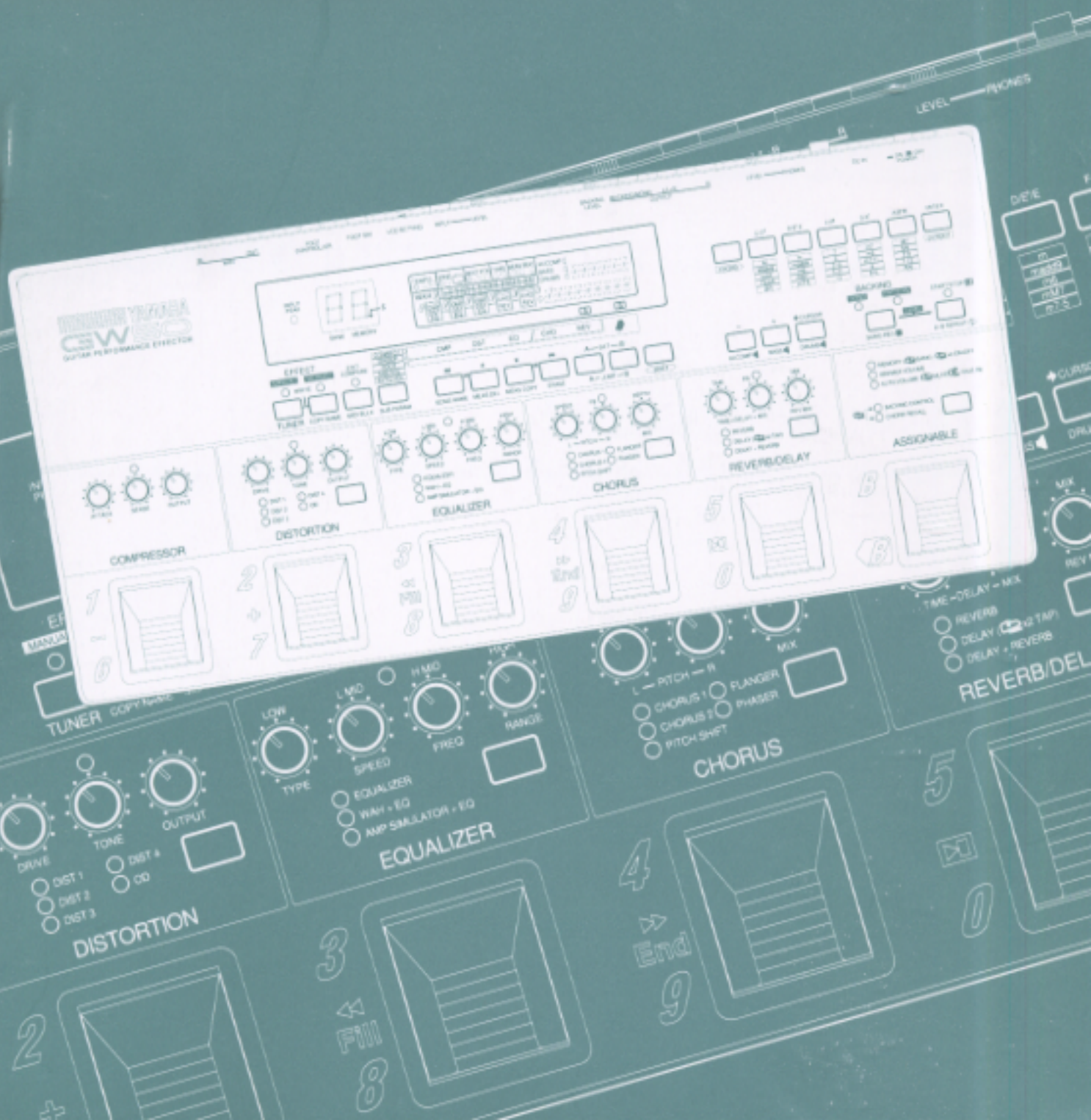


# YAMAHA GW50

PROCESSEUR D'EFFETS POUR GUITARE

## Mode d'emploi



**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 Musique Ltée.

**ADVARSEL!**

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

**WARNING**

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.

**EMPLACEMENT DE LA PLAQUE SIGNALÉTIQUE:** La plaque signalétique se trouve sur le panneau du fond. Le modèle, le numéro de série, l'alimentation requise et autres paramètres sont indiqués sur cette plaque. Inscrire le modèle, le numéro de série et la date de l'achat dans l'espace prévu ci-dessous et conserver le mode d'emploi à titre d'enregistrement permanent de l'achat.

Modèle \_\_\_\_\_

N° de série \_\_\_\_\_

Date de l'achat \_\_\_\_\_

# **PROCESSEUR D'EFETS POUR GUITARE GW50**

**MODE D'EMPLOI**

---

*Félicitations! Nous vous remercions d'avoir fait l'acquisition du processeur d'effets pour guitare GW50 de Yamaha. Le GW50 associe de multiples effets haut de gamme pour guitares (ainsi que pour d'autres instruments) avec une section de support qui fournit un accompagnement rythmique automatique très réaliste sur lequel il est facile de jouer. Ces deux fonctions - d'effets et de fond - rendent le GW50 très utile pour de nombreuses applications allant de la représentation en direct à l'utilisation en studio, en passant par l'enregistrement à domicile et la pratique individuelle de la musique.*

## Les fonctions de pointe du GW50 comprennent notamment:

### Section d'effet

- Cinq blocs d'effets de base, représentant le Compresseur, la Distorsion, l'Equaliseur, le Chorus et la Réverbération/le delay et d'autres types d'effets au sein de chaque bloc, tels que l'Overdrive, le Wah, le Simulateur d'Ampli, le Flanger, le Phaser, le Pitch Shifter, le Tap Delay et une porte de bruit (Noise Gate) incorporée.
- Une mémoire de l'utilisateur qui permet de stocker jusqu'à 50 programmes d'effets utilisateur, pouvant tous être sélectionnés instantanément à partir de commutateurs à pédale (voir page 11, 25) très pratiques.
- Un son de qualité supérieur pour tous les effets, y compris un atout sonore supplémentaire grâce à l'incorporation de tous les 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 principaux des blocs d'effets comme vous le feriez à partir d'effets à pédale conventionnels.

### Section de support

- Un total de 248 motifs rythmiques et d'accompagnement automatiques, utilisant des sons très réels de percussion, de basse et d'autres instruments de fond. (Voir page 32.) L'accompagnement automatique comprend également une commande sophistiquée des accords, avec 25 types d'accords différents disponibles pour chaque touche. (Voir page 33 - 35.)

- Une possibilité d'enregistrement des morceaux, permettant de créer des morceaux avec les motifs d'accompagnement/rythmiques choisis et les changements d'accords souhaités, et comprenant des changements de programmes d'effets automatiques, la suppression d'effets et autres fonctions. (Voir page 36 - 38.)
- Une fonction spéciale de sélection des notes de base (voir page 78) permet de changer la note clé de l'accord de restitution en la jouant sur une guitare. La fonction Triggered Run (voir page 82), par contre, permet d'entamer un morceau ou un motif en jouant simplement une note sur la guitare.

### Autres caractéristiques

- Une commande à commutateur à pédale commode permettant de contrôler de nombreuses fonctions telles que le changement d'accord, début/fin de lecture de motif/morceau, contournement des effets, etc.
- Le Tuner incorporé permet d'accorder l'instrument sans le retirer de la chaîne de signaux (voir page 39).
- Différentes caractéristiques MIDI pour l'interfaçage avec une grande gamme d'appareils MIDI (voir page 101 - 107).

# PRECAUTIONS

## ■ UTILISER UNE SOURCE D'ALIMENTATION ADEQUATE

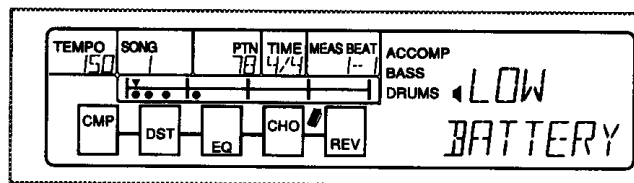
La source d'alimentation du GW50 ne peut provenir que de l'adaptateur secteur **Yamaha** fourni (le **PA-3**). L'utilisation d'un autre adaptateur peut endommager sérieusement l'appareil. Veiller également à ce que l'adaptateur corresponde au voltage principal de la zone où le GW50 doit être utilisé. (Le voltage d'entrée correct est inscrit sur l'adaptateur.)

## ■ UTILISER UNIQUEMENT LES COMMANDES ET COMMUTATEURS AUX PIEDS APPROPRIES

Certaines fonctions du GW50 peuvent être contrôlées par la **commande au pied FC7** ou par le **commutateur au pied FC5 (ou FC4) de Yamaha (en option)**. L'utilisation d'autres pédales ou commutateurs (en dehors de ceux recommandés) peut donner lieu à des opérations erronées ou altérer le fonctionnement de la commande ou du commutateur au pied. (Il est cependant possible d'utiliser des pédales de volume avec des connecteurs stéréo comme ceux utilisés pour les claviers.)

## ■ SAUVEGARDE DE MEMOIRE

Même lorsqu'il est hors tension, le GW50 mémorise les données suivantes: les **données de programme d'effets**, les **données d'effets manuelles** (à l'exception des valeurs de paramètres principales), les **données de morceau** et les **réglages globaux de panneau**. Le GW50 est muni d'une pile spéciale longue durée, au lithium qui conserve ces données dans la mémoire RAM interne. La pile a une durée approximative de cinq ans à partir de la date de fabrication. Lorsque la pile de sauvegarde est trop faible pour continuer à conserver le contenu de la mémoire, un message d'avertissement apparaît sur l'écran LCD.



(Ce message n'apparaît que lorsque l'appareil est mis sous tension et il reste affiché à l'écran jusqu'à ce qu'un bouton du panneau soit enfoncé.) Lorsque cette indication s'affiche, il convient de sauvegarder toutes les données originales sur un enregistreur de données MIDI (voir remarque ci-dessous) ou d'inscrire tous les réglages nécessaires sur un morceau de papier, puis de **faire remplacer la pile** dès que possible par du personnel technique qualifié de Yamaha. **N'ESSEYEZ JAMAIS DE REMPLACER VOUS-MEME LA PILE DE SAUVEGARDE.**



**SAUVEGARDE DE DONNEES** — Nous vous recommandons de transférer toutes les données importantes sur un enregistreur MIDI, comme le **Midi Data Filer MDF2 de Yamaha** ou sur tout autre appareil similaire, pour un stockage sûr et de longue durée. (Pour de plus amples informations à ce sujet, veuillez consulter la section concernant le transfert de blocs de données MIDI, page 102.) Yamaha ne peut pas être tenu responsable de pertes de données dues à une erreur de pile ou à un mauvais fonctionnement du GW50.

## ■ EVITER LES CHOCS

Bien que le GW50 ait été conçu avec la plus grande robustesse et fiabilité, 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 électronique, il faut aussi éviter d'appuyer de manière excessive sur les différentes commandes.

Eviter également de marcher sur tout composant du GW50 autre que les commutateurs à pédale, étant donné que cela peut endommager ou rompre les commandes ou la fenêtre de l'affichage.

## ■ EVITER UNE CHALEUR EXCESSIVE, L'HUMIDITE, LA POUSSIERE 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.

## ■ NE PAS OUVRIR LE BOITIER OU ESSAYER D'EFFECTUER DES REPARATIONS 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 A 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 PRECAUTION

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 du dissolvant pour nettoyer l'appareil car ceux-ci peuvent abîmer la finition. Nettoyer avec un chiffon doux et sec. Si nécessaire, utiliser un chiffon propre, légèrement humecté avec un détergent non abrasif dilué — et bien essuyer le boîtier avec un chiffon doux.

## ■ INTERFERENCES ELECTRIQUES

Comme le GW50 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 GW50 de l'équipement perturbé.

## ■ CABLES MIDI

Lors du raccordement du GW50 à d'autres équipements MIDI, veiller à toujours utiliser des câbles de qualité supérieure conçus expressément pour les transmissions de données MIDI. Eviter également les câbles de plus de 15 mètres, car de trop longs câbles peuvent conduire à des erreurs de données.

# TABLE DES MATIERES

<b>PRECAUTIONS .....</b>	<b>ii</b>
--------------------------	-----------

<b>COMMENT UTILISER CE MANUEL (LIRE CETTE PARTIE EN PREMIER!) .....</b>	<b>1</b>
---	----------

<b>LE GW50: CARACTERISTIQUES DE L'APPAREIL ET SES POSSIBILITES .....</b>	<b>2</b>
--	----------

<b>COMMANDES DES PANNEAUX ET BORNES .....</b>	<b>5</b>
FONCTIONS DE BLOC ASSIGNABLE ET DE COMMUTATEUR A PEDALE .....	10

## GUIDE D'UTILISATION (INTRODUCTION) — INSTALLATION ET JEU DU GW50

<b>INSTALLATION ET JEU DU GW50 .....</b>	<b>19</b>
--	-----------

<b>JEU DES MORCEAUX DE DEMONSTRATION .....</b>	<b>22</b>
--	-----------

<b>SECTION D'EFFETS .....</b>	<b>24</b>
-------------------------------	-----------

LE JEU ACCOMPAGNE DE CERTAINS EFFETS .....	24
---	----

POUR MODIFIER LE SON DES EFFETS .....	26
---------------------------------------	----

MODIFICATION (EDITION) D'UN PROGRAMME D'EFFET ET SA SAUVEGARDE .....	29
--	----

UTILISATION DE LA PORTE DE BRUIT OU "NOISE GATE" .....	31
---	----

<b>SECTION DE SUPPORT .....</b>	<b>32</b>
---------------------------------	-----------

JEU DES MOTIFS — MODE PATTERN .....	32
-------------------------------------	----

LE JEU ET L'ENREGISTREMENT DE MORCEAUX — LE MODE SONG .....	36
--	----

<b>UTILISATION DU TUNER INCORPORE .....</b>	<b>39</b>
---	-----------

## REFERENCE/SECTION D'EFFETS

<b>A PROPOS DES MODES MANUEL, MEMOIRE ET D'EDITION DE MEMOIRE .....</b>	<b>43</b>
---	-----------

<b>LE MODE MANUEL .....</b>	<b>44</b>
-----------------------------	-----------

Sélection d'un type d'effet .....	44
-----------------------------------	----

Activer/désactiver des effets individuels .....	44
---	----

L'édition de paramètres .....	44
-------------------------------	----

Fonctions utilitaires .....	45
-----------------------------	----

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

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

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

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

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

Réglage du degré Auto Volume — AUTO VOL .....	49
--	----

<b>MODE D'OPERATIONS MANUELLES .....</b>	<b>50</b>
--	-----------

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

<b>MODE MEMOIRE .....</b>	<b>51</b>
---------------------------	-----------

Sélection des Programmes d'Effets .....	51
---	----

Vérification des valeurs des paramètres du programme d'effets .....	51
--	----

Fonction des commutateurs de bloc assignable et à pédale .....	51
---	----

Sélection de programme d'effet .....	51
--------------------------------------	----

Suppression de blocs d'effets en mode mémoire .....	52
--	----



<b>MODE D'EDITION DE MEMOIRE</b> .....	53	<b>BACKING CONTROL</b>	
Mode de comparaison (Comparaison du programme édité avec l'original) .....	53	(Contrôle des supports) .....	77
Sauvegarde des réglages de mode d'édition de mémoire sur un programme d'effets .....	53	Rappel des accords .....	77
Rappel des réglages du programme original (dans la condition de comparaison) .....	54	Sélection de la note fondamentale d'un accord .....	78
<b>MODE D'OPERATIONS DE MEMOIRE</b> .....	54	<b>LE MODE SONG</b> .....	79
Copie d'un programme d'effets .....	54	<b>MODE SONG</b>	
Change d'un programme d'effets avec un autre .....	55	(LECTURE DE MORCEAUX) .....	79
Assignation de nom à un programme d'effets .....	55	Sélection et jeu des morceaux .....	79
Utilisation d'une commande au pied externe .....	56	Commande du curseur dans le mode Song ...	80
<b>RETABLISSEMENT DES PROGRAMMES D'EFFETS PRE-PROGRAMMES A L'USINE</b> .....	57	Changement du tempo .....	80
<b>EFFETS ET PARAMETRES</b> .....	58	Assourdissement de l'accompagnement, des basses et des percussions .....	80
COMPRESSION .....	58	Commandes de position .....	81
DISTORTION (DISTORSION) .....	59	Fonctions de bloc assignable et de commutateurs à pédale en mode Song .....	82
EQUALIZER (EGALISEUR) .....	59	Backing Control (Contrôle des supports) — sélection et jeu d'un morceau .....	82
CHORUS .....	63	Triggered Run .....	82
REVERB/DELAY (REVERBERATION/RETARD) .....	66	<b>ENREGISTREMENT ET EDITION DE MORCEAUX</b> .....	83
PORTE DE BRUIT OU NOISE GATE .....	69	<b>ENREGISTREMENT EN TEMPS RÉEL (MODE D'ENREGISTREMENT EN TEMPS RÉEL)</b> .....	83
		Fonctions de bloc assignable et de commutateur à pédale en enregistrement de morceau en temps réel .....	86
		Conseils concernant l'enregistrement en temps .....	87
		<b>ENREGISTREMENT PAS A PAS (MODE D'ENREGISTREMENT PAS A PAS)</b> .....	88
		<b>MODE SONG EDIT (EDITION DE MORCEAUX)</b> .....	90
		Visualisation des événements enregistrés .....	90
		Edition (Changement) des Evenements Enregistres .....	92
		Effacement d'évenements Enregistres .....	92
		Operations Avec Set-A et Set-B .....	92
		Définition de la mesure A et de la mesure B .....	92
		Saut à la mesure A ou à la mesure B .....	92

**REFERENCE/SECTION DE SUPPORT  
(FONCTION DU SEQUENCEUR)**

<b>LE MODE PATTERN</b> .....	73
Sélection et jeu des motifs .....	73
Commande du curseur en mode Pattern. ....	74
Changement des accords .....	74
Changement du tempo .....	76
Assourdissement de l'accompagnement, des basses et des percussions .....	76
Fonctions de bloc assignable et de commutateurs à pédale dans le mode Pattern ...	77



Restitution en cycle (Répétition) (de A à B) ...	92
Enregistrement à répétitions (loop) de A à B	93
MODE D'OPERATIONS DE SONG .....	94
Copie des mesures entre A et B .....	94
Effacement des mesures entre A et B .....	94
Assignation de nom aux morceaux .....	95
RETABLISSEMENT DES MORCEAUX PRE -PROGRAMMES D'USINE .....	95

#### REFERENCE/OTHER FUNCTIONS (TUNER/MIDI)

TUNER .....	99
MIDI .....	101
TRANSMISSION DE DONNÉES MIDI (MIDI BULK DUMP) .....	102
CHANGEMENT DES PROGRAMMES D'EFFETS DU GW50 A PARTIR D'UN APPAREIL QUI Y EST RACCORDE .....	103
CHANGEMENT DE PROGRAMME SUR UN APPAREIL RACCORDE AU GW50 A PARTIR DE CE DERNIER .....	104
ACTIVATION OU DESACTIVATION DES EFFETS INDIVIDUELS A PARTIR D'UN APPAREIL CONNECTE .....	104
SYNCHRONISATION D'UN AUTRE APPAREIL AVEC LE GW50 .....	105
UTILISATION DES MOTIFS DE SUPPORT POUR JOUER SUR D'AUTRES MODULES DE SONS .....	106

#### ANNEXES

MESSAGES D'ERREUR .....	111
GUIDE DE DEPANNAGE .....	114
SPECIFICATIONS .....	117
INDEX .....	119

#### SUPPLEMENTAL INFORMATION

BLOCK DIAGRAM .....	125
JOB TABLE .....	126
ASSIGNABLE BLOCK AND PEDAL SWITCH FUNCTIONS CHART .....	128
EFFECT PARAMETER CHART .....	130
FACTORY SET MEMORY EFFECT PROGRAM LIST .....	132
MEMORY EFFECT PARAMETER LIST .....	133
FACTORY SET MANUAL EFFECT PARAMETER CHART .....	143
PRESET PATTERN LIST .....	144
DRUM AND PERCUSSION SOUNDS USED FOR DRUM PARTS .....	146
FACTORY SET SONG LIST .....	147
MIDI SPECIFICATIONS .....	148
MIDI IMPLEMENTATION CHART .....	150
CHART OF CHORD FINGERINGS FOR GUITAR .....	152
USE OF ADVANCED RECORDING TECH- NIQUES — FACTORY SET SONG 1 .....	153
DEMO SONGS 1-6 — CHORD CHARTS .....	156

# COMMENT UTILISER CE MANUEL

(LIRE CETTE PARTIE EN PREMIER!)

Vous êtes probablement impatient d'essayer votre nouveau GW50 immédiatement 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 GW50, comment éviter de l'endommager et comment lui assurer un fonctionnement fiable et de longue durée.

Ensuite, il faut lire la section **Le GW50: LES CARACTERISTIQUES DE L'APPAREIL et ses POSSIBILITÉS**. Cette partie donne un aperçu général des fonctions du GW50 et elle mentionne comment l'utiliser efficacement.

L'ensemble du manuel a été divisé en deux parties: La **SECTION GUIDE D'UTILISATION (INTRODUCTION)** et la section de **REFERENCE**.

Lisez ensuite le **GUIDE D'UTILISATION**. Il décrit point par point comment installer le GW50, comment le raccorder correctement, et, le plus important, comment en obtenir des sons. Par la suite, cette section indique également comment manipuler les fonctions les plus importantes du GW50, en expliquant son utilisation à l'aide d'exemples.

La section de **REFERENCE**, 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 comme référence lorsque vous avez besoin d'informations concernant une caractéristique ou une fonction bien précise.

La partie **COMMANDES DES PANNEAUX ET BORNES** sert aussi principalement de référence. Cependant, il est souhaité de lire les passages concernant les Commandes aux Pieds, car ils sont particulièrement utiles et pratiques pour le bon fonctionnement du GW50. En résumé, il convient de jeter un coup d'oeil à cette section pour se familiariser avec les commandes puis de la consulter chaque fois que cela s'avère nécessaire.

L'**INDEX**, dans la section des **ANNEXES** à la fin du manuel, est également très pratique. Il reprend une liste de toutes les fonctions, caractéristiques, commandes et bornes du GW50 avec le numéro de page de référence et il permet ainsi de trouver facilement et rapidement ce que l'on cherche.

D'autres parties des sections **ANNEXES ET INFORMATIONS SUPPLEMENTAIRES** fournissent des informations utiles complémentaires: une liste de tous les programmes d'effets, des motifs et des morceaux du GW50, une liste des messages d'erreur, un guide de dépannage (lorsque le fonctionnement est autre que celui attendu) et d'autres informations importantes comme des renseignements sur les icônes utilisées, sur les remarques, les indications, etc.

# LE GW50: CARACTERISTIQUES DE L'APPAREIL ET SES POSSIBILITES

## CARACTERISTIQUES...

### Sections d'effets de support

Le GW50 comprend en fait deux appareils en un seul.

D'une part, il possède une **Section d'effets**, avec de multiples effets de haute qualité et faciles à utiliser, conçus spécialement pour les guitares électriques; et d'autre part, il est équipé d'une **section de support** qui fournit des rythmes automatiques réalistes, des accords et des motifs de basse pour créer son propre accompagnement. De plus, le GW50 comprend un tuner incorporé afin de pouvoir accorder l'instrument sur lequel on joue sans devoir le retirer de la chaîne d'effets.

La section Effets comprend deux modes: le mode **Manuel** qui permet d'utiliser le GW50 comme n'importe quelle unité munie d'une pédale d'effets; et le mode **Mémoire** qui permet de rappeler des programmes d'effets pré-enregistrés et de créer ses propres programmes d'effets originaux.

La section de Support (Backing) comprend également deux modes: le mode **Pattern**, pour jouer les différents motifs rythmiques, et le mode **Song**, pour jouer les morceaux pré-programmés et créer ses propres airs originaux.

### Les différents mode du GW50

Le tableau qui suit montre les relations entre les différents modes du GW50. Il y a 4 modes **Principaux** — **Manual**, **Memory**, **Pattern** et **Song** indiqués par les zones foncées. Tous les autres modes en sont soit séparés (Tuner, Transmission de bloc MIDI et Demo) ou constituent leurs sous-branchements.

Les sections d'effet et de support sont activées simultanément; cependant, lorsque vous effectuez des réglages ou effectuez certaines opérations dans un mode de l'une de ces sections, vous devez généralement appuyer sur la touche du mode désiré ([**MANUAL**], [**MEMORY**] ou [**SONG PATTERN**]) pour vous assurer que le mode est correctement appelé avant de lancer l'opération.

### Les fonctions des différents modes

Les fonctions particulières et commandes des différents modes comprennent:

**Manual:** Modification des paramètres des effets.

**Manual Job:** Sauvegarde des réglages de paramètres sur un programme.

**Memory:** Sélection et utilisation d'un programme d'effet.

**Memory Edit:** Modification des paramètres d'un programme d'effet.

**Memory Edit Compare:** Comparaison du son et des valeurs du programme édité avec l'original.

**Memory Job:** Copie, permutation et assignation d'un nom aux programmes d'effet.

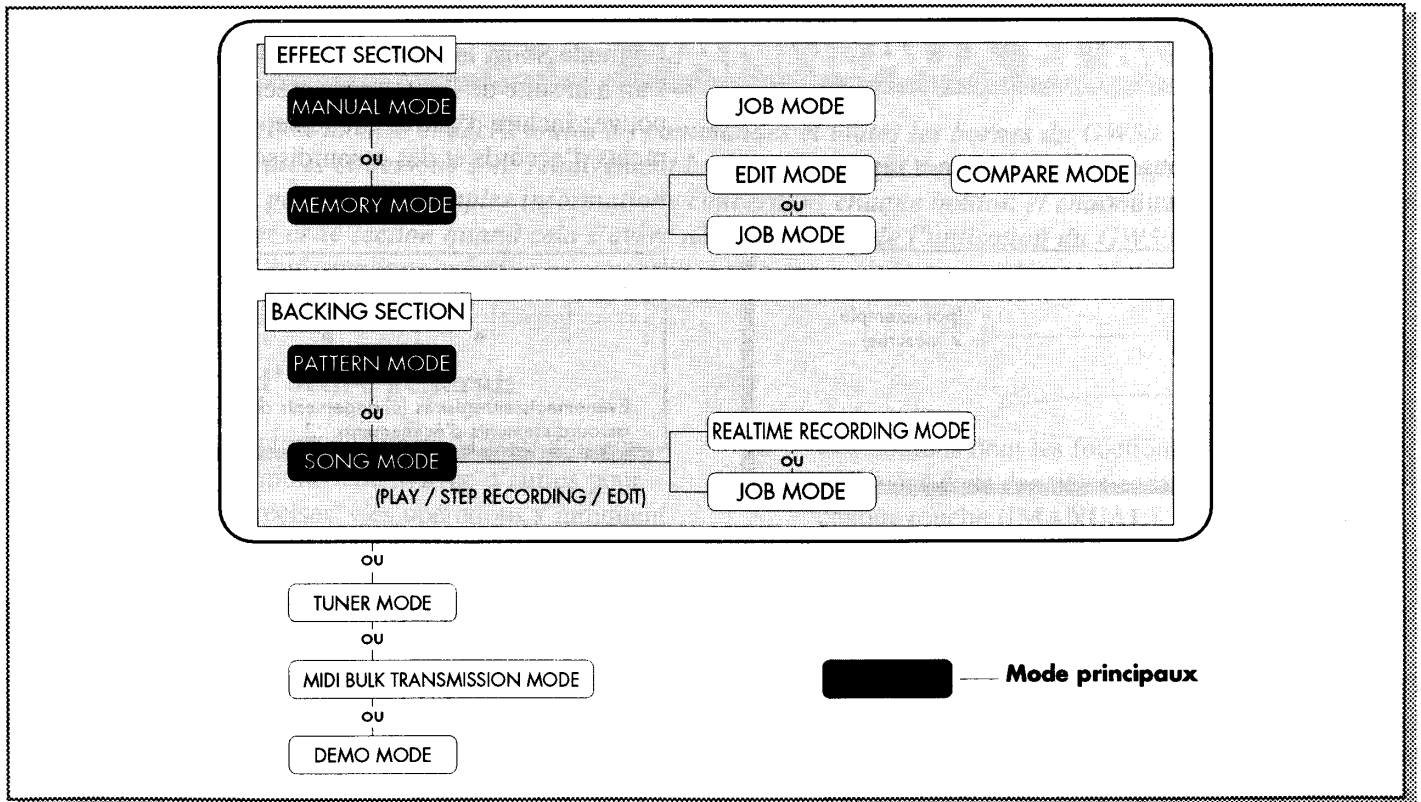
**Pattern:** Jeu des motifs de la section de support.

**Song:** Jeu d'un motif ou utilisation des fonctions d'enregistrement par pas (Step Recording) pour éditer un morceau.

**Song Realtime Recording:** Enregistrement d'événements sur un morceau en temps réel.

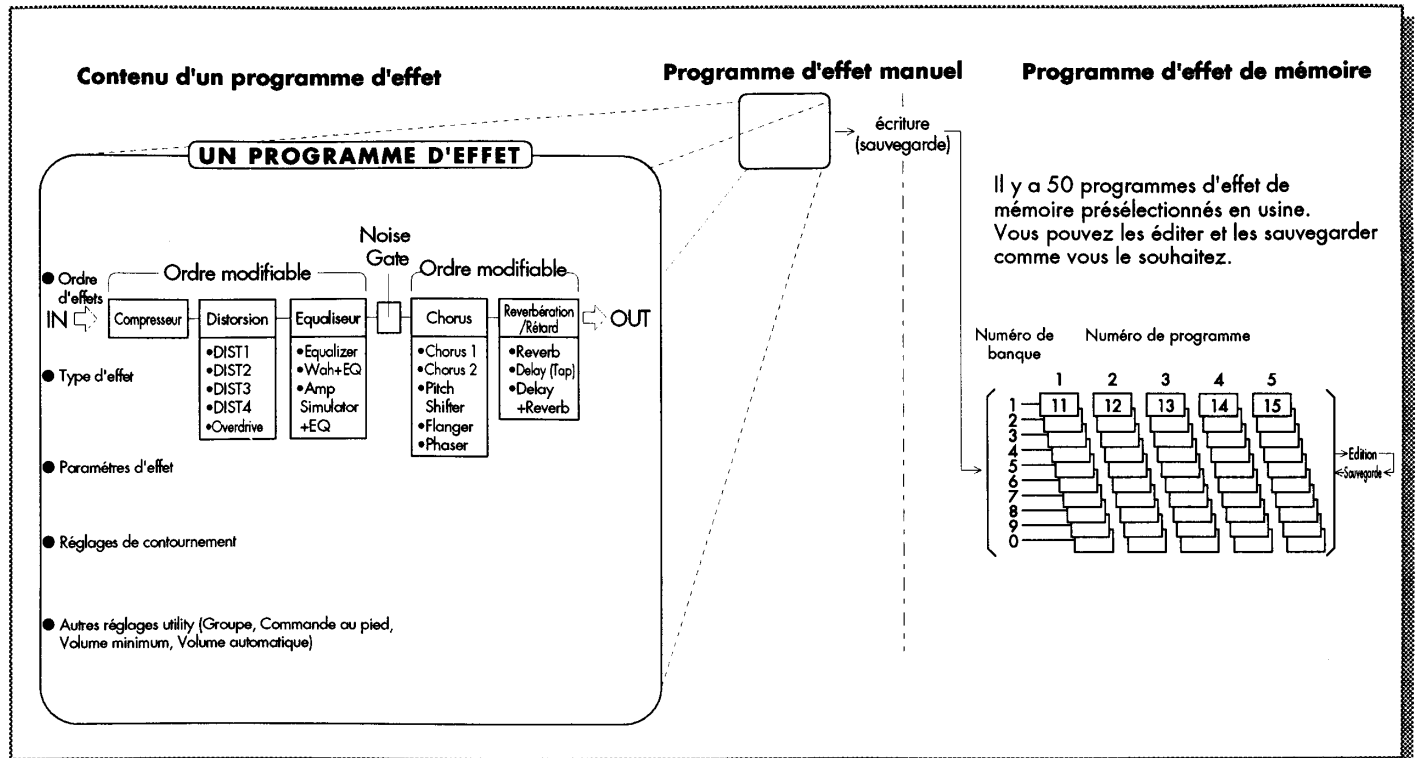
**Song Job:** Copie ou suppression de mesures dans un morceau; assignation d'un nom à un morceau.

Ne perdez pas de vue au fur et à mesure que vous lisez ce manuel que les "modes principaux" se réfèrent aux modes Manual, Memory, Pattern et Song et que les "touches de mode" se réfèrent aux touches [**MANUAL**], [**MEMORY**] et [**SONG/PATTERN**].



L'illustration ci-dessous montre ce que comprend un programme d'effet (soit Manual ou Memory) et la

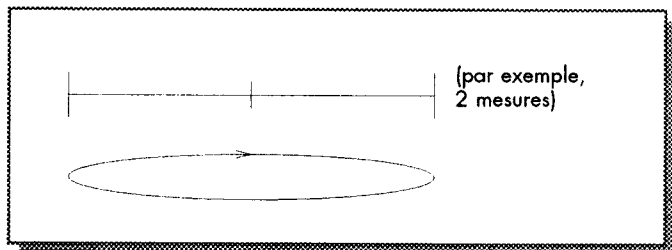
configuration numéro de banque/numéro de programme sur laquelle les réglages peuvent être sauvegardés.



L'illustration ci-dessous montre la fonction des modes Pattern et Song.

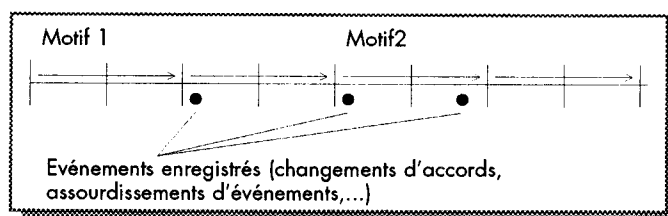
### Mode Pattern

En mode Pattern, vous pouvez restituer et répéter certains motifs particuliers.



### Mode Song

En mode Song, les motifs préregistrés peuvent être liés l'un à la suite de l'autre pour créer un morceau. Vous pouvez inclure d'autres événements, tels des changements d'accords et des assourdissements d'événements.



## SES POSSIBILITES...

*Vous trouverez ci-dessous quelques idées pour l'utilisation du GW50. La liste donnée n'est en aucun cas limitative mais elle représente un point de départ ou un tremplin pour vos propres idées créatives et vos explorations.*

### ■ Unité d'effets tout-en-un pour la scène, le studio ou la répétition.

Avec ses cinq blocs d'effets, le GW50 possède tout ce dont on a besoin pour enrichir le son, quelle que soit l'application souhaitée. Chacun des cinq effets, ou tous les effets ensemble, peuvent être utilisés comme programme d'effets dans n'importe quelle combinaison et il est possible de sélectionner instantanément chacun des cinquante programmes d'effets différents en cours de jeu. De plus, les fonctions souples de suppression d'effets (on/off) donnent encore plus de contrôle en temps réel sur le son.

### ■ Outil utile pour la pratique

Les motifs rythmiques, de basse et d'accompagnement du GW50 sont parfaits pour s'exercer et jouer. En enchaînant les motifs rythmiques et en enregistrant les changements d'accords, il est possible de créer et de restituer des morceaux complets sur lesquels on peut s'exercer. Avec un accompagnement complet en fond, il est beaucoup plus facile d'avoir de l'inspiration et de s'exercer qu'avec un simple métronome.

### ■ Bloc-notes pour la composition et l'arrangement

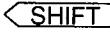





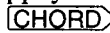

Les caractéristiques d'accompagnement peuvent également être utilisées pour étoffer des idées musicales originales. Avec la richesse des accords (un total de 25 types d'accords pour chacune des 12 touches) et les caractéristiques d'édition fort commodes, le GW50 permet de transformer rapidement et simplement les inspirations en morceaux complets. De plus, la gamme de sons extraordinairement réalistes constitue l'outil adéquat pour présenter des versions finies de ses idées à un auditoire.

Maintenant que vous avez une idée globale du fonctionnement du GW50 et de ce que vous pouvez en tirer musicalement, lisez le Guide d'utilisation (introduction) pour apprendre comment installer et comment utiliser l'instrument.

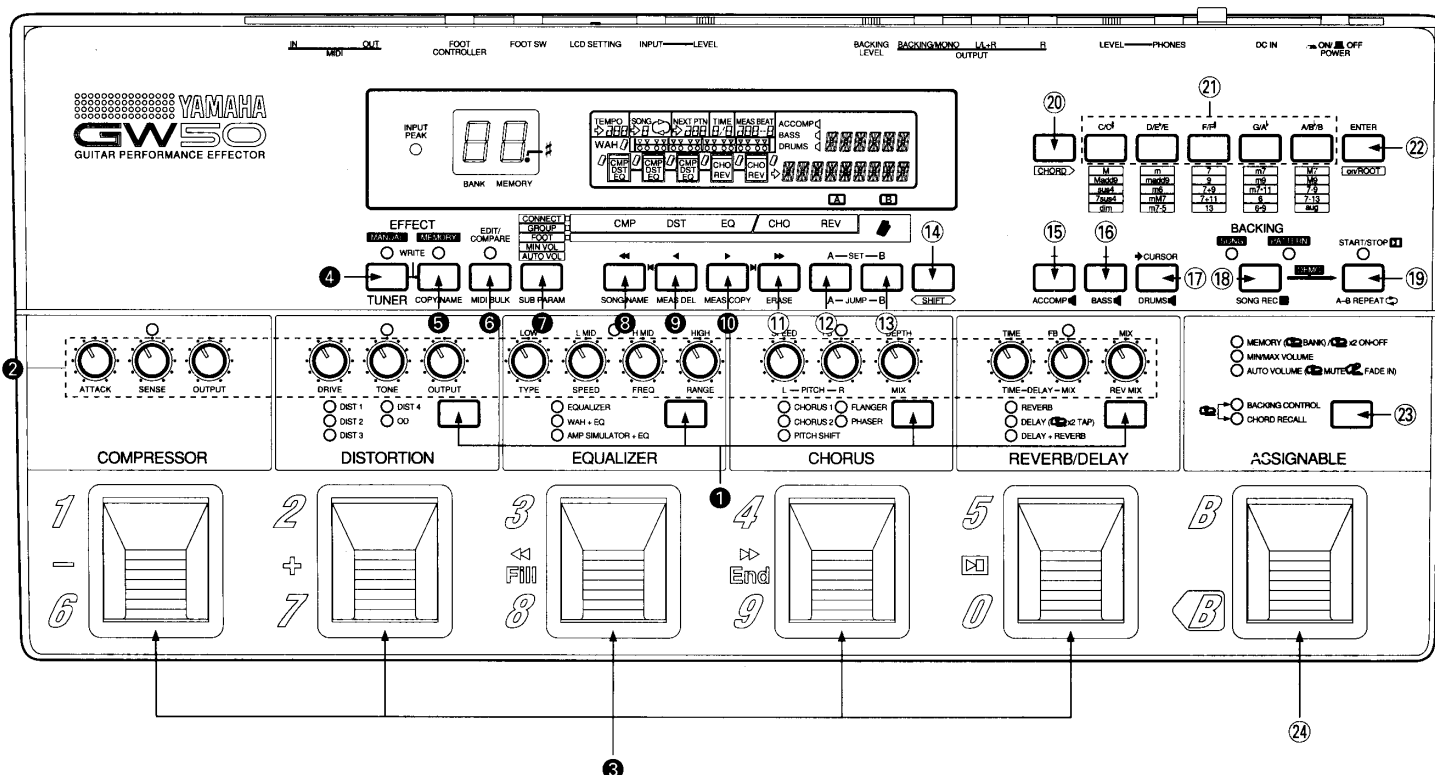
# COMMANDES DES PANNEAUX ET BORNES

*Cette section montre et décrit toutes les commandes et toutes les bornes du GW50. Comme les explications données ci-dessous sont relativement brèves, il convient de consulter les pages de références données pour de plus amples informations concernant chaque bouton et chaque caractéristique. Consultez cette section quand cela s'avère nécessaire lors de l'utilisation du GW50, lorsque vous avez besoin d'informations spécifiques concernant une commande ou une borne bien déterminée.*

## Commentaires d'ordre général:

- Certains des boutons décrits ci-dessous doivent être enfoncés simultanément avec d'autres pour des fonctions précises. Ces opérations s'indiquent soit par le signe "+" (comme par exemple "[SHIFT] + [SUB PARAM]"), soit par le mot "avec" (comme par exemple "avec [SHIFT]:")
- Les repères pour trois des commandes de panneau qui sont utilisées simultanément avec une autre commande — ,  et  (pour le commutateur à pédale de bloc assignable) se trouvent dans un encadré indiquant la ou les directions dans laquelle on peut trouver la commande associée. Par exemple, le repère  indique la droite, ce qui signifie que les réglages **au-dessous** des touches situés sur la droite peuvent être sélectionnés en appuyant simultanément sur  et la touche appropriée.
- Retenez également que le nom des fonctions activées en appuyant simultanément sur ,  ou  et une autre touche est indiqué **au-dessous** de la touche en question.
- Les boutons dont les fonctions principales sont indiquées dans des titres encadrés au-dessus de chaque touche ([MANUAL], [MEMORY] et [SONG/PATTERN]), les "touches mode", peuvent également être utilisés comme boutons de sortie, pour "quitter" la plupart des opérations en cours (telles que la Copie, l'Assignment de Nom, la Transmission de Données par bloc MIDI, etc.).
- Toutes les commandes servant à incrémenter et à décrémenter les valeurs permettent de procéder aux opérations de façon continue et rapidement, ce qui vous permet de rechercher plus rapidement et plus facilement une valeur désirée. A l'aide des touches [-]/[+], maintenez une touche enfoncée pour parcourir les valeurs en continu. Tout en maintenant cette touche enfoncée, appuyez sur l'autre pour augmenter la vitesse. Le fait de relâcher la deuxième touche vous ramène à la vitesse normale. A l'aide des commutateurs à pédale 1 et 2, lorsque la commande [-]/[+] est utilisée, et des touches de commande de position (<, >, etc.), le fait de maintenir la commande appropriée enfoncée vous permet de parcourir les valeurs de plus en plus vite.

## PANNEAU SUPERIEUR



### 1 Commutateur de type d'effet

- Il sert à sélectionner les différents types d'effets disponibles pour chaque bloc d'effets. Ceux-ci sont uniquement opérationnels en modes Manuel et en mode d'Édition de Mémoire (voir page 26, 24).

### 2 Boutons de paramètres

- Ils servent à régler les paramètres de base des différents effets. Ils sont uniquement opérationnels en modes Manuel et d'Édition de Mémoire (voir page 26).

### 3 Commutateurs à pédale des blocs d'effets

- Les commutateurs à pédale ont différentes fonctions selon le mode sélectionné.

**En mode Manuel:** ils servent à activer ou désactiver les blocs (ou groupes) d'effets individuels. (Voir page 11.)

**En mode Mémoire:** ils servent à sélectionner les programmes d'effets et à changer les banques de programmes d'effets. (Voir page 11.) De même, lorsque l'on appuie deux fois consécutivement sur la pédale ASSIGNABLE, elle permet d'activer et de désactiver les blocs (ou groupes) d'effets individuels. (Voir page 11.)

**En mode d'Édition de Mémoire:** ils servent à sélectionner les blocs d'effets qui seront

opérationnels dans un programme d'effets. (Voir page 11.)

**En mode Pattern:** Ils servent à mener à bien différentes commandes de fonctions telles que (lorsque la commande BACKING CONTROL est sélectionnée) la sélection de motifs, la mise en marche ou l'arrêt d'un motif ou (en fonction CHORD RECALL) le changement des accords pré-établis (voir page 12).

**En mode Song (restitution):** ils servent à effectuer différentes commandes de fonctions telles que: la sélection de morceaux, le retour en arrière ou l'avance rapide au sein d'un morceau, l'arrêt ou le démarrage de morceaux (voir page 13).

**En mode Song (enregistrement):** Ils servent à démarrer ou à arrêter l'enregistrement d'un morceau. Ils permettent également de sélectionner les accords pré-programmés (voir page 13).

- Le commutateur à pédale REVERB/DELAY est également utilisé dans l'édition comme commande de temps de retard "TAP DELAY" (voir page 67).

Pour de plus amples informations concernant les commutateurs à pédale, veuillez consulter l'encadré "Fonctions de Bloc ASSIGNABLE et de commutateur à pédale" aux pages 10 - 14.



**4 MANUAL (TUNER)**

- Pour sélectionner le mode Manuel. Si vous appuyez sur ce bouton pendant n'importe quelle opération, le mode Manuel sera sélectionné.
- **Avec [SHIFT]:** Sert à sélectionner la fonction Tuner. (Voir page 39, 99.)

**5 MEMORY (COPY/NAME)**

- Sert à sélectionner le mode Mémoire. Si vous appuyez sur ce bouton au cours de n'importe quelle opération, le mode Mémoire sera sélectionné.
- **Avec [SHIFT]:** Sert à rappeler les opérations de Copie d'effet, d'Echange d'effets et de Nom d'effets et à commuter entre elles.

**6 EDIT/COMPARE (MIDI BULK)**

- **En mode Mémoire:** Sélectionne le mode d'Édition de Mémoire et sert comme curseur de comparaison pour commuter entre les derniers réglages édités d'un programme d'effets et ses réglages d'origine (le voyant lumineux va se mettre à clignoter dans la condition de comparaison). (Voir page 29, 53.)
- **Avec [SHIFT]:** Sert à rappeler l'opération de transmission de blocs de données MIDI. (Voir page 102.)

**7 Commutateur d'utilité d'effet (CONNECT ... AUTO VOL)/(SUB PARAM)**

- Sert à sélectionner les différentes fonctions utilitaires du GW50:
  - **CONNECT** — Pour déterminer l'ordre des blocs d'effets. (Voir page 45.)
  - **GROUP** — Pour activer ou désactiver simultanément différents blocs d'effets. (Voir page 45.)
  - **FOOT (Commande au pied)** — sert à déterminer comment la Commande au pied en option FC7 est utilisée. (Voir page 46, 47.)
  - **MIN VOL (Minimum Volume)** — sert à définir le réglage de volume minimum pour la commande au pied en option FC7 et pour le commutateur à pédale ASSIGNABLE (qui peut être utilisé pour commuter instantanément entre le volume minimum et maximum). (Voir page 47.)
  - **AUTO VOL (Auto Volume)** — Le commutateur à pédale ASSIGNABLE peut être utilisé pour étouffer progressivement le volume au niveau défini ici. (Voir page 49.)

- **Avec [SHIFT]:** Sert à rappeler le paramètre d'effet de porte de bruit (Noise Gate). (Voir page 31, 69.) Cette fonction permet également de rappeler les paramètres secondaires des effets d'Equaliseur, de Chorus et de Réverbération/Retard. (Voir page 44.)

**8~13 Touches de commande de position****8~12 Touches de sélecteur d'effet****8 CMP/◀◀ (NOM DU MORCEAU)**

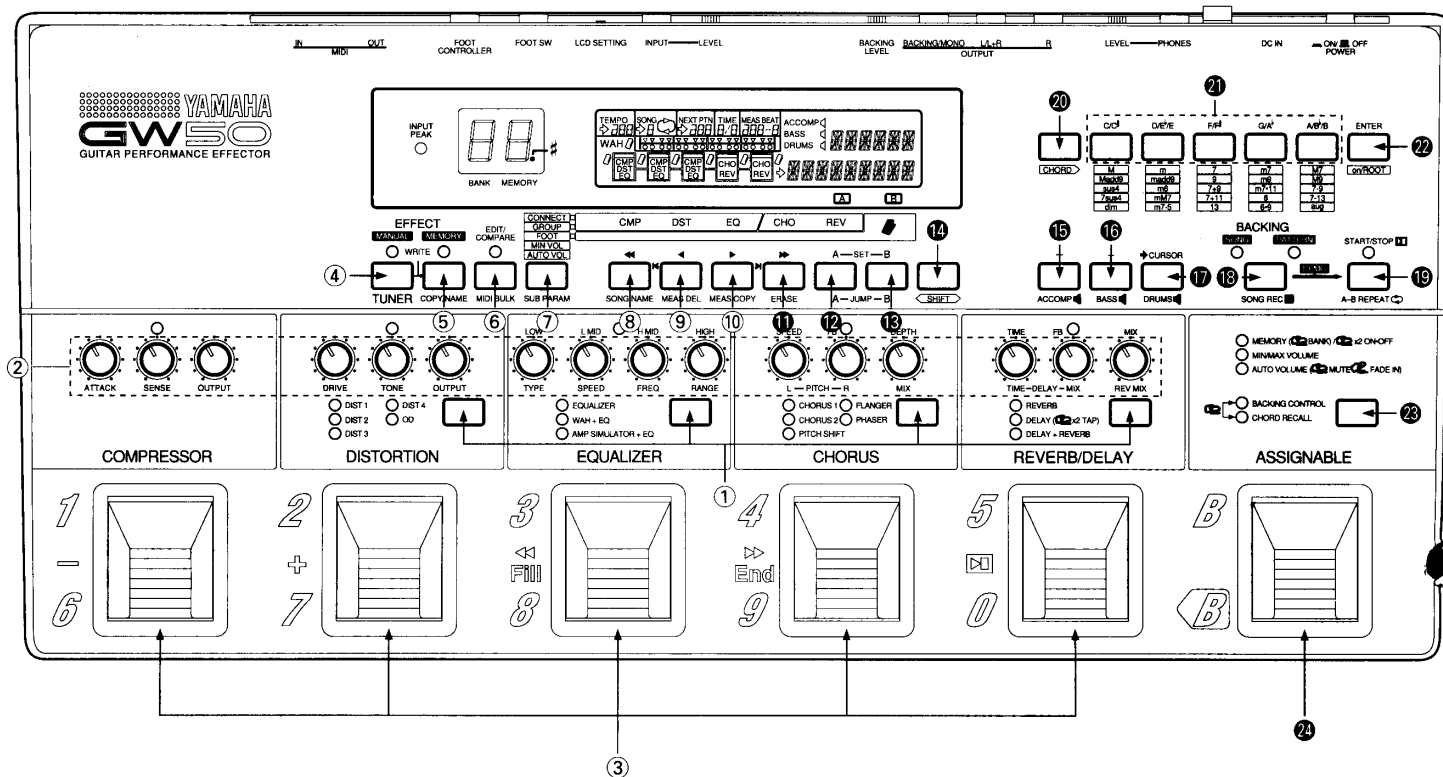
- Après avoir appuyé sur [SHIFT] + [SUB PARAM]: Rappelle le paramètre Noise Gate.
- **Dans les fonctions Connect et Group:** Sélectionne le bloc d'effet Compresseur.
- **En mode Song:** Pour se déplacer au début de la mesure en question ou de la dernière mesure. Maintenir enfoncé pour une opération rapide.
- **En mode Song, avec [◀]:** Pour revenir au début d'un morceau.

**9 DST/◀ (MEAS DEL)**

- Après avoir appuyé sur [SHIFT] + [SUB PARAM]: Rappelle le paramètre Noise Gate.
- **Dans les fonctions Connect et Group:** Sélectionne le bloc d'effets Distorsion.
- **En mode Song:** Pour revenir en arrière par pas de double croche. Maintenir enfoncé pour une opération rapide.
- **En mode Song, avec [SHIFT]:** sert à effacer une gamme de mesures sélectionnées d'un morceau.
- **En mode Song, avec [◀◀]:** Pour revenir au début d'un morceau.

**10 EQ/▷ (MEAS COPY)**

- Après avoir appuyé sur [SHIFT] + [SUB PARAM]: Rappelle les paramètres secondaires d'Equaliseur.
- **Dans les fonctions Connect et Group:** Sélectionne le bloc d'effets Equaliseur.
- **En mode Song:** Pour avancer par pas de double-croche. Maintenir enfoncé pour une opération rapide.
- **En mode Song, avec [▷▷]:** Pour avancer à la fin d'un morceau (au dernier événement enregistré).
- **En mode Song, avec [SHIFT]:** Pour copier une gamme de mesures sélectionnées d'un morceau.



### 11 CHO/>>> (ERASE)

- Après avoir appuyé sur [SHIFT] + [SUB PARAM]: Rappelle les paramètres secondaires de Chorus.
- **Dans les fonctions Connect et Group:** Sélectionne le bloc d'effets Chorus.
- **En mode Song:** Pour avancer au début de la mesure suivante. Maintenir enfoncé pour une opération rapide.
- **En mode Song, avec [>>>]:** Pour avancer à la fin d'un morceau (au dernier événement enregistré).
- **En mode Song, avec [SHIFT]:** Pour effacer les événements enregistrés à un endroit déterminé dans un morceau.

### 12 REV/SET-A (JUMP-A)

- Après avoir appuyé sur [SHIFT] + [SUB PARAM]: Rappelle les paramètres secondaires de Réverbération/Retard.
- **Dans les fonctions Connect et Group:** Sélectionne le bloc d'effets Réverbération/Retard.
- **En mode Song:** Pour définir la marque "A" dans un morceau. En appuyant sur [SHIFT] + [JUMP-A], saute à la mesure marquée "A".

### 13 Commande au pied/SET-B (JUMP-B)

- **En fonction Pied (Commande au pied):** Sert à définir l'utilisation de la commande au pied connectée. (Voir page 46.)
- **En mode Song:** Sert à définir la marque "B" dans un morceau. En appuyant sur [SHIFT] + [JUMP-B], saute à la mesure marquée "B".

### 14 SHIFT

- Cette commande sert à sélectionner les fonctions alternatives, indiquées par les noms imprimés sous les boutons appropriés. Maintenir cette touche enfoncée et appuyer simultanément sur le bouton approprié. (Les flèches imprimées à côté du nom du bouton indiquent la direction dans laquelle se trouvent les boutons correspondants.)

### 15 - (ACCOMP)

- Pour diminuer la valeur d'un paramètre sélectionné (comme nous le décrivons dans les différents modes ci-dessous). Maintenir enfoncé pour une opération rapide.

**En mode Song/Pattern:** Pour diminuer la valeur à la position du curseur (par exemple, Tempo ou Pattern).

**En mode Mémoire:** Pour reculer programme par programme parmi les programmes d'effets (lorsque la flèche de curseur n'apparaît pas sur l'écran de visualisation).

**En mode Manuel et en mode d'Édition de Mémoire (paramètres secondaires, MIN VOL et AUTO VOL):** Pour diminuer la valeur du paramètre secondaire sélectionné (lorsque la flèche de curseur se trouve dans le bas de l'écran).

- Avec **[SHIFT]** (en modes Song/Pattern): Pour activer ou désactiver le son de l'accompagnement de support, lorsque le morceau ou le motif est joué.

## 16 + (BASS)

- Pour augmenter la valeur d'un paramètre sélectionné (comme nous le décrivons dans les différents modes ci-dessous). Maintenir enfoncé pour une opération rapide.

**En mode Song/Pattern:** Pour augmenter la valeur à la position du curseur (par exemple, Tempo ou Pattern).

**En mode Mémoire:** Pour avancer programme par programme parmi les programmes d'effets (lorsque la flèche de curseur n'apparaît pas sur l'écran de visualisation).

**En mode Manuel et en mode d'Édition de Mémoire (paramètres secondaires, MIN VOL et AUTO VOL):** Pour augmenter la valeur du paramètre secondaire sélectionné (lorsque la flèche de curseur se trouve dans le bas de l'écran).

- Avec **[SHIFT]** (en modes Song/Pattern): Pour activer ou désactiver le son de l'accompagnement de support, lors de l'exécution d'un morceau ou d'un motif.

## 17 ⇨ CURSEUR (DRUMS)

- **En modes Song/Pattern:** Pour déplacer la flèche de curseur dans l'écran.
- Avec **[SHIFT]** (en modes Song/Pattern): Pour activer ou désactiver le son des percussions de support, lors de l'exécution d'un morceau ou d'un motif.

## 18 SONG/PATTERN (SONG REC)

- Pour commuter entre les modes Song et Pattern. Le voyant lumineux de la fonction sélectionnée s'allume.
- Avec **[SHIFT]**: Pour permettre l'enregistrement en temps réel d'un morceau (le voyant lumineux clignote pour signaler que l'enregistrement est en attente). (voir page 37, 84).

## 19 START/STOP (A-B REPEAT ↺)

- Pour démarrer/arrêter le morceau ou le motif de support (le voyant lumineux clignote).
- Avec **[SHIFT]**: active la fonction de répétition (Voir page 92, 93.)

## 20 CHORD

- A une fonction semblable à celle de **[SHIFT]** pour sélectionner les fonctions secondaires (inférieures) des boutons d'accords. Lorsque la flèche (imprimée avec le nom de la touche) est droite, elle indique la direction dans laquelle se trouvent les boutons correspondants. (Pour de plus amples détails concernant cette fonction et les autres fonctions d'accords, veuillez consulter la page 74 - 76.)

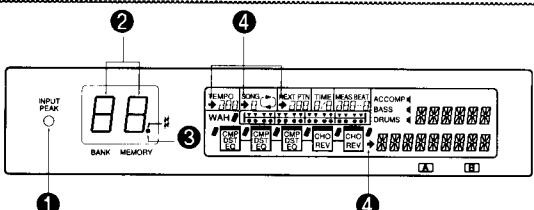
## 21 Boutons d'accords

- Sélectionnent la note fondamentale de l'accord ou (après avoir appuyé sur **[CHORD]** + **[on/ROOT]**) sélectionnent la note basse.
- Avec **[CHORD]**: Sélectionnent le type d'accord.

## 22 ENTER (on/ROOT)

- En mode Song (enregistrement pas à pas): permettent d'enregistrer ou d'entrer des données d'événements dans un morceau.
- Avec **[CHORD]**: permettent la sélection de la note basse.

## Ecran LCD



**1** Indicateur **INPUT PEAK** — sert à contrôler le niveau d'entrée des signaux (s'allume de manière continue lorsque le niveau est trop élevé).

**2** Indicateur **BANK/MEMORY** — affiche le numéro de banque de mémoire et les numéros de programmes. Lors de la sélection de morceaux, il affiche brièvement le numéro du morceau. Dans la fonction Tuner, il affiche le numéro de la corde (lorsqu'on la laisse résonner librement) et/ou le nom de la note jouée (par exemple  $\delta E$ ).

**3** Indicateur **dièse** — Clignote lorsqu'une dièse (par exemple  $G\sharp$  ou  $C\sharp$ ) est jouée dans la fonction tuner.

**4**  $\Rightarrow$  — Cette flèche de curseur désigne une valeur de l'écran qui peut actuellement être modifiée à l'aide des boutons **[-]/[+]**. Une pression sur les touches **[MANUAL]** ou **[MEMORY]** (rappel de l'écran du mode d'effets) fait disparaître la flèche de l'écran. Toutefois, vous pouvez la rappeler à l'écran en appuyant sur la touche **[ $\Rightarrow$  CURSOR]**. Le cursor s'affiche automatiquement quand vous appuyez sur **[SONG/PATTERN]** (rappel de l'écran du mode de support)

**Remarque:** D'autres indications relatives à l'écran sont expliquées plus loin, dans les sections concernées du manuel.

## Commandes du bloc ASSIGNABLE

### 23 Commutateur de type bloc ASSIGNABLE

- Il sert à sélectionner différentes commandes de fonctions concernant le commutateur à pédale de bloc ASSIGNABLE et les autres commutateurs à pédale, y compris la sélection de programmes d'effets, l'activation ou la désactivation des blocs (ou groupes) d'effets individuels, le volume maximum ou minimum, le volume automatique, la commande de support et le rappel d'accords.

### 24 Commutateur à pédale du bloc ASSIGNABLE

- Il sert à réaliser différentes commandes de fonctions, y compris la sélection de programmes d'effets, l'activation ou la désactivation des blocs (ou groupes) d'effets individuels, le volume maximum ou minimum, le volume automatique, la commande de support et le rappel d'accords. (La flèche imprimée avec le nom du bouton en bas à gauche indique la direction dans laquelle les boutons appropriés peuvent être localisés.)

Pour de plus amples informations sur le commutateur à pédale du bloc ASSIGNABLE et les autres commutateurs à pédale, veuillez consulter l'encadré ci-dessous "Fonctions de commutateur de bloc assignable et de commutateur à pédale" à la page 10 - 14.

## FONCTIONS DE BLOC ASSIGNABLE ET DE COMMUTATEUR A PEDALE

### LES VOYANTS LUMINEUX DU BLOC ASSIGNABLE

Etat du voyant lumineux

- : Allumé
- (avec trait) : Clignote
- : Eteint

L'illustration suivante montre quand et comment les voyants lumineux du bloc assignable s'allument.

● Indique le numéro de banque/programme que l'on peut sélectionner.	○ (avec trait) Indique l'effet (ou le groupe d'effet) qui peut être activé ou désactivé	○ Eteint (désactivé)	○ MEMORY (BANK)/x2 ON•OFF
● Indique le volume maximal	○ (avec trait) Indique le volume minimal	○ Eteint (désactivé)	○ MIN/MAX VOLUME
● Indique le volume maximal	○ (avec trait) Indique l'état d'étouffement ou fondu à l'enchaînement	○ Eteint (désactivé)	○ AUTO VOLUME (MUTE/FADE IN)
● Allumé (activé)	○ (avec trait) Indique l'état de restitution en attente d'un signal	○ Eteint (désactivé)	○ BACKING CONTROL
● Allumé (activé)	○ Eteint (désactivé)		○ CHORD RECALL

Lorsque vous appuyez sur **[MANUAL]** → Le voyant lumineux **MEMORY** clignote et aucun autre voyant lumineux **DEL** n'est allumé.

Lorsque vous appuyez sur **[MEMORY]** → Seul le voyant lumineux **MEMORY** est allumé.

Lorsque vous appuyez sur **[SONG/PATTERN]** → Seul le voyant lumineux **BACKING CONTROL** est allumé.

Lorsque vous appuyez sur **[SHIFT] + [SONG REC]** → Seul le voyant lumineux **CHORD RECALL** est allumé.

**Remarque:** Le voyant lumineux **MEMORY** du dessus sera toujours allumé ou en train de clignoter même si l'une d'entre eux est allumé.

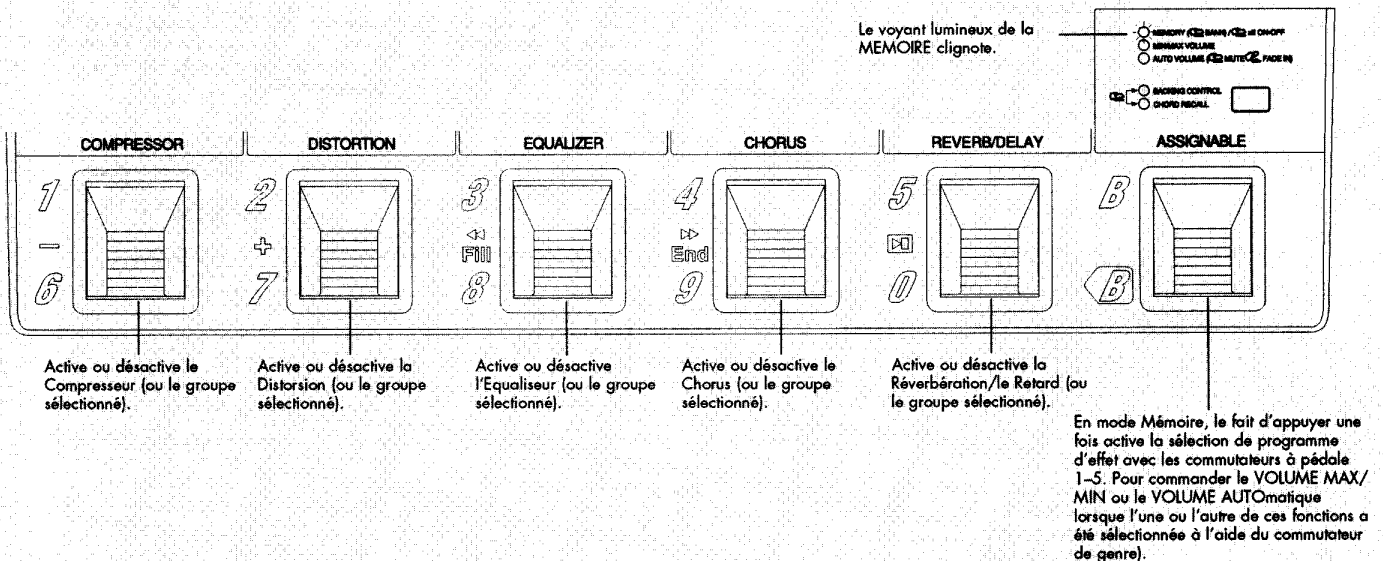
## CONCERNANT LES COMMUTATEURS A PEDALE

Les commutateurs à pédale possèdent de nombreuses fonctions différentes, selon les réglages du bloc Assignable effectués (indiqués par les voyants lumineux du bloc programmable) et le mode sélectionné. Les illustrations et les explications de panneaux suivantes doivent vous aider à comprendre comment utiliser les commutateurs à pédale.

### En mode Manuel, en mode Mémoire\* et en mode d'Édition de Mémoire:

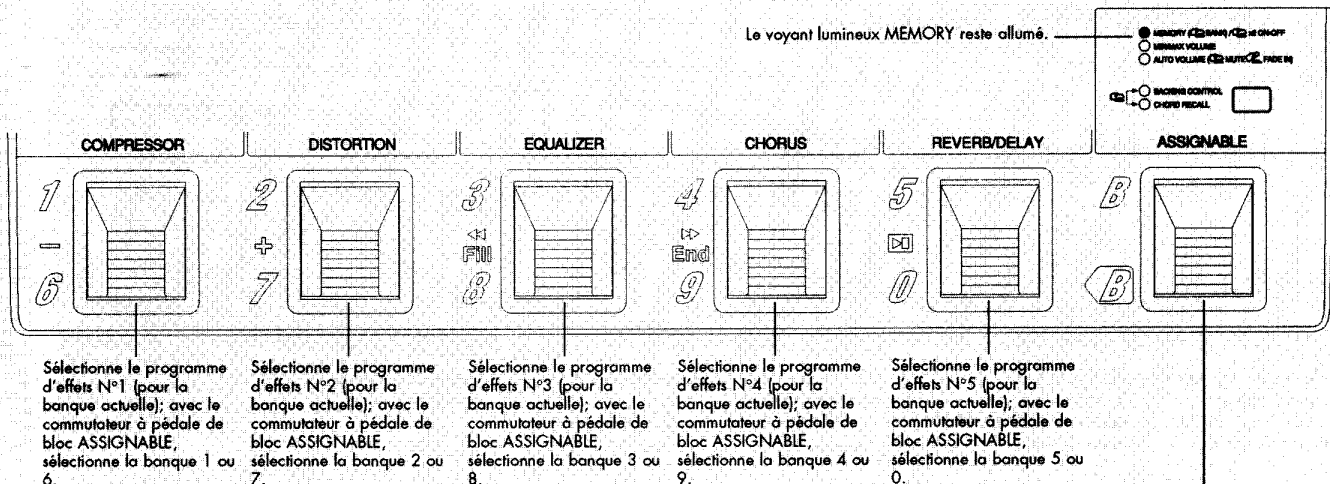
Lorsque la fonction de commutation(on/off) des blocs d'effet individuels (ou groupes) est activée —

\* Disponible en mode Mémoire uniquement lorsque vous avez appuyé sur le commutateur à pédale de bloc assignable deux fois rapidement (ce qui permet d'activer la commande d'effet on/off)



### En mode Mémoire:

Lorsque la sélection du numéro de banque d'effet/numéro de programme 15 est activée —

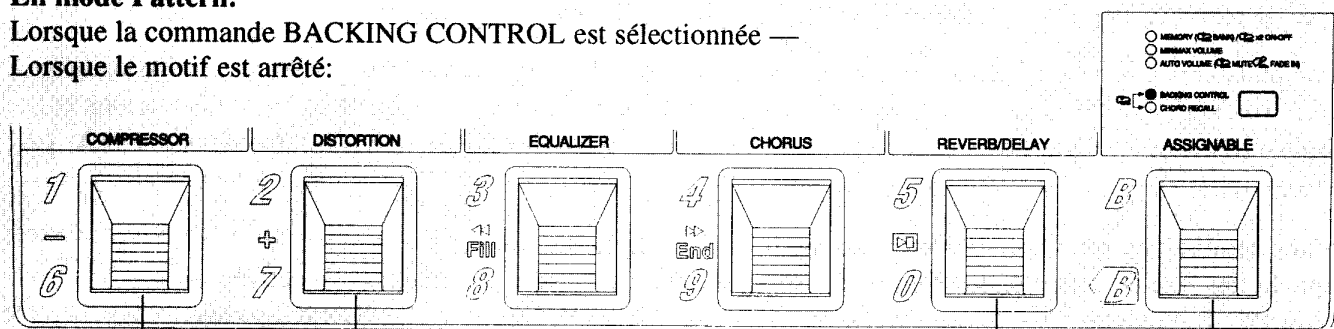


Le fait d'appuyer une fois et d'appuyer sur un autre commutateur à pédale sélectionne les banques 1 - 5.  
Le fait de le maintenir enfoncé et d'appuyer sur un autre commutateur à pédale sélectionne les banques 6 - 0.  
Le fait d'appuyer deux fois rapidement active la fonction on/off de commande de commutateur à pédale de l'effet individuel ou du groupe sélectionné.  
Pour commander le VOLUME MAX/MIN ou le VOLUME AUTOMatique (lorsque l'une ou l'autre de ces fonctions a été sélectionnée à l'aide du commutateur de type).

### En mode Pattern:

Lorsque la commande BACKING CONTROL est sélectionnée —

Lorsque le motif est arrêté:



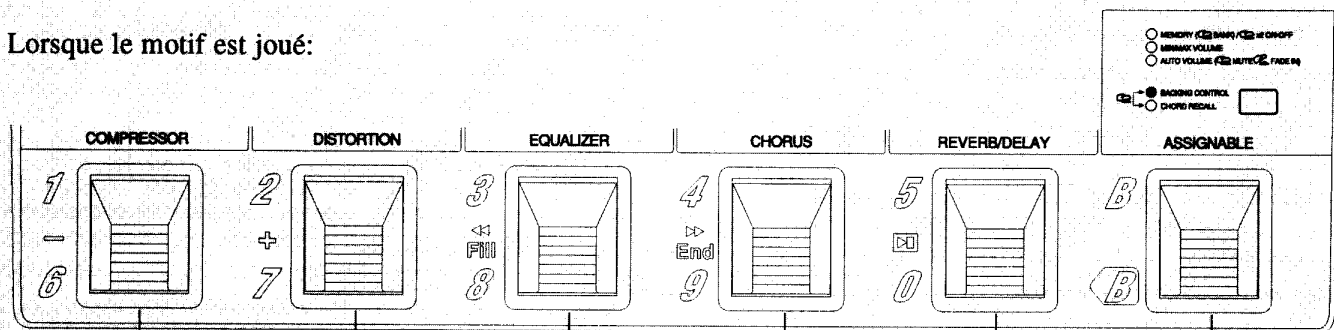
Diminue le numéro de motif de 2 unités (tous les numéros impairs).

Augmente le numéro de motif de 2 unités (tous les numéros impairs).

Entame la restitution du motif.

Si vous appuyez une seule fois, sélectionne CHORD RECALL (rappel des accords); en le maintenant enfoncé et en appuyant sur un des commutateurs à pédale 1 à 4, assigne l'accord sélectionné au commutateur à pédale utilisé. Le fait de le maintenir enfoncé active la fonction Root Select (voir page 78).

Lorsque le motif est joué:



Diminue le numéro de motif de 2 unités (tous les numéros impairs de motif).

Augmente le numéro de motif de 2 unités (tous les numéros impairs de motif).

Joue le motif de remplissage.

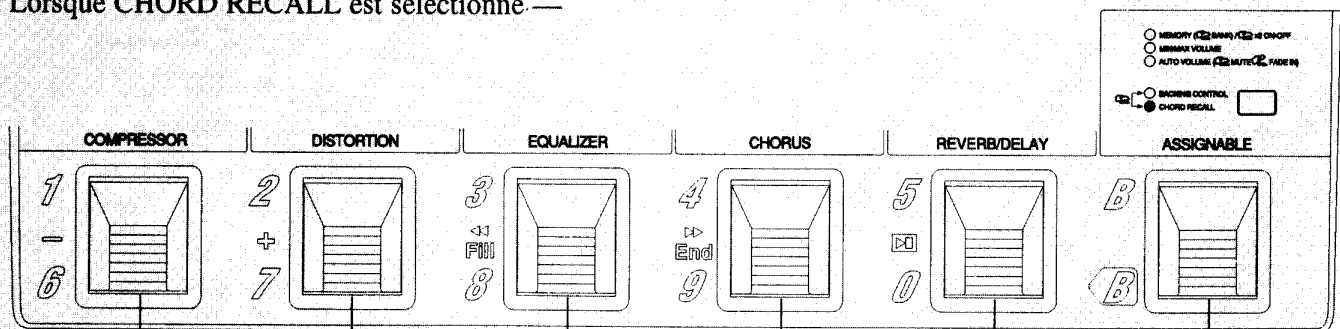
Joue le motif final (et termine la restitution).

Arrête la restitution de motifs.

Si vous appuyez une seule fois, sélectionne CHORD RECALL (rappel des accords); en le maintenant enfoncé et en appuyant sur un des commutateurs à pédale 1 à 4, assigne l'accord sélectionné au commutateur à pédale utilisé. Le fait de le maintenir enfoncé active la fonction Root Select. (voir page 78).

### En mode Pattern:

Lorsque CHORD RECALL est sélectionné. —



Joue l'accord 1 (avec le commutateur à pédale ASSIGNABLE: assigne l'accord 1.

Joue l'accord 2 (avec le commutateur à pédale ASSIGNABLE: assigne l'accord 2.

Joue l'accord 3 (avec le commutateur à pédale ASSIGNABLE: assigne l'accord 3.

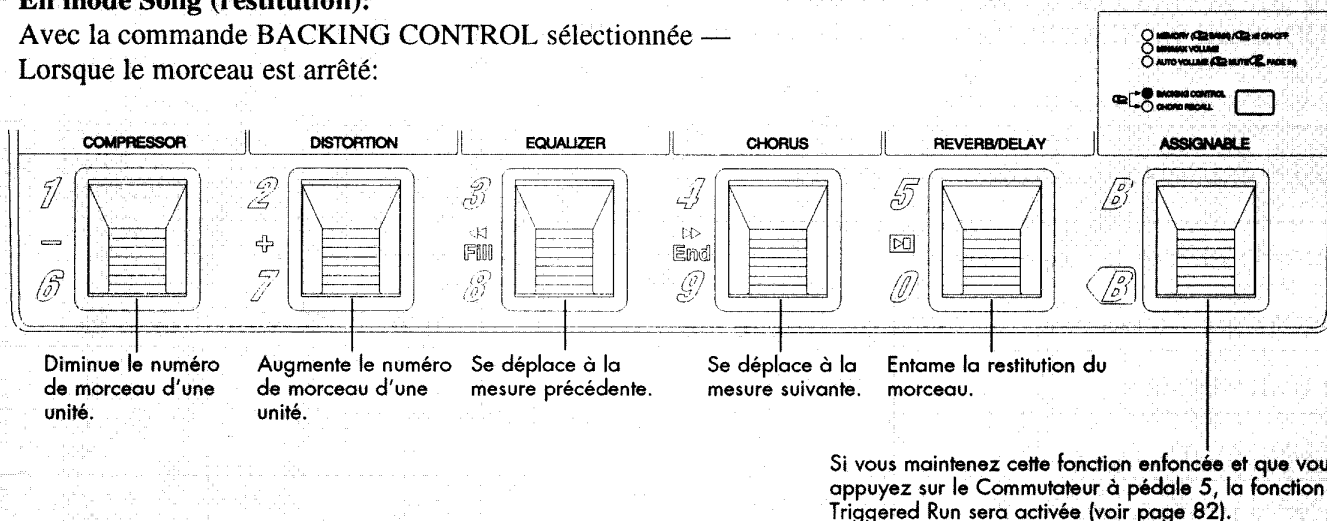
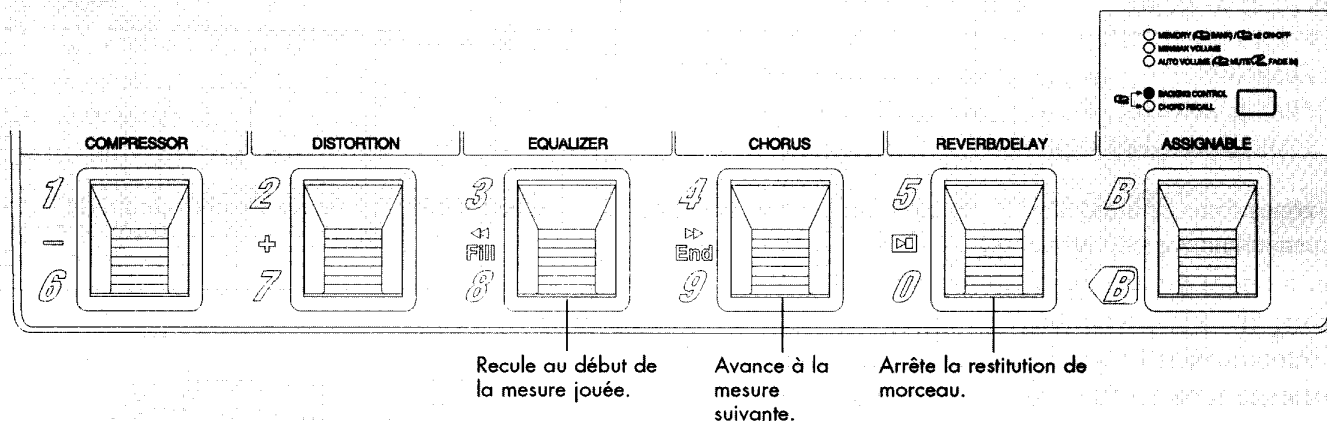
Joue l'accord 4 (avec le commutateur à pédale ASSIGNABLE: assigne l'accord 4.

Entame/arrête la restitution de motifs.

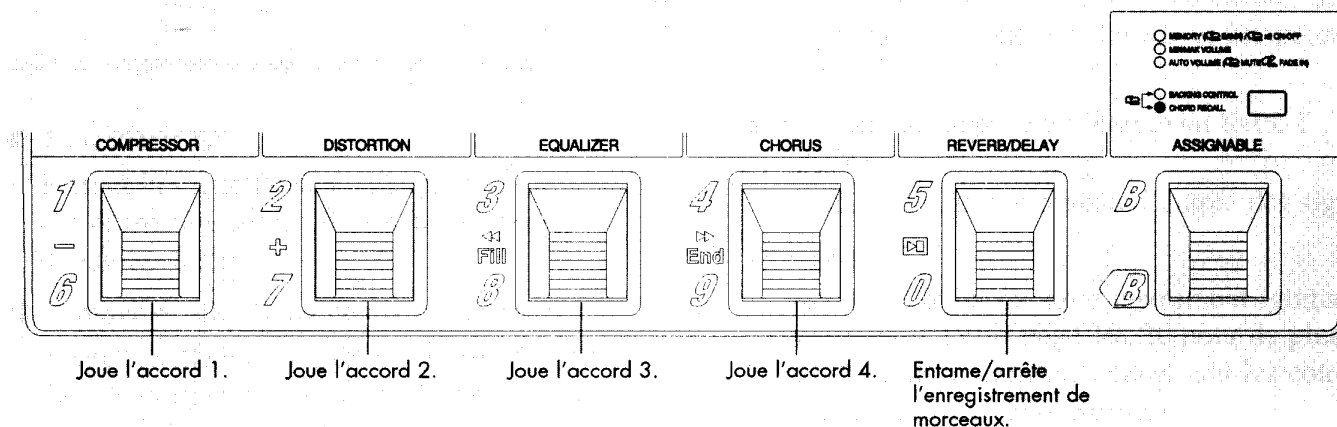
Si vous appuyez une seule fois, sélectionne BACKING CONTROL (contrôle du support); en le maintenant enfoncé et en appuyant sur un des commutateurs à pédale 1 à 4, assigne l'accord sélectionné au commutateur à pédale utilisé. Le fait de le maintenir enfoncé permet de sélectionner la fonction Root Select (voir page 78).

**En mode Song (restitution):**

Avec la commande BACKING CONTROL sélectionnée —  
Lorsque le morceau est arrêté:

**En cours de restitution d'un morceau:****En mode Song Realtime Recording (Enregistrement en temps réel):**

Avec la fonction CHORD RECALL sélectionnée —





\* Le tableau suivant indique les fonctions disponibles dans chaque mode. Reportez-vous à la section "FONCTIONS DE BLOC ASSIGNABLE ET DE COMMUTATEUR A PEDALE" à la page 128.

Fonction de bloc ASSIGNABLE	Manual	Memory	Memory Edit	Pattern	Song	Song Realtime Recording
MEMORY: sélection de banque/numéro	×	○ ou	×	—	—	—
MEMORY activé/désactivé	○	○	○	—	—	—
VOLUME MIN/MAX	○	○	○	—	—	—
VOLUME AUTO	○	○	○	—	—	—
CONTROLE DE SUPPORT	—	—	—	○	○	×
RAPPEL D'ACCORDS	—	—	—	○	×	○

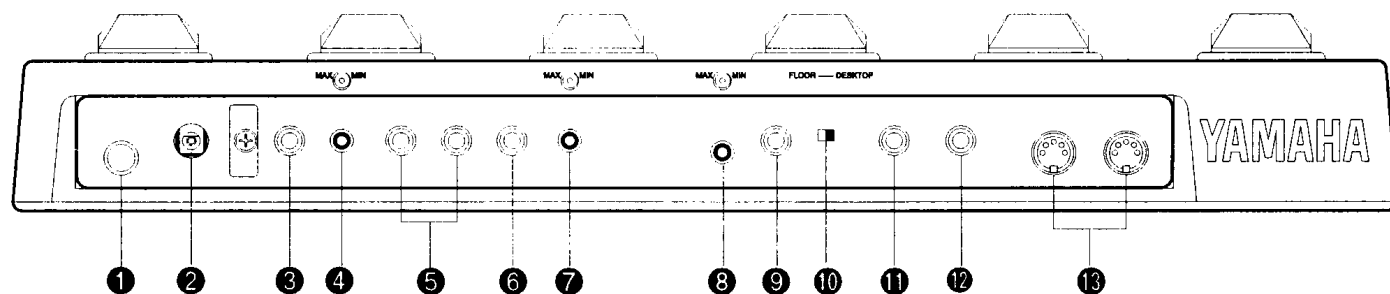
○ : Disponible

× : Non disponible

— : Insignifiant (dans ce mode)

Les zones foncées indiquent les réglages qui sont automatiquement sélectionnés lorsque les touches de mode correspondantes sont enfoncées.

## ■ PANNEAU ARRIERE

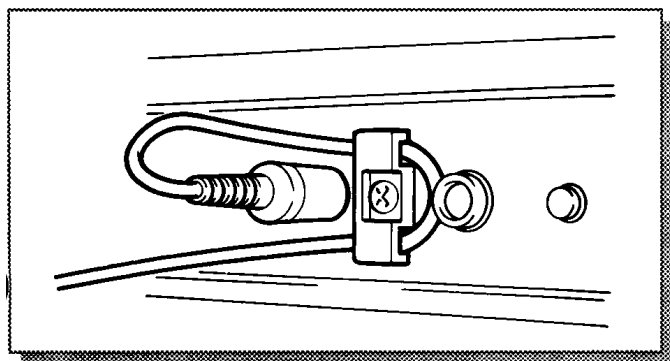


### ❶ Interrupteur MARCHÉ/ARRET (POWER ON/OFF)

### ❷ Terminal DC IN 10V

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

Le clip pour câble situé à proximité de cette borne sert à éviter de débrancher accidentellement la source d'alimentation pendant l'utilisation de l'appareil. Enrouler le cordon de l'adaptateur fermement autour du clip (comme montré ci-contre).



### ❸ Jack PHONES

Permet la sortie du son de support et du son de l'instrument/effet (stéréo) dans un casque d'écoute stéréo.

### ❹ Commande du niveau de casque d'écoute

Permet de régler uniquement le son de sortie dans le casque d'écoute; ce réglage n'affecte pas le niveau de sortie des autres bornes.

### ❺ Jacks L/L+R OUTPUT et R OUTPUT

Pour la sortie mono ou stéréo du son de l'instrument/effet. Raccordez deux de ces bornes aux canaux gauche et droit correspondants de votre système d'amplification stéréo pour profiter pleinement des effets stéréo du GW50. Pour un fonctionnement mono, raccordez le système à la borne L/L+R; celle-ci donne un mélange mono du son de l'instrument/effet.

### ❻ Jack BACKING/MONO OUTPUT

Lorsque seule cette borne de sortie est raccordée, il en sort un mélange sonore mono d'accompagnement de fond, de basse et de percussions plus le son d'entrée de l'instrument/effet. Lorsque la ou les autres sorties sont également branchées, seul le son de support sort par cette borne.

### ❼ BACKING LEVEL Control

Permet de régler le niveau de sortie de l'accompagnement de fond, des basses et des percussions.

### ❽ Commande de niveau d'entrée ou INPUT LEVEL

Permet de régler le niveau d'entrée des signaux.

### ❾ Jack INPUT

Sert à raccorder un autre instrument (guitare, basse, etc.). (Voir page 19, 20 pour de plus amples renseignements concernant les connexions d'entrée et de sortie.)

❶ **Commutateur de REGLAGE D'ECRAN**

Interrupteur à deux positions (Floor/Desktop) qui permet de régler le contraste de l'écran pour une meilleure visualisation.

❷ **Jack FOOT SW**

Pour raccorder un commutateur au pied facultatif (le FC5 ou le FC4 de Yamaha) permettant de commander certains paramètres et fonctions pendant le jeu. (Voir page 56, 57.)

❸ **Jack FOOT CONTROLLER (Commande au pied)**

Permet de raccorder une commande au pied facultative (le FC7 de Yamaha), pour commander certaines fonctions et paramètres pendant le jeu. (Voir page 46.)

❹ **Bornes MIDI IN/OUT**

Permettent de connecter les câbles MIDI, lorsque le GW50 est utilisé avec d'autres instruments MIDI. (Voir page 101.)



**GW50**

## **GUIDE D'UTILISATION (INTRODUCTION) — INSTALLATION ET JEU DU GW50**

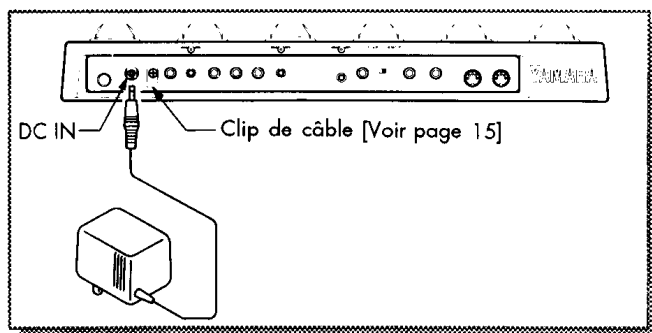
<b>INSTALLATION ET JEU DU GW50 .....</b>	<b>19</b>
<b>JEU DES MORCEAUX DE DEMONSTRATION .....</b>	<b>22</b>
<b>SECTION D'EFFETS .....</b>	<b>24</b>
LE JEU ACCOMPAGNE DE CERTAINS EFFETS .....	24
POUR MODIFIER LE SON DES EFFETS .....	26
MODIFICATION (EDITION) D'UN PROGRAMME D'EFFET ET SA SAUVEGARDE .....	29
UTILISATION DE LA PORTE DE BRUIT OU "NOISE GATE" .....	31
<b>SECTION DE SUPPORT .....</b>	<b>32</b>
JEU DES MOTIFS — MODE PATTERN .....	32
LE JEU ET L'ENREGISTREMENT DE MORCEAUX — LE MODE SONG .....	36
<b>UTILISATION DU TUNER INCORPORE .....</b>	<b>39</b>



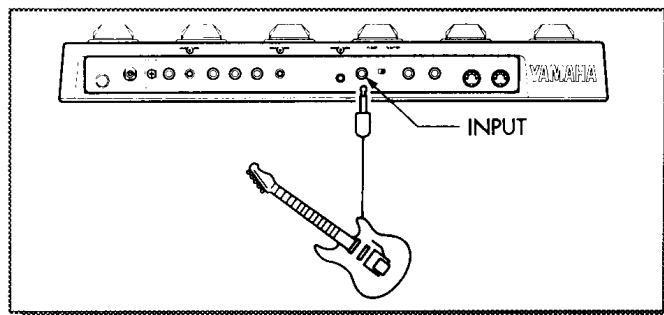
# INSTALLATION ET JEU DU GW50

*Lorsque le GW50 a été retiré de sa boîte et qu'il est prêt à être utilisé, il convient d'effectuer quelques connexions et de suivre les simples instructions ci-dessous pour son installation.*

1. Avant tout, il faut veiller à ce que l'interrupteur de courant du GW50 soit bien désactivé avant d'effectuer TOUTE connexion.
2. Brancher le câble de sortie DC de l'adaptateur PA-3 livré dans la borne DC IN 10V sur le panneau arrière, puis brancher l'adaptateur dans une prise de courant adéquate.



**Remarque:** Bien vérifier que le voltage local corresponde à celui de l'adaptateur. L'adaptateur a été prévu pour la région où le GW50 a été acheté. Si vous souhaitez utiliser l'instrument dans une autre zone, consultez un revendeur Yamaha pour de plus amples renseignements concernant le voltage requis.



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

**Remarque:** Attention si vous voulez y raccorder un synthétiseur ou un clavier électronique; en général, leur niveau de sortie est bien plus élevé que celui d'une guitare et dès lors, le niveau d'entrée doit être diminué d'autant (voir point 6 ci-dessous).



**Ne pas raccorder la sortie BACKING/MONO à la borne d'entrée INPUT dans l'espoir de pouvoir appliquer les effets au son de support. Cette connexion résulte uniquement en rétroaction.**

4. Raccorder les sorties du GW50 au système d'amplification/d'enceintes acoustiques, en veillant à ce que le système soit bien mis hors tension.

Vous trouverez ci-dessous quatre exemples de raccordement à un système. Utilisez celui qui ressemble le plus à votre propre système.

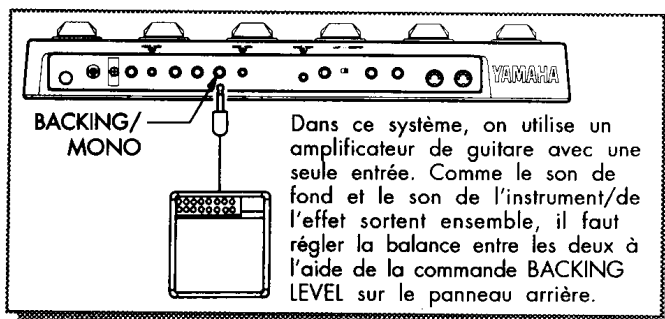
**Remarque:** N'utiliser l'effet de Distorsion qu'avec un canal de l'amplificateur de guitare exempt de distorsion.



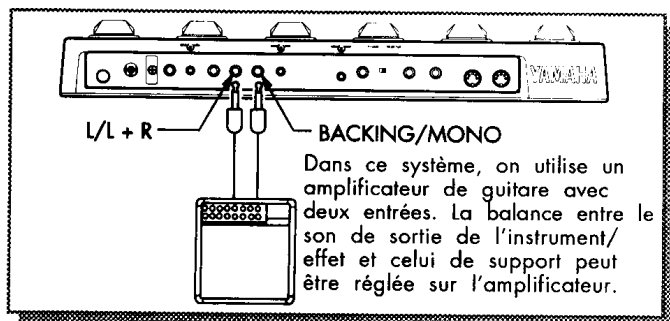
**Ne pas essayer d'utiliser un autre adaptateur secteur avec le GW50. L'utilisation d'un adaptateur incompatible peut causer des dégâts irréparables à l'appareil et représenter un risque de court-circuits.**

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

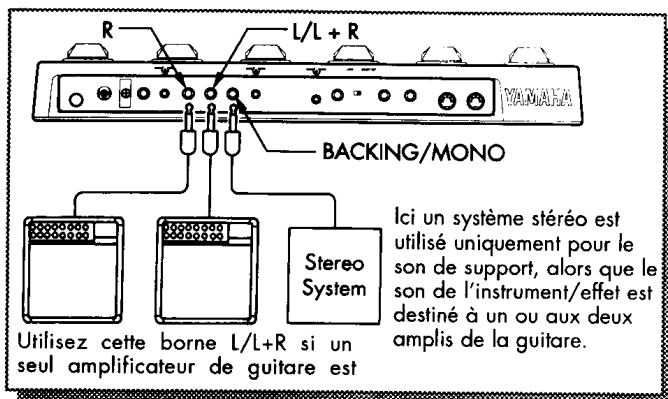
### Exemple 1 — Une seule entrée



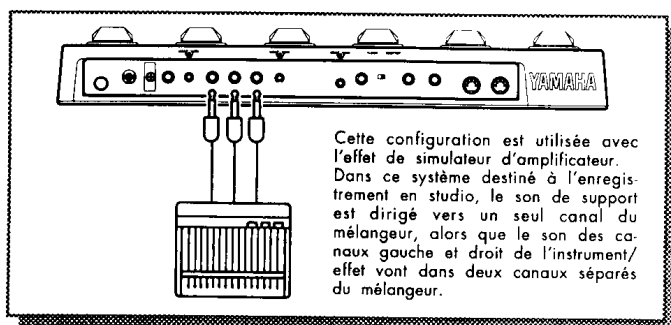
### Exemple 2 — Deux entrées



### Exemple 3 — Amplificateur de guitare et système stéréo

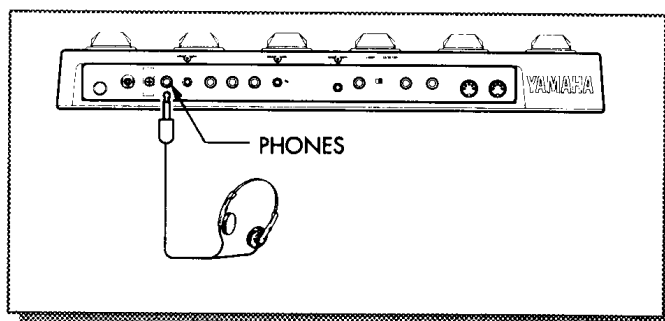


### Exemple 4 — Table de mixage

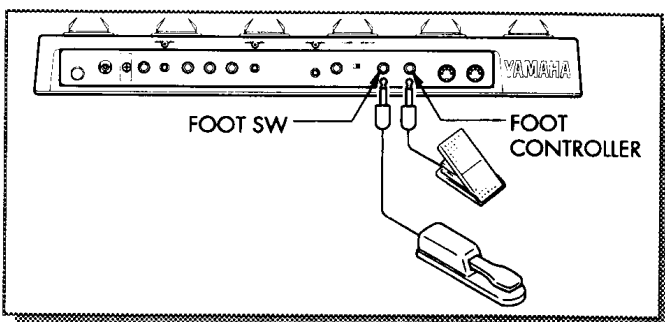


Dans les exemples 2, 3 et 4 ci-dessus, seuls les motifs de support (rythmiques, d'accompagnement, etc.) sortent par la borne BACKING/MONO et seul le son de l'instrument/effet sort de la borne L/L+R ou des bornes L/L+R et R.

Vous pouvez également écouter le GW50 dans un casque d'écoute. Il suffit de le connecter à la borne PHONES sur le panneau arrière.



5. Si vous en possédez, raccordez une commande à pédale (le FC7 en option de Yamaha) à la sortie FOOT CONTROLLER et un commutateur au pied (le FC5 ou le FC4 de Yamaha, en option également) à la borne FOOT SW.



Ce point n'est pas essentiel lorsque vous utilisez le GW50 pour la première fois; cependant, il se peut que par la suite vous souhaitiez profiter des avantages des fonctions externes des commandes à pédale et des commutateurs au pied. (Voir page 46, 56 pour de plus amples informations.)

6. Veillez à ce que tous les réglages de volume soient bien mis au minimum: les commandes de la guitare, le niveau d'entrée -INPUT LEVEL- ainsi que le niveau de support -BACKING LEVEL- (et le niveau du casque d'écoute -PHONES LEVEL-, si vous en utilisez un) pour le GW50 ainsi que le volume de l'amplificateur.

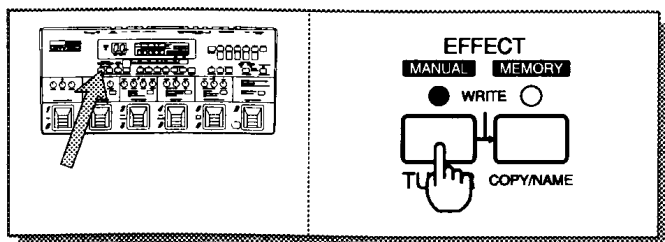


**Remarque:** pour régler les commandes du GW50 au minimum, tournez-les à fond dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

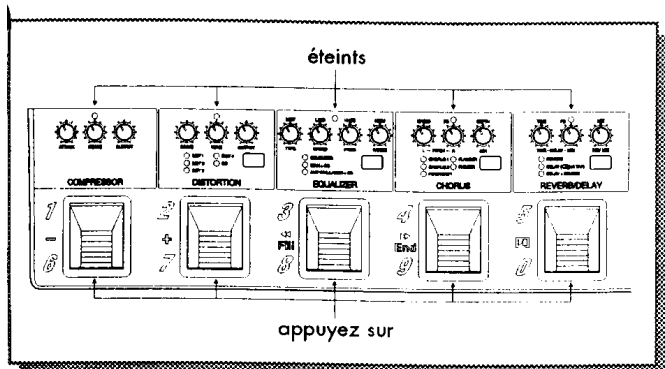
- 7.** Mettez tout l'équipement sous tension, en commençant par le GW50 et en continuant avec l'amplificateur qui y sera connecté.
- \* Basculez le commutateur de REGLAGE D'ECRAN sur la position adéquate. Réglez le sur FLOOR si le GW50 est installé à terre et sur DESKTOP s'il est déposé sur une table ou tout autre support à votre hauteur.

- 8.** Avant d'augmenter le volume et d'essayer de jouer, choisissez un programme d'effets adéquat.

Pour ce faire, appuyez sur [MANUAL]. (même si le voyant lumineux [MANUAL] est allumé)...



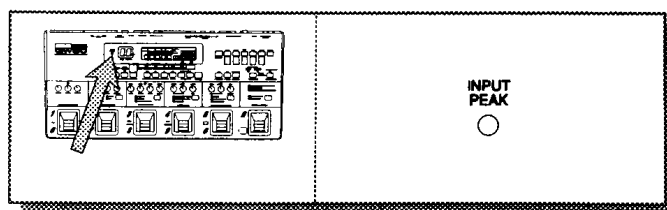
...puis, si tous les voyants lumineux du bloc d'effets ne sont pas éteints, appuyez sur les commutateurs au pied 1-5. (cela devrait éteindre tous les voyants lumineux du bloc d'effets).



- 9.** Tout en jouant sur la guitare, augmentez progressivement les commandes de volume à un niveau adéquat — en commençant par l'ampli puis par la sortie guitare.

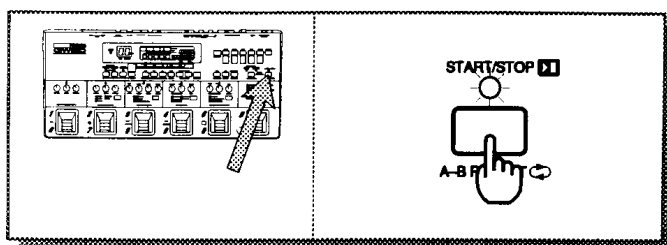
Finalement, réglez la commande de volume d'entrée sur le panneau arrière. Augmentez lentement le volume tout en jouant sur la guitare et en observant l'indicateur INPUT PEAK sur le panneau.

L'indicateur ne devrait clignoter que légèrement lorsque vous jouez les sons les plus élevés de la guitare.



- 10.** Faites de même avec le niveau de support - BACKING LEVEL.

Commencez par activer le support en appuyant sur [START/STOP] ...



... puis augmentez le volume de support à un niveau adéquat.

Si vous avez suivi scrupuleusement toutes ces instructions, vous devriez pouvoir entendre et le son de la guitare, avec les effets voulus, et le son des pistes de support.

**Remarque:** Pour arrêter le son de support, il suffit d'appuyer à nouveau sur [START/STOP].

# MODE DE DEMONSTRATION -DEMO- JEU DES MORCEAUX DE DEMONSTRATION

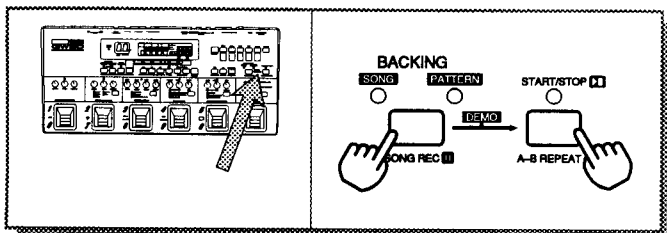
Le GW50 est équipé d'un mode de démonstration spécial qui montre certaines des opérations intéressantes que l'on peut obtenir en utilisant les motifs de support et les fonctions d'enregistrement de morceaux. La démonstration de morceaux -Song Demo- joue continuellement les morceaux pré-programmés 1 à 6 alors que la démonstration de motifs -Pattern Demo- joue plusieurs motifs l'un à la suite de l'autre. Essayez d'accompagner à la guitare les deux démonstrations car elles effectuent également certains changements de programmes d'effets.

## Pour utiliser le mode de démonstration:

1. Tout en maintenant [SONG/PATTERN] enfoncé, appuyez sur [START/STOP].

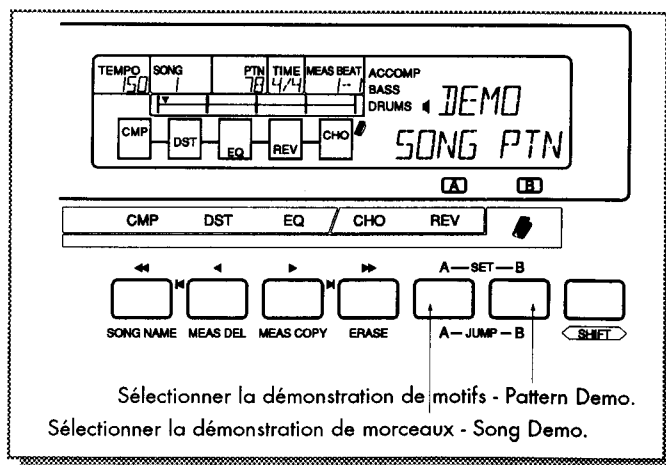
**Remarque:** Il n'est pas possible d'entrer le mode de démonstration à partir des modes Memory Edit (le voyant lumineux EDIT/COMPARE est allumé ou clignote).

Dans ce cas, quittez les modes Memory Edit (voir la page 30, 53).



(Vous pouvez annuler ou quitter le mode Demo à ce stade en appuyant sur n'importe laquelle des touches de mode.)

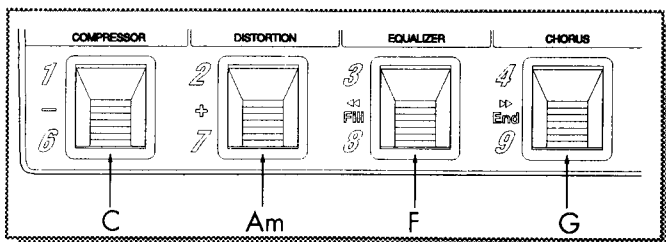
2. Sélectionnez la démonstration de morceaux -Song Demo- en appuyant sur [SET-A] (sous la mention "SONG" à l'écran), ou la démonstration de motifs - Pattern Demo- en appuyant sur [SET-B] (sous "PTN" à l'écran).



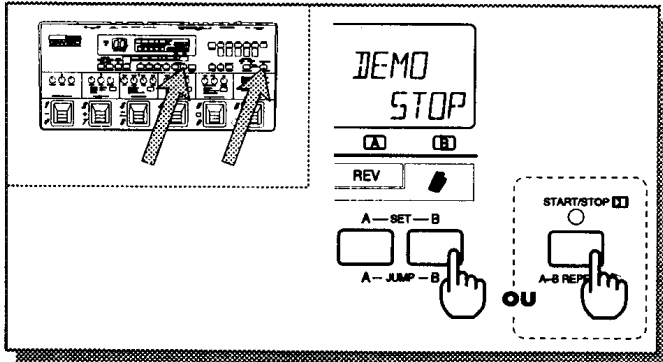
La démonstration de morceaux ou de motifs commence à jouer dès que vous avez appuyé sur le bouton correspondant. (Le voyant lumineux [START/STOP] se met à clignoter.)

3. Pendant la restitution de la démonstration de morceaux ou de motifs, essayez d'accompagner les morceaux ou les motifs à la guitare. Vous remarquerez que certains changements de programmes d'effets ont été enregistrés sur la démonstration, modifiant automatiquement le son lorsque vous jouez.

Si vous avez sélectionné la démonstration de motifs, vous pouvez changer les accords en cours de jeu en appuyant sur les commutateurs à pédale 1 à 4. Les accords suivants ont été assignés aux commutateurs à pédale.



4. Pour arrêter le morceau de démonstration, appuyez sur [SET-B] (sous "STOP" dans l'affichage) ou [START/STOP] (ou n'importe laquelle des touches de mode).



**Remarque:** Tous les morceaux ou les motifs sont joués successivement dans un cycle illimité jusqu'à ce que l'on arrête la démonstration.

**Remarque:** Lorsque le mode de démonstration est appelé, les autres fonctions ne sont pas activées.

## SECTION D'EFFETS

*Le GW50 est équipé d'une série d'effets d'ensemble spécialement étudiés pour le guitariste. Comme vous le verrez ci-dessous, le GW50 permet d'activer ou de désactiver ces effets à souhaits et de les régler facilement et rapidement à partir des commandes du panneau et des commutateurs à pédale. Les effets sont répartis en cinq groupes ou blocs, qui comprennent les effets spécifiques suivants:*

<b>Compresseur</b>	Compresseur
<b>Distorsion</b>	Distorsion 1, 2, 3, 4 et Overdrive
<b>Equaliseur</b>	EQ paramétrique à quatre bandes, Wah + EQ deux bandes et simulateur d'ampli + EQ deux-bandes.
<b>Chorus</b>	Chorus 1, 2, Pitch Shifter, Flanger et Phaser.
<b>Réverbération/Retard</b>	Réverbération, Retard et Retard + Réverbération.

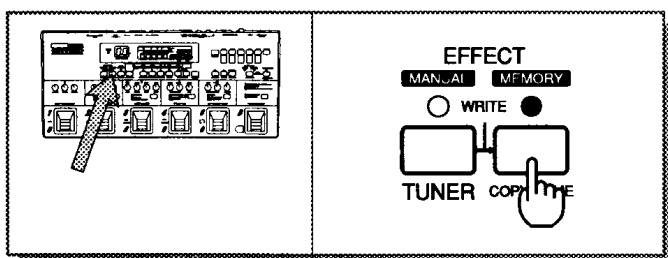
(Consulter la section "EFFETS ET PARAMETRES" page 58, pour une description plus détaillée et davantage d'explications concernant les effets.)

Une porte de bruit programmable est également incluse pour filtrer les bourdonnements, les sifflements et tout autre bruit indésirable accompagnant un signal particulièrement faible. (Voir pages 31, 69.)

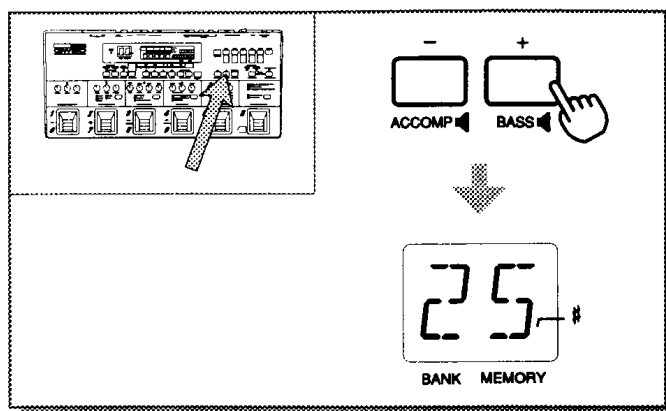
## LE JEU ACCOMPAGNE DE CERTAINS EFFETS

Maintenant que vous avez pu entendre le son du GW50 et que vous avez écouté les morceaux de démonstration, il faut essayer de le faire jouer avec certains effets.

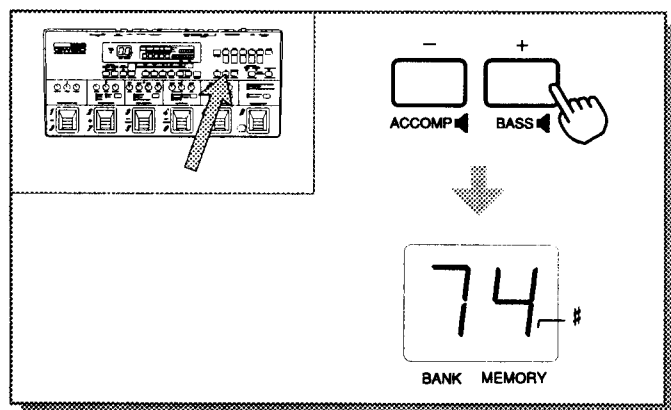
1. Appuyez sur [MEMORY] même si le voyant lumineux MEMORY est allumé.



2. Tout d'abord essayez de jouer avec un effet de Chorus et un effet de retard, sans distorsion. Utilisez les boutons [-]/[+] pour sélectionner le programme numéro 25. (Il est possible d'accélérer l'opération des boutons [-]/[+]; voir page 5.)



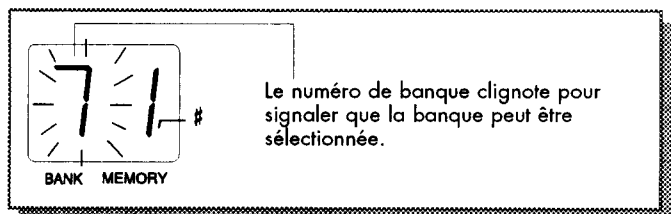
- 3.** A présent, essayez un son de distorsion pesant. Utilisez à nouveau les boutons [-]/[+], sélectionnant cette fois le programme numéro 74.



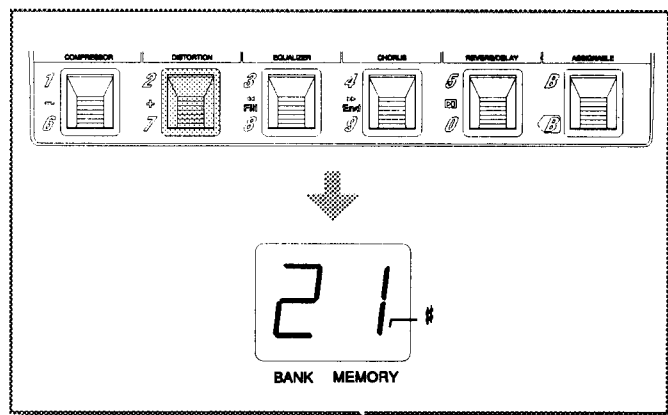
- 4.** Ensuite, rappelons un effet de retard classic rock'n'roll très intéressant. Cette fois, utilisez les commutateurs à pédale pour sélectionner le programme. (Si le voyant lumineux MEMORY clignote, enfoncez le commutateur à pédale de bloc ASSIGNABLE pour le maintenir allumé de façon continue.) Appuyez sur le commutateur à pédale 1. Cette opération sélectionnera le programme numéro 71.

Remarquez bien que les numéros d'un programme ont toujours deux chiffres, le premier représentant en fait le numéro de la banque de données. En effet, les 50 programmes sont répartis en dix banques de cinq programmes chacune. A l'opération précédente, vous avez sélectionné le 1er programme de la 7ème banque.

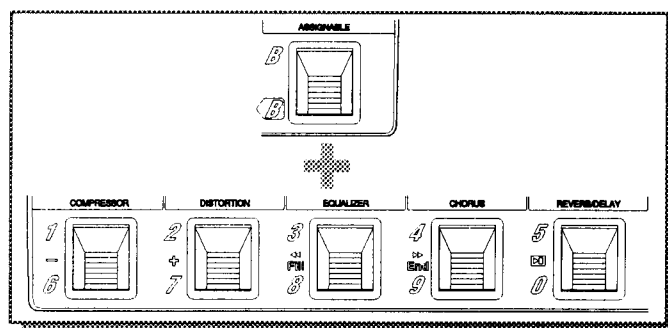
- 5.** Pour sélectionner un numéro de banque et un numéro de programme à l'aide des commutateurs à pédale, il faut appuyer une seule fois sur le commutateur à pédale de bloc ASSIGNABLE.



- 6.** Appuyez sur le commutateur à pédale correspondant à la banque que vous souhaitez sélectionner (de 1 à 5) (imprimée sur le côté supérieur gauche de chaque commutateur de pédale).



Pour sélectionner une des banques 6 à 0, appuyez et maintenez enfoncé le commutateur à pédale de bloc ASSIGNABLE et appuyez sur le commutateur à pédale correspondant, de 6 à 0 (imprimé sur le côté inférieur gauche de chaque commutateur à pédale).



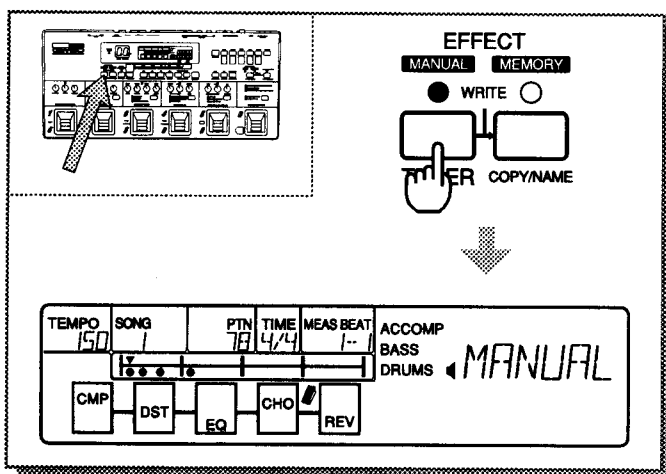
- 7.** Après cela, sélectionnez un des cinq programmes de la banque (comme vous l'avez fait au point 4 ci-dessus).

- 8.** A présent, continuez à explorer d'autres programmes d'effets, en les sélectionnant soit à l'aide des boutons [-]/[+], soit à l'aide des commutateurs à pédale. Consultez la liste des Programmes d'Effets Pré-programmés, page 132, pour de plus amples informations concernant les différents programmes, et jouez avec quelques-uns d'entre eux pour écouter leur sonorité.

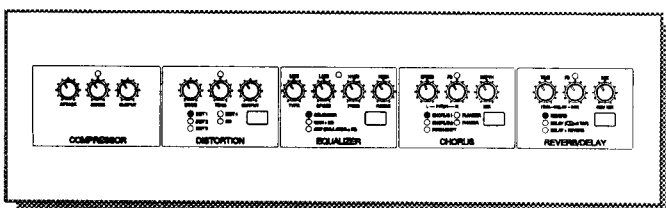
## POUR MODIFIER LE SON DES EFFETS

La partie effets du GW50 possède trois modes de base: le mode Manuel, le mode Mémoire et le mode d'Édition de Mémoire. Dans la partie qui suit, nous allons utiliser le mode Manuel, car il fournit un bon point de départ pour régler et créer des effets.

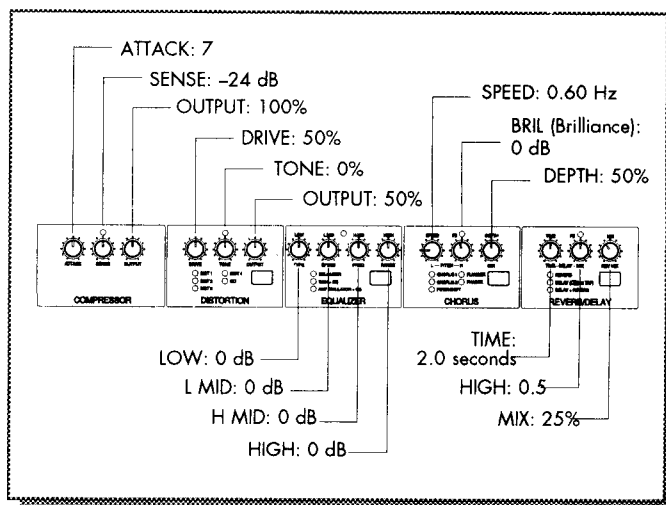
1. Pour sélectionner le mode Manuel, appuyez sur [MANUAL].



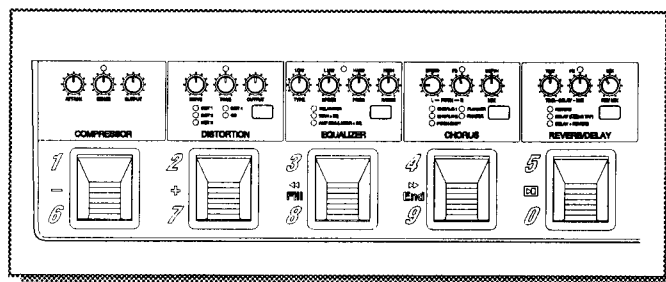
2. Vérifiez également que chaque bloc d'effets soit bien réglé sur le premier effet, comme indiqué ci-dessous. Si ce n'est pas le cas, appuyez sur le commutateur de type d'effet jusqu'à ce que le voyant lumineux correspondant à l'effet souhaité s'allume. (Par exemple, le voyant lumineux DIST 1 devrait être allumé dans le bloc Distorsion.)



3. Pour démarrer, réglez les boutons de paramètres des blocs d'effets plus ou moins aux positions reprises ci-dessous. (Les valeurs suggérées des paramètres sont également données de manière approximative.)

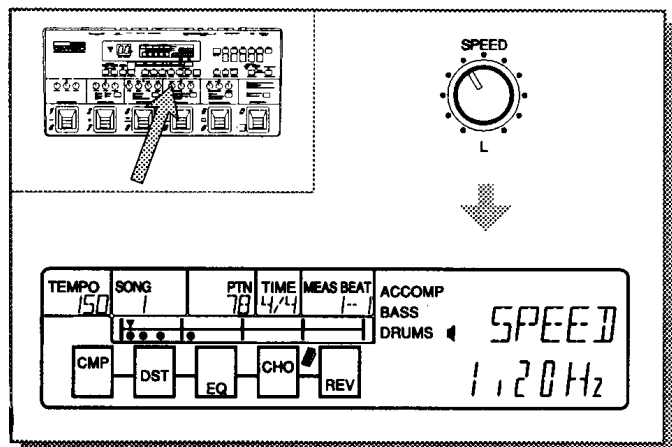


4. Ensuite, utilisez les commutateurs à pédale pour désactiver tous les blocs d'effets, à l'exception du Chorus. Par exemple, si le Compresseur est activé (son voyant rouge sera allumé), appuyez sur le commutateur à pédale du bloc pour le désactiver; si l'effet Chorus est désactivé (son voyant est éteint), appuyez sur le commutateur à pédale du bloc pour l'activer.



**Remarque:** Les réglages effectués aux points 2,3 et 4 ci-dessus sont uniquement arbitraires; ils offrent la possibilité d'utiliser et d'entendre tous les blocs d'effets. (Cependant l'effet d'Equaliseur est "plat" avec ces réglages et il ne peut pas être entendu à moins de les modifier en conséquence.)

- 5.** Essayez à présent de jouer sur la guitare et, à mesure que vous jouez, réglez la commande de vitesse (SPEED) du bloc CHORUS et écoutez les modifications sonores produites.

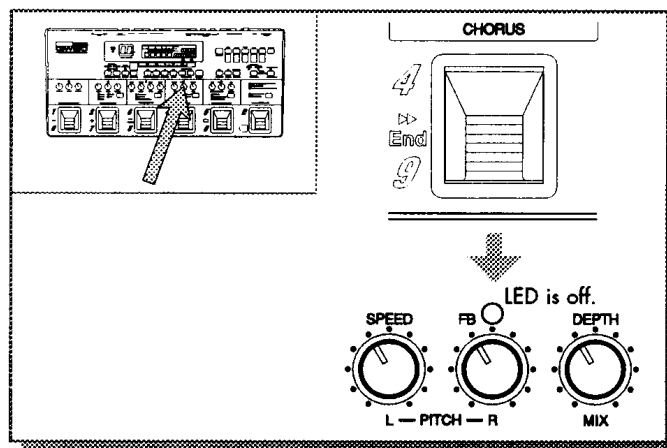


Le paramètre de vitesse apparaît à l'écran, en même temps que la valeur. Remarquez les changements subis par la valeur à mesure que vous tournez le bouton.

Faites de même avec les autres commandes, toujours dans le bloc CHORUS. Essayez également les autres effets, tout d'abord en les activant à l'aide de leurs commutateurs à pédale respectifs puis en réglant les boutons de paramètres.

En mode Manuel, toutes les commandes d'effets sont immédiates ou actives — vous pouvez modifier les réglages d'effet directement à partir des boutons du panneau, comme vous le feriez avec un boîtier de pédale d'effets traditionnel. De plus, les valeurs s'affichent instantanément à mesure que vous les modifiez.

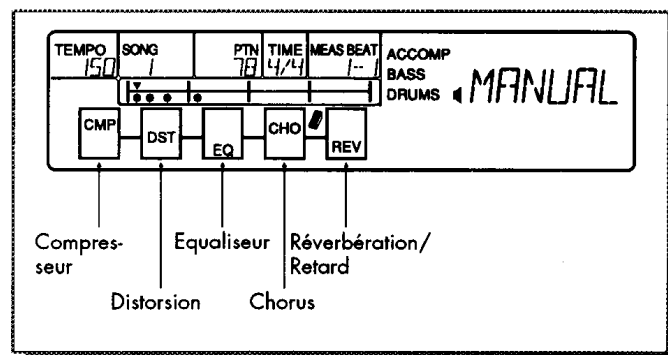
- 6.** Comme vous avez pu le voir, il est également possible d'activer ou de désactiver les blocs d'effets individuels en appuyant simplement sur le commutateur à pédale correspondant au bloc sélectionné. Par exemple, dans notre cas, pour désactiver CHORUS, appuyez sur le commutateur à pédale correspondant à l'effet CHORUS. (Remarque: Cette opération n'est valable que pour les effets individuels qui n'ont pas été assignés à un Groupe; voir page 45 pour de plus amples détails.)



Remarquez que le voyant rouge situé au-dessus du bloc est à présent éteint, ce qui signifie que l'effet est désactivé. Appuyez à nouveau sur le commutateur à pédale CHORUS pour réactiver l'effet et rallumer le voyant.

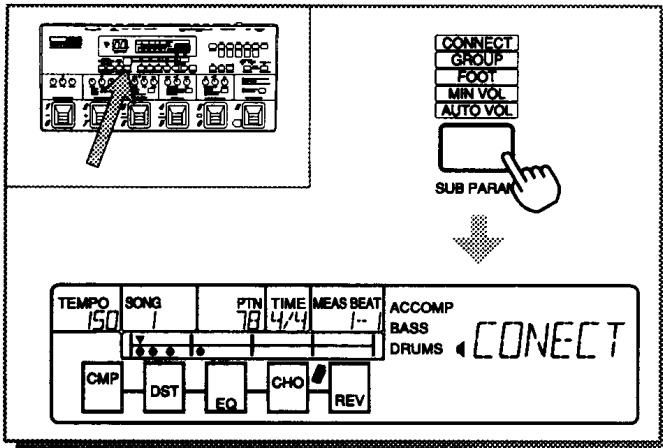
Bien que nous utilisions les commutateurs à pédale pour activer ou désactiver un simple bloc d'effets, il est possible de grouper plusieurs blocs d'effets pour les activer ou les réactiver à partir d'un seul commutateur à pédale. Pour de plus amples informations sur l'utilisation de cette fonction, voir page 45.

- 7.** A présent, observez à nouveau l'écran. Remarquez la chaîne de cinq encadrements dans le bas, à gauche. Ceux-ci représentent les blocs d'effets.



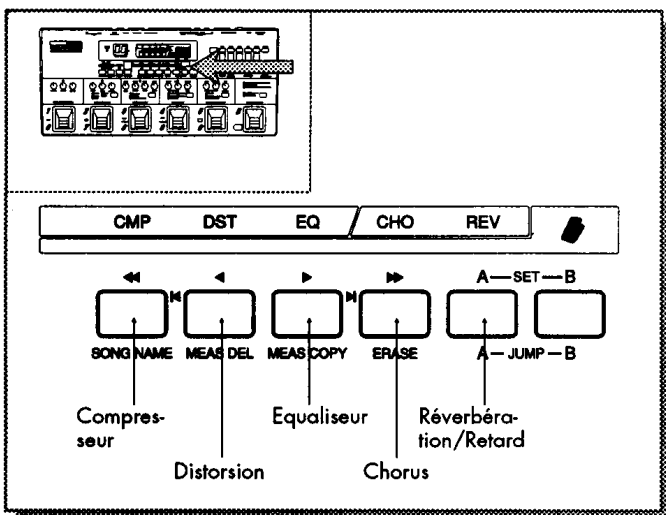
Vous avez ici une représentation de l'ordre actuel des effets dans la chaîne, de gauche à droite. Souvenez-vous que vous pouvez modifier cet ordre. Pour ce faire, appuyez sur le commutateur Utility jusqu'à ce que la mention "CONNECT" apparaisse à l'écran.



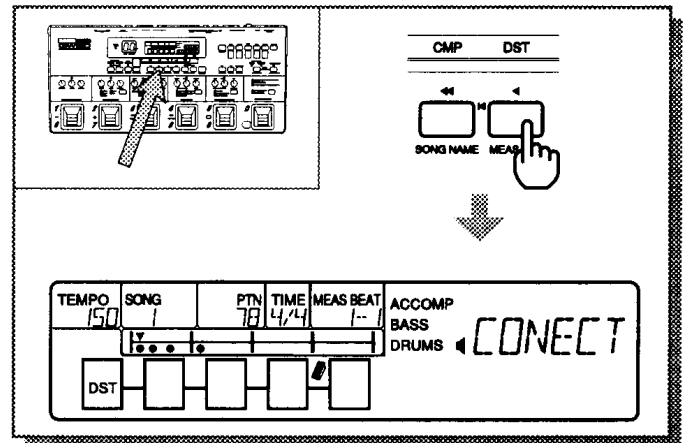


8. Utilisez les cinq commutateurs juste en-dessous de l'écran (nommés CMP, DST, EQ, CHO et REV) pour sélectionner l'ordre des effets correspondants.

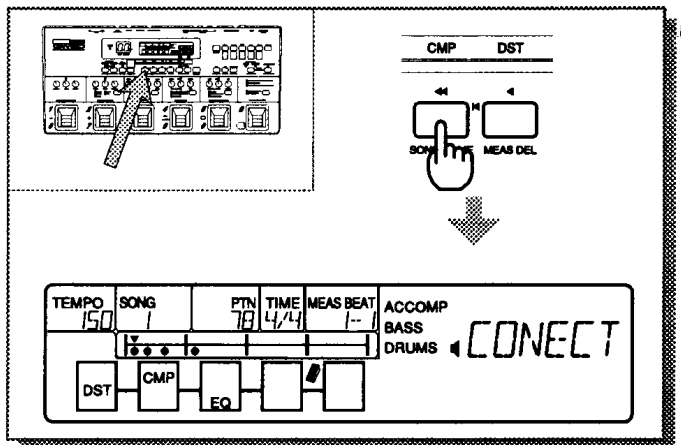
**Remarque:** Le Compresseur, la Distorsion et l'Equaliseur doivent obligatoirement être sélectionnés pour les trois premiers effets alors que le Chorus et la Réverbération sont toujours réservés aux deux derniers.



Par exemple, pour mettre la distorsion au début de la chaîne, appuyez sur [DST].

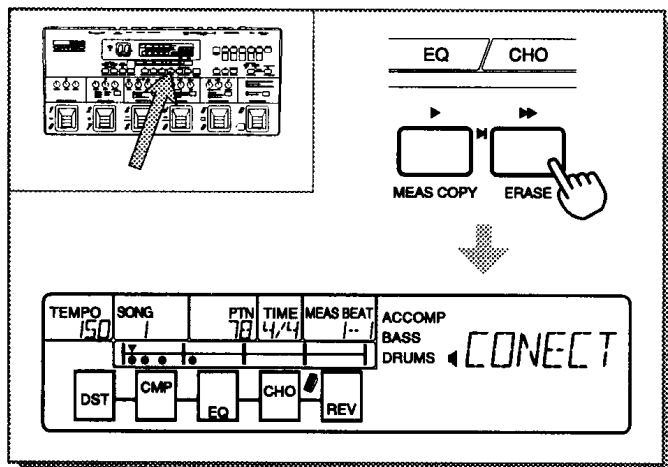


Ensuite, appuyez sur [CMP] pour sélectionner le Compresseur comme second effet.



L'Equaliseur (EQ) est automatiquement sélectionné comme troisième effet, étant donné que les deux derniers sont réservés au Chorus et à la Réverbération/Retard.

Ensuite, sélectionnez le quatrième effet de la chaîne. Appuyez sur [CHO].

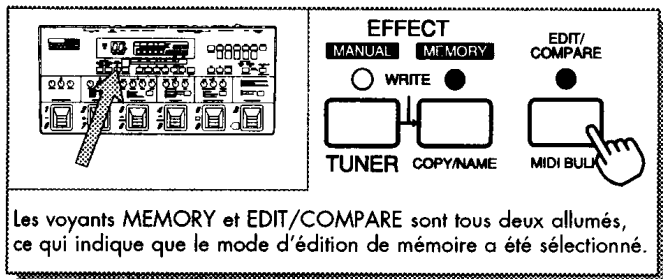


Comme pour l'équaliseur, l'effet de réverbération/retard est sélectionné automatiquement comme cinquième effet dès que vous avez sélectionné le Chorus en quatrième position.

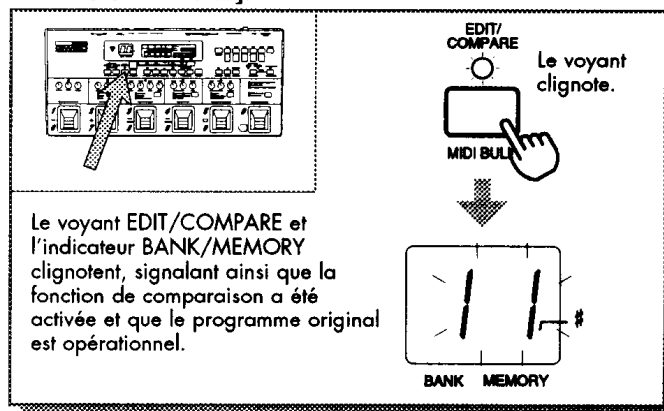
## MODIFICATION (EDITION) D'UN PROGRAMME D'EFFET ET SA SAUVEGARDE

*Dans ce chapitre, vous apprendrez comment aller chercher un programme d'effet en mode Mémoire et comment l'altérer ou comment modifier sa sonorité. Vous apprendrez également à le comparer avec ses réglages d'origine et enfin, vous apprendrez comment rappeler le programme original ou sauvegarder celui que vous venez de créer.*

1. Appuyez sur [MEMORY] (même si le voyant MEMORY est allumé, puis sélectionnez le programme numéro 25. Utilisez les boutons [-]/[+] ou les commutateurs à pédale.
2. Appuyez sur [EDIT/COMPARE]. Cette opération sert à rappeler le mode d'édition de mémoire.



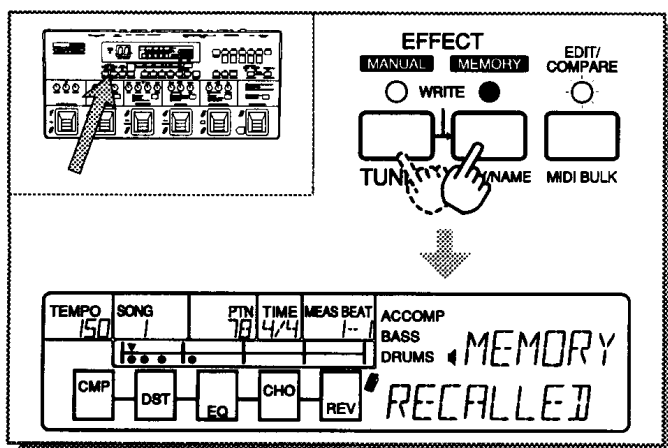
3. Essayez maintenant de modifier les réglages des blocs d'effets, comme vous l'avez fait plus haut, en mode Manuel.
4. Vous pouvez comparer le son du programme que vous venez d'éditer avec le son du programme original en appuyant à nouveau sur [EDIT/COMPARE].



Dans ce cas, vous pouvez entendre le son du programme d'effets d'origine. Vous pouvez également visualiser les anciennes valeurs des paramètres en tournant les boutons du panneau. Vous ne modifiez pas la valeur en ce faisant, vous ne faites que l'afficher pour pouvoir la comparer avec celle que vous venez d'éditer.

Commutez entre le programme original et votre nouveau programme aussi souvent que vous le souhaitez en appuyant sur [EDIT/COMPARE].

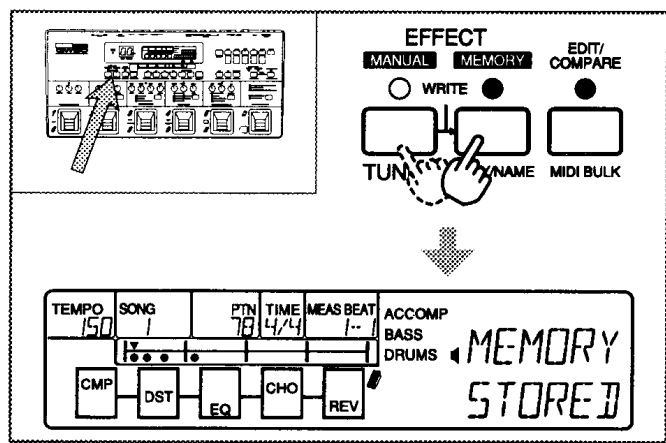
- 5.** A présent, deux possibilités s'offrent à vous:
- vous pouvez rappeler le programme original (et effacer vos modifications) ou
  - vous pouvez sauvegarder vos propres modifications sous le même numéro de programme (et effacer le programme original).
- 1) S'il se fait que vous préférez le son du programme d'effet original, appuyez sur [MANUAL] ou [MEMORY] quand le voyant EDIT/COMPARE clignote. (Fonction Compare activée.)



- 2) Si vous souhaitez sauvegarder le programme que vous venez d'éditer (et que vous ne voyez pas d'inconvénient à effacer le programme original), appuyez sur [MANUAL] ou [MEMORY] lorsque le voyant EDIT/COMPARE est allumé de manière continue. (Fonction Edit activée.)



**POUR EVITER TOUTE PERTE DE DONNEES IMPORTANTES** — Après avoir édité un programme en suivant les instructions reprises ci-dessus, faites bien attention de **NE PAS** appuyer sur [MANUAL] ou [MEMORY] si vous n'êtes pas absolument certain que vous voulez soit rappeler le programme original soit le remplacer par le nouveau. Vérifiez également soigneusement quelle fonction est opérationnelle — l'éditior (avec le voyant allumé de manière continue) ou



**la comparaison (avec le voyant clignotant). Si vous appuyez par erreur sur [MANUAL] ou [MEMORY] dans l'une ou l'autre condition, vous pourriez perdre irrémédiablement d'importantes données.**

**Remarque:** En ce qui concerne l'avertissement ci-dessus, il existe certaines précautions à prendre pour éviter la perte d'importants programmes, telles que la sauvegarde des programmes originaux à l'aide de la fonction de transmission de données MIDI (voir page 102) ou le rétablissement des programmes pré-enregistrés à l'usine si vous les avez effacés (voir page 57).



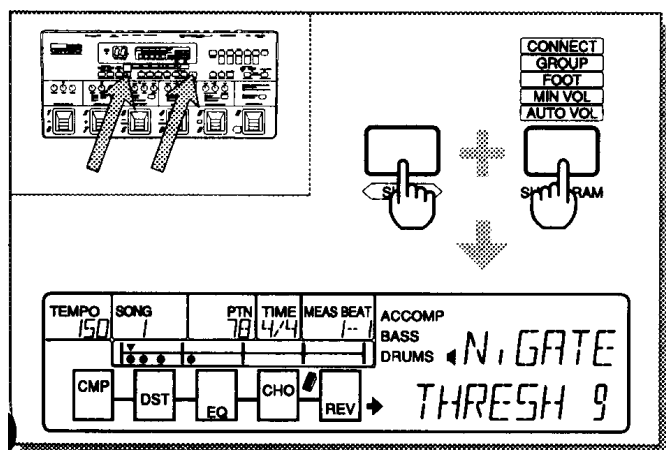
**RESOUDRE VOS PROBLEMES DE SON** — Rappelez-vous toujours que le son d'un effet dépend des effets qui sont placés avant lui dans la chaîne. Si, lors de la création d'un effet, vous n'obtenez aucune sonorité ou vous obtenez une sonorité différente de celle que vous pensiez, essayez d'écouter chaque bloc d'effets séparément afin d'isoler le "problème". En général, le problème se situe au niveau des réglages d'entrée ou de sortie d'un effet (voir pages 58, 59, 63, et 66 pour de plus amples informations). Si l'entrée ou la sortie est trop basse, vous pourriez obtenir un son trop faible ou pas de son du tout; si l'entrée ou la sortie est trop élevée par contre, vous pourriez obtenir un signal qui surpasse les effets ultérieurs.

## UTILISATION DE LA PORTE DE BRUIT OU "NOISE GATE" POUR UN SIGNAL CLAIR

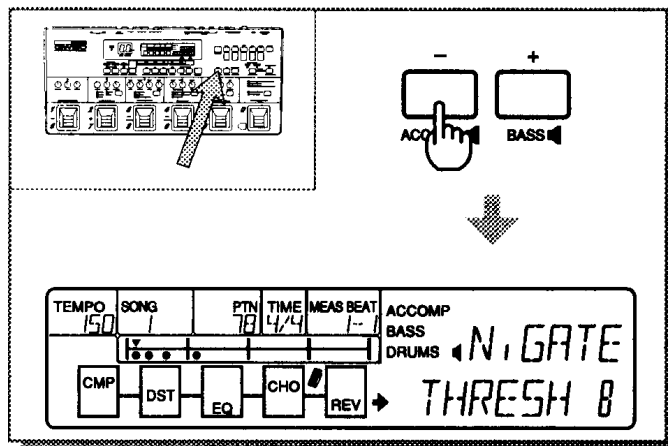
Comme tous ses effets sont connectés de manière interne, le GW50 ne produit aucun bruit en soi. Cependant comme la guitare utilisée et le cordon de raccordement peuvent ne pas être aussi silencieux que le GW50, une porte de bruit ou "Noise Gate" a été incorporée d'origine pour filtrer tout bruit ou bourdonnement non désiré et pour avoir un signal parfaitement silencieux lorsque rien n'est joué. (Pour de plus amples informations sur la porte de bruit, voir page 69.)

### Pour sélectionner et régler la Noise Gate:

1. Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez simultanément sur [SUB PARAM] jusqu'à ce que "N.GATE" apparaisse à l'affichage.



2. Réglez la valeur de Seuil (THRESH) à l'écran, à l'aide des boutons [-]/[+].



Réglez cette fonction sur une valeur élevée lorsque le niveau de bruit est particulièrement important.

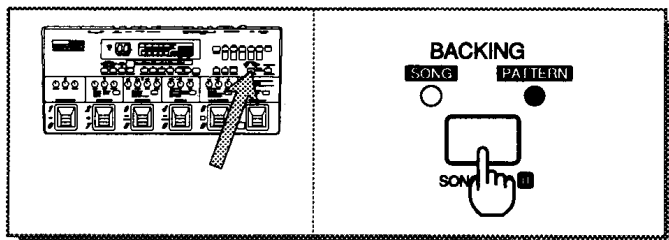
## SECTION DE SUPPORT

La section de support du GW50 se divise en deux modes: le mode Pattern et le mode Song.

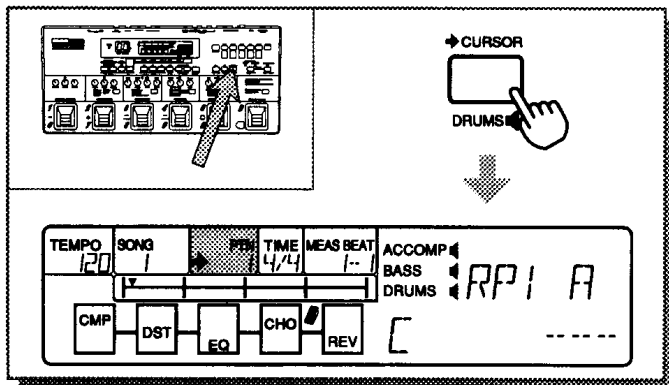
### JEU DES MOTIFS — MODE PATTERN

Le mode Pattern permet de jouer différents motifs rythmiques ou d'accompagnement dans toute une gamme de styles. Les motifs sont constitués de percussions, de basses et d'autres sons d'accompagnement réalistes et dynamiques, tels que le piano, l'orgue et la guitare. De plus, ces sons de basse et d'accompagnement élaborés peuvent être assés à n'importe quelle touche et ils peuvent être automatiquement réharmonisés sur l'un des 25 types d'accord différents. Avec ce genre de commande, vous possédez un orchestre de fond complet pour vous accompagner dans vos exercices, dans le jeu ou la représentation.

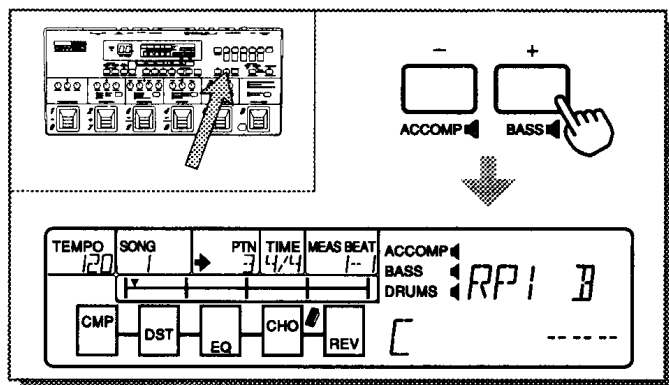
1. Appuyez sur [SONG/PATTERN] jusqu'à ce que le voyant PATTERN s'allume (même si le voyant est déjà allumé), afin de sélectionner le mode Pattern.



2. A l'aide du curseur [↔] CURSOR], déplacez la flèche de l'écran vers la case PTN (Pattern).

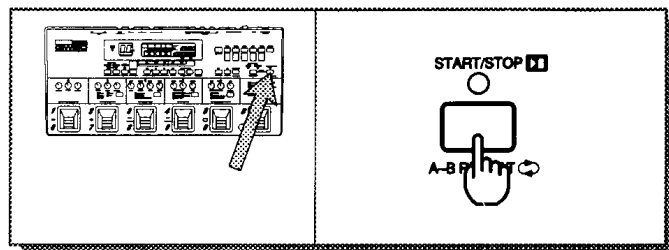


3. A présent, vous pouvez utiliser les boutons [-]/[+] pour sélectionner un numéro de programme. (Les boutons [-]/[+] permettent aussi de procéder aux opérations de façon continue et rapide, voir page 5.)

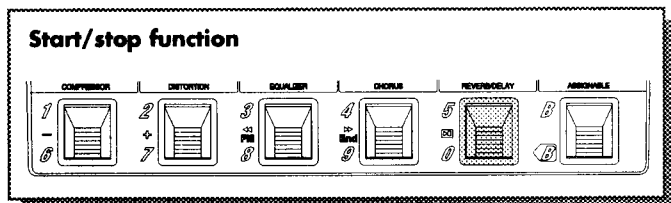


Vous remarquerez que seuls les numéros de programmes impairs peuvent être sélectionnés, à l'exception des quelques motifs finaux (voir Remarque à la page 73). Ce sont les motifs rythmiques de base alors que les numéros pairs sont des motifs de remplissage. Par exemple, le motif n° 1 est le motif de base et le n° 2 son compagnon comme motif de remplissage. (Nous décrivons la manière de jouer les motifs de remplissage au point 5 ci-dessous.)

4. Appuyez sur [START/STOP] pour jouer le motif sélectionné. (Le voyant lumineux situé au-dessus du bouton clignote en temps avec le rythme.)

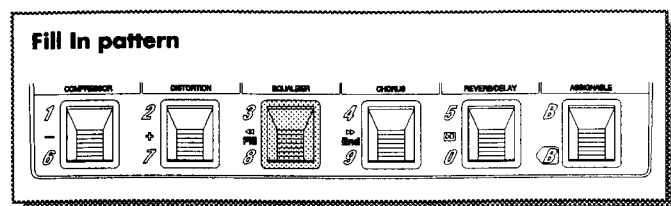


Vous pouvez également utiliser le commutateur à pédale 5 (dans le bloc de réverbération/retard) pour démarrer le motif.



Lorsque le motif est en train de jouer, vous pouvez utiliser les boutons [-]/[+] pour sélectionner et écouter d'autres motifs. Essayez différents motifs pour avoir une idée de l'immense gamme stylistique de la section de support (248 motifs au total; veuillez consulter la liste page 144 et 145 pour plus de détails à ce sujet.)

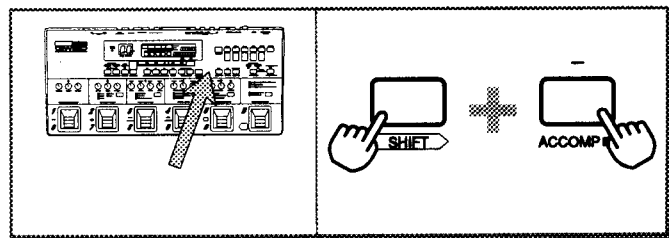
5. A présent, jouez le motif de remplissage correspondant en appuyant sur le commutateur à pédale "Fill" (remplissage) (commutateur à pédale 3).



Normalement, vous devriez appuyer sur le commutateur à pédale "de remplissage" au début de la mesure sur laquelle vous souhaitez faire jouer le motif correspondant. Cependant, vous pouvez également appuyer au milieu de la mesure et ne jouer que la dernière partie avec le motif de remplissage.

**Remarque:** Si vous appuyez sur le commutateur à pédale de remplissage trop tard dans la mesure, il se peut que vous n'entendiez aucun changement par rapport au motif normal.

6. Lorsque l'un des motifs est en train de jouer, essayez l'opération suivante: Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [ACCOMP].



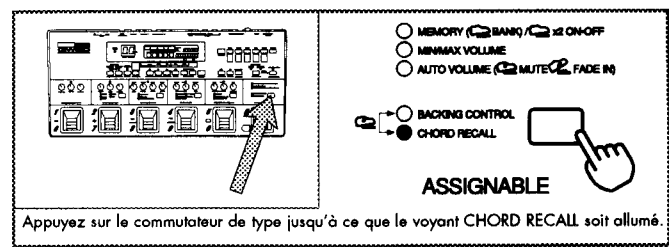
Remarquez que les parties d'accompagnement ont été supprimées et que vous entendez uniquement les basses et les percussions. Pour rappeler les motifs d'accompagnement, maintenez à nouveau [SHIFT] enfoncée tout en appuyant sur [ACCOMP]. Essayez d'effectuer l'opération en rythme, en appuyant sur le bouton à la fin de la mesure.

Tentez de faire de même avec les sections de basses et de percussions, en utilisant [SHIFT] + [BASS] et [SHIFT] + [DRUMS].

Après vous être familiarisé avec ces commandes, rappelez tous les sons de support.

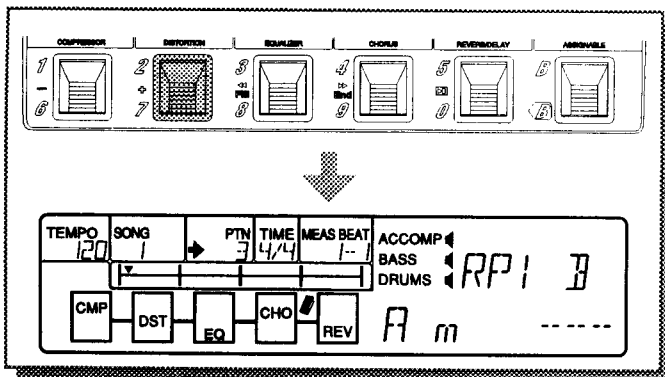
7. A présent, changeons d'accord lorsque le motif est en train de jouer. Les possibilités d'accords automatiques du GW50 sont très sophistiquées et c'est pourquoi nous ne vous montrerons ici que l'une des manières les plus faciles de changer d'accords — à l'aide des commutateurs à pédale.

Pour ce faire, appuyez sur le commutateur de type ASSIGNABLE jusqu'à ce que le voyant CHORD RECALL s'allume. (Vous pouvez également utiliser le commutateur à pédale de bloc assignable pour passer de BACKING CONTROL à CHORD RECALL.)



Appuyez sur le commutateur de type jusqu'à ce que le voyant CHORD RECALL soit allumé.

Pendant que le motif joue, appuyez sur le commutateur à pédale 2.

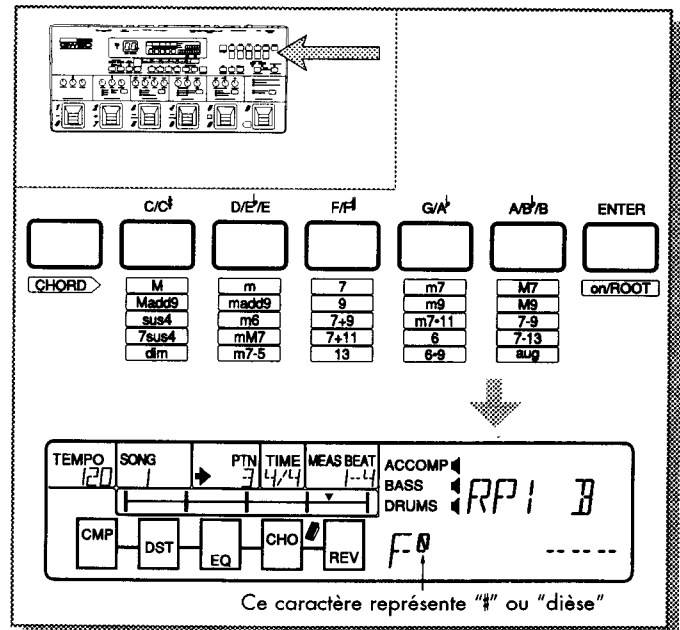


L'accord change dès que vous appuyez sur le commutateur à pédale et le nouvel accord apparaît à l'écran. Appuyez sur les autres commutateurs à pédale (de 1 à 4) pour passer à d'autres accords. (Ce sont là les assignations d'accord établies à l'usine pour les commutateurs à pédale.) Essayez de le faire également en fonction du rythme.

**Remarque:** Attention de ne pas appuyer sur le commutateur à pédale 5 à ce stade, car il n'a pas pour fonction de changer d'accord mais bien de démarrer ou d'arrêter le motif. Si vous l'enfoncez par inadvertance et que le rythme s'arrête, il suffit de réappuyer dessus pour que le motif redémarre.

- 8.** Pendant que le motif joue toujours, essayez d'utiliser la section d'accord dans la partie supérieure droite du panneau pour sélectionner d'autres accords.

Tout d'abord, changeons la note fondamentale de l'accord. Pour ce faire, appuyez sur le bouton correspondant à la note souhaitée (comme indiqué au-dessus du bouton).



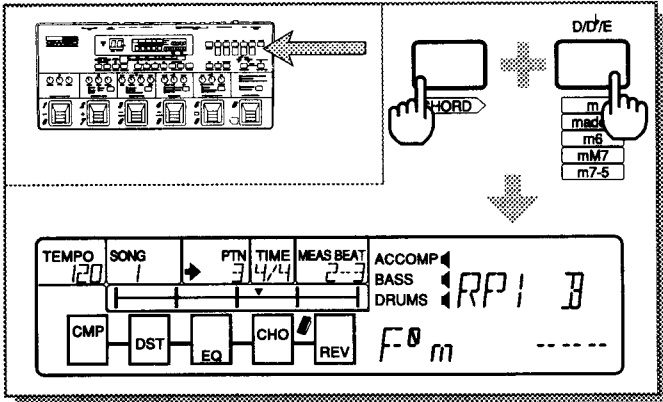
Si la note fondamentale souhaitée n'est pas sélectionnée (chaque bouton possède plus d'une note fondamentale), appuyez à nouveau jusqu'à ce que la note soit sélectionnée.

Ensuite, changeons le type d'accord. Souvenez-vous que le GW50 vous fournit 25 différents types d'accords au total pour toutes les touches. Ces types d'accords sont indiqués en-dessous des boutons d'accord.

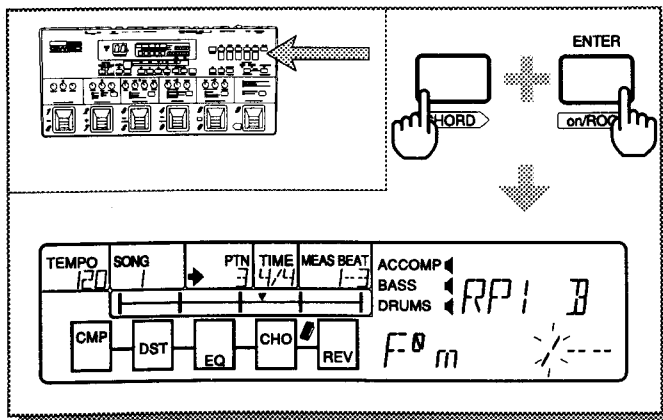
**Remarque:** Pour de plus amples informations concernant les types d'accord, consultez les listes des types d'accord aux pages 76 et 152.

Pour sélectionner un type d'accord différent, maintenez [CHORD] enfoncé et appuyez simultanément sur le bouton d'accord correspondant au type désiré (comme indiqué sous le bouton). Appuyez de manière répétitive jusqu'à ce que le type d'accord désiré s'affiche à l'écran.

Par exemple, maintenez [CHORD] enfoncé et appuyez sur [D/E/E] jusqu'à ce que l'accord "m" soit sélectionné.

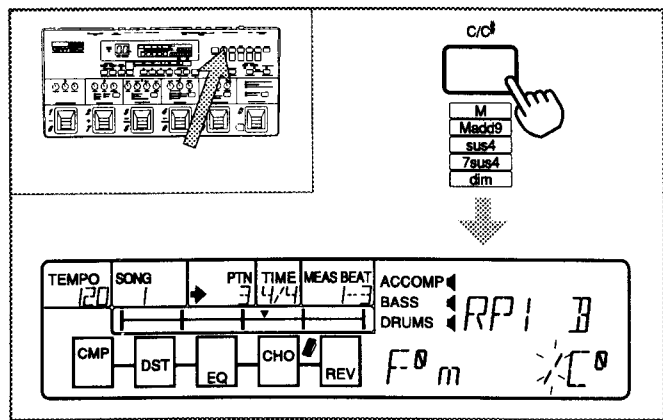


Vous pouvez également modifier la note basse. Tout d'abord, maintenez [CHORD] enfoncé et appuyez simultanément sur [on/ROOT].



Ensuite, appuyez sur le bouton d'accord correspondant à la note désirée (comme indiqué au-dessus du bouton). Appuyez de manière répétitive jusqu'à ce que la note voulue apparaisse à l'écran.

Par exemple, pour utiliser C# comme note basse, appuyez sur [C/C#] jusqu'à ce que "/C#" s'affiche.



Essayez d'appuyer sur d'autres boutons à mesure que le rythme joue pour passer à d'autres notes basses.

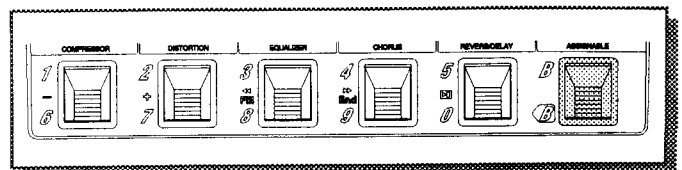
Pour annuler cette note basse et ramener la ligne de basses sur la note fondamentale, maintenez [CHORD] enfoncé et appuyez sur un des boutons d'accords pour resélectionner le type d'accord.



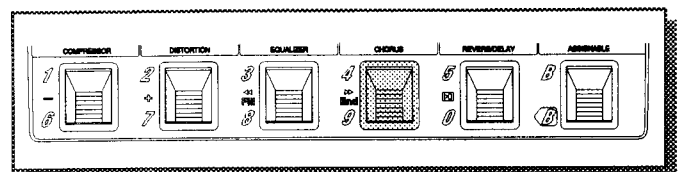
**Vous pouvez également utiliser les fonctions de section d'accord pour assigner des accords aux commutateurs à pédale. (Voir page 78 pour plus de détails).**

9. Pour arrêter le jeu du motif, appuyez à nouveau sur [START/STOP] ou sur le commutateur à pédale 5.

Vous pouvez également terminer le motif par un motif final spécial. Pour ce faire, appuyez tout d'abord sur le commutateur à pédale de bloc ASSIGNABLE pour le mettre sur BACKING CONTROL.



...Puis appuyez sur le commutateur à pédale final (le 4) pendant que le motif joue.



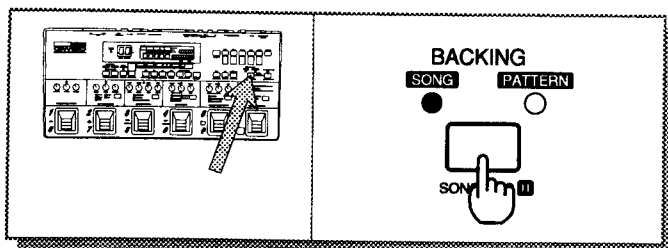


# LE JEU ET L'ENREGISTREMENT DE MORCEAUX — LE MODE SONG

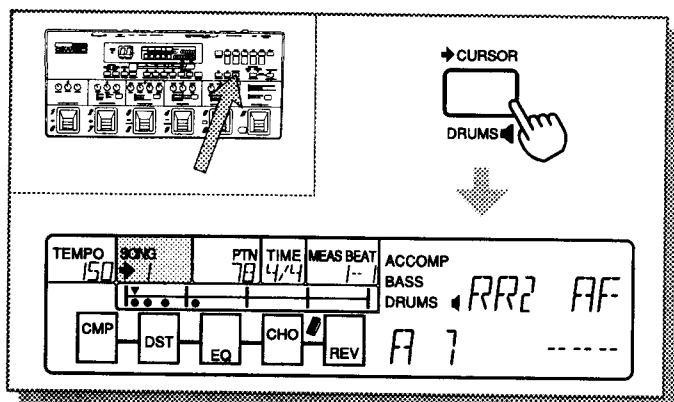
*Le mode Song possède huit morceaux (composés de motifs du mode Pattern) prêts à être joués. Vous pouvez également y enregistrer vos propres compositions, en utilisant les motifs et les accords du mode Pattern. Cela vous donne une ébauche simple mais puissante pour la composition ainsi que de solides pistes rythmiques dynamiques et complètes, avec des changements d'accords pré-programmés sur lesquels il est facile de jouer.*

## Jeu d'un morceau

1. Appuyez sur [SONG/PATTERN] jusqu'à ce que le voyant SONG s'allume, afin de sélectionner le mode SONG.

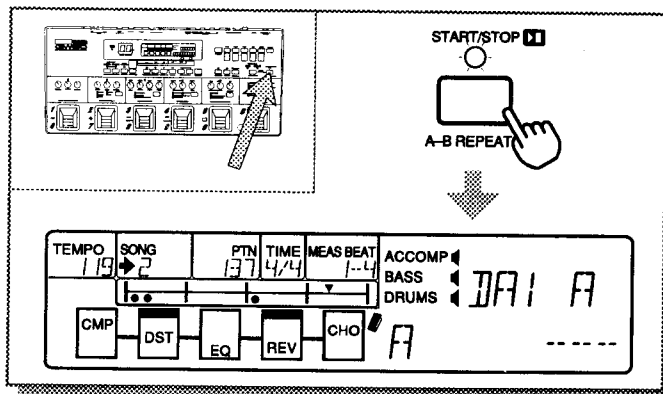


2. A l'aide du curseur [↔] CURSOR, déplacez la flèche de l'écran vers la case SONG.



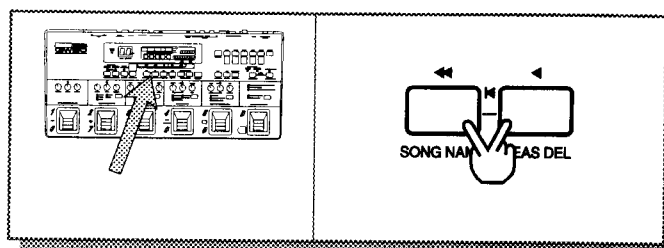
3. Utilisez les boutons [-]/[+] pour sélectionner un numéro de morceau. (Consultez la page 147 pour une liste de tous les morceaux disponibles avec leur description.)

4. Appuyez sur [START/STOP] pour que le morceau sélectionné commence à jouer. (Le voyant lumineux au-dessus du bouton clignote en temps avec le rythme).



5. Lorsque le morceau est terminé, la restitution s'arrête. Vous pouvez également commander une pause dans la restitution (et la redémarrer par la suite) au milieu du morceau, en appuyant sur [START/STOP].

**Remarque:** si vous avez arrêté la restitution au milieu d'un morceau et que vous voulez revenir au début, appuyez simultanément sur [←] et [→].



## Enregistrement d'un morceau

Vous pouvez utiliser les motifs de percussions, de basse et d'accompagnement, de même que les accords et tout autre type de données, pour créer vos propres morceaux. Vous pouvez enregistrer un maximum de huit morceaux, chacun pouvant contenir jusqu'à 299 mesures.

Les morceaux peuvent être enregistrés selon deux méthodes différentes: l'enregistrement en temps réel ou l'enregistrement pas à pas.

L'enregistrement en temps réel est semblable au fonctionnement d'un enregistreur à pistes multiples; vous pouvez entendre les événements à mesure que vous les enregistrez et vous pouvez entendre les événements enregistrés au préalable à mesure que vous les écrasez en enregistrant d'autres événements par dessus.

L'enregistrement pas à pas, par contre, permet d'enregistrer les événements un à un, en utilisant les commandes du panneau pour les programmer sur des divisions de double-croches. Cela correspond quelque peu à l'écriture de notes sur une partition; chaque événement est entré séparément, et vous ne pouvez pas vraiment entendre la sonorité de l'événement quand vous l'entrez.

Chaque méthode possède ses avantages et ses applications. L'enregistrement pas à pas sert pour la précision et pour l'édition (pour effacer ou pour remplacer un événement). L'enregistrement en temps réel convient mieux pour capturer l'"impression" d'un morceau, car il permet de jouer réellement les événements au moment où vous les enregistrez.

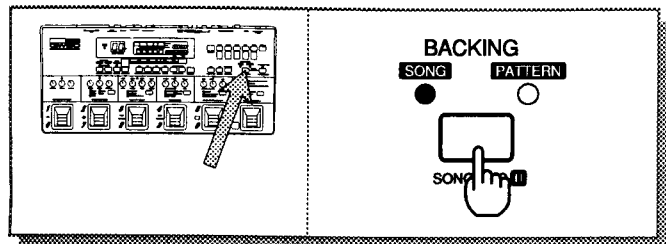
Vous pouvez également commuter entre les deux méthodes, en enregistrant les parties fondamentales en temps réel puis en utilisant l'enregistrement pas à pas pour ajouter des détails ou pour "nettoyer" l'enregistrement si nécessaire.



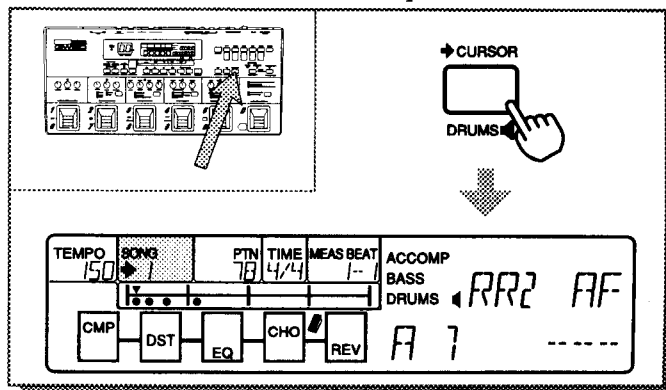
**ENREGISTRER LES CHANGEMENTS D'EFFETS**  
— Après l'enregistrement des parties fondamentales d'un morceau (les motifs et les changements d'accords), il est également possible d'enregistrer des changements de programme d'effet et de les activer ou de les désactiver à mesure que vous jouez. (Voir page 86 pour plus de détails.)

Pour enregistrer un morceau:

1. Appuyez sur [SONG/PATTERN] jusqu'à ce que le voyant SONG s'allume, afin de sélectionner le mode SONG.



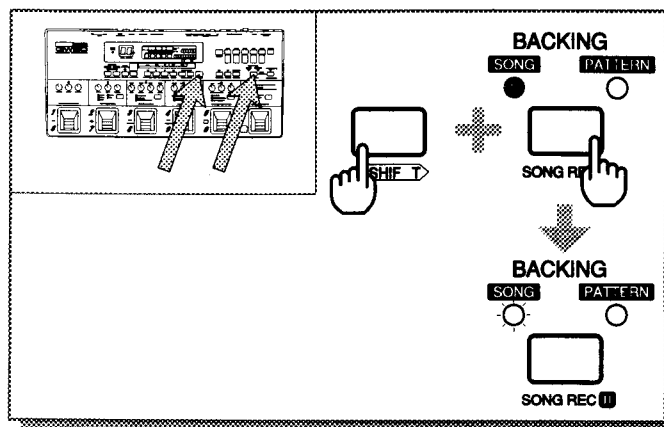
2. A l'aide du curseur [⇐⇒CURSOR], déplacez la flèche de l'écran vers la case SONG. [l'écran montre la flèche sur SONG]



3. Utilisez les boutons [-]/[+] pour sélectionner un numéro de morceau. (Dans cet exemple, sélectionnez le morceau numéro 8, car il a délibérément été laissé vierge pour servir à la création de morceaux originaux.)

**Remarque: POUR EVITER LA PERTE DE MORCEAUX IMPORTANTS** — Dès que vous enregistrez sur un morceau, les modifications effectuées sont automatiquement sauvegardées sous le numéro du morceau. C'est pourquoi il convient d'être prudent lors de l'enregistrement ou de l'édition d'un morceau existant. Il existe certaines précautions à prendre pour éviter la perte d'importants morceaux, telles que la sauvegarde des morceaux originaux à l'aide de la fonction de transmission de données MIDI (voir page 102) ou le rétablissement des morceaux préenregistrés à l'usine si vous les avez effacés (voir page 95).

4. Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez simultanément sur [SONG REC].

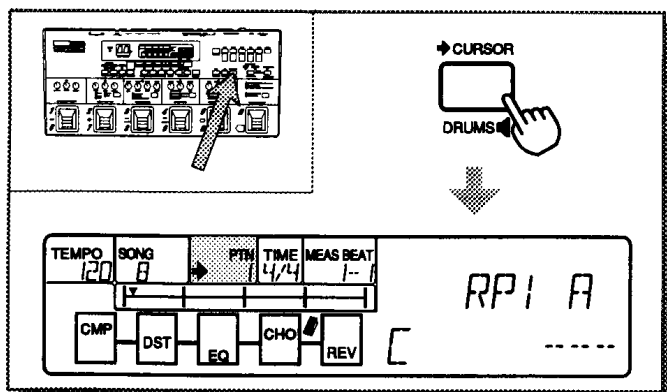


Le voyant SONG clignote pour indiquer que l'appareil est en attente d'enregistrement.

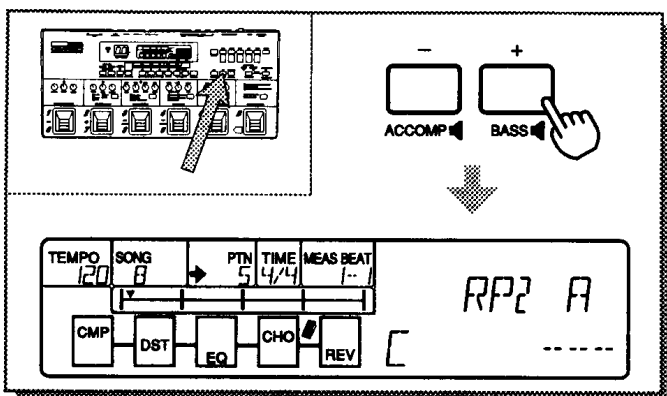
- 5.** Avant d'enregistrer véritablement, il convient tout d'abord de sélectionner un motif rythmique et un accord avec lesquels vous voulez démarrer le morceau.

Pour cet exemple, nous allons utiliser le motif numéro 5 et démarrer le morceau avec un accord de Do majeur. Vous pouvez effectuer ces opérations lorsque le GW50 est toujours en attente d'enregistrement:

Déplacez la flèche de curseur à l'écran vers la case PTN, à l'aide du curseur [⇒CURSOR].



Ensuite, à l'aide des boutons [-]/[+] sélectionnez le motif numéro 5. Le nom du motif va s'afficher à l'écran.

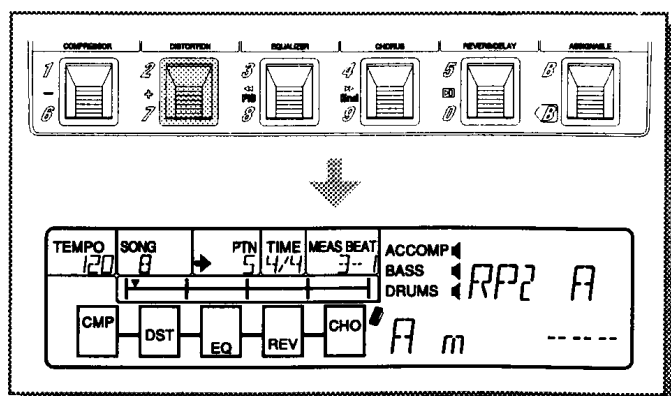


Sélectionnez maintenant l'accord. Appuyez sur [C/C#] jusqu'à ce que "C" apparaisse à l'écran. Si un autre type d'accord apparaît -tel que "C m" ou "CSUS4"- maintenez [CHORD] enfoncé et appuyez simultanément sur [C/C#] jusqu'à ce que "C" (Do majeur) s'affiche.

- 6.** Finalement, commencez l'enregistrement en appuyant sur le commutateur à pédale 5 (ou sur [START/STOP]). Le motif et l'accord sélectionnés sont automatiquement enregistrés sur la première note de la première mesure.

- 7.** Pendant que l'enregistrement continue, tentez d'entrer de nouveaux accords à partir des commutateurs à pédale, comme vous l'avez fait au point 7 de la section du mode Pattern (voir page 33, 34):

Pendant que le morceau est en cours d'enregistrement, appuyez sur le commutateur à pédale 2.



L'accord est enregistré dès que vous appuyez sur le commutateur à pédale et le nouvel accord s'affiche à l'écran. Appuyez sur les autres commutateurs à pédale (de 1 à 4) pour passer à d'autres accords, en temps avec le rythme.

**Remarque:** Attention de ne pas appuyer sur le commutateur à pédale 5 car il ne permet pas de changer d'accord mais il démarre ou arrête le motif.

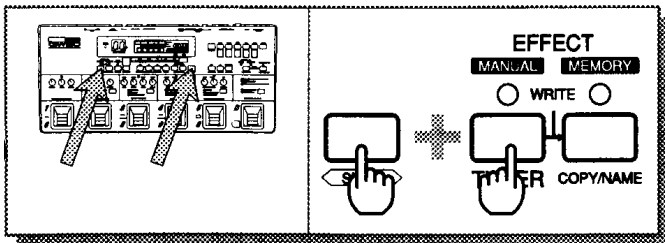
- 8.** A présent, terminez l'enregistrement en appuyant sur [START/STOP].

Si vous avez commis certaines erreurs dans l'enregistrement ci-dessus ou si vous voulez juste effectuer certaines modifications ou certains ajouts, vous pouvez toujours revenir au début du morceau et utiliser les techniques d'enregistrement pas à pas pour éditer le morceau existant. (Voir page 88 dans la section de Référence pour plus d'informations sur l'enregistrement pas à pas.)

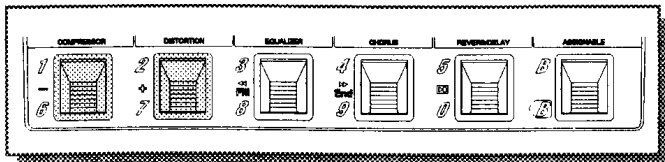
# UTILISATION DU TUNER INCORPORE

*Le GW50 est équipé d'un tuner très fonctionnel qui permet d'accorder une guitare sans devoir la débrancher.*

1. Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez simultanément sur [TUNER] (ou appuyez simultanément sur les commutateurs à pédale 1 et 2 jusqu'à ce que l'indication du mode Tuner "PITCH" apparaisse à l'écran).

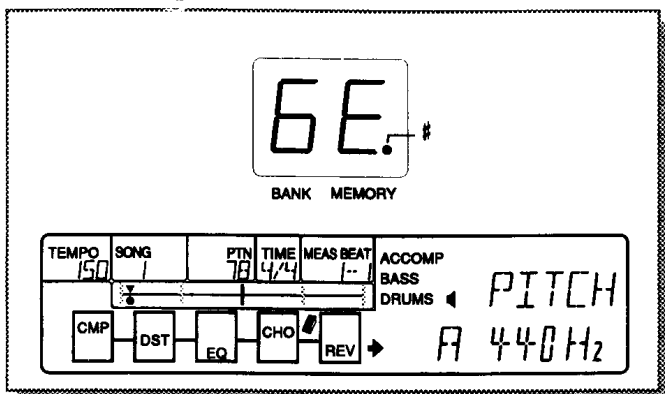


OU



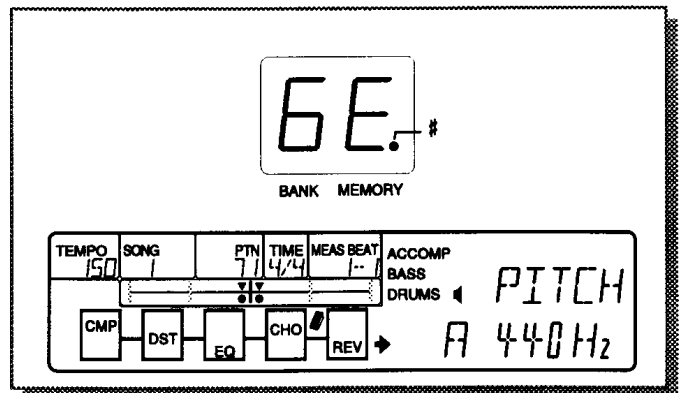
2. A présent, tout en veillant à ne faire résonner aucune autre corde, jouez la corde E dans le bas de la guitare. Laissez résonner la corde afin que le tuner reçoive une hauteur de son relativement constante.

Le numéro de la corde et le nom de la note vont apparaître dans l'indicateur BANK/MEMORY.

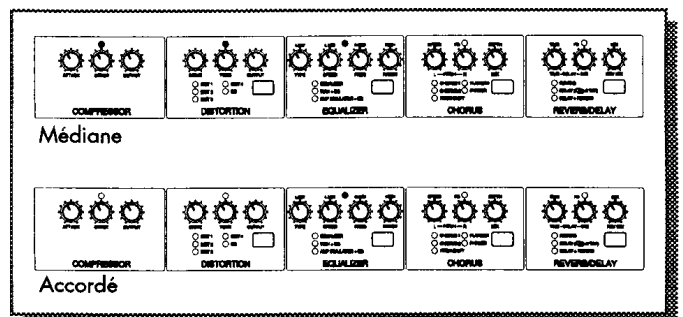


Les marques qui apparaissent ici à l'écran sont à gauche, ce qui indique que la corde est légèrement trop grave. Lorsque le son est trop aigu, les marques apparaissent à droite.

Accordez la corde et jouez à nouveau. Les marques d'accord représentées à l'écran devraient se déplacer vers le centre. Lorsqu'elles y arrivent, la corde est accordée.



Les voyants des blocs d'effets fonctionnent également comme indicateurs d'accord lorsque le tuner est activé, avec le voyant du bloc Equaliseur servant d'indicateur d'accord central.



3. Continuez et accordez les autres cordes de la même manière.

4. Revenez au fonctionnement normal en appuyant sur n'importe quel bouton de mode (ou commutateur à pédale).

---

*Nous terminons ainsi notre petit tour des fonctions du GW50. Pour en apprendre davantage sur l'utilisation du GW50, veuillez consulter la section de référence et lire les chapitres qui vous intéressent.*

