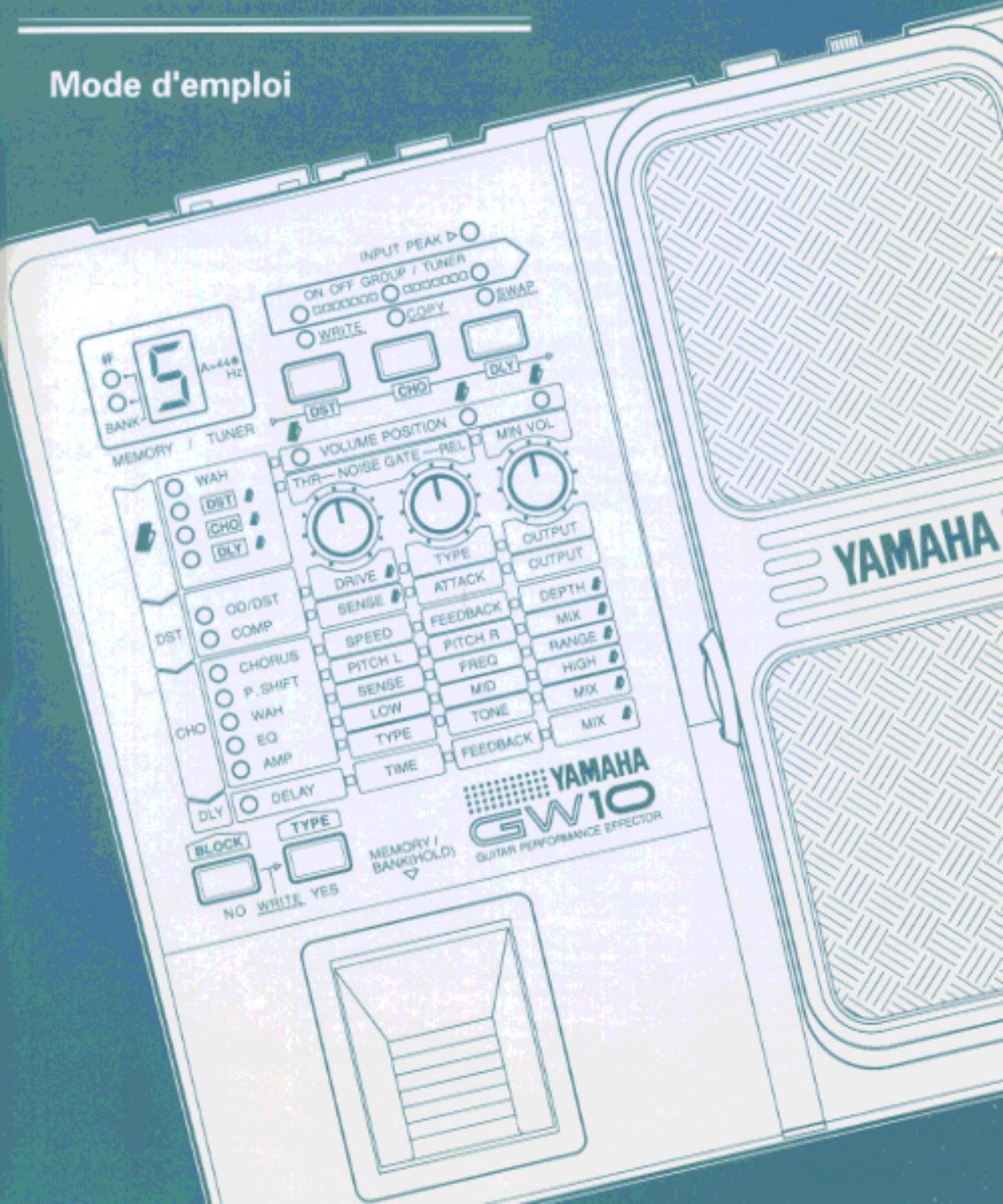


YAMAHA GW10

PROCESSEUR D'EFFETS POUR GUITARE

Mode d'emploi



Félicitations! Nous vous remercions d'avoir fait l'acquisition du processeur d'effets pour guitare GW10 de Yamaha. Le GW10 est un multi-effet portable et pratique pour guitare (ainsi que pour d'autres instruments). La haute qualité sonore des effets et la commande à pédale souple de certains paramètres font du GW10 un instrument idéal pour l'enregistrement à domicile, pour la production en studio ou pour le jeu de scène.

Les fonctions de pointe du GW10 comprennent notamment:

- Trois blocs d'effets de base, représentant la Distorsion, le Chorus et le Delay (retard).
- Des types d'effets additionnels au sein de chaque bloc, tels que le Compresseur, l'Overdrive, le Crunch, le Wah, le Simulateur d'Ampli, l'Equaliseur, le Pitch Shift et une porte de bruit (Noise Gate) incorporée.
- Un son de qualité supérieur pour tous les effets, y compris un atout sonore supplémentaire grâce à l'incorporation de tous ces effets au sein d'un seul appareil.
- Des commandes de paramètres logiques pour tous les effets, extrêmement faciles à utiliser — il est possible d'ajuster les paramètres des blocs d'effets comme vous le feriez à partir de pédales d'effets traditionnelles.
- Une commande au pied incorporée, qui facilite non seulement le réglage du volume mais fournit aussi une commande en temps réel sur un ou plusieurs paramètres d'effets. Cette commande est munie d'un commutateur (au-delà du point maximum) pour activer ou désactiver instantanément les effets sélectionnés.
- Une mémoire utilisateur qui permet de stocker jusqu'à 20 programmes d'effets, pouvant tous être sélectionnés instantanément à partir du commutateur de pédale.
- Le Tuner incorporé permet d'accorder l'instrument sans le retirer de la chaîne des signaux.

TABLE DE MATIERES

COMMENT UTILISER CE MANUEL (LIRE CETTE PARTIE EN PREMIER!)	1
PRECAUTIONS	2
COMMANDES DES PANNEAUX ET CONNECTEURS	4
APERÇU GENERAL DU SYSTEME	8
Structure interne du GW10	8
Structure des effets du GW10	9
Structure de la mémoire	10

SURVOL DES OPÉRATIONS

INSTALLATION ET JEU DU GW10	12
LES EFFETS DU GW10	15
JEU DES EFFETS PRE-SELECTIONNES	16
MODIFICATION DU SON A L'AIDE DE LA COMMANDE AU PIED	17
ACTIVATION/DESACTIVATION DE CERTAINS EFFETS	18
MODIFICATION DU SON DES EFFETS	20
SAUVEGARDE D'UN PROGRAMME D'EFFETS	23

RÉFÉRENCE

SELECTION DES PROGRAMMES D'EFFETS	24
ACTIVATION/DESACTIVATION DES BLOCS D'EFFETS	24
Utilisation des commandes du panneau pour activer et désactiver des blocs d'effets ..	24
Utilisation de la commande au pied pour activer et désactiver des blocs d'effets ..	25
Assignation de groupes de blocs d'effets pour l'activation et la désactivation	25
CHANGEMENT DE TYPE D'EFFET	25
EDITION DES PARAMETRES D'EFFETS	26
EFFETS ET PARAMETRES	27
<u>BLOC DISTORSION</u>	27
Overdrive/Distorsion (OD/DST)	27
Compresseur (COMP)	27
<u>BLOC CHORUS</u>	28
Chorus	28
Pitch Shift (Changement de hauteur de son)	28
Wah	29
Equalizer (Equaliseur)	30
Simulateur d'ampli (AMP)	30
<u>BLOC DELAY</u>	31
Delay	31
<u>NOISE GATE (Porte de bruit)</u>	32
FONCTIONNEMENT DE LA COMMANDE AU PIED	33
Pédale de commande de volume — Position de volume et volume minimum	33
Contrôle des paramètres	34
Commande d'activation/de désactivation de blocs d'effets	35
■ SUPPRESSION DE LA FONCTION D'ACTIVATION ET DE DESACTIVATION DE LA COMMANDE AU PIED ...	35
SAUVEGARDE D'UN PROGRAMME D'EFFETS (OPERATION D'ECRITURE DE DONNEES) ..	37
OPERATIONS DE COPIE ET D'ECHANGE DE DONNEES	38
Copie d'un programme d'effets sous un autre numéro de programme	38
Echange de programmes d'effets (swap)	39
RETABLISSEMENT DES PROGRAMMES D'EFFETS PRE-SELECTIONNES D'USINE	40
TUNER	41
Accord de la hauteur de son de l'instrument raccordé au GW10	41
Modification de la hauteur de son standard de la fonction Tuner	41

APPENDICE

GUIDE DE DEPANNAGE	42
Liste des paramètres/des programmes d'effets preselectionnes	44
TABEAU VIERGE DE PARAMETRES D'EFFETS	48
SPECIFICATIONS TECHNIQUES	49
INDEX	50

COMMENT UTILISER CE MANUEL (LIRE CETTE PARTIE EN PREMIER!)

Vous êtes probablement impatient d'essayer immédiatement votre nouveau GW10 et d'entendre ses capacités, plutôt que de lire de nombreuses instructions avant de pouvoir en obtenir un son.

Avant d'effectuer toute autre opération, il convient cependant de lire attentivement la section **PRECAUTIONS**. Cette section explique brièvement comment prendre soin du GW10, comment éviter de l'endommager et comment lui assurer un fonctionnement fiable et de longue durée.

Vous devez ensuite lire la section **APERÇU GENERAL** (page 8). Celle-ci constitue une importante introduction au fonctionnement interne du GW10 et elle vous permet de mieux comprendre ses différentes fonctions pour pouvoir utiliser l'appareil au maximum de ses capacités.

Pour commencer réellement à utiliser le GW10, veuillez lire la partie **SURVOL DES OPERATIONS** (page 12). Elle vous indique étape par étape comment installer le GW10, comment le raccorder correctement et, le plus important, comment en tirer les sons souhaités. Cette section présente également les programmes d'effets en vous faisant écouter ce dont l'appareil est capable et elle explique comment utiliser certaines des autres fonctions principales de l'appareil.

La section de **REFERENCE** (page 24), par contre, est un guide intégral de toutes les fonctions. Il n'est pas nécessaire de la lire toute en une fois, mais elle est là lorsque vous avez besoin d'informations concernant une caractéristique ou une fonction bien précise.

La partie **COMMANDES DES PANNEAUX ET CONNECTEURS** (page 4) sert aussi principalement de référence. En résumé, il convient d'y jeter un coup d'oeil pour se familiariser avec les commandes puis de la consulter chaque fois que cela s'avère nécessaire.

L'**INDEX**, dans la section des **APPENDICES** à la fin du manuel, se révèle aussi très utile. En effet, il reprend une liste de toutes les fonctions, caractéristiques, commandes et bornes du GW10 avec le numéro de page de référence et il permet ainsi de trouver facilement et rapidement ce que l'on cherche.

D'autres parties de la section des **APPENDICES** vont fournir toutes sortes d'informations utiles complémentaires, comme notamment une liste de tous les programmes d'effets du GW10, un guide de dépannage (lorsque le fonctionnement est autre que celui attendu) et d'autres informations importantes.

PRECAUTIONS

■ UTILISER UNE SOURCE D'ALIMENTATION ADÉQUATE

La source d'alimentation du GW10 ne peut provenir que d'un adaptateur secteur Yamaha approprié (le PA-3 fourni). L'utilisation d'un autre adaptateur peut endommager sérieusement l'appareil. Veiller également à ce que l'adaptateur corresponde au voltage principal de la zone où le GW10 doit être utilisé. (Le voltage d'entrée correct est inscrit sur l'adaptateur.)

■ SAUVEGARDE DE MÉMOIRE

Le GW10 est muni d'une pile spéciale longue durée, au lithium, qui protège les contenus de la mémoire vive interne même lorsque l'instrument est mis hors tension. La pile a une durée approximative de cinq ans à partir de la date de fabrication. Lorsqu'elle devient trop faible pour continuer à conserver le contenu de la mémoire, l'indicateur MEMORY/TUNER affiche un "L" puis trois fois "o" à la mise sous tension.

Dans ce cas, il convient d'inscrire tous les réglages nécessaires sur un morceau de papier (ou sur des copies du tableau fourni à la page 48), puis de faire remplacer la pile dès que possible par du personnel technique qualifié de Yamaha. N'ESSAYEZ JAMAIS DE LA REMPLACER PAR VOUS-MEME. (Il est nécessaire de garder une trace des enregistrements originaux car le contenu de la mémoire disparaît lors du changement de la pile).

■ EVITER UNE CHALEUR EXCESSIVE, L'HUMIDITÉ, LA POUSSIÈRE ET LES VIBRATIONS

Garder l'appareil à l'écart des endroits où il pourrait être exposé à des températures élevées (comme la lumière solaire directe) ou à l'humidité. Eviter également les emplacements sujets à une accumulation excessive de poussières ou de vibrations qui pourraient occasionner des dégâts mécaniques.

■ EVITER LES CHOCS

Bien que le GW10 soit robuste et fiable, prévu pour résister aux rigueurs normales d'une utilisation en studio ou sur scène, il convient cependant de lui éviter des chocs violents (tels que des coups ou des chutes), qui pourraient endommager l'appareil. Etant donné qu'il s'agit d'un instrument conçu avec la précision électronique, il faut aussi éviter d'appuyer de manière excessive sur les différentes commandes.

■ NE PAS OUVRIR LE BOÎTIER OU ESSAYER D'EFFECTUER DES RÉPARATIONS OU DES MODIFICATIONS

Aucun élément de l'appareil n'est accessible à l'utilisateur. Tous les travaux d'entretien doivent obligatoirement être effectués par du personnel technique qualifié de Yamaha. L'ouverture du boîtier et/ou toute opération effectuée sur les circuits internes annule automatiquement la garantie.

■ VEILLER À CE QUE L'APPAREIL SOIT BIEN HORS TENSION AVANT D'EFFECTUER LES RACCORDEMENTS OU DE LES MODIFIER

Toujours couper l'alimentation avant de connecter ou de déconnecter les câbles.

■ MANIPULER TOUTES LES CONNEXIONS AVEC PRÉCAUTION

Toujours veiller à connecter et à déconnecter tous les câbles et cordons en saisissant bien le connecteur lui-même et non en tirant sur le cordon.

■ NETTOYER AVEC UN CHIFFON DOUX ET SEC

Ne jamais utiliser de solvants tels que l'essence ou le thinner pour nettoyer l'appareil car ceux-ci peuvent en abîmer la finition. Nettoyer avec un chiffon doux et sec. Si nécessaire, utiliser un chiffon propre et doux, légèrement humecté et bien essuyer le boîtier avec un chiffon doux par après.

■ COMMANDE AU PIED

Eviter de mettre ses doigts en-dessous ou dans la commande au pied, car certains de ses éléments sont recouverts de graisse ou de lubrifiant. En ce faisant, vous pourriez non seulement vous salir les doigts mais également enlever une partie de la graisse nécessaire au bon fonctionnement de la commande.

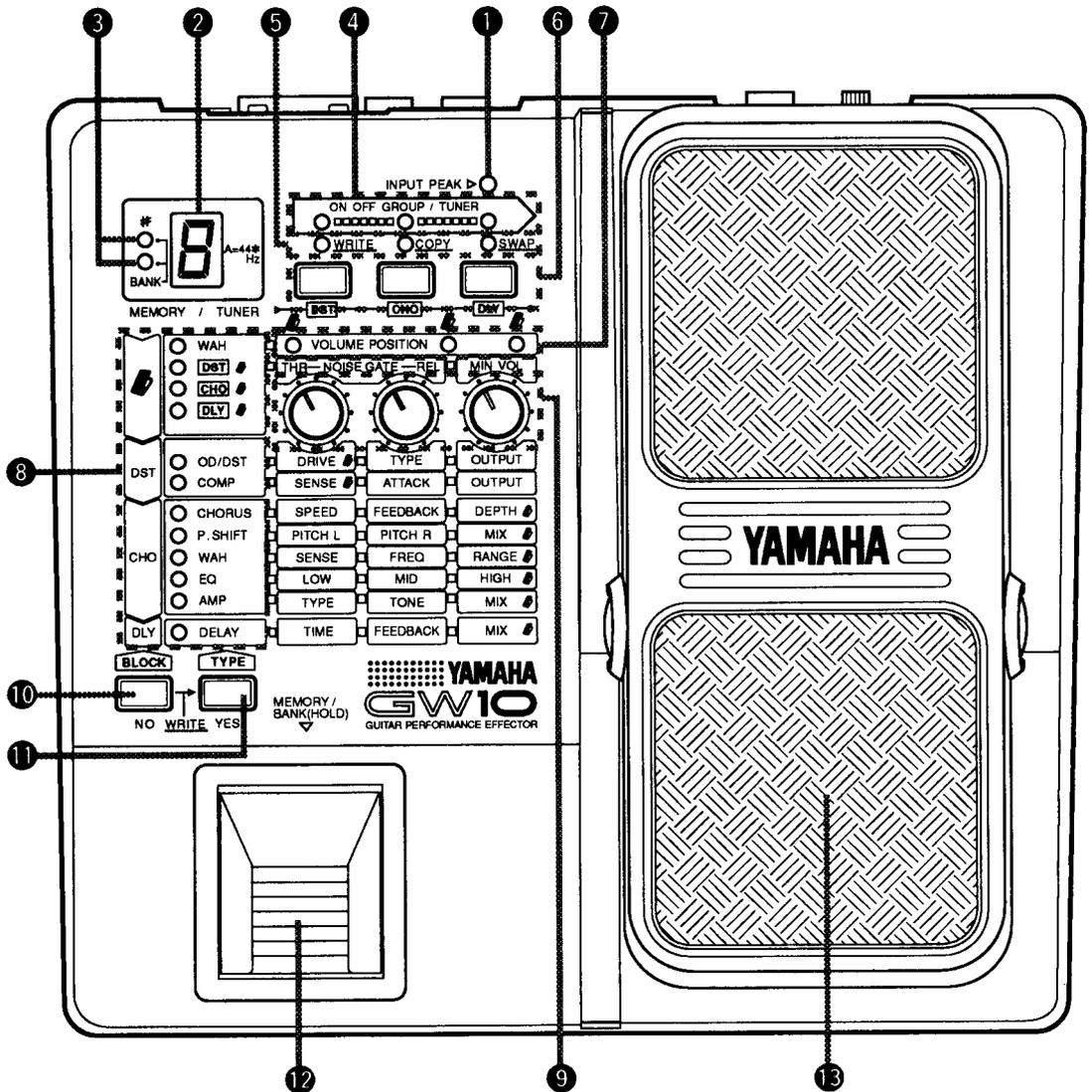
■ INTERFÉRENCES ÉLECTRIQUES

Comme le GW10 contient des circuits numériques, il se peut qu'il cause des interférences sonores ou autres s'il est placé trop près de postes de télévisions, de radios ou d'autres équipements similaires. Dans ce cas, éloigner le GW10 de l'équipement perturbé.

COMMANDES DES PANNEAUX ET CONNECTEURS

Cette section montre et décrit toutes les commandes et toutes les bornes du GW10. Comme les explications données ci-dessous sont relativement brèves, il convient de consulter les pages de références données pour plus de détails concernant chaque touche, chaque molette et chaque caractéristique. Consultez cependant cette partie dès que cela est nécessaire, lorsque vous avez besoin d'informations spécifiques concernant une commande ou un connecteur bien déterminé du GW10.

■ PANNEAU SUPERIEUR



① Témoin lumineux INPUT PEAK

Sert à contrôler le niveau du signal d'entrée. (Il va s'allumer de manière intermittente au niveau optimal; voir page 14.)

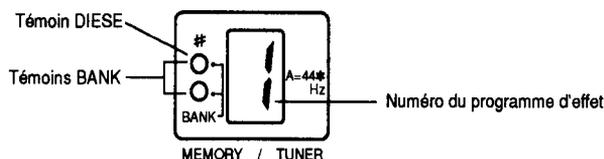
② Indicateur MEMORY/TUNER

Affiche le numéro du programme (voir page 10). Lors du fonctionnement en mode Tuner, il affiche le nom de la note ou de la corde jouée (voir page 41).

③ Témoins lumineux

BANK/DIESE (#)

Les deux témoins BANK (un vert et un rouge) indiquent la banque de programmes sélectionnée parmi les quatre disponibles (voir page 10).



Voyant DIESE (#)

Le voyant supérieur sert également d'indicateur de dièses lors de l'utilisation en mode Tuner (il fonctionne avec le nom de la note qui apparaît sur l'indicateur MEMORY/TUNER, et s'allume en cas de désaccord accidentel (voir page 10).

④ Indicateurs ON OFF GROUP/TUNER (Activation/Désactivation de Groupe/Tuner)

Ces voyants lumineux ont deux fonctions:

- Ils servent d'indicateur d'activation/de désactivation de groupe et, dans ce cas, ils correspondent aux touches de blocs d'effets situées immédiatement en-dessous d'eux; ils s'allument alors pour indiquer quels blocs d'effets peuvent être activés ou désactivés à l'aide de la commande au pied (voir pages 19, 35).
- En tant qu'indicateurs du Tuner (lors du fonctionnement en mode Tuner), ils montrent si le signal d'entrée est accordé ou non; les trois indicateurs doivent s'allumer simultanément lorsque le signal est accordé (voir page 41).

⑤ Voyants WRITE (Ecriture), COPY (Copie), SWAP (Echange de données)

Ces voyants ont deux objectifs:

- En tant qu'indicateurs WRITE/COPY/SWAP, ils clignotent lorsque l'opération respective d'écriture, de copie ou d'échange de données est mise en oeuvre (voir pages 37-39).
- En fonctionnement normal, ils servent d'indicateurs de blocs d'effets et ils correspondent aux touches de blocs d'effets situées immédiatement en-dessous d'eux; ils s'allument alors pour indiquer quels blocs d'effets sont opérationnels (voir page 18).

⑥ Touches EFFECT BLOCK / GROUP SET / UTILITY

Ces touches ont trois fonctions:

- En mode de fonctionnement normal, elles correspondent aux trois blocs d'effets (la Distorsion, le Chorus et le Delay) et elles servent à activer ou à désactiver ces blocs d'effets (voir pages 18, 24).
- Dans ce même mode, elles servent également à définir la fonction d'activation/de désactivation de groupe pour ces mêmes blocs d'effets (à savoir quels blocs d'effets pourront être activés ou désactivés à l'aide de la commande au pied) (voir page 25).
- Pour les opérations d'écriture, de copie ou d'échange de données, elles servent à sélectionner chacune des fonctions utilitaires (voir pages 37-39).

7 Indicateurs de position de volume

Lorsque la commande au pied sert de pédale de volume, un de ces voyants s'allume pour indiquer la position de la pédale dans la chaîne d'effets (voir page 33).

8 Indicateurs de type d'effet

Ceux-ci s'allument pour indiquer le type d'effet sélectionné au sein du bloc d'effets (ou pour indiquer la catégorie de paramètres sélectionnée dans le bloc de la commande au pied, représentée par le symbole de la commande au pied.). Un seul effet de chaque bloc peut être sélectionné simultanément (voir pages 21, 25, 26). Lorsque l'un de ces témoins clignote, il est possible d'éditer les paramètres correspondants. (Voir pages 20, 26.)

9 Molettes de paramètres

Elles servent à ajuster les trois paramètres d'un effet sélectionné. Les paramètres au sein d'une même colonne correspondent à la molette reprise dans cette colonne.

10 Touche BLOCK / WRITE NO

Cette touche possède plusieurs fonctions:

- En fonctionnement normal, elle sert à sélectionner les blocs d'effets pour l'édition (voir pages 20, 25, 26).
- Lorsqu'elle est maintenue enfoncée pendant quelques secondes (jusqu'à ce que tous les voyants lumineux s'éteignent), elle met l'appareil en fonction Tuner. Si vous l'enfoncez pendant le fonctionnement du Tuner, vous reviendrez à un fonctionnement normal (voir page 41).
- Lorsqu'elle est maintenue enfoncée et que l'on appuie simultanément sur la touche **TYPE**, elle rend les fonctions d'écriture, de copie et d'échange de données opérationnelles (voir pages 37-39).
- Pendant les opérations d'écriture, de copie et d'échange de données, elle sert à annuler l'opération en cours (voir pages 37-39).

11 Touche TYPE / WRITE YES

Cette touche possède également plusieurs fonctions:

- En mode de fonctionnement normal, elle sert à sélectionner les différents blocs d'effets pour l'édition (voir pages 21, 25, 26).
- En fonctionnement normal (lorsqu'aucun voyant lumineux ne clignote), elle sert aussi à avancer parmi les numéros de programmes d'effets (voir pages 10, 11, 24).
- En mode de fonctionnement Tuner, elle sert à régler l'accord standard de la note A ("la") située au-dessus de C ("do") moyen (entre 440 et 445) (voir page 41).
- Lorsque l'on appuie sur cette touche tout en maintenant la touche **BLOCK** enfoncée, elle active les fonctions d'écriture, de copie et d'échange de données (voir pages 37-39).
- Dans les fonctions d'écriture, de copie et d'échange de données, elle sert à exécuter l'opération demandée (voir pages 37-39).

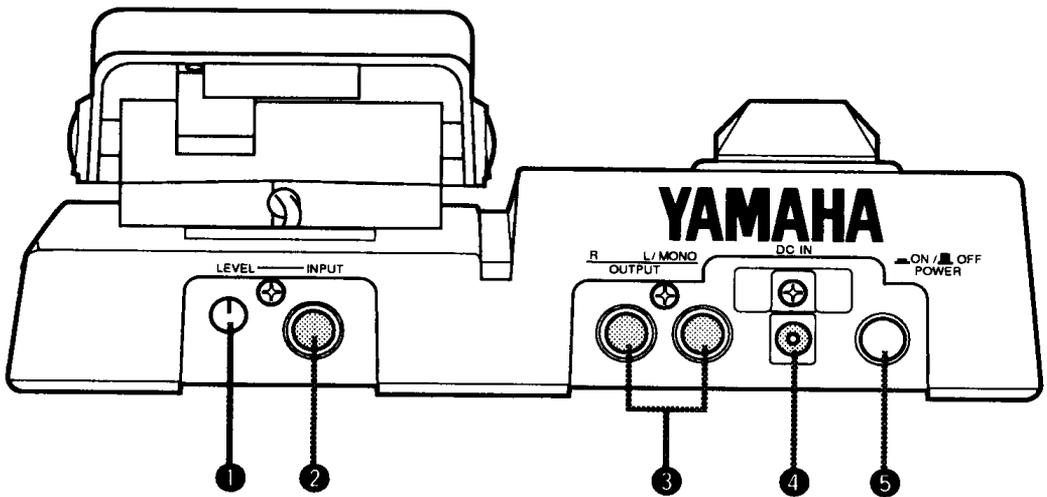
12 Commutateur de pédale MEMORY/BANK

- Si vous appuyez sur ce commutateur en mode de fonctionnement normal ou pendant des opérations d'écriture, de copie ou d'échange de données, les numéros des programmes d'effets vont défiler. Si vous maintenez le commutateur enfoncé, les numéros des banques de données vont passer en revue (voir pages 10, 24).
- Si vous appuyez sur le commutateur pendant le fonctionnement en mode Tuner, vous reviendrez au fonctionnement normal (voir page 41).

13 Commande au pied

Elle permet d'avoir un contrôle continu sur le volume ou sur un paramètre d'effet préalablement sélectionné. Lorsque vous appuyez fermement sur la pédale et que vous dépassez le maximum, elle permet d'activer et de désactiver les blocs d'effets sélectionnés (voir pages 19, 25). Si vous appuyez fermement à fond pendant plusieurs secondes (jusqu'à ce que tous les voyants lumineux s'éteignent), elle met le GW10 en mode Tuner (voir page 41).

■ PANNEAU ARRIERE



❶ **Commande de niveau d'entrée ou INPUT LEVEL**

Permet de régler le niveau d'entrée des signaux (voir page 14).

❷ **Jack INPUT**

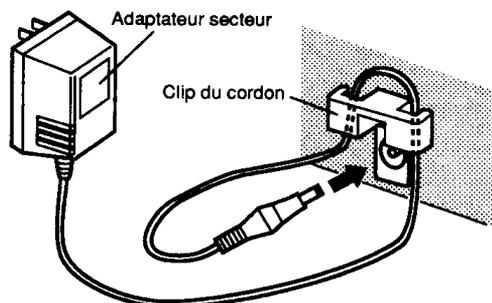
Sert à raccorder un autre instrument (guitare, basse, etc.). (Voir pages 12-13 pour de plus amples renseignements concernant les connexions d'entrée et de sortie.)

❸ **Jacks L/MONO et R OUTPUT (sortie)**

Pour la sortie mono ou stéréo du son de l'instrument. Raccordez deux de ces bornes aux canaux gauche et droit correspondants de votre système d'amplification stéréo pour profiter pleinement des effets stéréo du GW10. Pour un fonctionnement mono, raccordez le système à la borne L/MONO; celle-ci vous donnera un mélange mono du son de l'instrument lorsque la borne R OUTPUT n'est pas raccordée.

❹ **Terminal DC IN**

Sert à connecter l'adaptateur secteur PA-3 fourni.



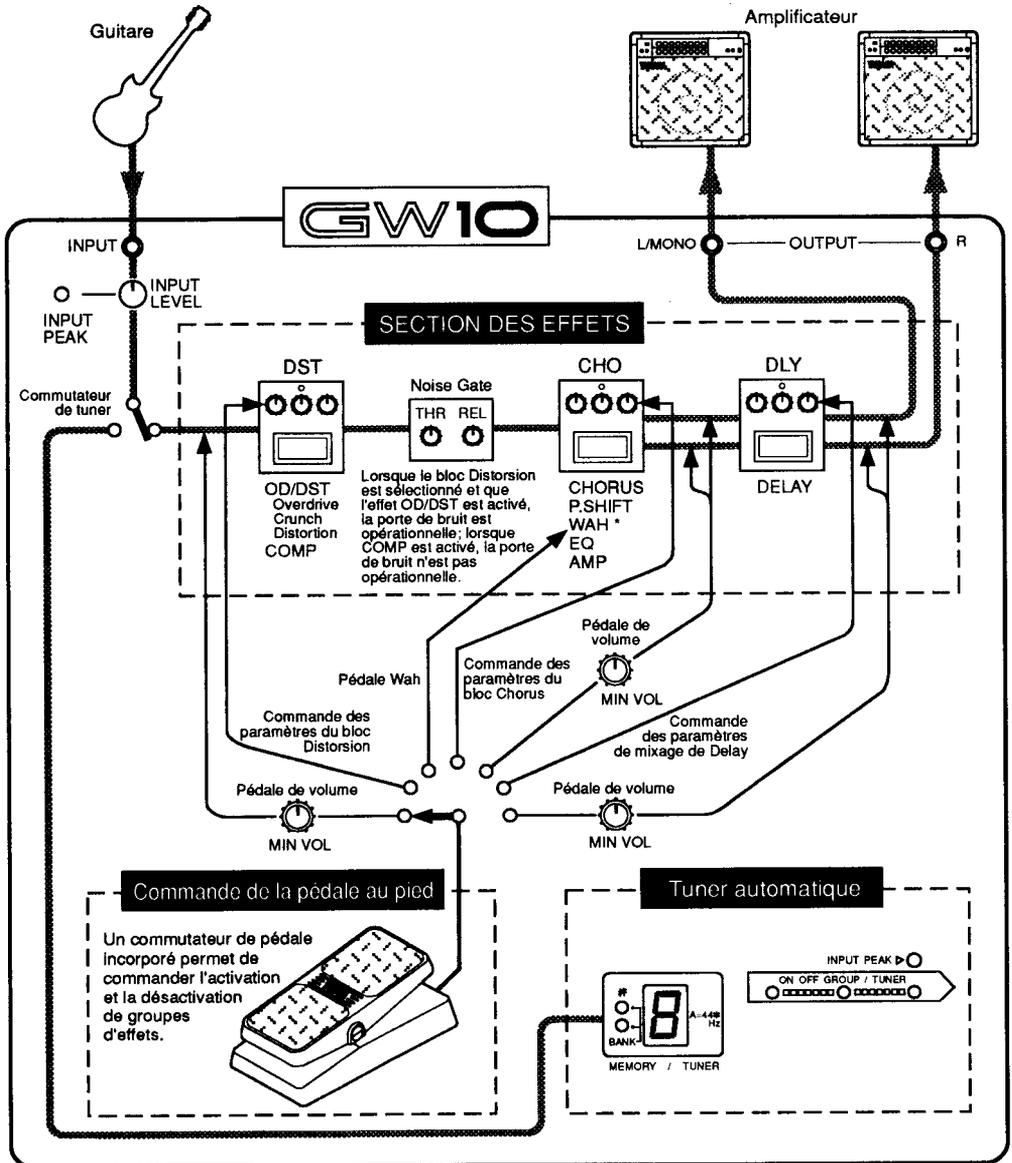
❺ **Interrupteur d'alimentation MARCHE/ARRET (POWER ON/OFF)**

APERCU GENERAL DU SYSTEME

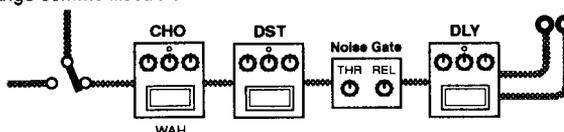
Cette section donne un aperçu général du GW10, de la structure de base de ses différentes fonctions et de son système de mémoire. Si vous comprenez globalement le fonctionnement interne de l'appareil, tel qu'il est expliqué dans cette partie, vous disposez de tous les outils nécessaires pour profiter au maximum de ses fonctions et caractéristiques.

■ Structure interne du GW10

Le diagramme ci-dessous reprend la structure interne des effets et autres fonctions du GW10.



* Lorsque l'effet Wah est sélectionné dans le bloc Chorus et que le OD/DST est activé, l'ordre des effets change comme illustré ci-dessous :



■ Structure des effets du GW10

Lors de l'utilisation du GW10, n'oubliez jamais que la structure de ses effets correspond fondamentalement à une hiérarchie à quatre niveaux: 1) **Les programmes d'effets**, 2) **les blocs d'effets**, 3) **les types d'effets** et 4) **les paramètres d'effets**.

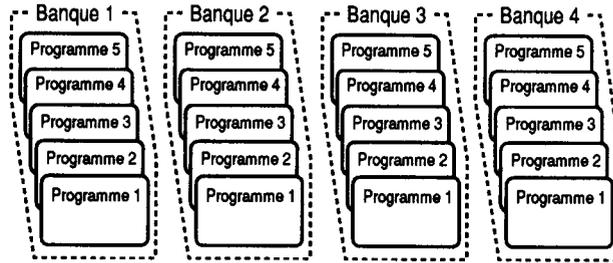
Un **programme d'effets** se compose de trois **blocs d'effets** et d'un bloc pour la commande au pied, qui peuvent tous être utilisés simultanément. Un **bloc** comprend un ou plusieurs **types d'effets**, que vous ne pouvez par contre utiliser que de manière isolée. Et chaque **type d'effet**, à l'exception de la porte de bruit, contient trois **paramètres**, qui permettent de régler la sonorité de l'effet. La logique de cette structure se retrouve dans la distribution du panneau, avec les blocs, les types et les paramètres d'effets imprimés en matrice de gauche à droite.

Blocs d'effets	Types d'effets	Paramètres d'effets*		
				
DST	OD/DST (Overdrive/ Crunch/Distortion)	DRIVE	TYPE	OUTPUT
	COMP (Compressor)	SENSE	ATTACK	OUTPUT
CHO	CHORUS	SPEED	FEEDBACK	DEPTH
	P.SHIFT (Pitch Shift)	PITCH L	PITCH R	MIX
	WAH	SENSE	FREQ	RANGE
	EQ (Equalizer)	LOW	MID	HIGH
	AMP (Amp Simulator)	TYPE	TONE	MIX
DLY	DELAY	TIME	FEEDBACK	MIX

(* répartis en colonnes en fonction des molettes de paramètres qui les contrôlent)

■ Structure de la mémoire

Les 20 programmes d'effets du GW10 sont répartis en quatre banques de données contenant chacune 5 programmes.



Pour sélectionner un programme d'effets:

- 1 Veiller à ce que le GW10 soit bien en mode de fonctionnement normal. (En d'autres termes, veiller à ce que les fonctions de Tuner ou les opérations d'écriture/de copie/d'échange de données ne soient pas activées). Pour revenir en mode de fonctionnement normal, appuyer sur la touche **BLOCK** (NO) ou simplement éteindre et rallumer l'appareil. Dans ce cas, certains voyants lumineux s'allumeront mais aucun ne clignotera.

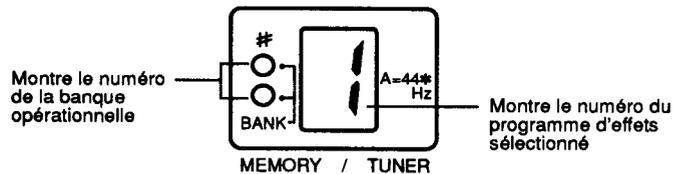
Remarque ■ Comme alternative, vous pouvez quitter la fonction Tuner en appuyant sur le commutateur de pédale **MEMORY/BANK** ou sur la commande au pied. ■

- 2 Avancer parmi les différents programmes d'effets en appuyant sur le commutateur de pédale **MEMORY/BANK** ou sur la touche **TYPE** (YES).

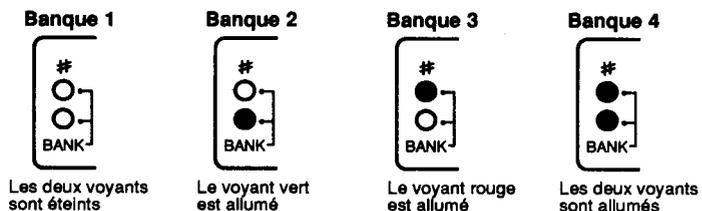


Chaque fois que vous appuyez sur l'un ou l'autre, vous passerez au programme d'effets suivant.

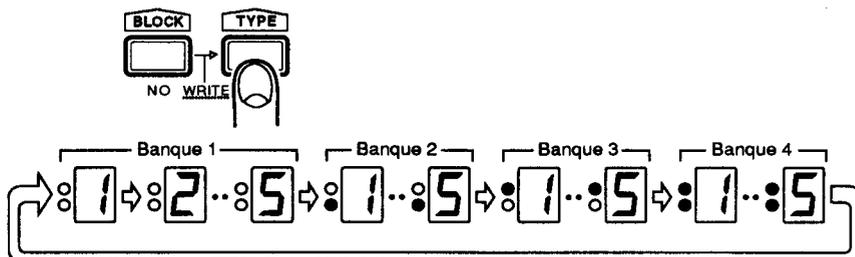
Le numéro du programme d'effets sélectionné apparaît sur l'indicateur MEMORY/TUNER et le numéro de la banque de données est indiqué par les voyants BANK.



Les quatre banques de données sont représentées par les voyants comme le montre l'illustration ci-dessous. Pour les instructions sur la façon de sélectionner d'autres banques, voir le point N°3 ci-dessous.)

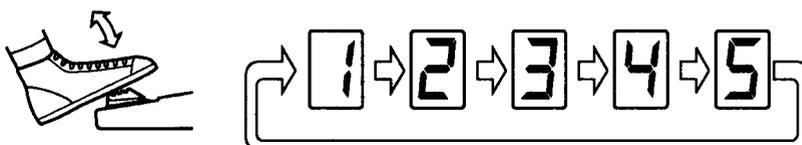


Si vous appuyez sur la touche **TYPE** (YES), les programmes d'effets et les banques vont être sélectionnés dans l'ordre. Après la sélection du dernier effet d'une banque, le GW10 passera automatiquement au premier effet de la banque suivante, comme illustré ci-dessous:



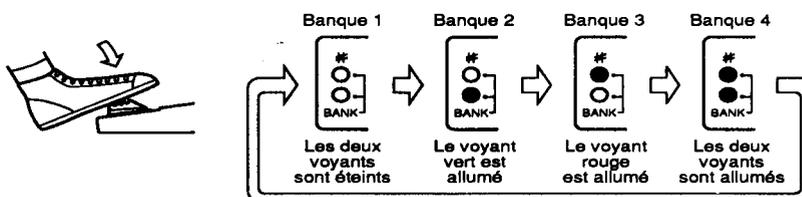
Après le dernier programme d'effets, le GW10 "ferme la boucle" et revient au premier programme.

Lors de l'utilisation du commutateur de pédale **MEMORY/BANK**, seuls les programmes d'effets de la banque choisie vont être sélectionnés dans l'ordre.



Après le dernier programme d'effets, le GW10 "ferme la boucle" et revient au premier programme de la banque.

- 3** Pour sélectionner un autre numéro de banque à l'aide du commutateur de pédale **MEMORY/BANK**, maintenez la pédale enfoncée jusqu'à ce que la banque souhaitée apparaisse.



Comme pour la sélection d'un programme d'effets, après la dernière banque, le GW10 "ferme la boucle" et revient à la première banque de données.

● Indications de banque/de programme

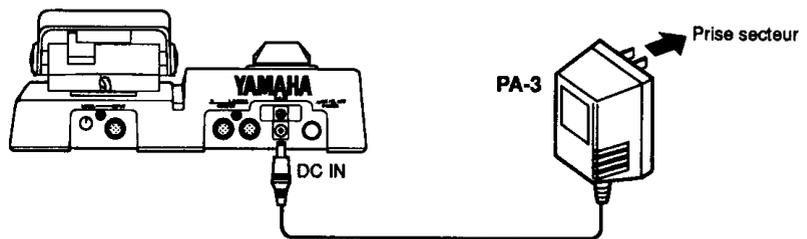
N° de banque	1					2				
N° de programme	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
Indication	○ 1	○ 2	○ 3	○ 4	○ 5	○ 1	○ 2	○ 3	○ 4	○ 5
N° de banque	3					4				
N° de programme	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
Indication	○ 1	○ 2	○ 3	○ 4	○ 5	○ 1	○ 2	○ 3	○ 4	○ 5

Survol des opérations

INSTALLATION ET JEU DU GW10

Lorsque le GW10 a été retiré de sa boîte et qu'il est prêt à être utilisé, il convient d'effectuer quelques connexions et de suivre des instructions simples pour son installation.

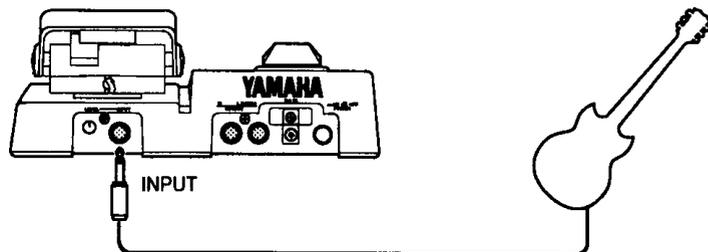
- 1** Avant tout, veiller à ce que l'interrupteur d'alimentation du GW10 soit bien désactivé AVANT d'effectuer TOUTE connexion.
- 2** Brancher le câble de sortie DC de l'adaptateur PA-3 fourni dans la borne DC IN du panneau arrière, puis brancher l'adaptateur dans une prise de courant adéquate.



Le clip pour cordon situé près de cette borne empêche de pouvoir déconnecter accidentellement la source d'alimentation en cours d'utilisation. Enrouler fermement le cordon de l'adaptateur autour du clip (voir l'illustration du panneau arrière, page 7).

ATTENTION! ■ Ne pas essayer d'utiliser un autre adaptateur secteur avec le GW10. Vérifier également que le voltage local correspond bien à celui de l'adaptateur. (Voir l'avertissement "UTILISATION D'UNE SOURCE D'ALIMENTATION CORRECTE", page 2.) ■

- 3** Brancher l'instrument dans la borne INPUT, sur le panneau arrière.



Pour la bonne compréhension de ces instructions, nous assumons que l'utilisateur emploie une guitare électrique; cependant, presque n'importe quel instrument électronique peut être utilisé.

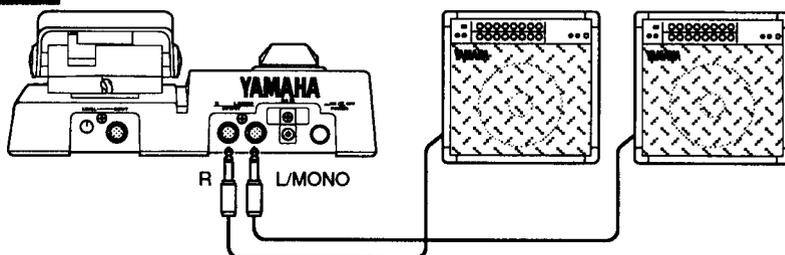
Remarque ■ Attention si vous voulez raccorder un synthétiseur ou un clavier électronique au GW10! En général, leur niveau de sortie est bien plus élevé que celui d'une guitare et dès lors, le niveau d'entrée ainsi que la commande de volume du clavier doivent être diminués d'autant. (voir point 4 ci-dessous) ■

- 4** Raccorder la ou les sortie(s) du GW10 au système d'amplification/d'enceintes acoustiques, en veillant à ce que le système soit bien mis hors tension et que toutes les commandes de volume soient sur zéro — ceci comprend les commandes de la guitare, le niveau d'entrée ou INPUT LEVEL et la commande au pied du GW10 lui-même ainsi que le volume de l'ampli (ou de la console de mixage) qui y est raccordé.

Remarque ■ Pour régler le niveau d'entrée (INPUT LEVEL) du GW10 sur le minimum, tourner la commande à fond dans un sens anti-horlogique. ■

Vous trouverez ci-dessous deux exemples de systèmes représentés. Utilisez celui qui ressemble le plus à votre installation.

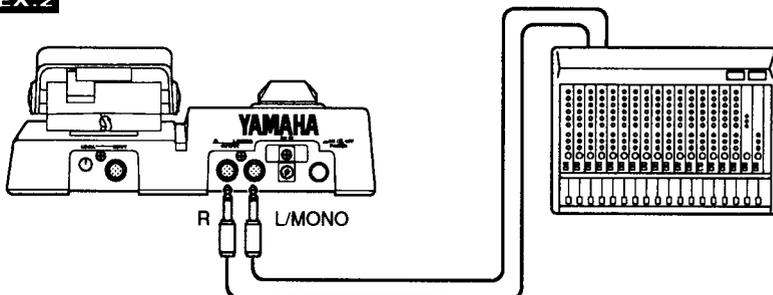
EX. 1



Dans ce cas, les sons des sorties gauche et droite du GW10 sont envoyés à deux amplificateurs de guitare différents.

Si vous n'utilisez qu'un seul ampli pour guitare, raccordez-le au jack de sortie (OUTPUT) L/MONO.

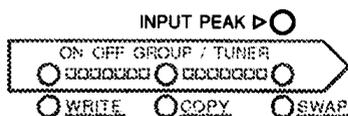
EX. 2



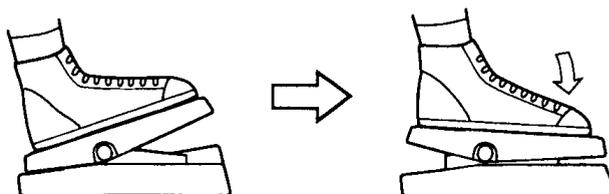
Dans ce système destiné à l'enregistrement en studio, le son des canaux gauche et droit de l'instrument/de l'effet est envoyé vers deux canaux séparés de la console de mixage. Pour obtenir les meilleurs résultats avec cette installation, il est recommandé d'utiliser l'effet Simulateur d'Ampli du bloc Chorus (voir page 30).

- 5** Mettre tout l'équipement sous tension, en commençant par le GW10 et en terminant par l'amplificateur qui y est connecté.

- 6** Tout en jouant de la guitare, augmenter peu à peu son volume et régler la commande INPUT LEVEL sur le panneau arrière du GW10. Augmenter lentement le volume à mesure que vous jouez, tout en observant le voyant INPUT PEAK (pointe des signaux d'entrée) sur le panneau. Lorsque vous jouez au plus fort sur la guitare, l'indicateur doit s'allumer de manière intermittente.



- 7** Ensuite, augmenter progressivement le volume du GW10 avec la commande au pied.



- 8** A présent que le niveau du GW10 est réglé correctement, augmenter progressivement les autres commandes de volume pour atteindre un niveau adéquat, en commençant par celle de l'ampli.

Si vous avez scrupuleusement observé toutes ces instructions, vous devriez pouvoir entendre le son de votre guitare enrichi avec les effets du GW10.

LES EFFETS DU GW10

Le GW10 est équipé d'une série d'effets logiques spécialement étudiés pour le guitariste. Comme vous le verrez ci-dessous, il permet d'activer ou de désactiver les effets à souhaits et de les régler facilement et rapidement à partir des commandes du panneau.

Il possède trois groupes ou "blocs" d'effets — la Distorsion, le Chorus et le Delay — plus un bloc spécial de commande au pied (Foot Controller) qui comprend un effet de porte de bruit (Noise Gate) et les réglages de la commande au pied.

Le bloc "Distorsion" comprend les effets Crunch, Overdrive et Compresseur alors que le bloc Chorus possède des effets Pitch Shift, Wah, d'Equaliseur et de Simulateur d'Ampli.

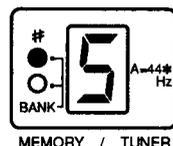
(Veuillez consulter la section EFFETS ET PARAMETRES page 27 pour plus de détails concernant ces effets.)

Avec ces trois blocs d'effets, qui peuvent être utilisés isolément ou simultanément, le GW10 possède tout ce qu'il faut pour enrichir un son, quelle que soit l'application souhaitée. De plus, des fonctions de suppression d'effets très souples (activation/désactivation) procurent encore davantage de contrôle en temps réel sur la sonorité.

JEU DES EFFETS PRE-SELECTIONNES

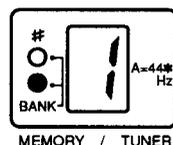
A présent, vous avez installé le GW10 et vous êtes prêt à l'utiliser. Aussi, nous allons essayer de jouer avec certains des effets pré-sélectionnés. Si vous ne l'avez pas déjà fait, lisez attentivement la partie **APERCU GENERAL**, pages 8-11, pour de plus amples informations sur sa structure de base et sur la procédure à suivre pour sélectionner les programmes d'effets.)

- 1** Tout d'abord essayez de jouer avec un brillant effet de Chorus. Utilisez le commutateur de pédale **MEMORY/BANK** pour sélectionner la banque 3, programme numéro 5.
Maintenez le commutateur de pédale enfoncé pour sélectionner la banque souhaitée et appuyez dessus à plusieurs reprises pour avancer au numéro de programme approprié; Voir pages 10-11.)



Remarque ■ Pour cet exemple, comme pour ceux qui suivent, veillez à ce que la commande au pied soit sur sa position maximale ou presque, pour vous assurer d'un volume adéquat. ■

- 2** A présent, essayez un son de distorsion pesant. Utilisez à nouveau le commutateur de pédale **MEMORY/BANK** pour sélectionner cette fois la banque 2, programme numéro 1.



- 3** Ensuite, rappelons un effet de retard très intéressant. Cette fois, utilisez le commutateur de pédale **MEMORY/BANK** pour sélectionner la banque 1, programme numéro 3.
- 4** Avant de passer à la section suivante, continuez d'explorer certains des autres programmes d'effets du GW10. Consultez la liste des programmes d'effets pré-enregistrés page 44 et jouez-en quelques-uns pour voir comment ils résonnent.

MODIFICATION DU SON A L'AIDE DE LA COMMANDE AU PIED

La commande au pied représente l'une des caractéristiques les plus souples et les plus pratiques du GW10. Elle permet non seulement de contrôler le volume mais aussi de modifier continuellement certains paramètres d'effets à mesure que vous jouez. Les exemples repris ci-dessous devraient vous donner une idée de ce que cette commande peut faire pour la sonorité.

- 1** Utilisons tout d'abord une des fonctions de volume de la commande au pied. Sélectionnez banque 4, programme d'effet numéro 3.
- 2** Amenez la commande au pied à sa position maximale et jouez sur la guitare. Vous en retirerez un volume maximum, idéal pour jouer en solo.
- 3** Maintenant, arrêtez de jouer et ramenez la pédale à sa position minimale, puis recommencez à jouer.

Remarquez les modifications effectuées afin que le volume sonore corresponde à un niveau adéquat pour les parties de fond. Comme vous pouvez le voir, la commande au pied constitue un moyen simple et instantané pour passer d'un réglage de volume à un autre.

- 4** Utilisons ensuite la commande au pied pour changer le son en temps réel. Sélectionnez banque 1, programme d'effet numéro 2.

Jouez sur la guitare et faites balancer lentement la commande au pied d'avant en arrière. Ecoutez l'effet "wah-wah" qui se glisse dans le son à mesure que vous déplacez la commande.

- 5** Finalement, sélectionnez banque 3, programme d'effet numéro 2.

Dans cet exemple, réglez d'abord la commande au pied sur sa position minimale et jouez de la guitare. Tout en continuant à gratter les cordes, amenez progressivement la pédale à sa position maximale: un riche effet de chœur va se mélanger peu à peu au son à mesure que la pédale approche de sa position maximale.

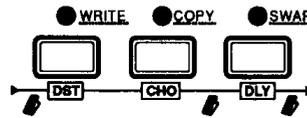
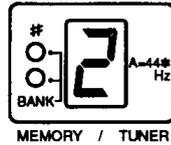
Comme vous pouvez le voir, la commande au pied est un outil polyvalent et extrêmement puissant, qui permet de contrôler largement le son à mesure que l'on joue, sans devoir retirer ses mains de l'instrument.

Consultez à nouveau la liste des programmes d'effets pré-enregistrés, page 44, en faisant attention aux programmes qui utilisent la commande au pied. Essayez-en quelques-uns pour entendre leur sonorité.

ACTIVATION/DÉSACTIVATION DE CERTAINS EFFETS

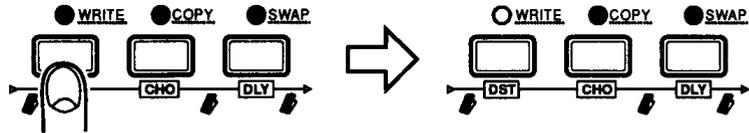
Etant donné que le son d'un effet pré-enregistré se compose en fait de trois effets différents, vous pouvez effectuer différentes modifications au niveau sonore en activant ou en désactivant certains blocs d'effets individuels.

- 1 Pour cet exemple, sélectionnez banque 1, programme d'effets numéro 2. Il fait appel à la Distorsion, au Wah et au Delay (retard).



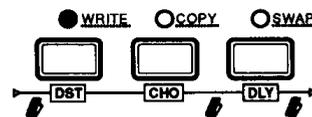
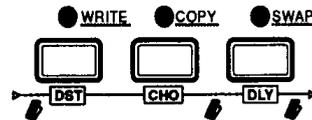
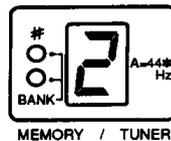
Les voyants situés au-dessus des trois touches de blocs d'effets (**DST**, **CHO**, **DLY**) devraient être allumés, pour indiquer que tous les effets sont opérationnels. Jouez sur la guitare et écoutez le son du programme d'effets.

- 2 Appuyez sur **DST** pour désactiver le bloc de distorsion. (Le voyant lumineux va s'éteindre.)



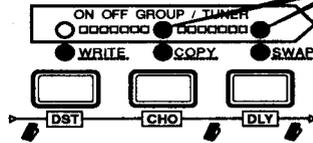
Jouez à nouveau et écoutez la modification qui s'est produite au niveau sonore. Essayez d'appuyer également sur **CHO** et **DLY** pour voir la modification subie par l'ensemble du son lors de l'activation et de la désactivation des blocs d'effets.

- 3 Dans ce programme d'effets, vous pouvez également vous servir de la commande au pied pour activer ou désactiver simultanément les blocs Chorus et Delay. Enfoncez la commande au pied à fond, puis appuyez dessus une fois, fermement. Les voyants lumineux CHO et DLY vont s'éteindre pour indiquer que les deux blocs d'effets sont désactivés.



En fonction du pré-enregistrement sélectionné, la commande au pied permet d'activer ou de désactiver différents groupes de blocs d'effets. Vous pouvez vérifier instantanément quels blocs d'effets répondent à cette fonction en regardant les voyants verts ON OFF GROUP situés au-dessus des touches de blocs d'effets. Par exemple, dans le cas du programme numéro 2, banque 1, ce sont les voyants ON OFF GROUP au-dessus de CHO et DLY qui sont allumés.

Ces voyants sont allumés pour signaler que les deux blocs d'effets correspondants peuvent être activés ou désactivés à l'aide de la commande au pied.



Remarque ■ Veillez à bien enfoncer fermement la commande au pied pour utiliser cette fonction; le ou les blocs d'effets ne seront pas correctement activés ou désactivés si la commande n'est pas enfoncée à fond. ■

MODIFICATION DU SON DES EFFETS

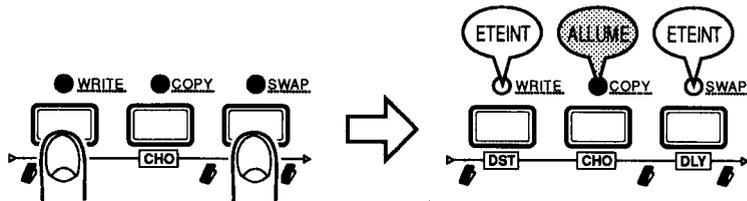
Avec le GW10, il est extrêmement facile de régler ou de changer le son des effets. Comme vous l'avez vu dans la section "activation/désactivation de certains effets" ci-dessus, il est facile de modifier le son en activant ou en désactivant des blocs d'effets. Dans la présente partie, vous allez apprendre à changer de type d'effet et à utiliser les molettes de paramètres pour altérer les réglages des effets.

ATTENTION! ■ Si vous souhaitez sauvegarder les modifications effectuées à ce stade, veillez à ne pas appuyer sur le commutateur de pédale **MEMORY/BANK** pendant l'édition. En effet, dans ce cas, le prochain programme d'effets serait rappelé, effaçant tous vos réglages. ■

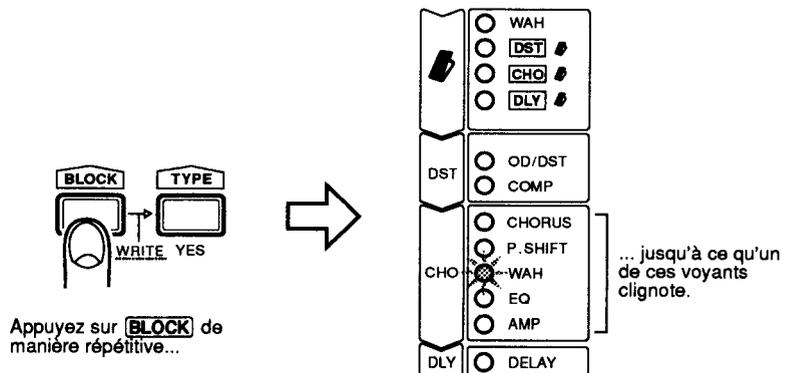
- 1 Sélectionnez un programme d'effets à l'aide de la pédale **MEMORY/BANK**. Comme vous allez complètement modifier les réglages, vous pouvez prendre n'importe quel programme d'effets.

Remarque ■ Même si vous effacez le programme d'effets pré-sélectionné à l'origine en créant et en sauvegardant vos propres configurations, il vous est possible de le récupérer par la suite. Veuillez consulter la partie **RETABLISSEMENT DES PROGRAMMES D'EFFETS PRE-ENREGISTRES A L'USINE**, page 40, pour plus de détails. N'oubliez pas cependant que, si vous rétablissez le programme d'origine, vous allez irrémédiablement effacer l'effet créé. C'est pourquoi nous recommandons de toujours avoir un enregistrement écrit des réglages effectués (voir page 48) afin de pouvoir reprogrammer l'effet par la suite si nécessaire. ■

- 2 Veillez ensuite à ce que les blocs Distorsion et Delay soient désactivés. Si vous vous souvenez de la partie précédente, vous pouvez le faire en appuyant sur les touches **DST** et **DLY** pour éteindre leurs voyants lumineux. Le bloc Chorus, par contre, doit être activé.

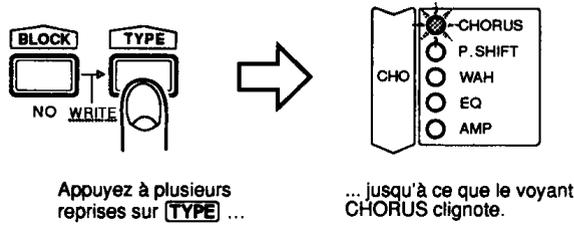


- 3 Appuyez de manière répétitive sur la touche **BLOCK** jusqu'à ce qu'un des voyants des types d'effets du bloc Chorus (CHO) se mette à clignoter.



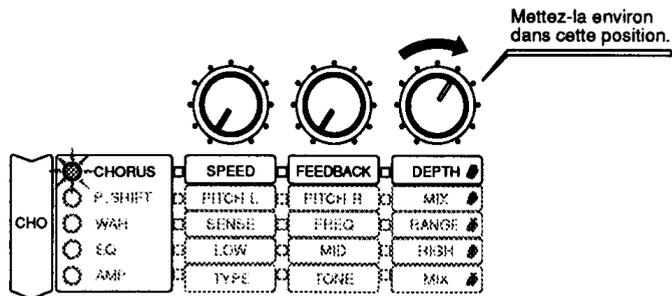
Vous venez de sélectionner le bloc Chorus pour l'éditer.

- 4** Appuyez à plusieurs reprises sur la touche **TYPE** pour sélectionner un type d'effet. Pour notre exemple, sélectionnez Chorus. (Le voyant CHORUS va se mettre à clignoter.)



Vous venez de sélectionner l'effet Chorus pour l'éditer.

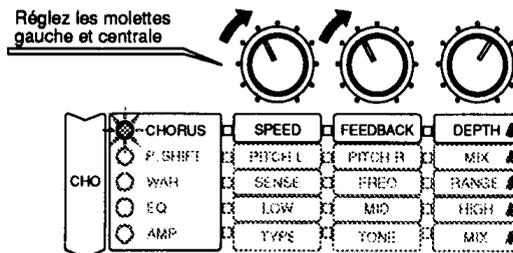
- 5** Avant d'effectuer d'autres réglages, veillez à ce que la molette de paramètres droite soit tournée au moins à mi chemin ou plus.



Lorsque le voyant CHORUS clignote, cette molette contrôle le paramètre de profondeur de Chorus. (Les indications du panneau montrent clairement la relation qui existe entre l'effet, le paramètre et la molette de paramètres; remarquez que la mention DEPTH (profondeur) se trouve sur la même rangée que le voyant CHORUS qui clignote et dans la même colonne que la molette de paramètres droite.)

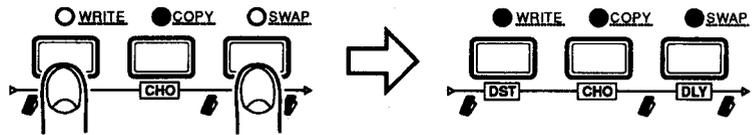
Cette procédure est nécessaire car vous pourriez ne pas entendre les modifications effectuées aux deux autres paramètres si la profondeur de Chorus n'est pas réglée sur une valeur suffisamment élevée.

- 6** Tout en jouant de la guitare, essayez de régler les molettes de paramètres gauche et centrale; celles-ci commandent respectivement la vitesse de Chorus et le Feedback.



Réglez également la molette de paramètres droite pour un accord fin du son.

- 7** A présent, utilisez les touches de blocs d'effets (**DST** et **DLY**) pour réactiver les effets de distorsion et de retard.



Jouez à nouveau et écoutez les modifications lorsque vous réactivez les effets. Tout en écoutant les changements qu'ils produisent sur l'ensemble sonore, vous pouvez continuer à adapter les réglages de Chorus pour accorder encore plus finement le son. Si vous le souhaitez, vous pouvez aussi sélectionner les effets de Distorsion et de Delay pour les éditer également.

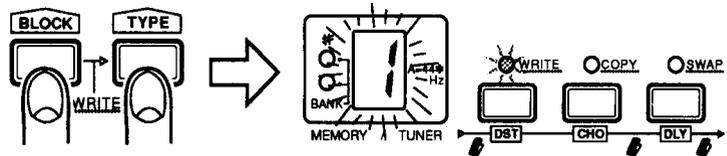
Remarque ■ Dans certains cas, il se peut que vous obteniez un feedback ou des bruits indésirables lorsque vous réglez la valeur d'un paramètre en jouant. Dès lors, il vaut parfois mieux régler le paramètre puis jouer pour écouter le changement qui s'est produit dans le son. ■

Lorsque vous êtes satisfait de vos réglages, vous voudrez sans doute les sauvegarder pour pouvoir les rappeler par la suite. Vous pouvez soit les copier sur une feuille (en utilisant une copie du tableau vierge de paramètres d'effets repris à la page 48) ou passer à la section suivante et mémoriser les réglages dans le GW10.

SAUVEGARDE D'UN PROGRAMME D'EFFETS

A présent que vous avez créé votre propre programme d'effets, il vous faudra sauvegarder les réglages sous un numéro de programme, afin de pouvoir rappeler ce programme par la suite. (Pour de plus amples informations sur la sauvegarde de programmes d'effets et autres sujets concernant la mémoire, voir la section **APERÇU GENERAL DU SYSTEME** page 8.)

- 1 Si vous avez continué à partir de la section précédente et que vous souhaitez mettre d'autres réglages en mémoire, maintenez la touche **BLOCK** (NO) enfoncée puis appuyez sur **TYPE** (YES).

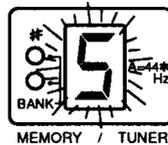


- 1) Maintenir simultanément **BLOCK** (NO) enfoncée...
- 2) ... et appuyer sur **TYPE** (YES)

Le numéro de programme de l'indicateur MEMORY/TUNER et le voyant WRITE clignotent tous deux pour indiquer que le GW10 est prêt à mémoriser les réglages sous le numéro de programme sélectionné.

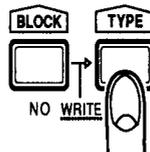
Remarque ■ Il se peut que tous les voyants s'éteignent lorsqu'on maintient la touche **BLOCK** (NO) enfoncée. C'est normal et il ne faut pas s'en inquiéter. Cependant, si vous faites ressortir la touche **BLOCK** (NO), les voyants pourraient rester éteints. Dans ce cas, enfoncez à nouveau **BLOCK** (NO) et recommencez au point 1 ci-dessus. ■

- 2 Si vous souhaitez sauvegarder les réglages sous un autre numéro de programme, utilisez le commutateur de pédale **MEMORY/BANK** pour sélectionner une autre banque et un autre numéro de programme (voir pages 10-11). (Les voyants BANK et l'indicateur MEMORY/TUNER vont clignoter)



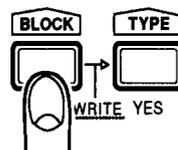
Remarque ■ La touche **TYPE** (YES) NE PEUT PAS ETRE UTILISEE à ce stade pour changer de numéro de programme d'effets, vous pouvez seulement l'utiliser pour la fonction reprise au point 3 ci-dessous. ■

- 3 Pour véritablement sauvegarder les nouveaux réglages, appuyez sur **TYPE** (YES).



Appuyer sur **TYPE** (YES) pour mémoriser les réglages.

Pour annuler l'opération et continuer l'édition, appuyer sur **BLOCK** (NO).



Appuyer sur **BLOCK** (NO) pour annuler l'opération.

Référence

Ce chapitre du manuel explique en quelques mots, mais de manière fort complète, toutes les caractéristiques et fonctions du GW10. Veuillez le consulter lorsque vous avez besoin d'informations concernant l'une ou l'autre caractéristique ou fonction.

SELECTION DES PROGRAMMES D'EFFETS

Opération

- 1 Pour sélectionner une des quatre banques, appuyez sur le commutateur de pédale **MEMORY/BANK** et maintenez-le enfoncé jusqu'à ce que le numéro de banque souhaité apparaisse sur les voyants **BANK**.
- 2 Appuyez une fois sur le commutateur de pédale (ou sur la touche **TYPE** (YES)) pour passer au numéro de programme d'effets suivant. Le numéro de programme d'effets sélectionné

apparaîtra alors sur l'indicateur **MEMORY/TUNER**.

(Pour de plus amples renseignements sur la configuration des programmes et des banques du GW10 et sur la sélection des programmes d'effets, veuillez vous référer à la partie **APERCU GENERAL DU SYSTEME**, pages 10-11).

ACTIVATION/DESACTIVATION DES BLOCS D'EFFETS

Vous pouvez modifier le son d'un programme d'effets en activant ou désactivant n'importe lequel de ses trois blocs d'effets, par le biais des commandes du panneau ou à l'aide de la commande au pied.

Utilisation des commandes du panneau pour activer et désactiver des blocs d'effets

Opération

Appuyez sur la touche de bloc d'effets (**DST**), (**CHO**) ou (**DLY**) correspondant au bloc que vous voulez activer ou désactiver. Le voyant rouge de la touche est allumé lorsque le bloc est activé et il s'éteint lorsque le bloc est désactivé.

Utilisation de la commande au pied pour activer et désactiver des blocs d'effets

La commande au pied peut servir à activer ou à désactiver instantanément des blocs d'effets prédéfinis. Les voyants verts ON OFF GROUP au-dessus des touches de blocs d'effets indiquent les blocs qui sont assignés à cette fonction. Par exemple, si les voyants verts situés au-dessus de **[CHO]** et **[DLY]** sont allumés, les blocs Chorus et Delay pourront être activés et désactivés à partir de la commande au pied. (Pour les instructions sur la manière de définir les groupes pour l'activation et la désactivation, voir le paragraphe "Assignation de groupes de blocs d'effets pour l'activation et la désactivation" ci-dessous).

Opération

Enfoncer à fond la commande au pied, puis appuyer une fois fermement. Le ou les blocs d'effets sélectionnés (ainsi que leurs voyants) vont s'activer ou se désactiver selon le cas.

Assignation de groupes de blocs d'effets pour l'activation et la désactivation

Opération

Pour définir les blocs d'effets qui devront être activés ou désactivés par l'action de la commande au pied, appuyez sur la ou les touches de blocs d'effets appropriées (**[DST]**, **[CHO]** ou **[DLY]**). Maintenez la ou les touches enfoncées pendant environ une seconde ou jusqu'à l'allumage des voyants verts situés au-dessus des touches de blocs sélectionnées.

Remarque ■ En mode de fonctionnement normal, au moins un de ces voyants restera allumé en permanence. En effet, un bloc au moins est toujours assigné pour le contrôle d'activation/désactivation à l'aide de la commande au pied. Il est néanmoins possible de désactiver complètement cette fonction; voir SUPPRESSION DE LA FONCTION ACTIVATION/DESACTIVATION PAR LA COMMANDE AU PIED, page 35. ■

CHANGEMENT DE TYPE D'EFFET

Opération

- 1 Appuyez sur **[BLOCK]** de manière répétitive jusqu'à ce que le bloc souhaité soit sélectionné. (Un des voyants du bloc pour les types d'effets va se mettre à clignoter.)
- 2 Appuyez à plusieurs reprises sur **[TYPE]** jusqu'à ce que le type d'effet souhaité soit sélectionné. (Dans le bloc, le type d'effet choisi va clignoter.)
- 3 Mémorisez les nouveaux réglages, si vous le souhaitez. (Voir SAUVEGARDE D'UN PROGRAMME D'EFFETS page 37 pour plus de détails.)

EDITION DES PARAMETRES D'EFFETS

Les programmes d'effets du GW10 peuvent facilement être "modifiés" ou édités grâce aux molettes de paramètres.

ATTENTION! ■ *Veillez à ne jamais appuyer sur le commutateur de pédale (MEMORY/BANK) pendant l'édition. Si vous le faisiez, le GW10 passerait automatiquement à la pré-sélection suivante et il effacerait tous vos réglages personnels.* ■

Opération

- 1 Désactivez tout d'abord tous les blocs d'effets (à l'aide des touches de blocs d'effets; voir page 24), à l'exception de celui que vous souhaitez éditer.

Vous allez entendre clairement l'effet isolé à éditer.

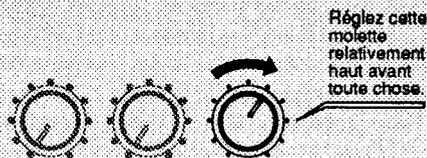
Remarque ■ *L'effet simulateur d'ampli constitue une exception possible à cette règle car les modifications qui y sont apportées sont plus facilement audibles lorsque la Distorsion est activée.* ■

- 2 Sélectionnez l'effet à éditer. Utilisez la commande **[BLOCK]** pour sélectionner le bloc d'effets souhaité, puis **[TYPE]** pour sélectionner le type d'effet. (Le voyant de l'effet choisi va clignoter.)
- 3 Tout en jouant de l'instrument qui est raccordé au GW10, réglez les molettes de paramètres. Les paramètres correspondants se trouvent sur la même ligne que le voyant d'effet clignotant. Par exemple, si vous souhaitez éditer le paramètre MID de l'effet d'équaliseur, le voyant EQ doit clignoter et il faut régler la molette de paramètres du milieu.

Remarque ■ *Dans certains cas, il se peut que vous obteniez un feedback ou des bruits indésirables lorsque vous réglez la valeur d'un paramètre tout en jouant de la guitare. Dès lors, il vaut parfois mieux régler le paramètre puis jouer pour écouter le changement qui s'est produit dans le son.* ■

Pour de plus amples informations concernant chacun des effets et leurs paramètres, veuillez consulter la section EFFETS ET PARAMETRES, page 27.

Indication ■ *En général, lors de l'édition d'un effet, il faut tourner la molette de paramètres droite jusqu'à un niveau relativement élevé avant de régler les deux autres.*



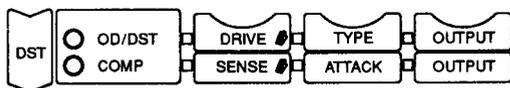
En ce faisant, vous vous assurez que tout changement effectué à l'aide des deux autres molettes sera suffisamment audible. Cette technique s'applique tout spécialement aux effets dont le troisième paramètre est la sortie (output) ou le mixage (mix), étant donné qu'ils affectent directement le niveau sonore de l'effet. ■

- 4 Pendant l'édition, réactivez un ou les deux autres effets pour écouter la manière dont l'ensemble sonore est affecté par vos modifications. Si vous le souhaitez, vous pouvez aussi sélectionner ces effets pour les éditer.
- 5 Il vous est également possible d'effectuer des modifications au niveau de la commande au pied: en sélectionnant le paramètre programmable ou la position de volume de la pédale et en définissant le volume minimum (voir pages 33 et 34).
- 6 Mémorisez les nouveaux réglages, si vous le souhaitez. (Voir SAUVEGARDE D'UN PROGRAMME D'EFFETS page 37 pour plus de détails.)

EFFETS ET PARAMETRES

Cette section détaille brièvement chaque type d'effets et ses paramètres. Pour de plus amples informations sur la sélection des effets et leur édition, voir les sections SELECTION DES PROGRAMMES D'EFFETS (page 24), CHANGEMENT DE TYPE D'EFFET (page 25) et EDITION DES PARAMETRES D'EFFETS (page 26).

BLOC DISTORSION



Le bloc Distorsion comprend les effets suivants: Overdrive, Crunch, Distorsion et Compresseur.

Overdrive/Distorsion (OD/DST)

Drive

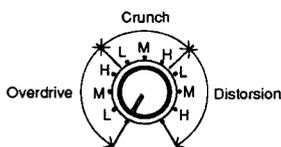
Détermine l'intensité du son d'Overdrive, de Crunch ou de Distorsion. Plus la valeur est élevée, plus grande sera la distorsion.

Indication ■ Pour obtenir les meilleurs résultats, nous conseillons de régler le paramètre Drive entre midi et trois heures environ. ■

Type

Détermine le type d'effet de distorsion: Overdrive, Crunch ou Distorsion. L'Overdrive recrée un son chaleureux, semblable à la surmultiplication naturelle d'un ampli à tube. Le Crunch est un riche effet de distorsion idéal pour les accords puissants et le rock'n'roll. La distorsion est un son de distorsion dur, plus métallique, excellent pour le cri des lignes conductrices.

La position qui va du minimum à environ 10 heures correspond à l'Overdrive, celle de 11 à 1 heure au Crunch et celle de 2 heures au maximum, à la Distorsion. Trois réglages différents sont également disponibles au sein de chaque effet: Low, Mid et High.



Un changement sonore réel est audible lorsque que l'on "franchit" la ligne entre deux types ou deux réglages séparés.

Output (Sortie)

Détermine le niveau de sortie du son déformé.

Indication ■ Ce paramètre devrait être réglé sur une valeur appropriée pour éviter de soudains sauts de niveau ou des chutes brusques lors de l'activation ou de la désactivation des effets. ■

Compresseur (COMP)

Il s'agit d'un effet qui adoucit les "pointes" et les "profondeurs" du son. Il "comprime" la portée dynamique du signal, en diminuant les signaux forts et en élevant les doux. Normalement, cet effet limite les signaux de sonorités fort différentes à une portée dynamique plus adaptée à l'utilisation avec d'autres effets. La compression est particulièrement efficace sur les guitares car elle adoucit les différences de niveau causées par une technique de grattage inégale.

Sense (Sensibilité)

Définit le niveau seuil de la compression appliquée aux niveaux des signaux situés au-dessus du point de sensibilité, alors que les signaux en-dessous de ce point NE SONT PAS affectés. Un réglage au minimum permet véritablement à tous les signaux de sortir sans être comprimés (compression minimale), alors qu'un réglage au maximum applique l'effet de compression à l'ensemble des signaux (compression maximale).

Attack (Attaque)

Elle détermine le temps nécessaire avant que la compression ne commence, lorsqu'un signal d'entrée a été détecté. De longs temps d'attaques (lorsque la molette est tournée au maximum) laissent passer davantage d'attaque naturelle du signal d'entrée.

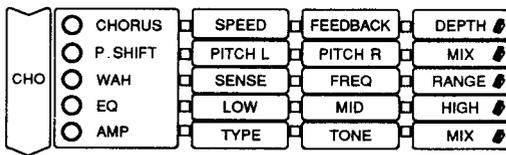
Output (Sortie)

Détermine le niveau de son du Compresseur. Des réglages supérieurs à la position de midi sont utilisés pour propulser l'ensemble des signaux à un niveau approprié, étant donné que la compression diminue en fait le niveau sonore.

Indication — EN CE QUI CONCERNE LE NIVEAU DE SORTIE ■ Comme le paramètre Output du bloc Distorsion détermine la force sonore globale, le bloc Distorsion est placé en premier lieu dans la chaîne d'effets (sauf lorsque l'effet wah est utilisé; voir l'illustration dans la section APERÇU GENERAL DU SYSTEME DU à la page 8). En général, il convient de régler ce

paramètre de sorte que le niveau sonore soit constant, que le bloc de Distorsion soit activé ou non. Si le paramètre de sortie est mis trop haut ou trop bas, il se peut que le niveau sonore saute tout à coup ou chute brusquement au moment de l'activation ou de l'activation de la Distorsion. Par contre, s'il est réglé au minimum, vous n'obtiendrez aucun son sur l'instrument. ■

BLOC CHORUS



Le bloc Chorus est constitué d'une large gamme d'effets de commandes de modulation et de ton comprenant le Chorus, le Pitch Shift, le Wah, l'Equaliseur et le Simulateur d'Ampli.

Chorus

Le Chorus utilise la modulation de la hauteur de son et la séparation du signal en stéréo pour relever nettement le son et le rendre plus riche, plus gras et plus chaleureux.

Speed (Vitesse)

Détermine la vitesse de modulation de la hauteur de son. Des réglages supérieurs à la position de 4 heures produisent de très grandes vitesses de modulation pour des effets spéciaux.

Feedback

Détermine la quantité du signal de Chorus qui revient à l'entrée Chorus. Des valeurs élevées donnent un son plus fort, semblable à celui du flanger.

Depth (Profondeur)

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

Pitch Shift (Changement de hauteur de son)

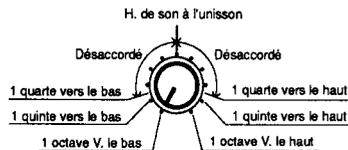
Le "pitch shift" permet de modifier la hauteur du son d'une octave vers le haut ou vers le bas par rapport à la hauteur normale. Comme l'effet est en stéréo, le changement de hauteur peut être réglé indépendam-

ment pour les canaux gauche et droit, donnant ainsi trois hauteurs différentes (y compris le signal direct original). Cette fonction peut notamment servir à créer un effet de Chorus stéréo, naturel et spacieux, dans lequel les hauteurs de son gauche et droite sont légèrement désaccordées par rapport au son direct. Vous pouvez aussi régler la hauteur de son une octave au-dessus ou en-dessous (afin qu'une guitare de six cordes résonne comme une de douze cordes) ou sur d'autres intervalles (comme par exemple un quart ou un cinquième d'octave) pour créer des harmonies instantanées et gonfler le son.

PITCH L (Hauteur de son gauche)

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 d'entrée. Sur la molette, la position de midi correspond à une hauteur de son à l'unisson, tandis qu'elle peut être continuellement désaccordée entre les positions de 9 heures et 3 heures. Des changements de hauteur de sons fixes peuvent être obtenus au-delà de ces positions:

vers le bas - une octave à 7 heures, une quinte à 8 heures et une quarte à 9 heures;
vers le haut - une quarte à 3 heures, une quinte à 4 heures et une octave à 5 heures.



PITCH R (Hauteur de son droite)

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 d'entrée. (Les réglages sont identiques à ceux de la hauteur de son gauche, expliquée ci-dessus).

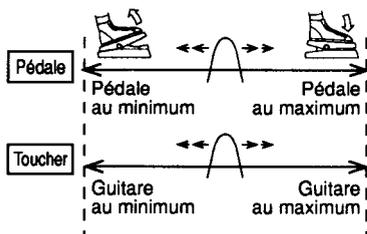
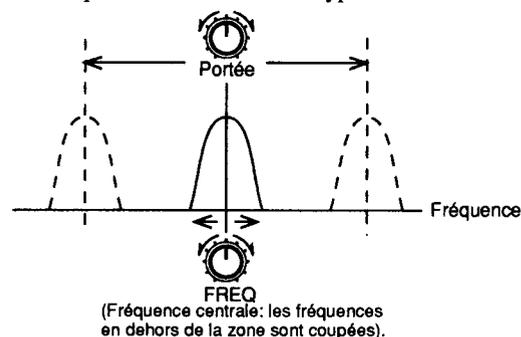
Mix

Détermine le niveau de changement pour la hauteur de son. Un réglage minimum correspond à 0%, ou aucun

changement (on entend uniquement le son original). Un réglage moyen correspond à 50%, ou à un mélange égal du son d'origine direct et de celui à hauteur altérée. Le réglage maximum, 100%, ne laisse sortir aucun son original (seuls les sons dont la hauteur a été modifiée sont audibles).

Wah

L'effet Wah est un effet de balayage de filtre qui, comme son nom l'indique, produit un son du genre "Wah". Deux différents types de Wah sont disponibles: le Toucher et la Pédale. Le Toucher permet de varier le balayage du filtre en fonction du niveau d'entrée (selon la dureté ou la force avec laquelle vous jouez) alors que la fonction Pédale permet d'"ajouter" l'effet Wah avec la commande au pied. Le type Toucher est normalement opérationnel; pour sélectionner le type Pédale, il faut que l'effet Wah soit activé dans le bloc de commande au pied. L'illustration ci-dessous montre la relation existant entre les différents paramètres et les deux types d'effets.



Pédale. l'action de la commande au pied définit le mouvement de la fréquence isolée sur la portée établie.

Toucher. le niveau du signal de la guitare définit la position de la fréquence isolée au sein de la portée établie. Lorsque le niveau de la guitare est faible, la fréquence isolée reste autour de la fréquence minimale de la portée établie. A mesure que le niveau de la guitare augmente, la fréquence isolée se déplace vers le maximum.

L'effet Wah fait appel à un filtre passe-bande mobile pour créer un effet de balayage ou d'accentuation du filtre. Les fréquences situées de part et d'autre de la fréquence centrale (définie par le paramètre Fréquence) sont coupées ou filtrées, isolant ainsi la fréquence centrale. Cette bande de fréquence est alors déplacée sur la gamme de fréquences spécifiée (telle que définie dans Portée), comme le montrent les parties de graphiques de Pédale et Toucher, reprises ci-dessus.

Indication — Au sujet des types d'effets Wah, le Toucher et la Pédale ■ Le type Toucher permet de contrôler l'effet Wah par le niveau du signal d'entrée (ou par la force avec laquelle vous jouez). En mode Toucher, le balayage du filtre (ou son "wah") se met en oeuvre au début, chaque fois qu'il est déclenché. Le toucher est normalement opérationnel lorsque l'on sélectionne l'effet wah.

Le réglage Pédale permet de contrôler le filtre manuellement à l'aide de la commande au pied. Il est uniquement disponible lorsque l'effet WAH a été sélectionné dans le bloc de commande au pied. Le voyant Wah du bloc de commande au pied s'allume pour signaler que le type Pédale est activé.

Pour commuter entre les deux types, appuyez sur **[BLOCK]** jusqu'à ce qu'un des voyants du bloc de commande au pied se mette à clignoter, puis appuyez sur **[TYPE]** pour sélectionner WAH (pour le type Pédale) ou un autre voyant de paramètre (pour le type Toucher). ■

Sense (sensibilité)

Détermine la sensibilité de l'effet Wah à l'entrée de l'instrument. (Cette fonction n'est pas disponible en actionnant la pédale Wah). Plus la valeur est élevée, plus le déclenchement de l'effet Wah se fera sensible aux signaux de faible niveau; Le mouvement du filtre passe-bande réagit à des changements de niveau même minimes.

Indication ■ Pour obtenir les meilleurs résultats, lors du jeu en solo ou en ligne, essayez de régler la fonction Sense sur une valeur élevée; lors du jeu de musique de fond ou de parties rythmiques, essayez de régler la sensibilité sur une valeur assez basse. En effet, le jeu d'une simple corde donne un niveau plus faible que le jeu des six à la fois. ■

FREQ (Fréquence)

Détermine la fréquence centrale du filtre passe-bande. L'effet Wah balaie cette partie isolée, au-dessus et en-dessous de la fréquence centrale, sur une gamme de fréquences bien spécifique, déterminée par le paramètre de portée (voir illustration ci-contre).

Range (Portée)

Détermine la largeur de la fréquence centrale, ou jusqu'à quel point le balayage s'étend au-dessus et en-dessous de la fréquence. Des valeurs plus élevées donnent un son "wah" plus prononcé (voir illustration ci-contre).

Equalizer (Equaliseur)

L'effet d'équaliseur fournit un contrôle d'accord fin sur le son grâce à un égaliseur à trois bandes.

Low

Définit la propulsion ou coupure appliquée aux basses fréquences. La position de midi correspond à une réponse terne, sans égalisation.

Mid

Définit la propulsion ou coupure appliquée aux moyennes fréquences. La position de midi correspond à une réponse terne, sans égalisation.

High

Définit la propulsion ou coupure appliquée aux hautes fréquences. La position de midi correspond à une réponse terne, sans égalisation.

Indication ■ *Faites bien attention lorsque vous utilisez les positions de niveaux les plus élevées; il pourrait en résulter une certaine déformation du son, et ce tout spécialement lorsque tous les paramètres sont réglés au maximum.* ■

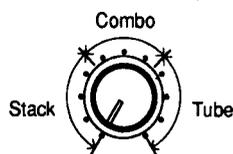
Simulateur d'ampli (AMP)

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 ampli externe n'est utilisé. Lors de l'utilisation d'un amplificateur, il constitue aussi un excellent moyen d'altérer les caractéristiques sonores de cet ampli. Cet effet simulateur d'ampli est particulièrement efficace lorsqu'il est utilisé avec un des effets de distorsion.

Type

Détermine le type d'amplificateur simulé: Stack, Combo ou Tube. 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.

Les positions allant du minimum à environ 10 heures correspondent à Stack, de 11 à 1 heures, à Combo et d'environ 2 heures au maximum, à Tube.



Un changement sonore notoire est audible lorsque l'on franchit la "ligne" entre deux types séparés.

Tone (Ton)

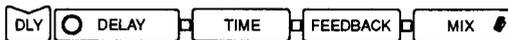
Détermine le degré auquel les hautes fréquences sont coupées ou propulsées. Si vous tournez la molette de paramètres dans le sens anti-horlogique, les hautes fréquences vont diminuer, alors qu'elles seront stimulées si vous la tournez dans le sens horlogique.

Mix

Détermine le niveau de l'effet simulateur d'ampli. Un réglage au minimum correspond à 0% (pas d'effet - seul le signal original est audible). Un réglage moyen correspond à 50%, ou à un mélange égal du son direct original et de la sortie du simulateur d'ampli. Le réglage au maximum correspond à 100% ou aucun son original (seul l'effet simulateur d'ampli est audible).

Indication ■ *Dans le cas d'enregistrements en direct, nous recommandons un réglage sur 100%.* ■

BLOC DELAY



Delay

L'effet Delay ou de retard permet d'ajouter des répétitions à retardement, semblables à un écho, au son original. Une utilisation subtile de cet effet aide à créer une impression d'espace et de profondeur dans le son - surtout du fait qu'il s'agit d'un effet de retard stéréo. Généralement, il constitue une excellente manière de faire vivre le son et de le rendre plus naturel. Le Delay peut également être utilisé dans des applications spéciales, comme la création de répétitions rythmiques au sein d'un son.

L'effet Delay du GW10 possède également une fonction de doublage, qui ajoute deux répétitions légèrement retardées au signal original, et les envoie séparément aux sorties gauche et droite (comme le montre l'illustration des paramètres Delay ci-contre). Le son doublé est trop rapide que pour être perçu comme un retard séparé mais il ajoute de la profondeur au son direct et l'enrichit, en donnant l'impression que plusieurs instruments jouent.

Le Delay a été placé à la fin de la chaîne d'effets du GW10 car il est le plus souvent utilisé pour reproduire les échos et l'ambiance qui suivent le son lorsqu'il est entendu dans un milieu de représentation réel.

Time (Temps) — Echelle: de 5 à 660 ms

Détermine le temps écoulé entre les différentes répétitions retardées par rapport au retard principal. Des retards très courts ont un effet de doublage, comme s'il y avait deux instruments au lieu d'un seul. Des retards légèrement plus longs peuvent être utilisés pour créer un écho de claque ou un effet du type réverbération. Des temps plus élevés servent en général pour des effets spéciaux, tels que la création de longs échos ou de pulsions rythmées constantes.

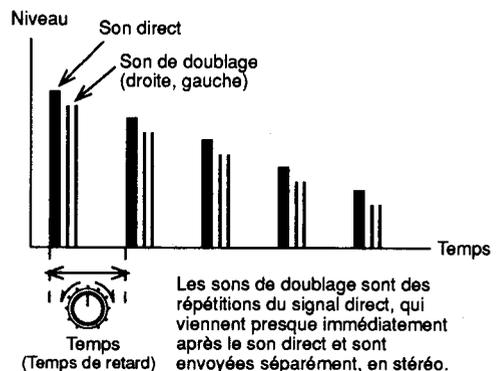
Feedback

Détermine le nombre de répétitions retardées. Comme le montre l'illustration ci-dessus, des réglages entre 7 et 8 heures permettent uniquement d'entendre le son direct et le doublage. Des réglages entre 8 et 9 heures ajoutent une seule répétition retardée, ne comprenant pas le doublage. Des réglages entre 9 heures et midi donnent plusieurs répétitions à retardement, y compris

du doublage, alors que pour des valeurs plus élevées les répétitions se prolongent presque à l'infini. Les sons de répétition s'estompent progressivement jusqu'au silence et le temps nécessaire à leur estompement est également contrôlé par le Feedback.

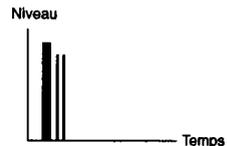
Mix

Détermine le niveau des sons de retard. Un réglage minimum correspond à 0%, ou aucun retard (seul le son original est perçu). Un réglage maximum correspond à 50%, ou un mélange équitable du son direct original et de la sortie Delay.



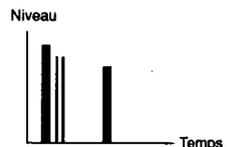
■ Lorsque le Feedback est mis entre 7 et 8 heures

Lorsque le feedback est réglé à la position minimale (environ entre 7 et 8 heures) vous entendrez uniquement le son direct et le retard de doublage.



■ Lorsque le Feedback est mis entre 8 et 9 heures

Lorsque le Feedback est programmé entre 8 et 9 heures environ, seuls le son direct (plus le doublage) et une répétition à retardement de ce son direct ne sont audibles. (Dans ce cas, le son de répétition ne comprend pas le doublage.)



■ Lorsque le réglage du Feedback est supérieur à 9 heures

Des réglages de feedback supérieurs à 9 heures ajoutent des répétitions à retardement multiples, dont le volume décroît progressivement.

NOISE GATE (Porte de bruit)

L'effet de "Porte de Bruit" est un effet isolé qui se place entre le bloc de Distorsion et les deux autres blocs. 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. Cette porte de bruit est uniquement opérationnelle lorsque le bloc de Distorsion est activé et qu'un des types d'effets de distorsion a été sélectionné (Overdrive, Crunch ou Distorsion). Lorsque le Compresseur est sélectionné, la porte de bruit est désactivée.

Pour régler les paramètres de cette porte de bruit, sélectionnez le bloc de commande au pied (Foot Controller) à l'aide de la touche **BLOCK** puis utilisez les deux molettes de paramètres en-dessous de la mention NOISE GATE.

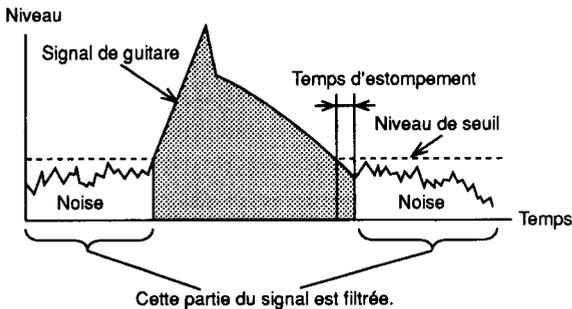
Threshold (Seuil)

Détermine la sensibilité de la porte de bruit ou la sonorité requise pour qu'un signal d'entrée parvienne à ouvrir la porte (pour passer). 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.

Release (Relâche)

Détermine le temps d'estompement, à partir du moment où le signal d'entrée dépasse le Seuil. (Comme cette commande introduit des changements subtils dans le son, il convient de faire quelques expériences; voir également l'indication ci-dessous.)

Indication ■ Pour obtenir les meilleurs résultats avec la Porte de Bruit, il peut s'avérer nécessaire d'expérimenter. Lorsque la fonction Release est réglée trop près du minimum et que le seuil n'est pas mis assez bas, le bruit pourrait revenir après que le son se soit estompé, créant ainsi un estompement surnaturel. Lorsque Release est réglé trop près du maximum, il se peut que le bruit demeure trop longtemps et résonne comme s'il prenait progressivement du volume. Pour avoir de bons résultats, évitez les réglages extrêmes (surtout dans Release) et utilisez des valeurs entre faibles et moyennes. ■



FONCTIONNEMENT DE LA COMMANDE AU PIED

La commande au pied du GW10 peut être utilisée comme pédale de volume ou comme commande en temps réel pour des paramètres d'effets spécifiques. Lorsqu'elle est utilisée comme pédale de volume, elle peut être placée dans n'importe laquelle des trois positions de la chaîne d'effets et on peut lui attribuer un réglage de volume minimum autre que zéro (pour pouvoir commuter aisément entre deux réglages de volume différents).

Cette commande au pied est également équipée d'un commutateur (situé juste au-delà de la position maximale) permettant d'activer ou de désactiver des blocs d'effets sélectionnés.

Pédale de commande de volume — Position de volume et volume minimum

La fonction de position de volume permet de spécifier l'endroit de la chaîne d'effets auquel la pédale de volume doit intervenir.

Le volume minimum peut être défini entre aucun son et le volume maximum, afin de pouvoir utiliser la commande au pied pour commuter facilement entre deux réglages de volume. Par exemple, si vous réglez la pédale de volume sur un niveau légèrement inférieur au maximum, vous pouvez passer instantanément d'un niveau en solo à un niveau de fond, en la ramenant à sa position minimale.

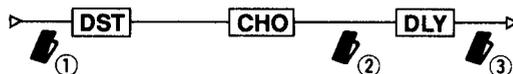
Opération

1 Appuyez tout d'abord de manière répétitive sur **[BLOCK]** pour sélectionner le bloc de commande au pied (Foot Controller). (Un des voyants du bloc de la commande au pied va clignoter.)

2 Pour régler la position de volume pour la commande au pied, appuyez à plusieurs reprises sur **[TYPE]** jusqu'à ce que la position souhaitée soit sélectionnée. (Le voyant de la POSITION DE VOLUME choisie va clignoter.)

Il existe trois positions disponibles:

- ① **[DST]** — juste avant le bloc de distorsion
- ② **[CHO]** — après la sortie du bloc Chorus
- ③ **[DLY]** — après la sortie du bloc Delay ou en fin de chaîne d'effets.

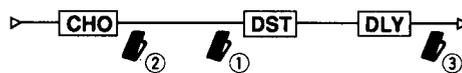


Si vous sélectionnez le ① **[DST]**, le son de distorsion peut être contrôlé par la commande au pied.

Par contre, si vous sélectionnez le ② **[CHO]**, la commande au pied peut servir à contrôler le son de chorus et de distorsion, jusqu'au point de pouvoir retirer les effets de Chorus et de Distorsion au niveau minimum, en laissant passer le son de Delay.

Si vous sélectionnez le ③ **[DLY]**, l'ensemble du niveau sonore sera contrôlé par la commande au pied.

■ Lorsque l'effet Wah est sélectionné dans le bloc Chorus et que le OD/DST est activé, l'ordre des effets change comme illustré ci-dessous :



3 Pour définir le volume minimum, relâchez la commande au pied pour qu'elle soit sur sa position minimale et jouez sur l'instrument raccordé au GW10, tout en ajustant la molette de paramètres droite (celle nommée MIN VOL) jusqu'à ce que vous atteigniez le volume minimum souhaité.

4 Mettez les nouveaux réglages en mémoire, si vous le désirez. (Voir SAUVEGARDE D'UN PROGRAMME D'EFFETS, page 37 pour plus de détails.)

Contrôle des paramètres

La commande au pied peut également servir à modifier continuellement un paramètre d'effet en temps réel, à mesure que vous jouez. Pour cela, vous pouvez sélectionner un des neuf paramètres disponibles: Wah Filter Sweep (balayage de filtre Wah), Distortion Drive (drive de distorsion), Compressor Sense (sensibilité du compresseur), Chorus Depth (profondeur de chorus), Pitch Shift Mix Balance (balance de mixage du changement de hauteur de son), Wah Range (portée Wah), Equalizer High Gain (haut gain de l'équaliseur), Amp Simulator Mix Balance (balance de mixage du simulateur d'ampli) ou Delay Mix (mixage du retard).

Opération

- 1** Pour sélectionner le paramètre qui doit être contrôlé par la commande au pied, appuyez à plusieurs reprises sur **[BLOCK]** jusqu'à ce que le bloc Foot Controller soit sélectionné. (Un des voyants du bloc de commande au pied va clignoter.)
- 2** Appuyez plusieurs fois sur **[TYPE]** jusqu'à ce que la catégorie d'effet appropriée (WAH, DST, CHO ou DLY) soit choisie. (Le voyant de la catégorie sélectionnée va clignoter).

Le tableau ci-dessous reprend les différents blocs d'effets et les paramètres qui correspondent aux quatre catégories d'effets.

WAH		Wah Filter Sweep
DST	Overdrive/Distortion Compressor	Drive Sense
CHO	Chorus Pitch Shift Wah Equaliseur Simulateur d'ampli	Depth Mix Balance Range High Gain Mix balance
DLY	Delay	Mix

(Veuillez consulter la section EFFETS ET PARAMETRES page 27 pour plus de détails concernant ces paramètres.)

Remarque ■ La fonction "wah filter sweep" (balayage de filtre wah) n'est pas inclus parmi les trois paramètres de l'effet Wah. En fait, il ne s'agit pas d'un paramètre mais bien d'une commande spéciale qui sert à déplacer la fréquence de l'effet wah au-delà de la portée définie. (Voir page 29 pour de plus amples informations sur l'effet Wah.) ■

- 3** Jouez sur l'instrument raccordé au GW10 et essayez d'utiliser la commande au pied pour contrôler le paramètre sélectionné. (Lorsque la commande au pied est opérationnelle pour contrôler un paramètre, le bouton du paramètre correspondant est désactivé.) La commande au pied permet alors de modifier la valeur du paramètre choisi sur toute sa portée.

Remarque ■ Selon le paramètre et le programme sélectionnés, un déplacement très rapide de la commande au pied peut parfois générer des bruits indésirables. ■

Remarque ■ Si vous avez assigné la commande au pied à un paramètre et que vous la déplacez pendant que vous désactivez le bloc d'effets de ce paramètre, elle va fonctionner comme pédale de volume (dans la position suivant l'effet Delay) en position minimale. De ce fait, si vous déplacez la commande au pied sans penser que le bloc est désactivé, le son pourrait être différent de celui espéré. ■

- 4** Mettez les nouveaux réglages en mémoire, si vous le souhaitez. (Voir SAUVEGARDE D'UN PROGRAMME D'EFFETS, page 37, pour plus de détails.)

Commande d'activation/de désactivation de blocs d'effets

La commande au pied peut également servir à activer ou à désactiver instantanément un ou plusieurs blocs d'effets sélectionnés. Les voyants verts ON OFF GROUP situés au-dessus des touches de blocs d'effets indiquent quel (s) bloc (s) a ou ont été sélectionnés pour cette fonction.

Pour activer ou désactiver les effets choisis, enfoncez à fond la commande au pied, puis appuyez une fois fermement.

Pour sélectionner les blocs d'effets pour l'activation et la désactivation à l'aide de la commande au pied, appuyez sur la ou les touches de blocs d'effets appropriées et maintenez-la ou maintenez-les enfoncée(s) pendant environ une seconde, jusqu'à ce que le voyant vert situé au-dessus de la touche s'allume. Tout bloc d'effet peut être sélectionné et ils peuvent l'être tous ensemble.

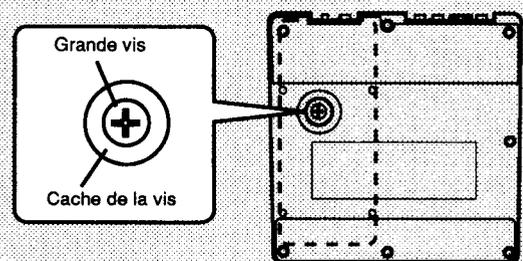
■ SUPPRESSION DE LA FONCTION D'ACTIVATION ET DE DÉSACTIVATION DE LA COMMANDE AU PIED

Le GW10 possède un commutateur "caché" pour supprimer la fonction d'activation et de désactivation des blocs d'effets de la commande au pied, pour augmenter ainsi la portée de cette dernière. En effet, normalement, la commande au pied ne s'arrête pas au réglage maximum mais bien là où commence la pression du ressort. En supprimant la commande d'activation/de désactivation, la portée de la commande au pied peut s'étendre au maximum "absolu".

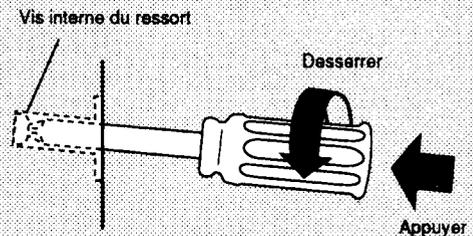
Remarque ■ Dans ce cas, la suppression du contrôle d'activation/désactivation annule également la commande d'activation/désactivation du Tuner par la commande au pied. Il existe cependant une alternative pour activer cette fonction de Tuner (voir l'indication reprise à la page 41). ■

Pour désactiver le ressort mécanique et la commande d'activation/désactivation des blocs d'effets:

- 1 Mettez l'appareil hors tension.
- 2 Mettez-le sur le dos et prenez un tournevis en croix pour retirer la grande vis de la plaque arrière.
- 3 Lorsque la vis est retirée ou suffisamment desserrée, prenez un tournevis droit pour faire sauter la protection en plastique de la vis.

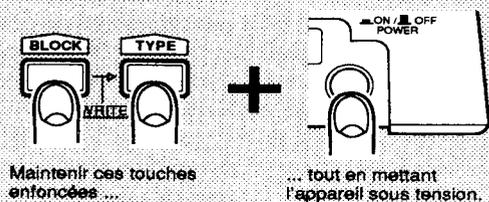


- 4 Utilisez un tournevis en croix avec une tige assez longue et fine que pour pénétrer dans l'ouverture; desserrez soigneusement la vis du ressort à l'intérieur du GW10, en tournant dans le sens anti-horlogique.

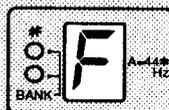


Appuyez suffisamment sur la vis et veillez à ce que la pointe du tournevis soit bien ancrée dans les fentes de la tête de la vis, pour éviter de l'abîmer.

- 5** Remettez la grande vis et la protection.
- 6** Mettez le GW10 en mode de portée étendue pour désactiver le commutateur d'activation et de désactivation des blocs d'effets. Pour ce faire, mettez l'appareil sous tension tout en maintenant les touches **BLOCK** (NO) et **TYPE** (YES) enfoncées.

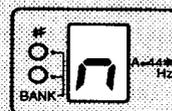


L'indicateur MEMORY/TUNER va afficher le réglage en vigueur.



MEMORY / TUNER

Mode de portée étendue
(commutateur de bloc d'effets désactivé).



MEMORY / TUNER

Mode normal
(commutateur de bloc d'effets opérationnel).

Répétez le point 6 ci-dessus pour revenir en mode de fonctionnement normal. Pour ré-activer le ressort mécanique, retirez à nouveau la protection de la vis et tournez la vis interne du ressort dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce qu'elle soit bien serrée. Cette manoeuvre redonne une pression normale au ressort de la commande au pied.

SAUVEGARDE D'UN PROGRAMME D'EFFETS (OPERATION D'ECRITURE DE DONNEES)

Lorsque vous êtes satisfait de votre programme d'effets, il vous faut sauvegarder les réglages sous un numéro de programme, avant de pouvoir les rappeler par la suite.

Opération

- 1** Après avoir effectué les réglages de paramètres souhaités appuyez sur **[TYPE]** (YES) tout en maintenant la touche **[BLOCK]** (NO) enfoncée. (L'indicateur MEMORY/TUNER, les voyants BANK et WRITE vont tous clignoter).
- 2** Si vous le souhaitez, sélectionnez le numéro de banque et le numéro de programme d'effets sur lequel vous souhaitez sauvegarder les nouveaux réglages. Effectuez la sélection à l'aide du commutateur de pédale **[MEMORY/BANK]** (voir pages 10-11). Si vous voulez utiliser le numéro déjà sélectionné, passez directement au point suivant.

Remarque ■ la touche **[TYPE]** (YES) NE PEUT PAS ETRE UTILISEE pour modifier le numéro de programme d'effet; vous ne pourrez l'utiliser qu'au point 3 ci-dessous. ■

- 3** Pour sauvegarder véritablement les nouveaux réglages, appuyez sur **[TYPE]** (YES). Pour annuler l'opération, appuyez sur **[BLOCK]** (NO).

Si vous appuyez sur **[BLOCK]** (NO), vous allez revenir au programme en cours d'édition. Les réglages seront provisoirement mis en mémoire et vous pourrez continuer l'édition du programme.

Indication ■ Même si vous avez bien sauvegardé vos nouveaux réglages sous un programme, il convient également de les écrire sur une feuille ou sur une copie du tableau vierge de paramètres d'effets (voir page 48) pour éviter de les perdre par la suite, si jamais vous décidiez d'éditer le même programme et d'y apporter des modifications. ■

OPERATIONS DE COPIE ET D'ECHANGE DE DONNEES

Le GW10 est équipé de deux fonctions très pratiques qui permettent de gérer les programmes d'effets: la copie (copy) et l'échange de données (swap). Elles permettent d'organiser les programmes d'effets du GW10 et de les mettre dans un ordre précis, afin de pouvoir rappeler les programmes adéquats aisément, à la suite l'un de l'autre, sur scène ou en studio.

Copie d'un programme d'effets sous un autre numéro de programme

La fonction de Copie permet de copier les réglages d'un numéro de programme sous un autre. Le programme de destination est alors effacé et remplacé par la copie.

Avant copie:



Après copie:



le programme copié se trouve à présent sous deux numéros différents; l'autre programme est effacé de la mémoire.

Opération

- 1 Appuyez sur **TYPE** (YES) tout en maintenant la touche **BLOCK** (NO) enfoncée. (L'indicateur MEMORY/TUNER, les voyants BANK et WRITE doivent tous clignoter).
- 2 Appuyez sur la touche **COPY**. (Le voyant COPY va clignoter.)

- 3 Sélectionnez le numéro de programme et le numéro de banque de destination à l'aide du commutateur de pédale **MEMORY/BANK** (voir pages 10-11).

Remarque ■ la touche **TYPE** (YES) NE PEUT PAS ETRE UTILISEE pour modifier le numéro de programme d'effet; vous ne pourrez l'utiliser qu'au point 4 ci-dessous. ■

- 4 Pour copier le programme sous le numéro de destination, appuyez sur **TYPE** (YES). Pour annuler l'opération, appuyez sur **BLOCK** (NO).

Si vous appuyez sur **BLOCK** (NO), vous allez revenir au programme sélectionné précédemment. Si vous étiez en train d'éditer un programme, les réglages édités auront provisoirement été mis en mémoire. Si vous appuyez sur **TYPE** (YES), la copie va s'effectuer et les réglages stockés dans la zone d'édition tampon seront effacés. Si vous souhaitez conserver ces réglages, faites appel à l'opération Write (écriture - voir page 37) pour les sauvegarder sous un numéro de programme d'effets, avant d'exécuter l'opération de copie.

Echange de programmes d'effets (swap)

L'opération d'échange de données consiste simplement à échanger deux programmes sélectionnés, échangeant ainsi les données d'un numéro de programme avec celles d'un autre.

Avant échange:



Après échange:



Opération

- 1 Sélectionnez le premier numéro de banque et de programme à l'aide du commutateur de pédale **MEMORY/BANK** (voir pages 10-11).
- 2 Appuyez sur **TYPE** (YES) tout en maintenant la touche **BLOCK** (NO) enfoncée. (L'indicateur MEMORY/TUNER, les voyants BANK et WRITE doivent tous clignoter.)
- 3 Appuyez sur la touche **SWAP**. (Le voyant SWAP va clignoter.)
- 4 Sélectionnez l'autre numéro de programme (et un autre numéro de banque, si tel devait être le cas) à l'aide du commutateur de pédale **MEMORY/BANK**.
- 5 Pour échanger les données des deux programmes, appuyez sur **TYPE** (YES). Pour annuler l'opération, appuyez sur **BLOCK** (NO).

Remarque ■ la touche **TYPE** (YES) NE PEUT PAS ETRE UTILISEE pour modifier le numéro de programme d'effet; vous ne pourrez l'utiliser qu'au point 5 ci-dessous. ■

Si vous appuyez sur **BLOCK** (NO), vous allez revenir au programme sélectionné précédemment. Si vous étiez en train d'éditer un programme, les réglages édités auront provisoirement été mis en mémoire. Si vous appuyez sur **TYPE** (YES), l'échange de données va s'effectuer et les réglages stockés dans la zone d'édition tampon seront effacés. Si vous souhaitez conserver ces réglages, faites appel à l'opération Write (écriture - voir page 37) pour les sauvegarder sous un numéro de programme d'effets, avant d'exécuter l'opération d'échange de données.

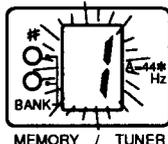
RETABLISSEMENT DES PROGRAMMES D'EFFETS PRE-SELECTIONNES D'USINE

Si vous avez effacé un ou plusieurs programmes d'effets pré-définis à l'usine en les remplaçant par des programmes de votre propre cru, cette fonction peut vous permettre de récupérer le ou les programmes pré-définis.

Remarque ■ *N'oubliez pas cependant que le fait de rétablir un programme pré-sélectionné d'usine va irrémédiablement effacer l'effet créé et mémorisé sous le numéro de programme correspondant. Il est dès lors important que vous gardiez toujours une trace écrite des réglages effectués (voir le TABLEAU VIERGE DE PARAMETRES D'EFFETS page 48) pour pouvoir reprogrammer l'effet par la suite, si cela s'avérait nécessaire.* ■

Opération

- 1 Maintenez le commutateur de pédale **MEMORY/BANK** enfoncé tout en mettant le GW10 sous tension. (Le numéro de programme d'effets sélectionné va clignoter)



- 2 Sélectionnez la banque et le numéro de programme d'effets que vous souhaitez récupérer. Procédez normalement, en maintenant le commutateur de pédale **MEMORY/BANK** enfoncé pour changer de banque et/ou en appuyant dessus de manière répétitive pour changer de programme.
- 3 Appuyez sur la touche **TYPE** (YES) pour rétablir le programme pré-sélectionné d'usine ou appuyez sur **BLOCK** (NO) pour annuler l'opération et revenir au fonctionnement normal.
- 4 Répétez les points 2 et 3 ci-dessus si vous souhaitez récupérer d'autres programmes.

La fonction Tuner permet d'accorder sa guitare facilement et rapidement, sans devoir la débrancher du GW10. Elle coupe aussi le son provisoirement, afin que vous puissiez l'accorder en silence et de façon inaperçue en cours de représentation.

Accord de la hauteur de son de l'instrument raccordé au GW10

Opération

- Appuyez fermement avec la pointe du pied sur la commande au pied — à fond — et maintenez-la dans cette position pendant quelques secondes, jusqu'à ce que tous les voyants du GW10 s'éteignent et que seul l'indicateur MEMORY/TUNER reste allumé (en indiquant la hauteur de son en vigueur).

Relâchez la commande au pied et toutes les indications vont disparaître, pour signaler que la fonction Tuner est à présent opérationnelle.

Indication ■ Si vous avez désactivé la fonction de commutateur de la commande au pied, vous pouvez utiliser la touche **[BLOCK]** pour activer la fonction Tuner. Il suffit de maintenir la touche enfoncée jusqu'à ce que tous les voyants du GW10 s'éteignent. ■

- Jouez une note sur votre instrument (une note qui résonne librement, dans le cas d'une guitare).

Le nom de la note va apparaître sur l'indicateur MEMORY/TUNER. Les désaccords accidentels (dièses) sont indiqués par le voyant Dièse (#). Les voyants ON OFF GROUP / TUNER vous indiquent si la note est presque accordée ou non, comme le montre l'illustration ci-dessous.

Pas de signal d'entrée, ou un signal d'entrée trop faible que pour être lu.



La hauteur de son est en-dessous de l'accord.



La hauteur de son est au-dessus de l'accord.



La note est accordée.

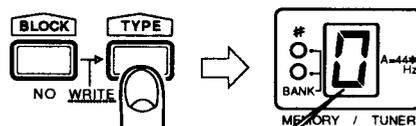


- Laissez la note résonner à plusieurs reprises et accordez l'instrument de manière à ce que les trois indicateurs soient constamment allumés.
- Continuez avec d'autres notes (avec les autres cordes de la guitare) jusqu'à ce que l'instrument soit accordé.
- Revenez en mode de fonctionnement normal en appuyant sur la touche **[BLOCK]** ou sur le commutateur de pédale **[MEMORY/BANK]** ou en enfonçant la commande au pied à fond, avec la pointe du pied.

Modification de la hauteur de son standard de la fonction Tuner

Le Tuner a été réglé pour accorder les notes sur une hauteur de son standard correspondant à A (La) = 440 Hz. Vous pouvez néanmoins élever cette valeur jusqu'à 445 Hz. Le réglage de hauteur effectué ici sera mémorisé par le GW10 même lorsque l'appareil est mis hors tension.

Pour modifier la hauteur de son standard, appuyez sur la touche **[TYPE]** (YES).



0	: 440 Hz	1	: 441 Hz	2	: 442 Hz
3	: 443 Hz	4	: 444 Hz	5	: 445 Hz

la valeur de la hauteur de son apparaît brièvement sur l'indicateur MEMORY/TUNER; "0" correspond à 440, "1" à 441, "2" à 442, et ainsi de suite jusqu'à 445. La valeur de hauteur de son prise comme norme standard apparaît également brièvement lorsqu'on enfonce la commande au pied pour activer le Tuner.

Appendice

GUIDE DE DEPANNAGE

Même si le GW10 est extraordinairement simple à utiliser, il se peut qu'il ne fonctionne pas toujours comme prévu. Nous allons reprendre certains problèmes ici, mais qui ne sont pas dus au mauvais fonctionnement du GW10.

PROBLEME	CAUSE POSSIBLE ET SOLUTION
Le son de l'instrument (de la guitare) n'est pas audible.	<ul style="list-style-type: none">• Vérifiez que toutes les connexions soient correctes et que tous les niveaux soient bien réglés (y compris la commande INPUT LEVEL sur le panneau arrière et la commande au pied).• Vérifiez que le paramètre OUTPUT du bloc de distorsion soit mis sur un niveau approprié.• Assurez-vous que le tuner ne soit pas opérationnel (voir Opération du tuner, 5e étape, page 41).
Le son de l'effet n'est pas ou presque pas audible.	<ul style="list-style-type: none">• Vérifiez tous les points repris ci-dessus (pour quand le son de l'instrument est inaudible).• Vérifiez que les blocs d'effets souhaités soient bien activés (les voyants doivent être allumés).• Vérifiez que les paramètres Mix, Depth et Range des blocs Chorus et Delay soient bien réglés sur des niveaux appropriés.
Le son est trop fort ou le son de l'effet est anormal ou inattendu.	<ul style="list-style-type: none">• Le niveau de la guitare est trop élevé (le voyant INPUT PEAK reste continuellement allumé). Réglez le niveau d'entrée du GW10 et le niveau de sortie de la guitare de manière appropriée (voir pages 13, 14).• N'oubliez pas qu'en général, les paramètres sont interactifs au sein d'un effet et qu'ils dépendent l'un de l'autre. Si vous utilisez plusieurs effets, essayez chaque bloc d'effets séparément, en vérifiant et en réglant tous ses paramètres jusqu'à obtenir le son désiré.• S'il y a trop de distorsion ou trop de bruit, vérifiez:<ul style="list-style-type: none">• que les paramètres Drive et Output du bloc Distorsion soient réglés à des niveaux appropriés.• que les commandes de gain de l'équaliseur (Low, Mid et High) n'aient pas été réglées sur des valeurs trop élevées;• que les paramètres Mix des blocs Chorus et Delay soient bien mis sur des niveaux appropriés;• que les réglages de la porte de bruit (Noise Gate) soient adéquats.• Vérifiez également votre amplificateur. Si vous obtenez trop de distorsion, vérifiez que le GW10 soit raccordé au canal clair et non au canal de distorsion.

PROBLEME	CAUSE POSSIBLE ET SOLUTION
<p>Le son de l'effet ne change pas, même lorsque l'on ajuste les molettes de paramètres.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Veillez à ce que l'effet en question soit bien activé. • Cela peut se produire lorsque la commande au pied sert au contrôle des paramètres; dans ce cas, le bouton destiné à contrôler les paramètres est désactivé.
<p>La commande au pied ne produit aucun effet sur le son.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Si vous utilisez la commande au pied pour contrôler le volume, veillez à ce que la position de volume minimum n'ait pas été fixée au maximum; dans ce dernier cas, l'action de la commande au pied n'aura aucun effet sur le volume sonore (voir page 33). • Si vous utilisez la commande au pied pour modifier le paramètre d'un effet (comme Wah ou Chorus Depth), veillez à ce que le bloc d'effets du paramètre à régler soit bien activé; si ce n'est pas le cas, la commande au pied fonctionnera seulement comme pédale de volume (voir la 3e remarque à la page 34).
<p>Il n'est pas possible de sélectionner les fonctions Write, Copy ou Swap.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Veillez à bien maintenir la touche BLOCK (NO) enfoncée puis appuyez sur la touche TYPE (YES).

LISTE DES PARAMETRES/DES PROGRAMMES D'EFFETS PRESELECTIONNES

Le tableau suivant reprend les programmes d'effets pré-sélectionnés du GW10, détaillant les types d'effets utilisés pour chacun, ainsi que les réglages. La légende ci-dessous en facilite la compréhension.

■ Légende

Bloc	DST	<input type="radio"/>	Activation/Désactivation de groupe
Type	OD/DST	<input type="radio"/>	Activation/Désactivation d'effets
Paramètre	DRIVE	TYPE	OUTPUT
Réglages			

● : ALLUME ○ : ETEINT

■ Réglage de la commande au pied

VOL: Pédale de volume
 PRM: Commande des paramètres
 WAH: Pédale Wah

N° 1 - 1 : Distorsion polyvalente, servant à toutes fins, avec une bonne réponse aux techniques de grattage. Peut être utilisée pour les parties de fonds comme pour les solos.

DST	<input type="radio"/>	CHO	<input checked="" type="radio"/>	DLY	<input type="radio"/>						
OD/DST			P. SHIFT			DELAY			NOISE GATE		MIN VOL
DRIVE	TYPE (DST-H)	OUTPUT	PITCH L (DETUNE)	PITCH R (DETUNE)	MIX	TIME	FEED BACK	MIX	THR	REL	

VOL

N° 1 - 2 : Combinaison de Distorsion et de pédale Wah.

DST	<input type="radio"/>	CHO	<input checked="" type="radio"/>	DLY	<input checked="" type="radio"/>						
OD/DST			WAH			DELAY			NOISE GATE		MIN VOL
DRIVE	TYPE (DST-H)	OUTPUT	SENSE	FREQ	RANGE	TIME	FEED BACK	MIX	THR	REL	

WAH

N° 1 - 3 : Son rock américain vif, bon pour les parties de fonds lorsque le Delay est supprimé.

DST	<input type="radio"/>	CHO	<input type="radio"/>	DLY	<input checked="" type="radio"/>						
OD/DST			AMP			DELAY			NOISE GATE		MIN VOL
DRIVE	TYPE (OD-H)	OUTPUT	TYPE (COMBO)	TONE	MIX	TIME	FEED BACK	MIX	THR	REL	

VOL

N° 1 - 4 : Son de distorsion Crunch polyvalent pouvant être utilisé dans de nombreux styles musicaux.

DST	<input type="radio"/>	CHO	<input type="radio"/>	DLY	<input checked="" type="radio"/>						
OD/DST			P. SHIFT			DELAY			NOISE GATE		MIN VOL
DRIVE	TYPE (CR-M)	OUTPUT	PITCH L (DETUNE)	PITCH R (DETUNE)	MIX	TIME	FEED BACK	MIX	THR	REL	

VOL

N° 1 - 5 : Un son de Chorus serré, sans désaccord de hauteur de son excessif. Idéal pour relever les arpèges.

DST	<input type="radio"/>	CHO	<input type="radio"/>	DLY	<input checked="" type="radio"/>						
COMP			P. SHIFT			DELAY			NOISE GATE		MIN VOL
SENSE	ATTACK	OUTPUT	PITCH L (DETUNE)	PITCH R (DETUNE)	MIX	TIME	FEED BACK	MIX	THR	REL	

PRM

N° 2 - 1 : Son rock britannique, avec une fin plus basse et très puissante.

DST			CHO			DLY					
OD/DST			EQ			DELAY			NOISE GATE		MIN VOL
DRIVE	TYPE (DST-H)	OUTPUT	LOW	MID	HIGH	TIME	FEED BACK	MIX	THR	REL	

VOL

N° 2 - 2 : Son utilisé dans le rock progressif des années 90. Pour les meilleurs résultats, régler la commande au pied sur la position moyenne.

DST			CHO			DLY					
OD/DST			P. SHIFT			DELAY			NOISE GATE		MIN VOL
DRIVE	TYPE (DST-H)	OUTPUT	PITCH L (PITCH-5)	PITCH R (DETUNE)	MIX	TIME	FEED BACK	MIX	THR	REL	

PRM

N° 2 - 3 : L'Overdrive est idéal pour la musique Rythme & Blues.

DST			CHO			DLY					
OD/DST			AMP			DELAY			NOISE GATE		MIN VOL
DRIVE	TYPE (OD-H)	OUTPUT	TYPE (STACK)	TONE	MIX	TIME	FEED BACK	MIX	THR	REL	

VOL

N° 2 - 4 : Idéal pour des coupures rythmiques et les parties de fonds lors de l'utilisation d'un seul lecteur.

DST			CHO			DLY					
COMP			AMP			DELAY			NOISE GATE		MIN VOL
SENSE	ATTACK	OUTPUT	TYPE (COMBO)	TONE	MIX	TIME	FEED BACK	MIX	THR	REL	

VOL

N° 2 - 5 : Son de flanger servant de nombreuses possibilités, utile pour les arpèges comme pour les

DST			CHO			DLY					
COMP			CHORUS			DELAY			NOISE GATE		MIN VOL
SENSE	ATTACK	OUTPUT	SPEED	FEED BACK	DEPTH	TIME	FEED BACK	MIX	THR	REL	

VOL

N° 3 - 1 : Distorsion aiguë, idéale pour des solos criards.

DST			CHO			DLY					
OD/DST			AMP			DELAY			NOISE GATE		MIN VOL
DRIVE	TYPE (DST-H)	OUTPUT	TYPE (COMBO)	TONE	MIX	TIME	FEED BACK	MIX	THR	REL	



: Ce programme possède un son de distorsion grave et permet de changer la qualité du
 N° 3 - 2 Chorus à l'aide de la commande au pied.

DST			CHO			DLY					
OD/DST			CHORUS			DELAY			NOISE GATE		MIN VOL
DRIVE	TYPE (DST-M)	OUTPUT	SPEED	FEED BACK	DEPTH	TIME	FEED BACK	MIX	THR	REL	



: Son riche, idéal pour le Rock & Roll mais qui peut aussi être utilisé avec de nombreux
 N° 3 - 3 autres styles.

DST			CHO			DLY					
OD/DST			AMP			DELAY			NOISE GATE		MIN VOL
DRIVE	TYPE (OD-L)	OUTPUT	TYPE (TUBE)	TONE	MIX	TIME	FEED BACK	MIX	THR	REL	



N° 3 - 4 : Son clair polyvalent, servant spécialement pour la guitare de jazz.

DST			CHO			DLY					
COMP			AMP			DELAY			NOISE GATE		MIN VOL
SENSE	ATTACK	OUTPUT	TYPE (COMBO)	TONE	MIX	TIME	FEED BACK	MIX	THR	REL	



N° 3 - 5 : Un délicieux effet de Chorus polyvalent, avec une sonorité spacieuse.

DST			CHO			DLY					
COMP			CHORUS			DELAY			NOISE GATE		MIN VOL
SENSE	ATTACK	OUTPUT	SPEED	FEED BACK	DEPTH	TIME	FEED BACK	MIX	THR	REL	



N° 4 - 1 : Ce programme ajoute une seconde hauteur de son, une octave plus bas, créant ainsi un gros son grave.

DST			CHO			DLY		
OD/DST			P. SHIFT			DELAY		
DRIVE	TYPE (DST-H)	OUTPUT	PITCH L (-OCT.)	PITCH R (DETUNE)	MIX	TIME	FEED BACK	MIX

NOISE GATE		MIN VOL
THR	REL	



N° 4 - 2 : Son de distorsion Crunch qui répond bien aux différentes techniques de grattage.

DST			CHO			DLY		
OD/DST			AMP			DELAY		
DRIVE	TYPE (CR-L)	OUTPUT	TYPE (STACK)	tone	MIX	TIME	FEED BACK	MIX

NOISE GATE		MIN VOL
THR	REL	



N° 4 - 3 : Un effet d'Overdrive qui sert pour tous les styles, du Blues à la fusion.

DST			CHO			DLY		
OD/DST			EQ			DELAY		
DRIVE	TYPE (OD-M)	OUTPUT	LOW	MID	HIGH	TIME	FEED BACK	MIX

NOISE GATE		MIN VOL
THR	REL	



N° 4 - 4 : Si vous actionnez la commande au pied à ce stade, vous obtiendrez un effet spécial, inhabituel.

DST			CHO			DLY		
OD/DST			P. SHIFT			DELAY		
DRIVE	TYPE (CR-H)	OUTPUT	PITCH L (DETUNE)	PITCH R (DETUNE)	MIX	TIME	FEED BACK	MIX

NOISE GATE		MIN VOL
THR	REL	



N° 4 - 5 : Cet effet Wah permet de modifier l'effet en fonction de la force de grattage. Convient aux coupures rythmiques lors de l'utilisation d'un seul lecteur.

DST			CHO			DLY		
COMP			WAH			DELAY		
SENSE	ATTACK	OUTPUT	SENSE	FREQ	RANGE	TIME	FEED BACK	MIX

NOISE GATE		MIN VOL
THR	REL	



TABLEAU VIERGE DE PARAMETRES D'EFFETS

Copiez cette page et utilisez-la pour noter vos propres réglages de paramètres.

N° de BANQUE _____ N° de PROGRAMME _____

● : ALLUME
○ : ETEINT

Commande au pied :

NOTE :

# <input type="radio"/> BANK <input type="radio"/> A=44* Hz MEMORY / TUNER		ON OFF GROUP / TUNER <input type="radio"/> WRITE <input type="radio"/> COPY <input type="radio"/> SWAP <input type="radio"/> DST <input type="radio"/> CHO <input type="radio"/> DLY <input type="radio"/>	
WAH <input type="radio"/> DST <input type="radio"/> CHO <input type="radio"/> DLY <input type="radio"/>	OD/DST <input type="radio"/> COMP <input type="radio"/>	CHORUS <input type="radio"/> P. SHIFT <input type="radio"/> WAH <input type="radio"/> EQ <input type="radio"/> AMP <input type="radio"/>	DLY <input type="radio"/> DELAY <input type="radio"/>
VOLUME POSITION <input type="radio"/> THR—NOISE GATE—REL <input type="radio"/> MIN VOL <input type="radio"/>		TIME <input type="radio"/> FEEDBACK <input type="radio"/> MIX <input type="radio"/>	
BLOCK		TYPE	

N° de BANQUE _____ N° de PROGRAMME _____

● : ALLUME
○ : ETEINT

Commande au pied :

NOTE :

# <input type="radio"/> BANK <input type="radio"/> A=44* Hz MEMORY / TUNER		ON OFF GROUP / TUNER <input type="radio"/> WRITE <input type="radio"/> COPY <input type="radio"/> SWAP <input type="radio"/> DST <input type="radio"/> CHO <input type="radio"/> DLY <input type="radio"/>	
WAH <input type="radio"/> DST <input type="radio"/> CHO <input type="radio"/> DLY <input type="radio"/>	OD/DST <input type="radio"/> COMP <input type="radio"/>	CHORUS <input type="radio"/> P. SHIFT <input type="radio"/> WAH <input type="radio"/> EQ <input type="radio"/> AMP <input type="radio"/>	DLY <input type="radio"/> DELAY <input type="radio"/>
VOLUME POSITION <input type="radio"/> THR—NOISE GATE—REL <input type="radio"/> MIN VOL <input type="radio"/>		TIME <input type="radio"/> FEEDBACK <input type="radio"/> MIX <input type="radio"/>	
BLOCK		TYPE	

SPECIFICATIONS TECHNIQUES

Mémoire 20 programmes d'effets (préréglés/programmables)

Blocs d'effets/Types d'effets

- **Bloc Distorsion**
 - Overdrive/Crunch/Distorsion
 - Compresseur
- **Bloc Chorus**
 - Chorus
 - Pitch Shift (± 1 octave)
 - Wah
 - Equaliseur
 - Simulateur d'ampli (Stack/Combo/tube)
- **Bloc Delay**
 - Delay

Fonctions des effets

Sélection de programmes d'effets (à l'aide du commutateur de pédale **MEMORY/BANK** ou de la touche **TYPE**)
Activation ou désactivation groupée/individuelle (avec la commande au pied, touches de blocs d'effets)
Volume minimum (avec la commande au pied)
Contrôle des paramètres (avec la commande au pied)

Fonction Tuner

Tuner chromatique incorporé, avec hauteur de son standard réglable (440-445 Hz in 1-Hz steps)

Affichage Indicateur MEMORY/TUNER avec voyant à 7 segments et voyants BANK (voyant supérieur fonctionne également comme voyant Dièse); voyant INPUT PEAK; autres voyants $\times 21$

Borne et commande d'entrée

Jack INPUT; Commande INPUT LEVEL

Bornes de sortie

Jacks L/MONO R

Autres commandes et éléments

Interrupteur d'alimentation POWER
Jack DC IN
Clip pour cordon d'adaptateur secteur

Source d'alimentation

Adaptateur PA-3 CA

Encombrement (L \times P \times H)

229 mm \times 213 mm \times 69 mm (9" \times 8-3/8" \times 2-3/4")

Poids 2,0 kg

Accessoires fournis

Adaptateur PA-3 CA

* Données techniques sujettes à modification sans préavis.

A		M	
Activation/Désactivation de blocs d'effets	18, 24	Mixage (Simulateur d'ampli)	30
Activation/Désactivation de blocs d'effets à l'aide de la commande au pied	25	(Delay)	31
Activation/Désactivation de groupes d'effets	18, 25	(Pitch Shift)	28
Assignation d'activation/de désactivation de blocs d'effets	25	Mode de portée complète (Full Range)	36
Attaque	27	Mode Normal	36
		Molettes de paramètres	6
B		Moyenne	30
Bas	30	O	
Bloc Chorus	28	Opération de copie	38
Bloc Delay	31	Opération d'échange de données	39
Bloc Distorsion	27	Opération d'écriture de données	37
		Overdrive	27
C		P	
Changement de la hauteur de son du tuner	41	Paramètres d'effets, édition	20, 26
Changement de type d'effets	25	Pédale Wah	29
Chorus	28	Pitch Shift	28
Clip pour cordon d'alimentation	7	Porte de bruit (Noise gate)	32
Combo	30	Position de volume	33
Commande au pied	6	Profondeur	28
Commande au pied, commande d'activation et de désactivation d'effets	25, 35	Programmes d'effets, copie	38
Commande au pied, commande des paramètres	34	Programmes d'effets, échange de données	39
Commande au pied, commutateur d'activation/de désactivation d'effets	35	Programmes d'effets, modification de la sonorité (édition)	20
Commande au pied, pédale de volume	33	Programmes d'effets, rétablissement des pré-sélections d'usine	40
Commande au pied, position de volume	33	Programmes d'effets, sauvegarde	23, 37
Commande au pied, utilisation pour activer et désactiver les blocs d'effets	18	Programmes d'effets, sélection	10, 24
Commande au pied, utilisation pour modifier le son	17	R	
Commande au pied, Volume minimum	33	Range (portée)	29
Commande de niveau d'entrée INPUT LEVEL	7	Relâche	32
Commande de pédale de volume	33	Rétablissement des programmes d'effets pré-sélectionnés d'usine	40
Compresseur	27	S	
Commutateur de pédale MEMORY BANK	6	Sauvegarde de programmes d'effets	23, 37
Connecteur DC IN	7	Sensibilité (Compresseur)	27
Crunch	27	Sensibilité (Wah)	29
D		Seuil	32
Distorsion	27	Sélection de programmes d'effets	10, 24
Doublage	31	Simulateur d'ampli	30
Drive	27	Sortie (Compresseur)	27
		Sortie (Distorsion)	27
E		Stack	30
Édition des paramètres d'effets	20, 26	T	
Édition des programmes d'effets	20	Temps	31
Équaliseur	30	Ton	30
Exemples de raccordements	13	Touche BLOCK / WRITE NO	6, 20, 37
F		Touche TYPE / WRITE YES	6, 21, 37
Feedback (Chorus)	28	Touches Effect Block / Group Set / Utility	5
Feedback (Delay)	31	Toucher Wah	29
Fonction de tuner	41	Tube	30
Fréquence	29	Type (Distorsion)	27
		Type (Simulateur d'ampli)	30
H		V	
Haute	30	Vitesse	28
Hauteur de son gauche	28	Voyants BANK	5, 10
		Voyant COPY	5
I		Voyant de pointe d'entrée INPUT PEAK	5, 14
Indicateur MEMORY/TUNER	5	Voyant d'échange de données SWAP	5
Indicateurs de POSITION DE VOLUME	6	Voyant d'écriture WRITE	5
Indicateurs de types d'effets	6	Voyant Dièse	5
Indicateurs ON OFF GROUP / TUNER	5	Volume minimum	33
Indications de banque/ de programme	11	W	
J		Wah	29
Jack d'entrée INPUT	7		
Jacks de sortie OUTPUT	7		

CANADA

THIS DIGITAL APPARATUS DOES NOT EXCEED THE "CLASS B" LIMITS FOR RADIO NOISE EMISSIONS FROM DIGITAL APPARATUS SET OUT IN THE RADIO INTERFERENCE REGULATION OF THE CANADIAN DEPARTMENT OF COMMUNICATIONS.

LE PRESENT APPAREIL NUMERIQUE N'EMET PAS DE BRUITS RADIOELECTRIQUES DEPASSANT LES LIMITES APPLICABLES AUX APPAREILS NUMERIQUES DE LA "CLASSE B" PRESCRITES DANS LE REGLEMENT SUR LE BROUILLAGE RADIOELECTRIQUE EDICTE PAR LE MINISTERE DES COMMUNICATIONS DU CANADA.

* This applies only to products distributed by Yamaha Canada Music LTD.

* Ceci ne s'applique qu'aux produits distribués par Yamaha Canada Music LTD.

ADVARSEL!

Lithiumbatteri—Eksplussionsfare ved fejlagtig håndtering. Udskiftning må kun ske med batteri af samme fabrikat og type. Levér det brugte batteri tilbage til leverandoren.

VARNING

Explosionsfara vid felaktigt batteribyte. Använd samma batterityp eller en ekvivalent typ som rekommenderas av apparattillverkaren. Kassera använt batteri enligt fabrikantens instruktion.

VAROITUS!

Paristo voi räjähtää, jos se on virheellisesti asennettu. Vaihda paristo ainoastaan laitevalmistajan suosittelemaan tyyppiin. Hävitä käytetty paristo valmistajan ohjeiden mukaisesti.

Le numéro de série de ce produit figure sur le socle de l'appareil. Il conviendra de noter ce numéro de série dans l'espace réservé ci-dessous et de conserver ce manuel: celui-ci constitue le document permanent de votre achat et permet l'identification en cas de vol.

Modèle No. GW10

No. de série: _____

For details of products, please contact your nearest Yamaha or the authorized distributor listed below.

Pour plus de détails sur les produits, veuillez-vous adresser à Yamaha ou au distributeur le plus proche de vous figurant dans la liste suivante.

Die Einzelheiten zu Produkten sind bei Ihrer unten aufgeführten Niederlassung und bei Yamaha Vertragshändlern in den jeweiligen Bestimmungsländern erhältlich.

Para detalles sobre productos, contacte su tienda Yamaha más cercana o el distribuidor autorizado que se lista debajo.

NORTH AMERICA

CANADA

Yamaha Canada Music Ltd.
135 Milner Avenue, Scarborough, Ontario,
M1S 3R1, Canada
Tel: 416-298-1311

U.S.A.

Yamaha Corporation of America
6600 Orangethorpe Ave., Buena Park, Calif. 90620,
U.S.A.
Tel: 714-522-9011

MIDDLE & SOUTH AMERICA

MEXICO

**Yamaha De Mexico S.A. De C.V.,
Departamento de ventas**
Javier Rojo Gomez No.1149, Col. Gpe Del
Moral, Deleg. Iztapalapa, 09300 Mexico, D.F.
Tel: 686-00-33

BRASIL

Yamaha Musical Do Brasil LTDA.
Ave. Reboucas 2636, São Paulo, Brasil
Tel: 55-11 853-1377

PANAMA

Yamaha De Panama S.A.
Edificio Interseco, Calle Elvira Mendez no.10,
Piso 3, Oficina #105, Ciudad de Panama, Panama
Tel: 507-69-5311

OTHER LATIN AMERICAN COUNTRIES

AND CARIBBEAN COUNTRIES

Yamaha Music Latin America Corp.
6101 Blue Lagoon Drive, Miami, Florida 33126,
U.S.A.
Tel: 305-261-4111

EUROPE

THE UNITED KINGDOM

Yamaha-Kemble Music (U.K.) Ltd.
Sherbourne Drive, Tilbrook, Milton Keynes,
MK7 8BL, England
Tel: 0908-366700

IRELAND

Danfay Limited
61D, Sallynoggin Road, Dun Laoghaire, Co. Dublin
Tel: 01-2859177

GERMANY/SWITZERLAND

Yamaha Europa GmbH.
Siemensstraße 22-34, D-2084 Rellingen, F.R. of
Germany
Tel: 04101-3030

AUSTRIA/HUNGARY/SLOVENIA/ ROMANIA/BULGARIA

Yamaha Music Austria Ges mbH.
Schleiergasse 20, A-1100 Wien Austria
Tel: 0222-60203900

THE NETHERLANDS

**Yamaha Music Benelux B.V.,
Verkoop Administratie**
Kanaalweg 18G, 3526KL, Utrecht, The Netherlands
Tel: 030-828411

BELGIUM/LUXEMBOURG

**Yamaha Music Benelux B.V.,
Brussels-office**
Keiberg Imperiastraat 8, 1930 Zaventem, Belgium
Tel: 02-7258220

FRANCE

Yamaha Musique France,
Division Instruments Electroniques et de Scène
BP 70-77312 Marne-la-Vallée Cedex 2, France
Tel: 01-64-61-4000

ITALY

**Yamaha Musica Italia S.P.A.,
Combo Division**
Viale Italia 88, 20020 Lainate (Milano), Italy
Tel: 02-935-771

SPAIN

Yamaha-Hazen Electronica Musical, S.A.
Jorge Juan 30, 28001, Madrid, Spain
Tel: 91-577-7270

PORTUGAL

Valentim de Carvalho CI SA
Estrada de Porto Salvo, Paço de Arcos 2780 Oeiras,
Portugal
Tel: 01-443-3398/4030/1823

GREECE

Philippe Nakas S.A.
Navarinou Street 13, P.Code 10680, Athens, Greece
Tel: 01-364-7111

SWEDEN

Yamaha Scandinavia AB
J.A. Wettergrens gata 1, Box 30053, 400 43
Göteborg, Sweden
Tel: 031-496090

DENMARK

YS Copenhagen Liaison Office
Finsensvej 86, DK-2000 Frederiksberg, Denmark
Tel: 31-87 30 88

FINLAND

Fazer Music Inc.
Aleksanterinkatu 11, SF 00100 Helsinki, Finland
Tel: 0435 011

NORWAY

Narud Yamaha AS
Østerdalen 29, 1345 Østerås
Tel: 02-24 47 90

ICELAND

Páll H. Pálsson
P.O. Box 85, 121 Reykjavik, Iceland
Tel: 01-19440

EAST EUROPEAN COUNTRIES

(Except HUNGARY)

Yamaha Europa GmbH.
Siemensstraße 22-34, D-2084 Rellingen, F.R. of
Germany
Tel: 04101-3030

AFRICA

**Yamaha Corporation,
International Marketing Division**
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430
Tel: 053-460-2311

MIDDLE EAST

TURKEY/CYPRUS

Yamaha Musique France, Division Export
BP 70-77312 Marne-la-Vallée Cedex 2, France
Tel: 01-64-61-4000

OTHER COUNTRIES

**Yamaha Corporation,
International Marketing Division**
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430
Tel: 053-460-2311

ASIA

HONG KONG

Tom Lee Music Co., Ltd.
11/F., Silvercord Tower 1, 30 Canton Road,
Tsimshatsui, Kowloon, Hong Kong
Tel: 730-1098

INDONESIA

**PT. Yamaha Music Indonesia(Distributor)
PT. Nusantara**
Gedung Yamaha Music Center, Jalan Jend. Gato
Subroto Kav. 4, Jakarta 12930, Indonesia
Tel: 21-520-2577

KOREA

Cosmos Corporation
#131-31, Neung-Dong, Sungdong-Ku, Seoul
Korea
Tel: 02-466-0021-5

MALAYSIA

Yamaha Music Malaysia, Sdn., Bhd.
16-28, Jalan SS 2/72, Petaling Jaya, Selangor,
Malaysia
Tel: 3-717-8977

PHILIPPINES

Yupango Music Corporation
339 Gil J. Puyat Avenue, P.O. BOX 885 MCPO,
Makati, Metro Manila, Philippines
Tel: 819-7551

SINGAPORE

Yamaha Music Asia Pte., Ltd.
Blk 17A Toa Payoh #01-190 Lorong 7
Singapore 1231
Tel: 354-0133

TAIWAN

Kung Hsue She Trading Co., Ltd.
No. 322, Section 1, FuHsing S. Road,
Taipei 106, Taiwan. R.O.C.
Tel: 02-709-1266

THAILAND

Siam Music Yamaha Co., Ltd.
865 Phornprapha Building, Rama I Road,
Patumwan, Bangkok 10330, Thailand
Tel: 2-215-3443

THE PEOPLE'S REPUBLIC OF CHINA AND OTHER ASIAN COUNTRIES

**Yamaha Corporation,
International Marketing Division**
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430
Tel: 053-460-2311

OCEANIA

AUSTRALIA

Yamaha Music Australia Pty. Ltd.
17-33 Market Street, South Melbourne, Vic. 3205,
Australia
Tel: 3-699-2388

NEW ZEALAND

Music Houses of N.Z. Ltd.
146/148 Captain Springs Road, Te Papapa,
Auckland, New Zealand
Tel: 9-634-0099

COUNTRIES AND TRUST TERRITORIES IN PACIFIC OCEAN

**Yamaha Corporation,
International Marketing Division**
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430
Tel: 053-460-2311

HEAD OFFICE

Yamaha Corporation, Electronic Musical Instrument Division
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430
Tel: 053-460-2445

SY04

YAMAHA
YAMAHA CORPORATION