyer sur le commutateur de programme dont le témoin clignote ou appuyer sur tout autre commutateur de programme.

Accordeur automatique

Lorsque l'**AX1000G** se trouve en mode de contournement ou d'assourdissement, l'accordeur fonctionne automatiquement. Si vous assourdissez l'**AX1000G**, vous pouvez accorder votre instrument sans produire de son. Cette fonction s'avère pratique pour l'accordage sur scène.

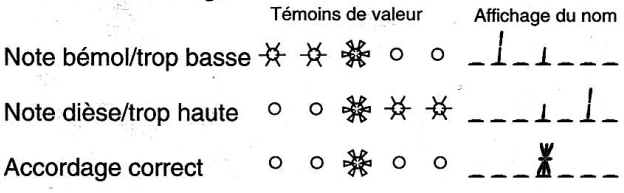
1. Accorder la guitare grossièrement de sorte que le nom de la note souhaitée apparaisse sur l'affichage du numéro de banque. Le point décimal «.» situé dans la partie inférieure droite de l'affichage du numéro de banque s'allume pour indiquer une dièse #.

   Exemple d'affichage

2. Accorder correctement la guitare de sorte que seul le témoin central des cinq témoins de valeur soit allumé (ou de façon que seul le centre de l'affichage du nom apparaisse).

Erreurs d'accordage indiquées par les témoins de valeurs et l'affichage de nom



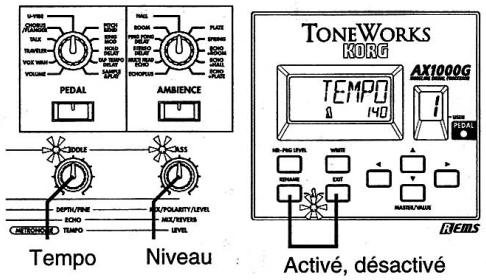
Modification de la valeur de calibrage

Si nécessaire, vous pouvez régler le calibrage (la fréquence de la hauteur du La standard) sur une plage allant de 438 à 445 Hz.
Lorsque l'accordeur fonctionne, utiliser les commutateurs MASTER/VALUE (▲, ▼) pour adapter le réglage. La valeur du calibrage apparaît alors sur l'affichage MASTER/VALUE.

A la mise hors tension, la valeur de calibrage spécifiée se perd et la valeur revient automatiquement à 440 Hz à la mise sous tension suivante.

Métronome

1. Lorsque vous appuyez simultanément sur les commutateurs RENAME et EXIT, le métronome se met en marche. (L'icône du métronome clignote).
2. Utiliser le bouton de valeur 4 pour régler le tempo (sur une plage allant de 40 à 208) indiqué sur l'affichage MASTER/VALUE.
3. Utiliser le bouton de valeur 5 pour régler le volume du son du métronome (sur une plage allant de 0 à 30 indiquée sur l'affichage MASTER/VALUE).
4. Pendant le fonctionnement du métronome, appuyer simultanément sur les commutateurs RENAME et EXIT pour arrêter celui-ci.



Si vous changez de programme ou que vous éditez un programme pendant le fonctionnement du métronome, vous ne pourrez plus régler le tempo ou le niveau sonore. Pour pouvoir à nouveau régler le tempo et le niveau, vous devez tout d'abord arrêter le métronome puis le redémarrer.

Lorsque l'**AX1000G** est contourné ou assourdi, vous ne pouvez pas régler le tempo ni le niveau sonore même si vous redémarrez le métronome.

Pédale d'expression

Vous pouvez utiliser la pédale d'expression pour une commande en temps réel des onze types d'effets différents repris dans le bloc d'effets pédale.
Si le programme fait appel à un effet appartenant au bloc d'effets pédale, le témoin du bloc s'allume. Pour les effets de pédale **Hold Delay, Tap Tempo Delay et Sample & Play**, le fonctionnement diffère de celui des autres effets (voir p.21).

Utilisation de la pédale d'expression pendant que vous jouez

1. En mode de jeu, sélectionner un programme qui utilise la pédale d'expression.
2. Vérifier si le témoin de la pédale est allumé. S'il est éteint, enfoncer une fois la pédale d'expression à fond pour l'allumer (pour activer la pédale).
3. Faire fonctionner la pédale d'expression tout en jouant sur la guitare. A mesure que vous levez et abaissez la pédale, le son de sortie change conformément.

Si vous avez sélectionné **Volume** dans le bloc d'effets **PEDALE**, vous ne pourrez pas activer ou désactiver la pédale d'expression. Celle-ci restera activée (le témoin de la pédale est allumé).

L'état d'activation ou de désactivation de la pédale d'expression n'est pas mémorisé pour chaque programme.

Ne pas appuyer de manière excessive sur la pédale d'expression. Avant d'actionner la pédale, vérifier la force requise pour allumer le témoin et pour appliquer l'effet.

Mode individuel INDIVIDUAL

Ce mode permet d'appuyer sur les commutateurs de programme ou sur le commutateur à pédale pour activer ou désactiver séparément chaque bloc d'effets pendant que vous jouez.
Comme dans le mode de jeu, il permet d'éditer les réglages, d'utiliser le métronome et de sauvegarder un programme.

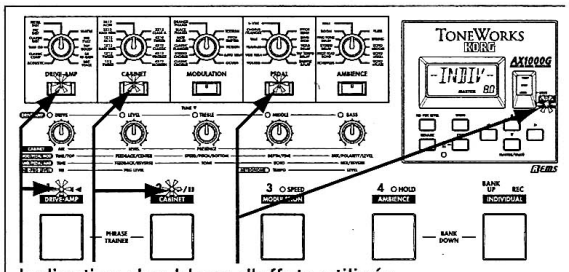
Ce mode ne permet pas de changer de programme ou de sélectionner les fonctions de contournement ou d'assourdissement.

Accès au mode individuel

En mode de jeu, appuyer sur le commutateur de banque et le maintenir enfoncé pendant une seconde pour accéder au mode individuel. L'affichage de nom indiquera «**-INDIV-**» et «Ξ » apparaîtra sur l'affichage du numéro de banque.

Lorsque vous accédez au mode individuel, les témoins de programmes indiquent le statut d'activation ou de désactivation de chaque bloc d'effets (en synchronisation avec les témoins des blocs d'effets).
DRIVE-AMP correspond au témoin du commutateur de programme 1, **CABINET** à celui du commutateur de programme 2, **MODULATION** au 3, **AMBIANCE** au 4 et **PEDALE** à la pédale d'expression (témoin de la pédale).
Chaque fois que vous appuyez sur un commutateur de programme, il commute entre l'activation et la désactivation. En ce qui concerne l'effet de pédale, appuyer fermement sur la pédale d'expression pour l'activer ou la désactiver (le commutateur est situé au-dessous de la pédale). Néanmoins, pour certains effets de pédale comme **SAMPLE & PLAY**, la pédale d'expression est utilisée d'une façon spéciale et elle ne peut pas être désactivée lorsqu'elle a été activée.

Pour certains effets, il n'est pas possible d'utiliser simultanément les blocs d'effets de **MODULATION** et **PEDALE** ou les blocs d'effets **AMBIANCE** et **PEDALE**. Si vous essayez d'activer simultanément deux de ces blocs d'effets dans les combinaisons indiquées, le bloc d'effets activé en premier sera automatiquement désactivé.



Indication des blocs d'effets utilisés

Pour quitter le mode individuel

Pour revenir en mode de jeu, appuyer sur le commutateur de banque ou sur EXIT.

Mode de pratique des phrases Phrase Trainer

Ce mode permet d'enregistrer une phrase à partir d'un appareil audio (lecteur CD ou MD) raccordé à la borne AUX IN et de la reproduire en boucle, de manière répétée. Vous pouvez ensuite répéter cette phrase sur la guitare tout en l'écoutant de manière continue. Etant donné que vous pouvez ralentir la vitesse de reproduction sans modifier la hauteur, cette fonction s'avère pratique pour apprendre ou pour s'exercer sur des phrases provenant d'enregistrements difficiles à jouer.

Lorsque vous accédez à ce mode, les blocs d'effets de **MODULATION**, **PEDALE** et **AMBIANCE** sont automatiquement désactivés. (Lorsque vous quittez le mode de pratique des phrases, les réglages précédents sont rétablis).

1. Accéder au mode Phrase Trainer

A partir du mode de jeu, appuyer simultanément sur les commutateurs de programme 1 et 2 et les maintenir enfoncés pendant une seconde. L'affichage MASTER/VALUE indique le mode d'enregistrement sélectionné et l'icône de pratique de phrases se met à clignoter.

2. Sélectionner le mode d'enregistrement

Utiliser les commutateurs MASTER/VALUE (▲, ▼) pour sélectionner le mode d'enregistrement. Lorsque l'affichage de nom indique «**SHT**», vous pouvez enregistrer une séquence de 8 secondes maximum (son de qualité supérieure). Lorsqu'il indique «**LNG**», vous pouvez enregistrer une séquence de maximum 16 secondes (temps d'enregistrement prolongé). La phrase sera enregistrée et reproduite de manière monaurale.

3. Démarrer l'enregistrement

Démarrer l'appareil audio raccordé à l'**AX1000G** et appuyer sur le commutateur de banque (REC) là où vous souhaitez commencer l'enregistrement. L'affichage de nom indique «**REC**» et le nombre de secondes d'enregistrement.

Lorsque vous enregistrez une phrase, il n'est pas possible de changer de mode d'enregistrement; pour ce faire, vous devez revenir au mode de jeu et réaccéder au mode de pratique des phrases.

4. Arrêter l'enregistrement

Là où vous souhaitez arrêter l'enregistrement, appuyer sur le commutateur de programme 2 (**▶/II**) ou sur le commutateur de banque (REC). L'enregistrement se termine et l'affichage de nom indique «**PLAY**». La phrase enregistrée commence automatiquement à jouer de manière répétitive, en boucle.
L'enregistrement s'arrête aussi automatiquement lorsque vous dépassez la durée autorisée par le mode d'enregistrement sélectionné.

En fonction du volume de l'appareil audio raccordé, le son pourrait être déformé. Dans ce cas, régler le volume de l'appareil audio.

Le son de la guitare est coupé pendant l'enregistrement.

Pour recommencer l'enregistrement

Appuyer sur le commutateur de programme 2 (**▶/II**) pour arrêter la reproduction. Continuer ensuite avec le point «3. Démarrer l'enregistrement» et le point «4. Arrêter l'enregistrement».

Pour effacer la phrase enregistrée

Appuyer sur la touche EXIT pour effacer la phrase. Vous pouvez aussi enregistrer une nouvelle phrase qui remplacera celle enregistrée précédemment.

5. Arrêt

Lorsque vous appuyez sur le commutateur de programme 2 (**▶/II**), la reproduction s'arrête. Réappuyer sur ce même commutateur 2 (**▶/II**) pour reprendre la reproduction là où vous l'aviez arrêtée.

- Si vous appuyez sur le commutateur de programme 1 (◀◀) pendant que la reproduction est arrêtée, vous reviendrez au début de la phrase enregistrée.
- Si vous appuyez sur les touches de curseur, vous pouvez reproduire la phrase en sens inverse (◀) ou la faire avancer (▶) tant que vous maintenez le commutateur enfoncé.
- Pendant l'enregistrement ou à l'arrêt, le son reçu par la borne AUX IN est audible.
- Lorsque l'appareil n'enregistre pas, vous pouvez utiliser la pédale d'expression pour régler le niveau du son de l'effet.

6. Reproduction

Pendant l'enregistrement ou lorsque la reproduction est arrêtée, appuyer sur le commutateur de programme 2 (**▶/II**) pour reproduire la phrase en boucle, de manière répétée. Si vous appuyez sur le commutateur de programme 3 (SPEED) ou sur les commutateurs MASTER/VALUE (▲, ▼) vous pouvez ralentir la vitesse de reproduction sans altérer la hauteur de la phrase.

- Chaque fois que vous appuyez sur le commutateur de programme 3 (SPEED), la vitesse de reproduction passe en cycle par les réglages de 100%, 75%, 50%, 25%, 100%, ...
- Pour régler la vitesse de reproduction par pas de 5% (100%, 95%, 90%,....25%) appuyer sur les commutateurs MASTER/VALUE (▲, ▼).

Pendant la reproduction, vous pouvez appuyer sur la touche de curseur (▶) pour reproduire la phrase deux fois plus vite tant que vous maintenez la touche enfoncée.
Si vous appuyez sur la touche de curseur (◀), l'enregistrement se reproduit à l'envers tant que vous continuez d'appuyer sur la touche.Si vous appuyez sur le commutateur de programme 1 (◀◀) l'enregistrement se rembobine tant que le commutateur est maintenu enfoncé.

7. HOLD (maintien)

Appuyer sur le commutateur de programme 4 (HOLD) pour conserver le son joué au moment où le commutateur a été sollicité. Réappuyer sur le commutateur pour désactiver cette fonction de maintien du son. Si vous appuyez sur la touche de curseur pendant que le son est maintenu, vous pouvez reproduire la phrase à l'envers (◀) ou vers l'avant (▶) tant que la touche est maintenue enfoncée.Si vous appuyez sur le commutateur de programme 1 (◀◀), vous revenez une seconde en arrière, la fonction Hold se désactive et la reproduction commence.

Pour quitter le mode de pratique des phrases

Pour revenir en mode de jeu, vous pouvez appuyer simultanément sur les commutateurs de programmes 1 et 2 ou appuyer sur le commutateur EXIT.

Lorsque vous quittez le mode de pratique des phrases ou que vous mettez l'appareil hors tension, la phrase enregistrée s'efface.

3. Edition

En mode de jeu ou en mode individuel, vous pouvez éditer chacun des effets, régler le niveau de réduction du bruit ou le niveau des programmes et modifier un nom de programme.

Le mode de pratique des phrases permet d'éditer les blocs d'effets **DRIVE-AMP** et **CABINET** mais il ne permet pas d'effectuer des opérations d'édition qui font appel à l'affichage de nom ou à l'affichage MASTER/VALUE ou aux touches de curseur ou aux commutateurs MASTER/VALUE.

Pendant l'édition, l'icône d'édition clignote sur l'affichage.



Edition d'un effet

Tourner le bouton de sélection des effets du bloc à éditer ou appuyer sur le commutateur de sélection du bloc d'effets correspondant. Le témoin du bloc d'effets se met à clignoter pour indiquer que le bloc a été choisi pour l'édition.

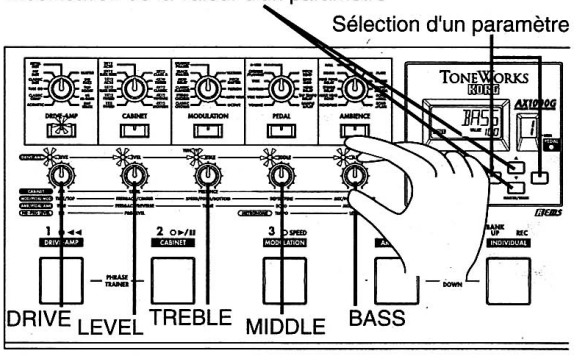
Utiliser le bouton de sélection des effets, le commutateur de sélection des blocs d'effets et les boutons de valeur pour éditer les réglages.

Pour sauvegarder l'effet édité, effectuer l'opération de «sauvegarde de programme». Sinon, le programme d'effets reprendra ses réglages d'origine dès la mise hors tension de l'appareil ou dès la sélection d'un autre programme.

A titre d'exemple, nous expliquons comment éditer l'effet **TUBE OD (surmultiplication du tube)** dans le bloc d'effets **DRIVE-AMP**.

1. Si l'affichage de nom indiquait «**TUBE OD**» lorsque vous avez appuyé sur le commutateur de sélection des blocs d'effets, il suffit de continuer.Sinon, tourner le bouton de sélection des effets **DRIVE-AMP** pour le placer sur la position **TUBE OD**. S'il était déjà placé sur **TUBE OD**, sélectionner tout d'abord un autre modèle d'effets puis ramener le bouton sur la position **TUBE OD**.
2. Le témoin du bloc d'effets clignote pour signaler que le bloc a été choisi pour l'édition. (L'affichage de nom indique le nom du modèle sous la forme «**TUBE OD**»). Si vous avez sélectionné un effet préprogrammé, l'icône **ORIG** s'allume.
3. Les cinq diodes de valeurs s'allument et les boutons de valeurs correspondants seront respectivement assignés aux paramètres DRIVE, LEVEL, TREBLE, MIDDLE et BASS et servent de boutons pour ajuster la valeur de chaque paramètre. (Voir p.16 «Paramètres des effets»)
4. Tourner les boutons pour modifier le son. L'affichage de nom indiquera le nom du paramètre assigné au bouton sollicité et l'affichage MASTER/VALUE indiquera la valeur du paramètre. A ce stade, l'icône **ORIG** s'allume lorsque le bouton est placé sur la valeur d'origine, c'est-à-dire sur la valeur sélectionnée avant le début de l'édition.

Modification de la valeur d'un paramètre



Au lieu d'utiliser l cinq boutons de valeurs, vous pouvez également utiliser les touches de curseur pour sélectionner les paramètres et les commutateurs MASTER/VALUE (▲, ▼) pour régler leurs valeurs telles qu'elles apparaissent sur l'affichage de nom.

Si vous ne souhaitez pas utiliser le bloc d'effets **DRIVE-AMP**, appuyer sur le commutateur de sélection du bloc d'effets **DRIVE-AMP** jusqu'à ce que le témoin s'éteigne. Le bloc d'effets **DRIVE-AMP** est alors contourné et l'affichage de nom indique «**-OFF-**».

Pour certains effets, il n'est pas possible d'utiliser simultanément les blocs d'effets **MODULATION** et **PEDALE** ou les blocs d'effets **AMBIANCE** et **PEDALE**. Si vous essayez d'activer simultanément deux de ces blocs d'effets dans les combinaisons indiquées, le bloc d'effets activé en premier sera automatiquement désactivé.

Edition rapide du bloc d'effets DRIVE-AMP

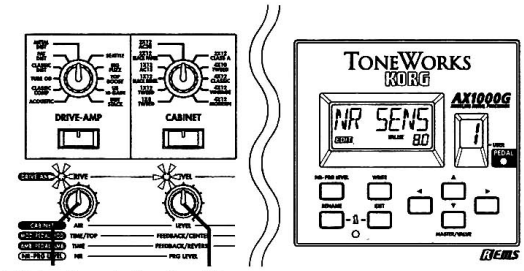
Dans l'état par défaut de chaque mode, les paramètres du bloc d'effets **DRIVE-AMP** utilisés par le programme sélectionné sont assignés aux boutons de valeurs (sauf lorsque l'effet est désactivé).
En tournant les boutons de valeurs respectifs, vous accéderez au mode d'édition (le témoin du bloc d'effets clignote); l'affichage de nom indique alors le nom du paramètre et l'affichage MASTER/VALUE indique la valeur. Le son change à mesure que vous tournez les boutons.

Pour modifier un effet en cours d'utilisation, utiliser les boutons de sélection des effets pour choisir l'effet souhaité.

Il n'est pas possible de procéder à l'édition lorsque d'autres fonctions sont assignées aux boutons de valeurs, lorsque l'**AX1000G** est contourné ou assourdi ou pendant l'enregistrement en mode de pratique des phrases

Réglage du niveau de réduction du bruit et du niveau des programmes

1. Si vous êtes en mode de jeu, appuyer sur le commutateur NR-LEVEL.
2. En tournant les boutons de valeurs 1 ou 2 ou en appuyant sur le commutateur NR-LEVEL, vous pouvez accéder aux écrans d'affichage permettant de régler la réduction du bruit et le niveau de chaque programme.
3. Pour régler l'importance de la réduction du bruit, utiliser le bouton de valeurs 1 (plage OFF...10 indiquée sur l'affichage MASTER/VALUE).
4. Pour régler le niveau de chaque programme, utiliser le bouton de valeurs 2 (plage 0...10 indiquée sur l'affichage MASTER/VALUE).
5. Lorsque vous avez terminé les réglages, appuyer sur EXIT pour revenir en mode de jeu.



Au lieu des boutons de valeurs 1 et 2, vous pouvez utiliser les touches de curseur pour sélectionner un paramètre et les commutateurs MASTER/VALUE (▲,▼) pour en régler la valeur.

Il n'est pas possible de désactiver la réduction du bruit.

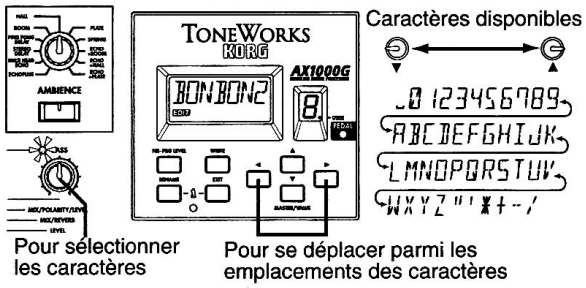
En fonction de la guitare utilisée, une élévation excessive du réglage de réduction du bruit risque de provoquer des coupures de son aux niveaux inférieurs.

Le volume de chaque programme change en fonction de la guitare utilisée. Il faut donc régler le niveau du programme en fonction de sa guitare.

Pour sauvegarder les réglages de réduction du bruit et de niveau de programme édités, vous devez mener à bien l'opération de «sauvegarde de programme». Sinon, le programme reprend ses réglages d'origine dès la mise hors tension de l'appareil ou dès la sélection d'un autre programme.

Modification des noms de programmes

Appuyer sur le commutateur RENAME et spécifier le nom de programme souhaité. Utiliser les touches de curseur (◄, ►) pour sélectionner le caractère à changer (le caractère clignote). Utiliser ensuite le bouton de valeurs 5 (ou les commutateurs MASTER/VALUE) pour sélectionner le nouveau caractère souhaité. Les caractères disponibles sont repris ci-dessous.



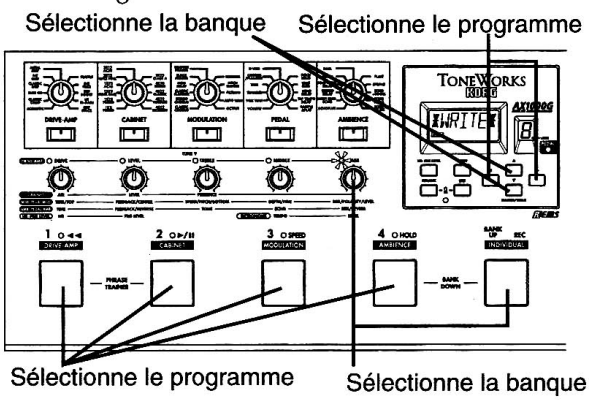
Pour sauvegarder le nom du programme modifié, vous devez mener à bien l'opération de "sauvegarde". Sinon, le programme reprend ses réglages d'origine dès la mise hors tension de l'appareil ou dès la sélection d'un autre programme.

Sauvegarde d'un programme

Voici comment sauvegarder (mémoriser) un programme édité.

1. Appuyer sur le commutateur WRITE de sorte que l'affichage de nom indique «✳**WRITE**✳». L'affichage de numéro de banque et la diode de programme clignotent.
2. Utiliser les touches MASTER/VALUE (ou le bouton de valeurs 5 et le commutateur de banque) pour sélectionner la banque de destination de sauvegarde et utiliser les touches de curseur (ou le commutateur de programmes) pour sélectionner le programme de destination de la sauvegarde.
3. Réappuyer sur le commutateur WRITE pour que l'affichage indique «**COMPLT**», pour signaler que le programme est mémorisé. L'appareil revient alors en mode de jeu.

Si vous décidez de ne pas sauvegarder le programme, appuyer sur la touche EXIT pour annuler l'opération de sauvegarde.



Si vous sauvegardez un programme sous un numéro de programme différent, le programme existant précédemment à cet emplacement sera perdu.

Il n'est pas possible de sauvegarder un programme présélectionné.

4. Appendices

Réglage de la pédale d'expression (Calibrage)

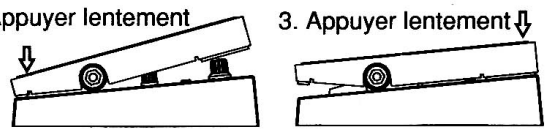
Si vous trouvez que la pédale d'expression est difficile à utiliser, effectuer la procédure suivante afin d'en tirer le meilleur parti.
Par exemple, si l'effet n'atteint pas sa valeur maximale lorsque la pédale est enfoncée à fond, ou s'il n'atteint pas sa valeur minimale lorsqu'elle est complètement relevée, utiliser la procédure suivante pour effectuer les réglages correspondants.

Lorsque vous effectuez les réglages, déplacer la pédale à la main. Un calibrage correct n'est en effet pas possible lorsque vous effectuez l'opération avec le pied

1. Mettre l'appareil sous tension tout en maintenant enfoncés simultanément la touche EXIT et le commutateur du bloc d'effets **PEDALE**. L'affichage de nom indiquera «**PEDAL**» pendant environ une seconde puis il indiquera «**MIN**».
2. Faire remonter entièrement la pédale en appuyant lentement. Lorsqu'elle s'arrête, enlever la main et appuyer sur la touche WRITE. L'affichage de nom passera de «**MIN**» à «**MAX**».

Si vous décidez d'interrompre la procédure de calibrage, appuyer sur la touche EXIT. L'affichage de mise sous tension apparaîtra et vous entrerez en mode de jeu.

3. Avancer lentement la pédale. Lorsqu'elle s'arrête, enlever votre main et appuyer sur la touche WRITE.



L'écran d'affichage indique alors "**COMPLT**" pendant environ une seconde puis l'écran de mise sous tension réapparaît et vous accédez au mode de jeu.
Lorsque la procédure de réglage est terminée, vérifier le fonctionnement de la pédale.
Sélectionner un effet qui permet de vérifier facilement son bon fonctionnement. Choisir par exemple l'effet **VOLUME** dans le bloc d'effets de la pédale; régler la valeur sur **0** et vérifier le niveau MINIMUM lorsque la pédale est entièrement remontée.

En cas d'erreur pendant la procédure de calibrage, l'écran indique "**ERROR**" et l'écran précédent le réglage réapparaît (l'écran "**MIN**"). Si l'affichage "**ERROR**" réapparaît à plusieurs reprises, un défaut s'est peut-être produit. Dans ce cas, contacter votre revendeur.

Réinitialisation des programmes utilisateurs à leurs valeurs d'usine (Rechargement)

Réinitialisation des programmes utilisateurs à leurs valeurs d'usine (Rechargement)

1. Mettre l'appareil sous tension tout en maintenant enfoncés simultanément la touche EXIT et le commutateur de banque. L'affichage de nom indiquera «**RELOAD?**».

Si vous appuyez sur la touche EXIT, l'opération de réinitialisation n'aura pas lieu et vous accéderez simplement au mode de jeu.

2. Appuyer sur le commutateur WRITE. L'affichage de nom indiquera «**RELOAD**» et l'opération de chargement commencera. Lorsque celle-ci est terminée, l'affichage indique «**COMPLT**» pendant environ une seconde; ensuite, l'affichage de mise sous tension réapparaît et vous accédez au mode de jeu.

Ne jamais mettre l'appareil hors tension pendant l'opération de réinitialisation.

Lorsque vous menez à bien l'opération de réinitialisation, tous les programmes utilisateur sont remplacés et les réglages de niveau principal, de métronome et de niveau d'entrée sont également réinitialisés.

Guide de dépannage

Avant de soupçonner un mauvais fonctionnement de l'appareil, vérifier les points suivants. Si vous ne parvenez pas à résoudre le problème de cette manière, veuillez contacter votre revendeur.

1. L'appareil ne se met pas sous tension

- L'adaptateur secteur est-il branché dans une prise secteur?(☞ p.6, 8)
- L'adaptateur secteur fourni est-il connecté? (☞ p.6,8)

2. Pas de son

- Votre guitare, ampli ou casque d'écoute sont-ils branchés dans la borne correcte? (☞p.6,8)
- L'ampli est-il sous tension et correctement réglé?
- Un des câbles de connexion est-il coupé?
- Le niveau principal de l'**AX1000G** est-il réglé sur «0» ou sur une valeur trop faible? (☞p.8)
- Le niveau de programme de l'**AX1000G** est-il réglé sur «**0**» ou sur une valeur trop faible? (☞ p.13)
- Le niveau **LEVEL** de l'effet **DRIVE-AMP** est-il réglé sur «**0**» ou sur une valeur trop faible?
- Le volume de la guitare est-il réduit au minimum?
- Le son de l'**AX1000G** est-il coupé (assourdi)?
- Si l'option **VOLUME** est sélectionnée pour l'effet **PEDALE**, la pédale est-elle entièrement relevée?

3. Les effets ne sont pas appliqués

- L'**AX1000G** est-il contourné? (☞p.9)
- Les effets utilisés par le programme sont-ils activés? (☞p.4,9)

4. Le métronome ne fonctionne pas

- L'appareil est-il en mode de jeu ou en mode individuel?
  Le métronome ne fonctionne pas en mode de pratique des phrases.
- Le niveau de sortie du métronome est-il réglé sur «**0**»? (☞p.9)

5. La pédale ne fonctionne pas

- Avez-vous sélectionné un programme qui utilise un effet du bloc **PEDALE**? (☞p.9)
- Le témoin de la pédale est-il allumé? (☞p.9)
- Essayer de régler (de calibrer) la pédale d'expression. (☞p.14)

6. Impossible de sauvegarder (l'affichage de nom indique «ERROR»)

- Recharger les programmes présélectionnés. (☞p.14)

Principales spécifications techniques

- Nombre d'effets: 56 types
  (maximum d'effets pouvant être utilisés simultanément: 8)
- Nombre de programmes: 80
  (40programmes présélectionnés, 40 programmes utilisateur)
- Entrées: Entrée guitare (prise téléphonique mono)
  AUX IN (mini-prise stéréo)
- Sorties: Sortie x 2 (prise téléphonique mono)
  Casque d'écoute (mini-prise stéréo)
- Section accordeur
  Plage de détection: 27,5 Hz - 2.093 Hz (La0 à Do7)
  Calibrage: La = 438 à 445 Hz
- Section métronome
  Tempo: bpm = 40 - 208
- Alimentation: DC9V
  (adaptateur secteur ⊕◎⊖ inclus)
- Dimensions: 420 (W) x 187.7 (D) x 65.4 (H) mm
- Poids: 2.4kg
- Eléments inclus: Manuel d'utilisation
  Adaptateur secteur

* Les spécifications techniques et la finition peuvent être sujettes à modification sans avis préalable, en vue de l'amélioration du produit.

Paramètres des effets

Bloc d'effets DRIVE-AMP

Ce modèle d'effets fournit différents effets qui permettent de modifier le son (comme le compresseur, la surmultiplication et la distorsion) conjointement avec un égaliseur à trois bandes pour régler la tonalité ou des effets qui simulent un amplificateur pour guitare.

DRIVE-AMP	Bouton 1 DRIVE	Bouton 2 LEVEL	Bouton 3 TREBLE	Bouton 4 MIDDLE	Bouton 5 BASS
ACOUSTIC	1...10	0...10	0...10	0...10	0...10
CLASSIC COMP	1...10	0...10	0...10	0...10	0...10
TUBE OD	1...10	0...10	0...10	0...10	0...10
CLASSIC DIST	1...10	0...10	0...10	0...10	0...10
FAT DIST	1...10	0...10	0...10	0...10	0...10
METAL DIST	1...10	0...10	0...10	0...10	0...10
SEATTLE	1...10	0...10	0...10	0...10	0...10
BIG FUZZ	1...10	0...10	0...10	0...10	0...10
TOP BOOST	1...10	0...10	0...10	0...10	0...10
US HI-GAIN	1...10	0...10	0...10	0...10	0...10
BRIT STACK	1...10	0...10	0...10	0...10	0...10

Simulateur acoustique

Il s'agit d'un modèle d'effet qui transforme le son d'une guitare électrique en son de guitare acoustique.

ACOUSTIC (ACOUSTIQUE) "ACOUSTIC"
Vous obtiendrez une simulation de guitare acoustique encore plus réaliste si vous utilisez un micro fixé au manche de la guitare.
Un compresseur à sensibilité réglable est incorporé.

Si le son se déforme, diminuer légèrement les paramètres **LEVEL**, **TREBLE**, **MIDDLE** et **BASS**.

Bouton 1	DRIVE	Règle la sensibilité.
Bouton 2	LEVEL	Règle le niveau de sortie.
Bouton 3	TREBLE	Règle les aiguës (la plage des hautes fréquences).
Bouton 4	MIDDLE	Règle les moyennes (la plage des moyennes fréquences).
Bouton 5	BASS	Règle les graves (la plage des basses fréquences).

Compresseur

Un compresseur accentue les sons faibles et diminue les sons forts pour atténuer les différences de volume, afin de rendre la dynamique plus régulière.

CLASSIC COMP (COMPRESSEUR CLASSIQUE) "CL COMP"
Ce genre de compresseur rend votre dynamique de jeu plus régulière et produit un léger soutien du son.

Si le son se déforme, diminuer légèrement les paramètres **LEVEL**, **TREBLE**, **MIDDLE** et **BASS**.

Bouton 1	DRIVE	Règle la sensibilité.
Bouton 2	LEVEL	Règle le niveau de sortie.
Bouton 3	TREBLE	Règle les aiguës (la plage des hautes fréquences).
Bouton 4	MIDDLE	Règle les moyennes (la plage des moyennes fréquences).
Bouton 5	BASS	Règle les graves (la plage des basses fréquences).

Surmultiplication (Overdrive), Distorsion, Fuzz, Ampli

Ce modèle d'effet offre toute une variété de sons classiques.

TUBE OD (SURMULTIPLICATION DU TUBE) "TUBE OD"
Ce modèle d'effet simule le son surmultiplié d'un ampli à tube des années 70 qui répond aux nuances de grattage.

CLASSIC DIST (DISTORSION CLASSIQUE) "CL DIST"
Ce modèle d'effet simule une pédale de distorsion type des années 70.

FAT DIST (DISTORSION GRASSE) "FATDIST"
Ce modèle d'effet simule le son gras des pédales de distorsion des années 80.

METAL DIST (DISTORSION METALLIQUE) "MTLDIST"
Ce modèle d'effet simule la distorsion métallique des années 90.

SEATTLE "SEATTLE"
Ce modèle d'effet convient parfaitement aux sons rock grunge.

BIG FUZZ "BIGFUZZ"
Un grand son et une grande figure - le fuzz certain.

TOP BOOST "TOP BST"
Ce modèle d'effet simule la distorsion type d'un Vox AC30.

US HI-GAIN "US HI-G"
Ce modèle d'effet simule la distorsion type d'un amplificateur à haut gain fabriqué aux Etats-Unis.

BRIT STACK "BRTSTK"
Ce modèle d'effet simule la distorsion type d'un amplificateur britannique à couches.

Bouton 1	DRIVE	Règle l'importance de la distorsion.
Bouton 2	LEVEL	Règle le niveau de sortie.
Bouton 3	TREBLE	Règle les aiguës (la plage des hautes fréquences).
Bouton 4	MIDDLE	Règle les moyennes (la plage des moyennes fréquences).
Bouton 5	BASS	Règle les graves (la plage des basses fréquences).

Bloc d'effets CABINET (Enceinte)

La forme de l'enceinte et le genre ainsi que le nombre de haut-parleurs représentent des éléments très importants pour définir la caractère tonal d'un amplificateur pour guitare.
Le bloc d'effets CABINET fournit des modèles qui reproduisent fidèlement les caractéristiques des enceintes et des haut-parleurs de toute une variété d'amplificateurs pour guitare, allant des amplificateurs anciens aux amplificateurs modernes.
Bien que ces modèles soient surtout efficaces lors de l'envoi des signaux à un mélangeur, etc. via une ligne de connexion directe, ils s'avèrent également efficaces lors de l'utilisation d'un ampli pour guitare.

CABINET	Bouton 1 AIR	Bouton 2 LEVEL	Bouton 3 PRESENCE	Bouton 4	Bouton 5
1x8 TWEED	AP, 0.3...9.7, Ln	1...10	0...10		
1x12 TWEED	AP, 0.3...9.7, Ln	1...10	0...10		
1x12 BLACK PANEL	AP, 0.3...9.7, Ln	1...10	0...10		
1x12 AC15	AP, 0.3...9.7, Ln	1...10	0...10		
2x12 BLACK PANEL	AP, 0.3...9.7, Ln	1...10	0...10		
2x12 AC30	AP, 0.3...9.7, Ln	1...10	0...10		
2x12 CLASS A	AP, 0.3...9.7, Ln	1...10	0...10		
4x10 TWEED	AP, 0.3...9.7, Ln	1...10	0...10		
4x12 CLASSIC	AP, 0.3...9.7, Ln	1...10	0...10		
4x12 VINTAGE	AP, 0.3...9.7, Ln	1...10	0...10		
4x12 MODERN	AP, 0.3...9.7, Ln	1...10	0...10		

1x8 TWEED "1–8 TWD"
Ce modèle d'effet simule une enceinte à dos ouvert équipée d'un haut-parleur de 8 pouces.

1x12 TWEED "1-12 TWD"
Ce modèle d'effet simule une enceinte à dos ouvert équipée d'un haut-parleur de 12 pouces et avec une tonalité blues.

1x12 BLACK PANEL "1-12 BLK"
Ce modèle d'effet simule une enceinte à dos ouvert équipée d'un haut-parleur de 12 pouces et avec une tonalité brillante.

1x12 AC15 "1-12AC15"
Ce modèle d'effet simule une enceinte britannique à dos ouvert équipée d'un haut-parleur de 12 pouces.

2x12 BLACK PANEL "2-12 BLK"
Ce modèle d'effet simule une enceinte à dos ouvert américaine équipée de deux haut-parleurs de 12 pouces.

2x12 AC30 "2-12AC30"
Ce modèle d'effet simule une enceinte britannique à dos ouvert équipée de deux haut-parleurs de 12 pouces.

2x12 CLASS A "2-12 CLA"
Ce modèle d'effet simule une enceinte moderne à dos ouvert équipée de deux haut-parleurs de 12 pouces.

4x10 TWEED "4-10 TWD"
Ce modèle d'effet simule une enceinte à dos ouvert équipée de quatre haut-parleurs de 10 pouces.

4x12 CLASSIC "4-12 CLS"
Ce modèle d'effet simule une enceinte à dos fermé équipée de quatre haut-parleurs de 12 pouces et de 25 watts.

4x12 VINTAGE "4-12 VIN"
Ce modèle d'effet simule une enceinte à dos fermé équipée de quatre haut-parleurs de 12 pouces et de 30 watts.

4x12 MODERN "4-12 MDN"
Ce modèle d'effet simule une enceinte à dos fermé équipée de quatre haut-parleurs de 12 pouces et de 75 watts.

Bouton 1 AIR — Cette fonction simule la résonance de l'enceinte et l'effet de filtre comb produit par l'interférence existant entre les haut-parleurs. Diminuer cette valeur pour produire un son plus approprié à un ampli pour guitare; l'augmenter pour produire un son plus approprié à une connexion de ligne directe.

Bouton 2 LEVEL — Règle le niveau de sortie

Bouton 3 PRESENCE — Règle la tonalité de la plage des hautes fréquences.

Si le son est déformé, abaisser légèrement les valeurs de **LEVEL** et **PRESENCE**.

Bloc d'effets MODULATION

Il s'agit de modèles d'effets de modulation comme le chorus, le flanger, le phaser et le pitch shifter.

MODULATION	Bouton 1 TIME	Bouton 2 FEEDBACK	Bouton 3 SPEED/PITCH	Bouton 4 DEPTH/FINE	Bouton 5 MIX/POLARITY
CLASSIC CHORUS			0.1...10[Hz]	0...10	1, 2
STEREO CHORUS	1...10		0.1...10[Hz]	0...10	
CLASSIC FLANGER	1...10	0...10	0.1...10[Hz]	0...10	
MOD DELAY	0.5...900[ms]	0...10	0.1...10[Hz]	0...10	0...10
BLACK PHASER		0...10	0.1...10[Hz]		
ORANGE PHASER		0...10	0.1...10[Hz]		
TEXTREM			1...10[Hz]	0...10	
PITCH SHIFTER	0...900[ms]	0...10	–24...24[x100 CENT]	–15...15[CENT]	0...10
FILTRON	1...10	0...10		0...10	up, dn
AUTO WAH	1...10			0...10	up, dn
OCTAVE				0...10	0...10

Chorus, Flanger

Le chorus et le flanger sont des effets qui retardent légèrement le son pour en moduler la hauteur et qui combinent le son modulé avec le son d'origine pour produire une sensation d'espace modulée.

CLASSIC CHORUS (CHORUS CLASSIQUE) "CL CHOR"

Ce modèle d'effet simule le son d'un ancien appareil de chorus. Pour obtenir les meilleurs résultats, il convient de l'utiliser en stéréo afin que le son se mélange dans l'air.

Bouton 3	SPEED	Régle la vitesse.
Bouton 4	DEPTH	Régle la profondeur.
Bouton 5	MIX	1: Sert pour une sortie mono 2: Sert pour une sortie stéréo

STEREO CHORUS (CHORUS STEREO) "ST CHOR"

Ce modèle d'effet simule un ancien appareil de chorus stéréo qui inverse la phase du son de l'effet entre les canaux de gauche et de droite pour augmenter l'impression d'espace sonore. Vous pouvez produire toute une gamme de résultats variés en ajustant les trois boutons.

Bouton 1	TIME	Règle le temps de retard.
Bouton 2	——	——
Bouton 3	SPEED	Règle la vitesse.
Bouton 4	DEPTH	Règle la profondeur. Si ce bouton est placé sur la position «10», le bouton «TIME» n'aura aucun effet.

CLASSIC FLANGER (FLANGER CLASSIQUE) "CL FLAN"

Il s'agit d'un flanger ancien avec des tonalités très riches. Les réglages peuvent également être ajustés pour produire des effets du genre chorus ou vibrato.

Bouton 1	TIME	Règle le temps de retard. Ce bouton contrôle la largeur de bande sur laquelle l'effet est appliqué. A mesure que ce réglage approche de 0, la modulation se fait à une hauteur de son plus élevée.
Bouton 2	FEEDBACK	Règle la force du caractère tonal. Pour produire un effet semblable à celui d'un avion à réaction, augmenter la valeur au niveau souhaité.
Bouton 3	SPEED	Règle la vitesse.
Bouton 4	DEPTH	Règle la profondeur. Si ce bouton est placé sur la position «10», le bouton «TIME» n'aura aucun effet.

MOD DELAY(RETARD DE MODULATION) "MOD DLY"

Cet effet module le temps de retard pour produire des effets de type chorus ou flanger. Si vous ajoutez une petite quantité de profondeur avec des réglages de temps de retard plus longs, vous pouvez obtenir un son d'écho modulé très efficace.

Bouton 1 TIME	Règle le temps de retard.
Bouton 2 FEEDBACK	Règle le feedback.
Bouton 3 SPEED	Règle la vitesse.
Bouton 4 DEPTH	Règle la profondeur.
Bouton 5 MIX	Règle la quantité du son d'effet qui sera mélangée au son direct.

Phaser

Cet effet modifie cycliquement le changement de phase du son et il mélange le son dont la phase a été modifiée au son original pour produire une modulation. Le son modifié devient de plus en plus faible à mesure que le nombre de cycles augmente.

BLACK PHASER "BL PHAS"

Il s'agit d'un ancien phaser populaire à quatre phases

ORANGE PHASER "OR PHAS"

Il s'agit ici d'un ancien phaser à 10 phases qui produit un effet plus doux.

Bouton 2	FEEDBACK	Règle le degré du caractère.
Bouton 3	SPEED	Règle la vitesse de modulation.

Trémolo

Cet effet module le volume pour ajouter de la profondeur au son.

TEXTREM "TEXTREM"

Ce modèle d'effets simule l'effet trémolo intégré dans un ampli pour guitare.

Knob 3	SPEED	Adjusts speed.
Knob 4	DEPTH	Adjusts depth.

Pitch Shifter

Cet effet permet de modifier la hauteur (le pitch) du son.

PITCH SHIFTER "PITCH"

Ce pitch shifter peut être réglé sur une plage de +/- 2 octaves.

Bouton 1	TIME	Règle le temps de retard.
Bouton 2	FEEDBACK	Règle la quantité de feedback (les répétitions du retard)
Bouton 3	PITCH	Règle l'importance du changement de hauteur.
Bouton 4	FINE	Règle avec précision l'importance du changement de hauteur.
Bouton 5	MIX	Règle la quantité du son de l'effet mélangée au son direct.

Auto Wah

Il s'agit d'un filtre wah qui s'ouvre et se ferme automatiquement en fonction de l'attaque utilisée pour jouer sur la guitare. L'effet varie en fonction du réglage de volume de la guitare.

FILTRON "FILTRON"

Il s'agit d'un type de wah automatique de filtre passe-bas.

Bouton 1	TIME	Règle la vitesse à laquelle le wah se soulève en réponse au grattage.
Bouton 2	FEEDBACK	Règle la pointe du son wah.
Bouton 3	———	———
Bouton 4	DEPTH	Règle la sensibilité de réponse du wah par rapport au grattage.
Bouton 5	POLARITY	Règle le sens dans lequel le wah s'applique.

AUTO WAH "AUTOWAH"

Il s'agit d'un wah automatique de filtre passe-bande qui équivaut à l'effet d'une pédale de wah. Il est placé avant le bloc d'effets DRIVE-AMP.

Bouton 1	TIME	Règle la vitesse à laquelle le wah se soulève en réponse au grattage.
Bouton 2	———	———
Bouton 3	———	———
Bouton 4	DEPTH	Règle la sensibilité de réponse du wah par rapport au grattage.
Bouton 5	POLARITY	Règle le sens dans lequel le wah s'applique.

Octave

Cet effet génère une hauteur de son d'une octave inférieure à celle du son d'origine et mélange l'effet au son d'origine pour ajouter une impression de profondeur et de fin en douceur.

Cet effet peut ne pas fonctionner correctement si vous jouez deux ou plusieurs cordes simultanément ou lors du jeu des cordes de faible hauteur tonale.

OCTAVE "OCTAVE"

Bouton 4	DEPTH	Règle la quantité de hauteur ultra-basse du son de l'effet (une octave au-dessous de celle d'origine)
Bouton 5	MIX	Règle la quantité du son d'origine utilisée.

Bloc d'effets PEDALE

Ces modèles d'effets permettent d'utiliser la pédale d'expression pour contrôler l'effet en temps réel. Ils comprennent des effets de pédale de volume, de type modulation comme un **VOX WAH-RING MOD** de VOX et des effets de type d'ambiance comme le **HOLD DELAY** et le **SAMPLE&PLAY**.

L'effet **VOX WAH - RING MOD** ne peut pas être utilisé en même temps que le bloc d'effets **MODULATION**. Il n'est pas possible non plus d'utiliser l'effet **HOLD DELAY - SAMPLE&PLAY** en même temps que le bloc d'effets **AMBIANCE**.

PEDAL	Bouton 1 TOP/TIME	Bouton 2 FEEDBACK/ CENTER/REVERSE	Bouton 3 BOTTOM/SPEED/ PITCH/TONE	Bouton 4 DEPTH/FINE	Bouton 5 LEVEL/MIX/ POLARITY
VOLUME					0...10
VOX WAH					
TRAVELER		0...10			0...10
TALK	A, E, I, O, U	A, E, I, O, U	A, E, I, O, U		
CHORUS/FLANGER	1...10	0...10	0.1...10	0...10	
U-VIBE				0...10	1, 2
PITCH BEND	0...900[ms]	0...10	–24...24[x100 CENT]	–15...15[CENT]	0...10
RING MOD			1...10		
HOLD DELAY	0[ms]...3[SEC]	0...10	1...10		0...10
TAP DELAY	0[ms]...3[SEC]	0...10	1...10		0...10
SAMPLE&PLAY	0.5...8[SEC]	OFF, 1, 2...8, LP1, LP2			0...10

Volume

Il s'agit d'une pédale de volume.

VOLUME "VOLUME"

Bouton 5 LEVEL — Règle le niveau minimum correspondant à la pédale lorsqu'elle est entièrement relevée.

Pedal Wah, Traveler, Talking pedal

Il s'agit d'effets de filtre wah qui utilisent la pédale pour contrôler la réponse en fréquence.

Si vous utilisez cet effet dans un programme pour lequel le bloc d'effets **MODULATION** est activé, ce dernier se désactive automatiquement.

VOX WAH "WAH"

Cet effet simule une pédale wah ancienne. Il ne possède pas de paramètres réglables et il est placé devant le bloc d'effets DRIVE-AMP.

TRAVELER "TRAVEL"

Il 'agit d'un effet wah de type filtre passe-bas modelé sur le son d'une ancienne pédale d'effet de Korg.

Bouton 1 ——— ———
Bouton 2 FEEDBACK Règle la quantité de pointe du filtre
Bouton 3 ——— ———
Bouton 4 ——— ———
Bouton 5 LEVEL Règle le niveau de sortie.

TALK "TALK"

Cet effet ajoute des impressions de type vocales au son de la guitare.

Bouton 1 TOP — Sélectionne le son de voyelle produit lorsque la pédale est enfoncée à fond.
Bouton 2 CENTER — Sélectionne le son de voyelle produit lorsque la pédale est à moitié enfoncée.
Bouton 3 BOTTOM — Sélectionne le son de voyelle produit lorsque la pédale est entièrement relevée.

* Sons de voyelle - A, E, I, O, U

Chorus/Flanger

Il s'agit d'un effet de Chorus/Flanger qui utilise la pédale pour contrôler la quantité de l'effet qui sera mélangée au son direct.

Si vous utilisez cet effet dans un programme pour lequel le bloc d'effets **MODULATION** est activé, ce dernier se désactive automatiquement.

CHORUS/FLANGER "CH/FLAN"

Bouton 1 TIME — Règle le temps de retard
Bouton 2 FEEDBACK — Règle l'importance du feedback (les répétitions avec retard).
Bouton 3 SPEED — Règle la vitesse de la modulation de hauteur.
Bouton 4 DEPTH — Règle l'intensité de la modulation de hauteur.

U-Vibe

Cet effet simule celui d'un vibraphone à pédale.

Si vous utilisez cet effet dans un programme pour lequel le bloc d'effets **MODULATION** est activé, ce dernier se désactive automatiquement.

U-VIBE "U-VIBE"

Bouton 4 DEPTH — Règle l'intensité de l'effet.
Bouton 5 MODE — 0: Mélange le son d'origine avec le son de l'effet (mode chorus)
1: Emet uniquement le son avec effet (mode vibrato)

Pitch bend

Il s'agit d'un pitch shifter qui utilise la pédale pour contrôler la hauteur du son.

Si vous utilisez cet effet dans un programme pour lequel le bloc d'effets **MODULATION** est activé, ce dernier se désactive automatiquement.

PITCH BEND "P BEND"

Bouton 1	TIME	Règle le temps de retard.
Bouton 2	FEEDBACK	Règle la quantité du feedback (les répétitions avec retard)
Bouton 3	PITCH	Règle l'importance du changement de hauteur.
Bouton 4	FINE	Règle avec précision l'importance du changement de hauteur.
Bouton 5	MIX	Règle l'importance de la partie de l'effet mélangée. Avec un réglage de 10, seul le son de l'effet est émis.

Modulateur Ring

Cet effet multiplie le son d'origine avec une onde sinusoïdale pour obtenir des effets de type sons de cloche. Vous obtiendrez les meilleurs résultats si vous utilisez un micro fixé au manche de votre guitare, si vous abaissez la tonalité et que vous grattez la corde à proximité de la 12ème frette.

Si vous utilisez cet effet dans un programme pour lequel le bloc d'effets **MODULATION** est activé, ce dernier se désactive automatiquement.

RING MOD "RINGMOD"

Il s'agit d'un modulateur ring qui permet d'utiliser la pédale pour contrôler la fréquence.

Bouton 3	PITCH	Règle la tonalité lorsque vous avancez la pédale.

Retard (Delay)

Ces effets permettent de mélanger un son retardé dans le temps au son d'origine pour ajouter une certaine profondeur et de l'espace au son.

Si vous utilisez cet effet dans un programme pour lequel le bloc d'effets **AMBIANCE** est activé, ce dernier se désactive automatiquement.

HOLD DELAY "HOLDDLY"

Cet effet fonctionnera normalement comme un effet de retard mais lorsque la pédale est enfoncée à fond vers l'avant pour activer le commutateur, le témoin de la pédale s'allume et le son est maintenu (on continue d'entendre le son de retard). Etant donné que vous pouvez utiliser la pédale pour contrôler le niveau d'entrée envoyé à l'effet de retard, vous pouvez facilement produire des effets spéciaux comme un son sur son.

TAP DELAY "TAP DLY"

Il s'agit d'un effet de retard Tap Tempo qui permet de définir le tempo de retard en appuyant deux fois sur le commutateur de pédale. Pendant la définition du tempo, le témoin de la pédale est allumé.

Bouton 1	TIME	Règle le temps de retard.
Bouton 2	FEEDBACK	Règle la quantité du feedback (les répétitions avec retard)
Bouton 3	TONE	Règle la tonalité du son de l'effet.
Bouton 4	———	———
Bouton 5	MIX	Règle la quantité du son avec effet qui se mélange au son direct.

Echantillonnage et jeu (Sample & Play)

Si vous utilisez cet effet dans un programme pour lequel le bloc **AMBIANCE** est activé, ce dernier se désactive automatiquement.

SAMPLE&PLAY "S+PLAY"

Cette fonction permet d'enregistrer une phrase d'environ 8 secondes. En utilisant le réglage sens inverse, vous pouvez produire des effets de "grattage" spéciaux.

1. Appuyer à fond sur la pédale d'expression pour accéder au mode d'attente d'enregistrement. Le témoin de la pédale clignote.
2. Jouer une phrase, etc. sur la guitare. L'enregistrement démarre automatiquement et le témoin de la pédale reste allumé.
3. Lorsque le temps d'enregistrement spécifié par le bouton TIME est écoulé, l'enregistrement s'arrête et le témoin de la pédale s'éteint. Comme alternative vous pouvez arrêter l'enregistrement avant le temps spécifié en enfonçant la pédale à fond (c'est-à-dire en appuyant sur le commutateur de pédale). Pour réenregistrer, répéter l'opération à partir du point 1.

Pendant l'enregistrement, vous pouvez également ramener la pédale puis l'enfoncer à nouveau pour arrêter l'enregistrement et démarrer la reproduction.

4. Activer la pédale d'expression. Avancer la pédale pour obtenir la reproduction de la phrase enregistrée. Si vous avez réglé le paramètre **REVERSE** sur **x1-x8**, le fait de ramener la pédale provoque la reproduction du son en sens inverse, à la vitesse spécifiée. Si vous avez réglé le paramètre **REVERSE** sur **OFF**, le son sera uniquement reproduit vers l'avant. Avec un réglage de **LP1** ou **LP2**, l'enfoncement de la pédale permet de reproduire le son en boucle, de manière répétée. Lorsque vous ramenez la pédale puis que vous l'enfoncez à nouveau, la reproduction démarre au début.

L'enregistrement ne démarre pas tant que vous ne jouez pas des sons supérieurs au seuil établi.

Le son enregistré s'efface lorsque vous accédez au mode de pratique des phrases ou lorsque l'appareil est mis hors tension.

Bouton 1	TIME	Précise le temps d'échantillonnage (temps d'enregistrement)
Bouton 2	REVERSE	**OFF**: Lorsque vous appuyez sur la pédale, le son se reproduit jusqu'à la fin puis s'arrête. **x1-x8**: Appuyer sur la pédale pour reproduire le son et ramener la pédale pour le reproduire à l'envers. **LP1**: Appuyer sur la pédale pour une repro duction en boucle et ramener la pédale pour arrêter la reproduction. **LP2**: Appuyer sur la pédale pour une repro duction en boucle et ramener la pédale pour une reproduction jusqu'à la fin de l'échantillon avant de s'arrêter.
Bouton 3	———	———
Bouton 4	———	———
Bouton 5	MIX	Règle le niveau de sortie du son échantillonné.

Bloc d'effets AMBIANCE

Il s'agit des modèles d'effets de type réverbération comme le retard (delay), la réverbération et l'écho.

AMBIENCE	Bouton 1 TIME	Bouton 2 FEEDBACK	Bouton 3 TONE	Bouton 4 ECHO	Bouton 5 MIX/REVERB
ECHO PLUS	60[mS]...3[SEC]	0...10	1...10		0...10
MULTI HEAD ECHO	180[mS]...3[SEC]	0...10	1...10	1, 2, 3, 4, 5	0...10
STEREO DELAY	0[mS]...3[SEC]	0...10	1...10		0...10
PING PONG DELAY	0[mS]...3[SEC]	0...10	1...10		0...10
ROOM	1...10		1...10		0...10
HALL	1...10		1...10		0...10
PLATE	1...10		1...10		0...10
SPRING	1...10		1...10		0...10
ECHO+ROOM	0[mS]...2[SEC]	0...10	1...10	0...10	0...10
ECHO+HALL	0[mS]...2[SEC]	0...10	1...10	0...10	0...10
ECHO+PLATE	0[mS]...2[SEC]	0...10	1...10	0...10	0...10

Simulateur d'écho de bande

Ce modèle d'effet simule l'effet d'écho de bande caractéristique produit par le son d'un enregistrement sur une bande magnétique analogique et reproduit à partir d'une tête de lecture située près de la tête d'enregistrement.

ECHO PLUS "ECHO+"

Cet effet simule l'écho d'une bande. Il simule également les différences de hauteur produites par des irrégularités dans la vitesse de rotation ainsi que la distorsion et la perte de qualité audio dues à la bande magnétique.

Bouton 1	TIME	Règle le temps de retard.
Bouton 2	FEEDBACK	Règle l'importance du feedback (les répétitions du retard)
Bouton 3	TONE	Règle la qualité tonale de l'écho.
Bouton 4	———	———
Bouton 5	MIX	Règle la quantité de mélange de l'écho avec le son direct.

MULTI HEAD ECHO (ECHO DE TETES MULTIPLES) "MH ECHO"

Cet effet simule l'écho d'une bande avec quatre têtes de lecture. Il simule également la distorsion et la perte de qualité audio dues à la bande magnétique.

Bouton 1	TIME	Règle le temps de retard.
Bouton 2	FEEDBACK	Règle l'importance du feedback (les répétitions du retard)
Bouton 3	TONE	Règle la qualité tonale de l'écho.
Bouton 4	ECHO	1: Echo traditionnel 2:  Le son retardé produit un rythme du genre "ta-ta-ta (pause)". 3:  Le son retardé produit un rythme du genre "ta (pause) ta-ta". 4:  Le son retardé produit un rythme du genre "ta-ta (pause) ta ". 5:  Le son retardé produit un rythme du genre "ta-ta-ta-ta".
Bouton 5	MIX	Règle la quantité de mélange de l'écho avec le son direct.

Retard (Delay)

STEREO DELAY "ST DLY"

Un retard stéréo avec une différence de temps entre les canaux de gauche et de droite ajoute une impression d'espace au son.

PING-PONG DELAY "PP DLY"

Il s'agit d'un retard stéréo dans lequel le son rebondit entre les canaux de gauche et de droite.

Bouton 1	TIME	Règle le temps de retard.
Bouton 2	FEEDBACK	Règle l'importance du feedback (les répétitions du retard)
Bouton 3	TONE	Règle la qualité tonale du retard.
Bouton 4	———	———
Bouton 5	MIX	Règle la quantité de mélange du son retardé avec le son direct.

Réverbération

Ce modèle d'effet simule la réverbération d'une pièce ou d'une salle de concert ou la réverbération produite par un appareil de réverbération à plaques ou à ressorts.

ROOM "ROOM"

Cet effet simule la réverbération de petites pièces de type studio à celle de pièces de taille moyenne comme un garage.

HALL "HALL"

Cet effet simule la réverbération de salles moyennes à celle de grandes salles.

PLATE "PLATE"

Cet effet simule la réverbération d'un appareil de réverbération à plaques.

SPRING "SPRING"

Ce modèle d'effet simule les appareils de réverbération à ressorts incorporés dans les ampli pour guitares.

Bouton 1	TIME	Règle la longueur de la réverbération.
Bouton 2	———	———
Bouton 3	TONE	Règle la tonalité de la réverbération.
Bouton 4	———	———
Bouton 5	MIX	Règle la quantité de mélange de la réverbération avec le son direct.

ECHO+ROOM "ECHO RM"

Il s'agit d'un modèle à deux effets qui permet d'utiliser simultanément une réverbération de pièce simulant la réverbération d'une pièce comme un petit studio à celle d'une pièce de taille moyenne comme un garage, avec un retard stéréo.

ECHO+HALL "ECHO HL"

Il s'agit d'un modèle à deux effets qui permet d'utiliser simultanément une réverbération de salle simulant la réverbération de salles de taille moyenne à grandes, avec un retard stéréo.

ECHO+PLATE "ECHO PL"

Il s'agit d'un modèle à deux effets qui permet d'utiliser simultanément une réverbération d'appareil à plaques avec un retard stéréo.

Bouton 1	TIME	Règle le temps de retard.
Bouton 2	FEEDBACK	Règle l'importance du feedback (les répétitions du retard)
Bouton 3	TONE	Règle la tonalité du son de retard.
Bouton 4	ECHO	Règle la quantité du son de retard mélangée au son direct.
Bouton 5	MIX	Règle la quantité du son de réverbération mélangée au son direct.

Liste des paramètres des programmes présélectionnés

Lors de l'activation d'un bloc d'effets désactivé, le modèle d'effet imprimé en plus fin est sélectionné. Un modèle d'enceinte approprié pour chaque programme est sélectionné dans le bloc d'effets **CABINET**. Si vous utilisez une connexion avec sortie directe à un mélangeur, etc. vous devez activer le bloc d'effets **CABINET**.

BANK#	PROGRAM	DRIVE-AMP	CABINET	MODULATION	PEDAL	AMBIENCE	NR-PRG
0	1 60'S	BIG FUZZ	*2x12 AC30*	*TEXTREM*	VOLUME	ECHO PLUS	
	Value—	7.3 5.3 5 7 4.7	2.3 8 4.3	– – 8 6.7 –	– – – – 0	112 3.3 4 – 3.3	4 10
	2 70'S	FAT DIST	*4x10 TWEED*	*BLACK PHASER*	VOLUME	MULTI HEAD ECHO	
	Value—	5.7 5.7 6.7 5.7 7.3	2 8 4.3	– 1.3 0.14 – –	– – – – 0	356 3.7 4.7 3 3.7	3 10
	3 80'S	CLASSIC DIST	*4x12 VINTAGE*	MOD DELAY	VOLUME	ECHO HALL	
	Value—	9.3 6 3 5.7 7.3	3 9 4.7	9.5 3.7 0.38 4.3 6.0	– – – – 0	101 4 7 4.3 1	4 10
	4 90'S	METAL DIST	*4x12 MODERN*	*MOD DELAY*	VOLUME	ECHO ROOM	
	Value—	9 6.7 4 4 6.7	1.7 8 6.3	625 0 0.32 4.3 6	– – – – 0	61 0 5 6.3 4.7	4 10
1	1 TELBILY	TUBE OD	1x12 BLACK PANEL	*TEXTREM*	VOLUME	ECHO ROOM	
	Value—	3 10 2 2.7 1.7	1.7 6 7	– – 4 5.3 –	– – – – 0	125 4.3 10 7.3 6.7	OFF 10
	2 TRIPPER	TOP BOOST	*2x12 AC30*	*CLASSIC CHORUS*	VOLUME	ROOM	
	Value—	2.7 9 6.7 4 7	2 8 4.3	– – 1 5 1	– – – – 0	2.7 – 6.7 – 5	3 10
	3 VOODOO1	BIG FUZZ	*4x12 CLASSIC*	*AUTO WAH*	VOX WAH	HALL	
	Value—	5.7 6.7 5.7 3 4.3	0.7 7 4.7	4 – – 5.3 UP	– – – – –	5.3 – 1.7 – 3.3	6 10
	4 VOODOO2	BIG FUZZ	*4x12 CLASSIC*	*BLACK PHASER*	U–VIBE	PLATE	
	Value—	7 6 4.3 6 4.3	1 9 3.7	– 0 8.0 – –	– – – 5.7 1	3.3 – 10 – 2.7	6 10
2	1 SUGAR	TUBE OD	*1x12 AC15*	*CLASSIC CHORUS*	CHORUS/FLANGER	HALL	
	Value—	6.7 7 4.7 3 8	2 10 0.7	– – 2 4.7 1	5.7 0 0.2 5.3 –	7.7 – 5.3 – 3	3 10
	2 Z∗P∗L∗N	FAT DIST	*4x12 VINTAGE*	*ORANGE PHASER*	VOLUME	ECHO HALL	
	Value—	4.3 7.3 2.3 3.7 8.7	1 8 6	– 7.3 0.18 – –	– – – – 0	80 4.3 5.3 5.3 1.7	4 10
	3 LIZZY	BRIT STACK	4x12 VINTAGE	*PITCH SHIFTER*	PITCH BEND	PLATE	
	Value—	6.7 5.7 6.7 5.7 6.3	2.3 7 5.7	0 0 –12 0 10	0 0 –12 0 5	3.3 – 9 – 3.7	6 10
	4 WARPIGS	BIG FUZZ	*4x12 VINTAGE*	*MOD DELAY*	VOLUME	PLATE	
	Value—	8 7 6.3 0 4.3	2.3 8 5.7	529 4 0.5 6.3 5.3	– – – – 0	3.3 – 9 – 3.3	6 10
3	1 SUMMER	CLASSIC COMP	*2x12 BLACK PANEL*	MOD DELAY	VOLUME	STEREO DELAY	
	Value—	1 8.3 4.3 3 8	1 8 5.3	49.4 0 0.1 6 6.3	– – – – 0	188 4.7 3 – 4	OFF 10
	2 SCREAM	TUBE OD	4x12 VINTAGE	*ORANGE PHASER*	VOLUME	ROOM	
	Value—	7.3 7.3 2.3 5 7	AP 8 0	– 3.7 8 – –	– – – – 0	6 – 2.3 – 2.7	2.3 10
	3 MR–FV	FAT DIST	*4x12 MODERN*	*AUTO WAH*	VOX WAH	ECHO PLUS	
	Value—	9.7 7 4 3 5	LN 9 4.3	8.3 – – 4.7 UP	– – – – –	420 4.7 4.7 – 4	6 10
	4 AIN'T	CLASSIC DIST	*4x12 CLASSIC*	*CLASSIC FLANGER*	CHORUS/FLANGER	MULTI HEAD ECHO	
	Value—	10 7 2.3 4.7 9	0.7 8 7.3	1.3 4 0.26 3.3 –	1 4 0.26 3 –	230 0 1.7 1 3.7	4 10
4	1 TALLICA	ACOUSTIC	*1x12 TWEED*	STEREO CHORUS	VOLUME	HALL	
	Value—	7.3 6.7 9.7 3 8	1 7 10	3.3 – 0.38 5.7 –	– – – – 0	7.7 – 5.3 – 2.3	2.3 10
	2 90'SVOX	TOP BOOST	*2x12 AC30*	TEXTREM	VOLUME	SPRING	
	Value—	4 8 3.3 5 8	AP 9 0.3	– – 8 6.7 –	– – – – 0	4.3 – 5.3 – 2.3	OFF 10
	3 CORN	METAL DIST	*4x12 CLASSIC*	*MOD DELAY*	VOLUME	ROOM	
	Value—	9 6 8.3 2 8	1.7 8 5.7	324 0 0.6 5.7 6.3	– – – – 0	2.7 – 6.7 – 2.3	6.3 10
	4 DYME	METAL DST	*4x12 MODERN*	*BLACK PHASER*	VOLUME	ROOM	
	Value—	10 6.3 8.7 1 6	1.3 8 6	– 2.3 0.1 – –	– – – – 0	2.7 – 6.7 – 3.3	7 10
5	1 3–HEAD–	TOP BOOST	*2x12 AC30*	STEREO CHORUS	VOLUME	MULTI HEAD ECHO	
	Value—	8.3 6.3 3 7 2.3	2.7 7 4.3	1.3 – 0.14 3 –	– – – – 0	463 3.7 5.7 3 3.7	3 10
	2 TAP DLY	TUBE OD	*1x12 BLACK PANEL*	*MOD DELAY*	TAP DELAY	*HALL*	
	Value—	7 7.7 0.7 4.3 6.3	1.3 7 0.3	729 3.7 0.26 4.7 5.7	750 3.7 4 – 7.7	6.7 – 3.3 – 4.7	3 10
	3 TOWER	SEATTLE	4x12 VINTAGE	*OCTAVE*	VOLUME	MULTI HEAD ECHO	
	Value—	2 6.3 6 4.7 6.3	0.7 8 5.7	– – – 3.3 10	– – – – 0	180 4.3 6 1 5	3 10
	4 MONSTER	METAL DIST	*1x12 TWEED*	*PITCH SHIFTER*	VOLUME	ECHO PLUS	
	Value—	10 7.7 2.3 2.7 6.3	1 7 8.3	0 0 7 0 10	– – – – 0	655 5.7 5.3 – 5.3	6 10
6	1 HOLD	CLASSIC COMP	*1x12 AC15*	STEREO CHORUS	HOLD DELAY	*STEREO DELAY*	
	Value—	5.7 8 1.3 4.7 8.3	1 7 4	1.7 – 1 5 –	3.0 0 5.3 – 8.7	750 5 5.3 – 5	OFF 10
	2 S+P SLW	TOP BOOST	*2x12 CLASS A*	*MOD DELAY*	SAMPLE&PLAY	*PLATE*	
	Value—	8.3 6 4.3 5.7 7	1 8 5	841 4 0.6 6.3 3.7	8 1 – – 8.7	2 – 5 – 6.3	3 10
	3 S+P FST	US HI–GAIN	*4x10 TWEED*	*STEREO CHORUS*	SAMPLE&PLAY	*PING PONG DELAY*	
	Value—	10 7 3.7 2.7 6.3	0.7 6 7.3	3.3 – – 0.38 5.7	8 3 – – 8.7	2 4 6.3 – 5	5 10
	4 S/LOOP	BRIT STACK	*4x12 MODERN*	*STEREO CHORUS*	SAMPLE&PLAY	*SPRING*	
	Value—	8.7 7 2.7 2.7 7	2.7 9 5	3.3 – 0.38 5.7	8 LP2 – – 8.7	3.3 – 8 – 5.3	6 10
7	1 AC/CHOR	ACOUSTIC	*1x8 TWEED*	STEREO CHORUS	VOLUME	PLATE	
	Value—	5 9.3 6.7 6.3 6.3	1 8 9.7	3.3 – 0.44 5.7 –	– – – – 0	3.3 – 9 – 5	3 10
	2 CHORUS	CLASSIC COMP	*2x12 AC30*	STEREO CHORUS	VOLUME	SPRING	
	Value—	2.7 7 8.3 5.7 6	7.7 8 1.3	3.3 – 0.8 4 –	– – – – 0	3.3 – 8 – 6	OFF 10
	3 PHASCLN	CLASSIC COMP	*1x12 BLACK PANEL*	BLACK PHASER	VOLUME	ECHO+ROOM	
	Value—	2 9.3 5.3 1 7.3	1 7 8	– 1 0.14 – –	– – – – 0	45 0 5.3 3.3 4	2 10
	4 FLANGE	FAT DIST	*1x12 BLACK PANEL*	CLASSIC FLANGER	VOLUME	HALL	
	Value—	9.3 7.7 0.7 2.3 4.3	1 8 7.7	1.7 3.3 0.16 8.3 –	– – – – 0	10 – 1.7 – 2.7	6 10
8	1 FILTRON	CLASSIC COMP	*2x12 AC30*	FILTRON	VOLUME	SPRING	
	Value—	2 9 4 2 8.3	3.3 8 2.7	7 6 – 3.3 UP	– – – – 0	7.3 – 5 – 5	3 10
	2 TRAVEL	TOP BOOST	*2x12 AC30*	*BLACK PHASER*	TRAVELER	ROOM	
	Value—	4 6.7 3 7 7.3	8.7 8 3.3	– 3.3 0.6 – –	– 6.7 – – 7	4 – 1.7 – 3	3 10
	3 FZ WAH	BIG FUZZ	*4x12 MODERN*	AUTOWAH	VOLUME	HALL	
	Value—	5.7 6.3 4.7 4 7	1.7 9 5	2.3 – – 6.3 DN	– – – – 0	4.7 – 6.7 – 4	6 10
	4 G + R	FAT DIST	*4x12 VINTAGE*	*ORANGE PHASER*	VOX WAH	ECHO+PLATE	
	Value—	10 6.3 3.7 4 6.7	1 7 5	– 5 9 – –	– – – – –	1.2 4 7.3 5.7 2	6 10
9	1 SPACE	CLASSIC COMP	*1x12 BLACK PANEL*	*PITCH SHIFTER*	PITCH BEND	HALL	
	Value—	7.3 8.7 1 4 2.7	1 9 6.7	441 4.3 –5 0 10	441 4.3 12 0 5	3.3 – 5.3 – 5.3	3 10
	2 SUBHARM	SEATTLE	*2x12 CLASS A*	OCTAVE	VOLUME	ECHO+PLATE	
	Value—	7 6.7 2.3 4 5	1 6 6	– – – 6 10	– – – – 0	320 3 4.3 5.3 4	4 10
	3 RINGMAN	CLASSIC DIST	*4x12 VIN*	*CLASSIC CHORUS*	RING MOD	MULTI HEAD ECHO	
	Value—	7.3 7 1 4 8.7	1 6 8.3	– – 0.2 3.3 2	– – 7 – –	1.37 2 8.3 3 3.7	7 10
	4 BIZKIT	BIG FUZZ	*4x12 CLASSIC*	*MOD DELAY*	TALK	ROOM	
	Value—	10 4.7 8.3 6.3 5.3	1 9 0.3	625 4 0.18 7.7 4	'A' 'E' 'I' – –	3.3 – 9.3 – 6	7.3 10

AX1000G

Manuel d'utilisation

ATTENTION

Les produits Korg sont fabriqués selon les normes et les tensions d'alimentation requises dans chaque pays. Ces produits sont garantis par le distributeur Korg dans le cadre de sa seule distribution. Tout produit KORG non vendu avec sa carte de garantie ou ne portant pas son numéro de série perd le bénéfice de la garantie du fabricant. Ces dispositions ont pour but la protection et la sécurité de l'utilisateur.

KORG INC.
15 - 12, Shimotakaido 1 - chome, Suginami-ku, Tokyo, Japan.

© 1999 KORG IN