



GX-100

Referenzanleitung

Lesen Sie zuerst die Hinweise in den Abschnitten "SICHERHEITSHINWEISE" und "WICHTIGE HINWEISE" (im Informationsblatt "USING THE UNIT SAFELY"). Lesen Sie dann diese Anleitung ganz durch, um sich mit allen Funktionen des Geräts vertraut zu machen. Bewahren Sie die Anleitung zu Referenzzwecken auf.

Inhalt

Vorbereitungen	3
Anschließen an externes Equipment	3
Ein- und Ausschalten	4
Die Automatische Abschaltfunktion (AUTO OFF)	6
Konfigurieren des Instrumenten-Eingangs	8 1
Benennen der INPOT SETTINGS: 1-10	ו -
Auswahl des angeschlossenen Verstarkers	2
Anpassen der Lautstarke	3
Verwendung des Stimmgerats 1:	3
Spielen	3
Auswahl eines Speicherplatzes (Memory)	8 8
Auswahl eines Speicherplatzes über den Bildschirm	8
Der Play-Bildschirm	0
Zuweisen von Favorite-Parametern für die [1]–[4]-Regler 2	2
Auswahl des Control Mode 23	3
Editionan Effekta	Q
Crundrätzlicher Vergang für das Editieren von Effekten	0 0
De sitiensieren der Effekte	٥ ٥
Positionieren der Errekte	7
Ausklingen des Effekts (Delay, Reverb, usw.) nach	<i>'</i>
Ausschalten des Effekts (Carryover)	8
Sichern von Einstellungen 39	9
Editieren: MENU 42	2
Grundsätzliche Bedienung im MENU-Bereich 42	2
Einstellen der Helligkeit des Bildschirms 4	3
Einstellen der Farben für den Bildschirm und die Fußschalter	4
Abrufen der Werksvoreinstellungen (Factory Reset) 46	6
Anschließen an einen Rechner 49	9
Anschließen an ein externes MIDI-Gerät 50	0
Kabellose Verbindung zu einem Mobilgerät 52	2
Befestigen des BT-DUAL 52	2
Abspielen des Audiosignals eines Mobilgeräts über das Gerät	2
Steuern des GX-100 über eine Mobilgeräte-app 54	4
Einstellungen für die Fußschalter und das Expression- Pedal	5
Zuweisen einer Funktion	5
ASSIGN SETTING	б
Liste der Ziel-Parameter (TARGET) 6	1
Das Virtual Expression Pedal-System (Internal Pedal / Wave Pedal)	5
Einstellen des Expression-Pedals (Pedal Calibration)	б
Anschließen externer Pedale	8
Looper	0
Liste der Fehlermeldungen	4
Technische Daten	5
2	

Vorbereitungen

Dieses Kapitel beschreibt, wie das GX-100 bedient wird, inkl. Anschließen der externen Geräte, Verwenden der Instrumente, Vornehmen der Grundeinstellungen für den verwendeten Verstärker usw.

Anschließen an externes Equipment



Bezeichnung der Buchse bzw. des Anschlusses	Beschreibung
INPUT	zum Anschluss der Gitarre.
OUTPUT (L/MONO, R)	zum Anschluss an einen Gitarren-Verstärker, Mixer oder ein Audiogerät. Verkabeln Sie für den Mono-Betrieb nur die L/MONO-Buchse.
PHONES	zum Anschluss eines Kopfhörers.
ØSEND/RETURN	zum Anschluss eines externen Effekt-Geräts.
	Sie können ein externes Effektgerät zwischen der SEND- und RETURN-Buchse anschließen und in Kombination mit den Effekten des GX-100einsetzen.
	Der Sound, der innerhalb der Effektkette an den SEND/RETURN geleitet wird, wird über die SEND-Buchse ausgegeben. Der Sound, der über die RETURN-Buchse eingespeist wird, wird innerhalb der Effektkette zum SEND/RETURN geleitet.
	HINWEIS
	[GND LIFT]-Schalter
	Die normale Einstellung ist OFF. Wenn Sie über die EXT LOOP (SEND/RETURN)-Buchse einen Verstärker anschließen, ist es möglich, dass ein Brummgeräusch auftritt. Stellen Sie in diesem Fall diesen Schalter auf LIFT, um das Brummgeräusch zu filtern.
AMP CTL 1, 2	Wenn Sie diese Buchsen mit der Kanalumschalt-Buchse eines Verstärkers verbinden, können Sie die Kanäle des Verstärkers über das GX-100 umschalten.

Bezeichnung der Buchse bzw. des Anschlusses	Beschreibung			
CTL3, 4/EXP2	Sie können mithilfe eines Expression-Pedals (Roland EV-5, BOSS EV-30; zusätzliches Zubehör) oder eines Fußschalters (FS-5U, FS-6, FS-7; zusätzliches Zubehör) verschiedene Parameter steuern.			
	* Verwenden Sie nur das empfohlene Expression-Pedal. Die Verwendung von Expression- Pedalen anderer Hersteller kann Fehlfunktionen zur Folge haben.			
	* Siehe "Anschließen externer Pedale (S. 88)" für die Fußschalter-Einstellungen (FS-5U, FS-6, FS-7; zusätzliches Zubehör).			
MIDI IN/OUT	zum Anschluss externer MIDI-Geräte.			
Bluetooth® ADAPTOR	Schließen Sie den Bluetooth®Audio MIDI Dual-Adapter (Modell: BT-DUAL; zusätzliches Zubehör) an, um über die kabellose Verbindung die Musik Ihres Mobilgeräts (Smartphone, Tablet usw.) zu hören bzw. die Effekte mithilfe einer app am Mobilgerät zu editieren.			
	Wenn Sie einen Audio Player angeschlossen haben, müssen Sie dessen Lautstärke an dem externen Gerät einstellen, um zu bestimmen, mit welcher Lautstärke das Signal über die OUTPUT L/MONO, R- und PHONES-Buchsen ausgegeben wird.			
	→"Kabellose Verbindung zu einem Mobilgerät (S. 52)"			
•< (USB COMPUTER)	Mithilfe eines USB-Kabels können Sie das GX-100 mit einem Rechner verbinden und Audio- und MIDI-Daten zwischen dem Gerät und dem Rechner austauschen.			
DC IN	zum Anschluss des beigefügten AC-Adapters.			
	* Sichern Sie das Kabel des AC-Adapters mithilfe der Kabelsicherung (siehe Abbildung).			
Erdungsanschluss	Dieser Anschluss ermöglicht die Verbindung zu einem geerdeten Gegenstand. Verwenden Sie diesen Anschluss nur, wenn es notwendig ist.			

Ein- und Ausschalten

Einschalten

* Regeln Sie vor dem Ein- und Ausschalten immer die Lautstärke auf Minimum. Auch bei minimaler Lautstärke ist beim Ein- und Ausschalten eventuell ein leises Nebengeräusch hörbar. Dieses ist normal und keine Fehlfunktion.



- 2 Schließen Sie das externe Equipment an die OUTPUT-Buchse(n) an.
- **3** Schließen Sie die Gitarre an die INPUT-Buchse an.



Wenn das Gerät eingeschaltet ist, erscheint die folgende Display-Anzeige.

AUTO OFF					
AUTO OFF FUNCTION IS ENABLED. The GX-100 will automatically turn off if not played or used in any way after 20 minutes.					
DON'T ASK AGAIN	EXIT	SETUP			

Wenn die Auto Off-Funktion auf "OFF" gesetzt ist, erscheint diese Display-Anzeige nicht.

Wenn Sie die Auto Off-Einstellung verändern möchten, berühren Sie <SETUP>. Weitere Details finden Sie im Abschnitt "Die Automatische Abschaltfunktion (AUTO OFF) (S. 6) (S. 6)".

5 Wenn Sie diese Einstellung später verändern möchten, berühren Sie <EXIT>.

6 Schalten Sie den Verstärker ein.

WICHTIG

- Die Bildschirm-Oberfläche funktioniert nicht korrekt, wenn diese während des Einschaltvorgangs mit den Fingern berührt wird. Berühren Sie daher den Bildschirm nicht, solange der Einschaltvorgang noch nicht vollständig abgeschlossen ist.
- Drücken Sie nicht zu fest mit den Fingern oder den Handflächen auf den Bildschirm. Dieses kann zu Fehlfunktionen führen.

Ausschalten

Schalten Sie die Geräte in umgekehrter Reihenfolge wieder aus.



Die Automatische Abschaltfunktion (AUTO OFF)

Das Gerät wird automatisch ausgeschaltet, wenn es in einem bestimmten Zeitraum nicht verwendet wurde bzw. die Bedienelemente nicht betätigt wurden (Voreinstellung: 20 Minuten).

- Wenn das Gerät automatisch ausgeschaltet wird, werden alle bis dahin nicht gesicherten Einstellungen gelöscht. Sichern Sie daher wichtige Einstellungen, bevor das Gerät ausgeschaltet wird.
- Wenn Sie die automatische Abschaltung deaktivieren möchten, stellen Sie den Parameter "Auto Off" auf "Off". Wenn diese Einstellung ausgeschaltet ist, ist es möglich, dass das Gerät mehr Strom verbraucht.
- Wenn das Gerät automatisch ausgeschaltet wurde, können Sie dieses wieder manuell einschalten.

1 Drücken Sie den [MENU]-Taster.



2 Berühren Sie <HARDWARE SETTINGS>.



Berühren Sie <AUTO OFF>.



4 Berühren Sie den Bildschirm, um die Auto Off-Funktion einzustellen.



Wert	Beschreibung
OFF	Das Gerät wird nicht automatisch ausgeschaltet.
20 MIN (Werksvoreinstellung)	Das Gerät wird automatisch ausgeschaltet, wenn es einem bestimmten
1 HOUR	Zeitraum nicht verwendet wurde bzw. die Bedienelemente nicht betätigt wurden (20 Minuten, 1 Stunde, 5 Stunden, 10 Stunden).
5 HOURS	
10 HOURS	

Wenn Sie einen anderen Wert als "20 MIN" auswählen, erscheint eine Bestätigungsabfrage. Berühren Sie <OK>.

Eine der folgenden Anzeigen erscheint.





Wenn Sie für die Auto Off-Funktion einen der Werte "20 MIN", "1 HOUR", "5 HOURS" oder "10 HOURS" ausgewählt haben, wird ab 5 Minuten vor Auschalten die Zeit angezeigt, an der das Gerät ausgeschaltet wird. Ab der 1-Minuten-Marke erscheint eine Countdown-Anzeige auf dem Bildschirm. Ab dem Moment, in dem Sie das Gerät verwenden bzw. ein Bedienelement betätigen, erscheint wieder die vorherige Bildschirm-Anzeige.

Konfigurieren des Instrumenten-Eingangs

Dieser Abschnitt beschreibt, wie Sie im Gerät das angeschlossene Instrument (Gitarre/Bass) auswählen und den Eingangspegel an den Ausgangspegel des Instruments anpassen.

Sie können bis zu 10 Instrumenten-Typen und Eingangspegel-Einstellungen sichern.

1 Drücken Sie den [IN/OUT SETTINGS]-Taster.



Berühren Sie <INPUT SETTINGS> auf dem Bildschirm (oder drücken Sie den [1]-Regler).



NUM	NAME	INPUT	NPUT SENS
1	INIT 01	GUITAR	0d8
2	INIT 02	GUITAR	0dB
3	INIT 03	GUITAR	0d8
4	INIT 04	GUITAR	0d8
5	INIT 05	GUITAR	0dB
NAME EDI	т		
1	2	3	4

3 Drehen Sie den [3]-Regler, um "GUITAR" oder "BASS" auszuwählen.

4 Stellen Sie mit dem [4]-Regler den Eingangspegel ein und achten Sie dabei auf das Level Meter oben rechts im Bildschirm. Stellen Sie den Eingangspegel so ein, dass die gelbe Peak-Anzeige bei lautem Akkordspiel der Saiten nur kurz gelb aufleuchtet.

No. of A	NAME	INDUT	INDUT CONS
1	INIT O1	GUITAR	04B
2	INIT 02	GUITAR	0dB
3	INIT 03	GUITAR	OdB
4	INIT 04	GUITAR	0d8
5	INIT 05	GUITAR	OdB
NAME ED	2	3	4

5 Um die INPUT SETTINGS: 2–10 vorzunehmen, wählen Sie mit dem [1]-Regler die gewünschte Einstellung aus und wiederholen Sie die Schritte 3–4.

Die mit dem [SELECT]-Regler ausgewählte und blau hinterlegte Einstellung ist die Einstellung, die aktuell verwendet wird (SYSTEM).



HINWEIS

 Sie können INPUT SETTINGS für jeden der Speicherplätze auswählen. Wählen Sie für INPUT SETTING bei MASTER eine der Einstellungen "1–10" oder "SYSTEM" als letzte Komponente in der Effektkette aus.



• Sie können die INPUT SETTINGS benennen und speichern. 1–10. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt "Benennen der INPUT SETTINGS: 1-10 (S. 11)".

Benennen der INPUT SETTINGS: 1-10

Berühren Sie <NAME EDIT> auf dem Bildschirm.

«	INPUT SETTI	INPUT SETTINGS					
NUM	NAME	INPUT	INPUT SENS				
1	INIT 01	GUITAR	OdB				
2	INIT 02	GUITAR	OdB				
3	INIT 03	GUITAR	OdB				
4	INIT 04	GUITAR	OdB				
5	INIT 05	GUITAR	OdB				
NAME EDIT							

2 Verwenden Sie die PAGE [◀] [►]-Taster, um den Cursor zu bewegen und den [SELECT]-Regler, um das Zeichen zu ändern.

«			IN	/00	T S	SE	TTINGS NAME MOVI	CURSOR: [PAGE]
							CHAR	ACTER: [SELECT]
	I N	h		0	1			
	_ A B C	DE	FG	H	JК	L	MNOPQRST	JVWXYZ
							DELETE ALL	EXEC: [WRITE]
				AaO)!		A←→a (DELETE: PUSH)	(INSERT: PUSH)

Bedienvorgang	Funktion
den [2]-Regler drehen	den Zeichen-Typ bestimmen
den [3]-Regler drehen	schaltet die Groß- und Kleinschreibung um
den [3]-Regler drücken	löscht ein Zeichen (Delete)
den [4]-Regler drücken	fügt ein Zeichen ein (Insert)
den [SELECT]-Regler drehen	das Zeichen verändern
Drücken des PAGE [◄][►]-Tasters	den Cursor bewegen
<delete all=""> berühren</delete>	löscht alle Zeichen

Berühren Sie <EXEC: [WRITE]>.

Alternative: Drücken Sie den [WRITE]-Taster.



Auswahl des angeschlossenen Verstärkers

1 Drücken Sie den [IN/OUT SETTINGS]-Taster.



2 Berühren Sie < OUTPUT SELECT> auf dem Blldschirm (oder drücken Sie den [2]-Regler).



3 Wählen Sie mit dem [4]-Regler oder [SELECT]-Regler die gewünschte Einstellung aus.



* Details zu den Verstärkertypen finden Sie im Dokument "GX-100 Parameter Guide" (BOSS-Internetseite).

HINWEIS

Um alle Vorteile des GX-100 nutzen zu können, wird empfohlen, diesen vorzugsweise an eine Buchse anzuschließen, die nicht durch einen Preamp beeinflusst wird, z.B. an eine RETURN-Buchse anstelle einer INPUT-Buchse eines Verstärkers, damit der Sound nicht durch den Preamp des Verstärkers verfremdet wird.

Anpassen der Lautstärke

Stellen Sie mit dem [OUTPUT LEVEL]-Regler die Gesamtlautstärke des Geräts ein.



Die Ausgabe-Lautstärke wird rechts oben auf dem Bildschirm angezeigt.



Verwendung des Stimmgeräts

Das GX-100 besitzt sowohl ein konventionelles monophones Stimmgerät (Stimmen einer Saite z. Zt.) und einen Polyphonic Tuner, mit dem alle offenen Saiten gleichzeitig gestimmt werden können.





Der Tuner-Bildschirm erscheint.

HINWEIS

- Sie können das Stimmgerät auch über den Play-Bildschirm aufrufen, indem Sie den PAGE [◀]-Taster drücken.

 #"Der Play-Bildschirm (S. 20)"
- In der Werksvoreinstellung können Sie das Stimmgerät aufrufen, indem Sie das Expression-Pedal auf den minimalen Wert bewegen. Wenn Sie eine andere Funktion einstellen möchten, lesen Sie den Abschnitt "Einstellungen für die Fußschalter und das Expression-Pedal (S. 55)".

Umschalten des Tuner-Bildschirms

Sie können die Anzeige des Tuner-Bildschirms mit dem [SELECT]-Regler wechseln.

Monophonic(Normal)/Polyphonic-Anzeige



Monophonic(Streaming)/Polyphonic-Anzeige



Monophonic(Normal)-Anzeige



Monophonic(Streaming)-Anzeige



Polyphonic-Anzeige

«	TUNE	R	TYPE: [SELECT]
REF. PITCH 440Hz	TUNER OUTPUT MUTE	POLY TYPE 6-REG	POLY OFFSET

True Temperament (Normal)-Anzeige*



True Temperament (Streaming)-Anzeige*



* Dieses ist ein Stimmverfahren für Gitarren, welche die "True Temperament"-Funktionalität verwenden.

Tuner-Einstellungen

Verändern Sie die Tuner-Einstellungen mit den [1]–[4]-Reglern unterhalb des Bildschirms.

Regler	Parameter	Wert	Beschreibung
[1]	REF. PITCH	435–445 Hz (Voreinstellung: 440 Hz)	bestimmt die Referenz-Tonhöhe.
[2]	TUNER OUTPUT	MUTE	Der Sound ist während des Stimmvorgangs stummgeschaltet.
		BYPASS	Während des Stimmvorgangs wird das in das GX-100 geleitete Gitarrensignal unverändert (ohne Effekte) ausgegeben. Alle Effekte sind dabei ausgeschaltet.
		THRU	Während des Stimmvorgangs wird das Gitarrensignal mit Effekten ausgegeben.
			 * nur f ür das monophone Stimmger ät.
[3]	POLY TYPE	6-REG, 6-DROP D, 7-REG, 7-DROP A, 4-B REG, 5-B REG	bestimmt das Stimmverfahren des polyphonen Stimmgeräts.

Regler	Parameter	Wert	Beschreibung
[4]	POLY OFFSET	-51,	bestimmt die Referenz-Tonhöhe des polyphonen Stimmgeräts in Halbtönen relativ zur Standard- Stimmung.

Im nachfolgenden Abschnitt werden die verschiedenen Spielfunktionen erklärt, z.B. das Auswählen der im GX-100 gespeicherten Preset- und User-Einstellungen, das Ein- und Ausschalten der Effekte, die unterschiedlichen Bildschirm-Anzeigen usw.

Auswahl eines Speicherplatzes (Memory)

Die Kombination von Effekten und deren Einstellungen wird als "Memory" (Speicher) bezeichnet. Eine Gruppe von drei Speicherplätzen wird als "Bank" bezeichnet.

Memory-Typ	Beschreibung	
User Memory (U01-1–U50-4)	Diese Speicherplätze können überschrieben werden.	
Preset Memory (P01-1–P25-4)	Diese Speicherplätze können nicht überschrieben werden. Sie können aber den Inhalt eines Preset-Speichers in den User-Bereich übertragen und dort verändern und speichern.	

Auswahl eines Speicherplatzes über die Schalter der Bedienoberfläche

1 Verwenden Sie die BANK [▼]- und BANK [▲]-Schalter, um eine Bank auszuwählen.

Die nachfolgende Bank und deren Speicherplätze werden in einem neuen Fenster wie folgt angezeigt.



2 Wählen Sie mit den [1]–[4]-Schaltern den gewünschten Speicherplatz innerhalb der vorher gewählten Bank aus.



Auswahl eines Speicherplatzes über den Bildschirm

Sie können die Speichernummer horizontal oder vertikal wischen, um die Speicherplätze im Play-Bildschirm umzuschalten, welcher erscheint, nachdem das Gerät eingeschaltet wurde.



In den anderen Play-Bildschirmanzeigen können Sie die Speicherplätze umschalten, indem Sie die Speichernummer mit Speichernamen oben im Bildschirm horizontal wischen.

EFFECTS J=1	²⁰ g	U01-1 X DUAL PRIVE	I UO	
		TUNER/ MANUAL	EXEN WAH	FV/ WAH
GXDUA LDRIVE	EAVY METAL	STUDIO BLUES	JC CLEAN	CTL1 OD ™



Sie können die Speicherplätze auch mit dem [SELECT]-Regler unterhalb des Bildschirms umschalten.

Der Play-Bildschirm

Die nach Einschalten des Geräts erscheinende Anzeige wird als "Play-Bildschirm" bezeichnet.

Sie können mit den PAGE [◀] [►]-Tastern die Bildschirm-Anzeige im Play-Bildschirm umschalten (Tuner ↔ Memory Number Display Mode ↔ Memory Name Display Mode ↔ Control Mode ↔ Chain Mode).



Speichernummer-Modus (dieser wird nach Einschalten angezeigt)



Speichernamen-Modus



Control-Modus

Sie können den Bildschirm berühren, um die Bänke und Speicherplätze umzuschalten und die Funktionen auszuführen (auf die gleiche Weise, als wenn Sie die Fußschalter auf der Bedienoberfläche verwenden würden).



Chain Modus

In diesem Modus wird die Reihenfolge der Effekte des ausgewählten Speicherplatzes angezeigt.



* Es ist nicht möglich, die Effektkette im Chain-Modus des Play-Bildschirms zu verändern. Berühren Sie das <EFFECTS>-Symbol oben links oder drücken Sie den [EFFECTS]-Taster, um den Edit Mode aufzurufen. Weitere Details finden Sie unter "Grundsätzlicher Vorgang für das Editieren von Effekten (S. 28)".

Tuner-Modus

Drücken Sie im Memory Number Display Mode den []-Taster, um diesen Modus aufzurufen.



Ziehen Sie die unten im Bildschirm angezeigten Parameterwerte nach links bzw. rechts, um den entsprechenden Wert zu verändern. Alternative: Verändern Sie den Wert mit den [1]–[4]-Reglern unternalb des Bildschirms.



Zuweisen von Favorite-Parametern für die [1]–[4]-Regler

Sie können bestimmen, welche Parameter über die [1]-[4]-Regler gesteuert werden sollen, wenn der Play-Bildschirm ausgewählt ist.



Drücken Sie den [CTL/EXP]-Taster.

2 Berühren Sie <KNOB SETTINGS>.



3 Wählen Sie mit dem [SELECT]-Regler das gewünschte Regler-Feld aus.

Die auswählbaren Parameter sind senkrecht angeordnet.



4 Wählen Sie mit den Reglern [2] und [3] den Bereich (CATEGORY) und den zu steuernden Parameter (TARGET) aus.

Weitere Details zu den Parametern finden Sie unter "Liste der Ziel-Parameter (TARGET) (S. 61)".

Auswahl des Control Mode

Im Control-Modus können Sie bestimmen, wie die Effekte gesteuert werden.

Halten Sie den [C2]-Schalter gedrückt, um den Control-Modus aufzurufen.



Parameter	Beschreibung		
MEMORY (Memory Mode)	In diesem Modus werden die im Gerät gespeicherten Memories ausgewählt.		
	Schalten Sie die Memories durch Drücken einer der Nummern-Schalter [1]–[4] um.		
	* In der Werksvoreinstellung wird durch gedrückt halten des [C2/ TUNER]-Schalters der Manual-Modus aufgerufen.		
	* Auch im Memory-Modus können Sie andere Funktionen als das Abrufen von Memories auswählen.		
MANUAL (Manual Mode)	In diesem Modus können über die [1]–[4]-Schalter die in einem Memory oder im System zugewiesenen Funktionen ausgeführt werden.		
	Der Play-Bildschirm wird auf die Manual Mode-Anzeige des Control- Modus umgeschaltet, wenn der Manual-Modus ausgewählt wird.		
	EFFECTS J=120 U01-1 IN OUT		
	BANK BANK CTL2		
	AMP2: GAIN AMP2: BASS AMP2: TREBLE MEMORY LEVEL		

Sie können den Control-Modus auch auswählen, wenn Sie den unter "Grundsätzliche Bedienung im MENU-Bereich (S. 42)" beschriebenen Bedienschritten folgen.





2 Berühren Sie das <CONTROL MODE>-Symbol auf dem Bildschirm.



Berühren Sie das gewünschte Symbol, um den entsprechenden Control-Modus auszuwählen.



Zuweisen von Funktionen auf die Schalter im Manual-Modus

Im Manual-Modus können die den [1]– [4]-Schaltern zugewiesenen Funktionen wie folgt verändert werden.



2 Berühren Sie <ASSIGN SETTINGS>.



Das ASSIGN SETTINGS-Display erscheint.

«		A	SSIGN SETTINGS	N/OFF: PUSH [SELECT]
• • • • • • • • •				
	SOU	RCE	TARC	iet
NUM	SOURCE	MODE	CATEGORY	PARAMETER
1	CTL 1	TOGGLE	OVER DRIVE	ON/OFF
2	CTL 1	TOGGLE	DELAY	ON/OFF
3	MAN 1	TOGGLE	X COMPRESSOR	ON/OFF
4	MAN 2	TOGGLE	CHORUS	ON/OFF

3 Wählen Sie mit dem [SELECT]-Regler ASSIGN NUMBER (NUM).

Die auswählbaren Parameter sind senkrecht angeordnet.





Regler	Einstellung	Beschreibung
[1]	SOURCE	wählt die [1]–[4]-Schalter (MAN 1–MAN 4) aus, für die Funktionen im Manual-Modus zugewiesen werden sollen.
[2]	MODE	bestimmt die Funktionsweise des mit dem [1]- Regler ausgewählten Fußschalters.
		TOGGLE: Jedesmal, wenn Sie den Fußschalter drücken, wird die Einstellung ein- bzw. ausgeschaltet.
		MOMENT: Wenn Sie den Fußschalter drücken, wird die Funktion eingeschaltet. Wenn Sie den Fußschalter wieder loslassen, wird die Funktion wieder ausgeschaltet.
[3]	CATEGORY	bestimmt den Effekt, der gesteuert wird.
[4]	PARAMETER	bestimmt den Parameter des mit dem [3]- Regler gewählten Effekts, der mit dem Fußschalter gesteuert wird.

Die einem der [1]–[4]-Schalter zugewiesene ASSIGN NUMBER (NUM) wird im Control Mode-Bildschirm angezeigt.



Im ASSIGN SETTINGS-Bildschirm können Sie weitere Funktionen außer denen für die Fußschalter einstellen. Weitere Details finden Sie unter "ASSIGN SETTING (S. 56)".

Editieren: Effekte

Im nachfolgenden Abschnitt wird u.a. beschrieben, wie die Effekte angeordnet, einzelne Effekte editiert und die geänderten Einstellungen in einem Speicherplatz (Memory) gesichert werden.

Grundsätzlicher Vorgang für das Editieren von Effekten

Effektketten-Bildschirm

Im Effektketten-Bildschirm werden alle vom ausgewählten Memory verwendeten Effekte sowie die Ausgangszuordnung, die Send/Return-Einstellungen usw. angezeigt. Wenn Sie einen Effekt editieren möchten, berühren Sie das entsprechende Effekt-Symbol innerhalb der Effektkette.

Berühren Sie <EFFECTS> oben links im Bildschirm



Der Effektketten-Bildschirm wird aufgerufen.



HINWEIS

Sie können den Effektketten-Bildschirm auch aufrufen, indem Sie den [EFFECTS]-Taster drücken.

2 Berühren Sie das Symbol des Effekts, der eingestellt werden soll.

Jedesmal, wenn Sie das Effekt-Symbol berühren, wird der Effekt ein- bzw. ausgeschaltet.

On



Off

HINWEIS

Sie können den Effekt auch durch Drücken des [SELECT]-Reglers ein- bzw. ausschalten.

Ziehen Sie die unten im Bildschirm angezeigten Parameterwerte nach links bzw. rechts, um den entsprechenden Wert zu verändern.

Mit den PAGE [] []-Tastern können Sie die Parameter-Seite umschalten. Die aktuell gewählte Seite wird in einer Symbolleiste unten in der Mitte des Bildschirms angezeigt.



* Die Anzahl der Parameter und Bildschirm-Seiten sind abhängig vom ausgewählten Effekt.

HINWEIS

Sie können die unten im Bildschirm angezeigten Parameterwerte auch mit den [1]–[4]-Reglern verändern. Um einen Wert in größeren Schritten zu verändern, drücken Sie den Regler, während Sie diesen drehen.

Edit-Bildschirm

In dieser Anzeige sehen Sie alle Parameter, die für einen Effekt edtiert werden können.

1 Berühren Sie das Symbol des Effekts innerhalb der Effektkette, der eingestellt werden soll.

2) Berühren Sie < book sollt be sold be sold



Berühren Sie < KNOB VIEW> (Alternative: Drücken Sie den [4]-Regler).

Der Edit-Bildschirm (KNOB VIEW) erscheint.

Alternative für die Auswahl des Edit-Bildschirms (KNOB VIEW): Wählen Sie bei Schritt 1 den gewünschten Effekt aus und halten Sie den [SELECT]-Taster gedrückt.



4 Ziehen Sie einen Parameterwert nach oben bzw. unten, um den Wert zu verändern.

Mit den PAGE [◄] [►]-Tastern können Sie die Parameter-Seite umschalten. Die aktuell gewählte Seite wird in einer Symbolleiste unten in der Mitte des Bildschirms angezeigt.

HINWEIS

Berühren Sie einen Effektnamen unten im Display, um den Effekt zu editieren.



Positionieren der Effekte

Sie können die Effektblöcke (Effekte, Send/Return, usw.) in einer Effektkette frei positionieren bzw. verschieben oder auch parallel verschalten. Sie können bis zu 15 Effekte inkl. Zusatzfunktionen wie DIVIDER/MIXER, LOOPER, SEND/RETURN in einer Effektkette anordnen.

Maximale Anzahl der Effekte und Zusatzfunktionen, die positioniert werden können

Туре	Maximale Anzahl der Effekte, die positioniert werden können
Effekt	9
АМР	2
LOOPER	1
DIVIDER/MIXER	1
SEND/RETURN	1

Abhängig von der Kapazität des DSP-Prozessors ist es möglich, dass ein Effekt nicht eingefügt bzw. ersetzt werden kann, auch wenn die rechnerisch maximale Anzahl noch nicht erreicht ist. In diesem Fall ist das Symbol des Effekts, den Sie hinzufügen möchten, grau hinterlegt und dieser kann nicht eingefügt werden. Sie müssen dann einen bereits in der Kette vorhandenen Effekt entfernen.

Hinzufügen eines Effekts (Insert)

Berühren Sie <EFFECTS PALETTE>.



In der obersten Zeile (Palette) des Bildschirms werden alle Effekte angezeigt, die im GX-100 verfügbar sind.



Die Bass-Effekte sind nach den Gitarren-Effekten zu finden.

2 Ziehen Sie die gewünschten Effekte aus der Palette an die gewünschte Position der Effektkette in der Mitte des Bildschirms.

Das nachfolgende Beispiel zeigt, wie der BOOST-Effekt zwischen X-CMP und OD platziert wird.



3 Wenn das "+"-Symbol erscheint, heben Sie den Finger an.



Der BOOST-Effekt wird zwischen den Effekten X-COMP und OD eingefügt.

Ersetzen von Effekten (Overwrite)

Berühren Sie <EFFECTS PALETTE>.



In der obersten Zeile (Palette) des Bildschirms werden alle Effekte angezeigt, die im GX-100 verfügbar sind.



2 Ziehen Sie den gewünschten Effekt oberhlab des Effekts in der Kette, der ersetzt werden soll.

Das nachfolgende Beispiel zeigt, wie der OD-Effekt durch den BOOST-Effekt ersetzt wird,



Wenn Sie den Finger anheben, erscheint eine Bestätigungs-Abfrage.

EFFE	CT EDIT	
EXECUTE AND OVER	WRITE? ARE YOU	SURE?
DON'T ASK AGAIN	CANCEL	ОК

Berühren Sie <OK>.

Der OD-Effekt wird durch den BOOST-Effekt ersetzt.



HINWEIS

- Mit dem [SELECT]-Regler können Sie die Effekt-Palette oben im Bildschirm vor- oder zurück bewegen. Wenn Sie den [SELECT]-Regler drücken, wird der in der Palette ausgewählte Effekt nach dem in der Effektkette aktuell gewähltem Effekt eingefügt.
- Wenn Sie den [EFFECTS]-Taster gedrückt halten und den [SELECT]-Regler drücken, wird der in der Effektkette aktuell gewählte Effekt überschrieben.
- Berühren Sie <□DON'T SHOW AGAIN> unten links im Bildschirm, wählen Sie die □ Checkbox und berühren Sie <OK>, wenn Sie die Bestätigungsabfrage beim nächsten Löschvorgang nicht mehr sehen möchten.

Verschieben der Effekte in der Kette

1 Halten Sie das Symbol des gewünschten Effekts gedrückt und ziehen Sie dieses nach rechts.



HINWEIS

Wählen Sie das gewünsche Effekt-Symbol aus, halten Sie den [SELECT]-Regler gedrückt und drehen Sie diesen, um die Position des Effekts zu verschieben.

Löschen von Effekten in der Kette

1 Halten Sie das Symbol des gewünschten Effekts gedrückt und ziehen Sie dieses nach oben in die Effekt-Palette.

2 Wenn der Hintergrund des verschobenen Effekt-Symbols blau hinterlegt ist, lassen Sie das Symbol wieder los.



Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.

# PALETTE	WAH FAT WAH	out 🔤 🗮
	REALY DELETE ?	
DON'T SHOT AGAIN	CANCEL	ОК

Berühren Sie <OK> (Alternative: Drücken Sie den [4]-Regler).

Um den Vorgang abzubrechen, berühren Sie <CANCEL> oder drücken Sie den [3]-Regler.

Sie können einen Effekt auch wie folgt aus der Kette entfernen.

Berühren Sie das Symbol des Effekts, der innerhalb der Effektkette gelöscht werden soll.



Berühren Sie < DELETE> (Alternative: Drücken Sie den [1]-Regler).

Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.

# EFFECTS PALETTE	WAH FAT WAH	ou ⊺ =
	REALY DELETE ?	
DON'T SHOT AGAIN	CANCEL	ОК

4 Berühren Sie <OK> (Alternative: Drücken Sie den [4]-Regler).

Um den Vorgang abzubrechen, berühren Sie <CANCEL> oder drücken Sie den [3]-Regler.

HINWEIS

Berühren Sie < DON'T SHOW AGAIN> unten links im Bildschirm, wählen Sie die Checkbox und berühren Sie < OK>, wenn Sie die Bestätigungsabfrage beim nächsten Löschvorgang nicht mehr sehen möchten.

Anordnen der Effekte mithilfe der Taster und Regler

Sie können Effekte auch mit den Tastern und Reglern einfügen, überschreiben und entfernen, ohne den Bildschirm berühren zu müssen.
Die Effektkette ist aktiv (der in der Effektkette ausgewählte Effekt ist

Einfügen eines Effekts

Drücken Sie den Taster, um zwischen Palette und Effektkette umzuschalten.

Die Palette ist aktiv (der in der Palette ausgewählte Effekt ist hervorgehoben)



- 2 Wählen Sie mit dem [SELECT]-Regler den Effekt aus, der vor (links) der Position liegt, an der Sie einen Effekt einfügen möchten.
- 3 Drücken Sie den [EFFECTS]-Taster, um die Palette zu aktivieren.
- Wählen Sie mit dem [SELECT]-Regler den Effekt aus, der eingefügt werden soll.
- 5 Drücken Sie den [SELECT]-Taster.

Der in der Palette ausgewählte Effekt wird nach dem in der Kette ausgewählten Effekt eingefügt.

Überschreiben eines Effekts

- 1 Drücken Sie den [EFFECTS]-Taster, um die Palette zu aktivieren.
- 2 Wählen Sie mit dem [SELECT]-Regler den Effekt aus, der eingefügt werden soll.
- 3 Drücken Sie den [EFFECTS]-Taster, um die Effektkette zu aktivieren.
- 4 Wählen Sie mit dem [SELECT]-Regler den Effekt aus, der innerhalb der Effektkette ersetzt werden soll.
- 5 Drücken Sie den [EFFECTS]-Taster, um erneut die Palette zu aktivieren. Halten Sie dann den [EFFECTS]-Taster gedrückt und drücken Sie den [SELECT]-Regler.

Der in der Kette ausgewählte Effekt wird durch den in der Palette ausgewählten Effekt ersetzt.

Entfernen eines Effekts

- 1 Drücken Sie den [EFFECTS]-Taster, um die Effektkette zu aktivieren.
- 2 Wählen Sie mit dem [SELECT]-Regler den Effekt aus, der entfernt werden soll.
- 3 Halten Sie den [EXIT]-Taster gedrückt und drücken Sie den [SELECT]-Regler.

Der in der Kette ausgewählte Effekt wird entfernt.

Umschalten der Tones ohne Unterbrechung des Sounds

Verwendung der Module DIVIDER und MIXER innerhalb eines Speicherplatzes

Positionieren Sie Effekte des gleichen Typs in einer parallelen Verschaltung und verwenden Sie den DIVIDER, um zwischen Kanal A und B umzuschalten.

Beispiel:

Umschalten von einem Clean-Sound mit Chorus und viel Delay auf einen Crunch-Sound mit Phaser und wenig Delay.



Die Effekt-Einstellungen, die vor dem Umschalten verwendet wurden, werden parallel zu den Einstellungen nach Umschalten gesetzt.

Ausklingen des Effekts (Delay, Reverb, usw.) nach Ausschalten des Effekts (Carryover)

Mithilfe der "Carryover"-Funktion können Sie erreichen, dass ein Effekt wie Delay oder Reverb auch nach Ausschalten des Effekts weiter klingt.

Anwendung der Carryover-Funktion bei Umschalten der Speicherplätze

Um das Ausklingen der Effekte des aktuell gewählten Speicherplatzes nach Umschalten des Speicherplatzes zu erreichen, gehen Sie wie folgt vor.

- Stellen Sie für die beiden aufeinander folgenden Speicherplätze die gleichen Effekte, Effekttypen und die gleiche Effekt-Reihenfolge (Effektkette) ein. Wählen Sie auch den gleichen Effekttyp aus.
- Stellen Sie im jedem der Speicherplätze die gewünschten Effekt-Parameter unterschiedlich ein und bestimmen Sie die jeweiligen On/Off-Einstellungen.
- Stellen Sie den CARRYOVER-Parameter im MASTER-Modul der Effektkette auf "ON".





Anwendung der Carryover-Funktion bei Umschalten der Tones innerhalb eines Speicherplatzes

Wenn Sie innerhalb eines Speicherplatzes mithilfe der Schalter (im Manual-Modus oder bei Verwendung der CTRL FUNCTION) das Delay bzw. Reverb ausschalten, erklingt der Effekt auch dann weiter, wenn für den jeweiligen Effekt der CARRYOVER-Parameter auf ON gestellt ist.





Sichern von Einstellungen

Wenn Sie Einstellungen eines Memory verändert haben, sollten Sie die Änderungen im User-Bereich sichern. Wenn Sie die Änderungen nicht speichern, gehen die noch nicht gesicherten Einstellungen verloren, wenn Sie ein anderes Memory auswählen oder das Gerät ausschalten.



2 Berühren Sie < WRITE> (Alternative: Drücken Sie den [1]-Regler).



3 Wählen Sie mit dem [1]-Regler die gewünschte Ziel-Speichernummer (U01-1–U50-4).



Um die Bank umzuschalten, halten Sie den [1]-Regler gedrückt und drehen Sie den Regler.

Verändern Sie bei Bedarf den Namen mit den [2]-[4]-Reglern.

Bewegen Sie den Cursor mit den PAGE []]-Tastern an die gewünschte Position und ändern Sie das Zeichen mit dem [SELECT]-Regler.

Bedienvorgang	Funktion
den [2]-Regler drehen	den Zeichen-Typ bestimmen
den [3]-Regler drehen	schaltet die Groß- und Kleinschreibung um

Bedienvorgang	Funktion
den [3]-Regler drücken	löscht ein Zeichen (Delete)
den [SELECT]-Regler drehen	das Zeichen verändern
den [4]-Regler drücken	fügt ein Zeichen ein (Insert)
Drücken der [◀] [►]-Taster	den Cursor bewegen
<delete all=""> berühren</delete>	löscht alle Zeichen

4 Berühren Sie <EXEC: [WRITE]> auf dem Bildschirm (Alternative: Drücken Sie den [WRITE]-Taster).

Liste der WRITE MENU-Funktionen

Menu	Funktion
WRITE	sichert die Einstellungen.
EXCHANGE	Sie können die Positionen zweier Speicherplätze vertauschen.
INITIALIZE	Sie können die Einstellungen jedes Effekts eines User-Speicherplatzes auf dessen Standard-Voreinstellungen setzen. Dieses ist sinnvoll, wenn Sie einen Sound auf Grundlage neutraler Einstellungen selbst programmieren möchten.
INSERT	Sie können ein Memory an eine beliebige andere Position innerhalb des User-Bereichs einfügen.
	Beispiel: wenn Sie das Memory U01-1 an der Position U02-1 einfügen, werden die Speicherinhalte der Nummer U02-1 und Folgende um eine Position rückwärts verschoben. (Memory U02-1 wird zu U02-2.)

In diesem Bereich können Sie Einstellungen vornehmen, die den gesamten Bereich des GX-100 betreffen (System-Parameter).

Grundsätzliche Bedienung im MENU-Bereich

Details zu den Parametern (SYSTEM-Parameter) finden Sie im Dokument "GX-100 Parameter Guide" (BOSS-Internetseite).

Drücken Sie den [MENU]-Taster.



2

Berühren Sie das Symbol der gewünschten Parameter-Sektion.



Abhängig von der gewählten Parameter-Sektion erscheint ein entsprechendes Sub-Menü. Berühren Sie den Parameter, der verändert werden soll.



3 Ziehen Sie einen Parameterwert nach oben bzw. unten, um den Wert zu verändern.



HINWEIS

Alternative: Verändern Sie den Wert mit den [1]-[4]- Reglern unterhalb des Bildschirms.

Auswahl der Menüs über die Taster und Regler

Sie können die Menüs und Sub-Menüs auch mit den Tastern und Reglern auswählen, ohne den Bildschirm berühren zu müssen.

1 Wählen Sie mit dem [SELECT]-Regler die obere oder untere Symbolreihe aus.

Die ausgewählte Reihe ist unterstrichen.

Anzeige, wenn die obere Symbolreihe ausgewählt ist: (die Begriffe der Symbole der oberen Reihe sind unterstrichen)



Anzeige, wenn die untere Symbolreihe ausgewählt ist: (die Begriffe der Symbole der unteren Reihe sind unterstrichen)



Drücken Sie einen der [1]–[4]-Regler, um das gewünschte MENU auszuwählen.

Einstellen der Helligkeit des Bildschirms

Gehen Sie wie folgt vor.

1 Drücken Sie den [MENU]-Taster.



2 Berühren Sie <HARDWARE SETTINGS>.



Berühren Sie <LCD BRIGHTNESS>.



4 Ziehen Sie <LCD BRIGHTNESS> nach oben bzw. unten, um die Helligkeit einzustellen.



HINWEIS

Alternative: Verändern Sie den Wert entweder mit den [1]–[4]-Reglern oder dem [SELECT]-Regler.

Einstellen der Farben für den Bildschirm und die Fußschalter

Diese Funktion beinhaltet die Einstellungen für die Farbe des Bildschirms und der LED-Anzeigen.

Diese Parameter gehören zu den System-Einstellungen und gelten für alle Speicherplätze gleichermaßen.



2 Berühren Sie <HARDWARE SETTINGS>.



Berühren Sie <COLOR MODE>.



Berühren Sie entweder das TYPE 1- oder TYPE 2-Feld.

«	COLOR MODE	
	TYPE 1	The display and LED indicator colors change depending on the effect type.
	TYPE 2	The LEDs only light up to indicate their state in white and in color changes that are easy to distinguish (only red, yellow and blue).

Parameter	Wert	Beschreibung
COLOR MODE	TYPE 1	Die Farbe des Bildschirms und der LED- Anzeige sind unterschiedlich, abhängig vom ausgewählten Effekttyp.
	TYPE 2	Die LED-Anzeigen leuchten abhängig vom Status in weiß sowie in Farben, die leicht zu unterscheiden sind (nur rot, gelb und blau).
		Diese Einstellung ist geeignet für Anwender, die Farben nur schwer unterscheiden können bzw. eine klassische Ansicht des Bildschirms bevorzugen.
		Indexter AIRD PREAMP 1 IN X+HI GAIN OUT

Abrufen der Werksvoreinstellungen (Factory Reset)

Das Abrufen der Werksvoreinstellungen des GX-100wird als "Factory Reset" bezeichnet. Sie können entweder alle oder auch nur bestimmte Einstellungen auf deren Werksvoreinstellungen zurück setzen

* Durch den "Factory Reset"-Vorgang werden alle eigenen Einstellungen im Gerät gelöscht. Sie sollten wichtige Daten daher vorher mithilfe eines Rechners und einer dedizierten Software sichern (Backup).

1 Drücken Sie den [MENU]-Taster.



2 Berühren Sie <FACTORY RESET>.



3 Stellen Sie den gewünschten <FROM> <TO>-Bereich mit den [1]- und [2]-Reglern ein.



Parameter	Wert	Beschreibung
FROM, TO	SYSTEM	System Parameter-Einstellungen
	U01-1–U50-5	Einstellungen der Speichernummern U01-1– U50-4

HINWEIS

Sie können den FROM-Wert auch mit dem [1]-Regler einstellen.

Sie können den TO-Wert auch mit dem [4]-Regler einstellen.

4 Berühren Sie <EXEC: [WRITE]>.

«	FACTORY RESE	т
FROM	SYSTEM	
то	U50-4 LOOPER -10CT	
		EXEC: [WRITE]
FR	ом то	

Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.

«	FACTOR	Y RESET	
	RESET SYSTEM	to U50-4, OK?	
		CANCEL	OK

5 Berühren Sie <OK>, um den Factory Reset-Vorgang auszuführen.

Um den Vorgang abzubrechen, berühren Sie <CANCEL>.

Nach Abschluss des Vorgangs erscheint wieder der Play-Bildschirm.

Anschließen an einen Rechner

Wenn Sie das GX-100 über USB mit einem Rechner verbinden, können Sie:



- digitale Audiosignale und MIDI-Informationen zwischen Rechner und dem Gerät übertragen
- Speicherinhalte mithilfe der speziellen Software editieren und verwalten sowie am Rechner den "GX-100 Parameter Guide" (BOSS-Internetseite) aufrufen
- Speicherinhalte von der BOSS TONE EXCHANGE Internetseite herunter laden

https://bosstoneexchange.com/

Installieren des USB-Treibers

Sie müssen auf dem verwendeten Rechner den USB-Treiber installieren, bevor Sie das Gerät an den Rechner anschließen.

Der USB-Treiber kann von der nachfolgend aufgeführten Internetseite herunter geladen werden.

Installieren Sie den Treiber auf Ihrem Rechner, bevor Sie das Gerät mit dem Rechner verbinden. Lesen Sie vor der Installation die Hinweise im Dokument "Readme.htm", das mit dem Treiber herunter geladen wird.

https://www.boss.info/support/

Der Vorgang für die Installation des USB-Treibers kann unterschiedlich sein, abhängig vom verwendeten Rechner und dessen Betriebssystem, daher ist es wichtig, dass Sie vor Beginn der Installation die Hinweise im Dokument "Readme.htm" lesen, das mit dem Treiber herunter geladen wird.

Verwenden des Geräts als Audio-Interface

Sie können den Sound des GX-100 im Rechner aufzeichnen bzw. den Sound des Rechners über die OUTPUT-Buchsen des GX-100ausgeben.

* Informationen zum Umschalten der Eingangsquelle für die Software finden Sie in der Anleitung der verwendeten Software.

Anwendung der GX-100-Software

Sie können die spezielle BOSS TONE STUDIO for GX-100 Software von der BOSS-Internetseite herunter laden. Lesen Sie vor Verwendung der Software die Hinweise im Dokument "Readme.htm", das mit der Software herunter geladen wird.

https://www.boss.info/support/

Mithilfe der dedizierten Software können Sie:

- Speicherinhalte von der BOSS TONE EXCHANGE -Internetseite in dieses Gerät laden
- Memory-Einstellungen editieren
- einen Speicherplatz benennen
- Memory-Speicherplätze in die gewünschte Reihenfolge bringen
- Sicherheitskopien der Daten der Speicherinhalte und System-Einstellungen erstellen (Backup) sowie diese Daten wieder in das Gerät zurück übertragen
- Speicherinhalte hochladen und mit anderen Anwendern teilen
- Aufrufen der Anleitungen für dieses Gerät, inkl. des "GX-100 Startup Guide" (BOSS-Internetseite), des "GX-100 Reference Manual" (diese Anleitung) und des "GX-100 Parameter Guide" (BOSS-Internetseite).

Sie können im GX-100 über MIDI die folgenden Vorgänge ausführen.

* Details zu den MIDI-Einstellungen finden Sie im Dokument "GX-100 Parameter Guide" (BOSS-Internetseite.)

Bedienung am GX-100

Bedienvorgang	Beschreibung
Übertragen von Program Change-Meldungen	Wenn Sie am GX-100einen Speicherplatz auswählen, wird die bei MEMORY MIDI eingestellte Program Change-Meldung übertragen. Das angeschlossene externe Gerät schaltet entsprechend auf sein Programm mit dieser Nummer um.
Übertragen von Control Change-Meldungen	Wenn Sie die [C1]–[C2]-Schalter oder ein an der CTL 3, 4/EXP 2-Buchse angeschlossenes Pedal betätigen, werden entsprechende Steuerdaten als Control Change-Meldungen übertragen. Damit können Einstellungen in einem angeschlossenen externen MIDI-Gerät ferngesteuert werden.

Steuern des GX-100 über ein externes MIDI-Gerät

Bedienvorgang	Beschreibung
Umschalten der Speichernummern	Wenn das GX-100 über MIDI eine Program Change-Meldung empfängt, wird der Memory-Speicherplatz am GX-100 umgeschaltet.
Empfangen von Control Change-Meldungen	Das GX-100 kann Control Change-Meldungen erkennen, über die Parameter-Einstellungen in Echtzeit verändert werden.
Receive Data	Das GX-100 kann Einstellungsdaten eines anderen GX-100 bzw. von einem MIDI-Sequenzer übertragene Einstellungsdaten erkennen.

Anschlussbeispiel



Einstellungen

1 Folgen Sie den Bedienschritten unter "Grundsätzliche Bedienung im MENU-Bereich (S. 42)" und wählen Sie das Sub-Menü bei [MENU] → <MIDI>. 2 Wenn Sie im Sub-Menü "MIDI SETTINGS" ausgewählt haben, ziehen Sie das Parameter-Symbol nach oben bzw. unten, um den Wert zu verändern.



Wenn Sie im Sub-Menü "PROGRAM MAP" ausgewählt haben, verändern Sie die Werte mit den [1]–[4]-Reglern.

<	PROGRAM MAP		PROGRAM MAP		PROG	
	BANK 1	BANK 2	BANK 3			
PC# 1	U01-1	U26-1	P01-1			
PC# 2	U01-2	U26-2	P01-2			
PC# 3	U01-3	U26-3	P01-3			
PC# 4	U01-4	U26-4	P01-4			
PC# 5	U02-1	U27-1	P02-1			
PC #	MEMORY	MEMORY #	MEMORY			

Befestigen Sie den Bluetooth® Audio MIDI Dual Adapter (BT-DUAL, zusätzliches Zubehör) am GX-100, um über die Drahtlosverbindung die Musik des Mobilgeräts abzuspielen oder die Effekte des Geräts mithilfe der auf dem Mobilgerät installierten app zu editieren.

* Das GX-100 besitzt selber keine Bluetooth-Funktionalität. Sie müssen, um Bluetooth nutzen zu können, den BT-DUAL (zusätzliches Zubehör) anschließen.

Befestigen des BT-DUAL

Befestigen Sie den BT-DUAL an der Bluetooth ADAPTOR-Buchse des GX-100.



Entfernen Sie die Abdeckung und die Schraube des Bluetooth ADAPTOR--Buchse auf der Rückseite.



Befestigen Sie den BT-DUAL und drehen Sie die bei Schritt 2 gelöste Schraube wieder fest.



WICHTIG

- Verwenden Sie nur die Schraube, die am Bluetooth ADAPTOR--Buchse befestigt war. Die Benutzung einer anderen Schraube kann Fehlfunktionen zur Folge haben.
- Berühren Sie nicht die Schaltkreise und die Buchsen.
- Nachdem Sie den BT-DUAL befestigt haben, überprüfen Sie erneut, ob die Installation korrekt erfolgt ist.

Abspielen des Audiosignals eines Mobilgeräts über das Gerät

Bluetooth[®] Audio-Funktion

Sie können die am Mobilgerät abgespielte Musik über Bluetooth an das GX-100 übertragen und über dessen OUTPUT- und PHONES-Buchsen wiedergeben.

Anmelden eines Bluetooth-Geräts (Pairing)

"Pairing" (Koppeln) ist das Anmelden eines externen Bluetooth-Geräts am GX-100 (nach der Registrierung sind beide Geräte über Bluetooth miteinander verbunden).

Nehmen Sie die Einstellungen so vor, dass die auf dem externen Mobilgerät gesicherten Musikdaten drahtlos auf dem GX-100 gehört werden können.

HINWEIS

Die folgende Beschreibung des Vorgangs ist nur ein Beispiel. Weitere Informationen zu diesem Thema finden Sie in der Anleitung des verwendeten Bluetooth-Geräts.



Schalten Sie das GX-100 ein.

Stellen Sie das zu verwendende externe Mobilgerät in die Nähe des GX-100.

3 Halten Sie am BT-DUAL dessen Pairing-Taster gedrückt, bis die Bluetooth-Anzeige schnell blinkt.



4 Schalten Sie die Bluetooth-Funktion am externen Mobilgerät ein.

✓ Settings	Bluetooth	
Bluetooth		
DEVICES		\bigcirc

HINWEIS

Als Beispiel wird hier ein iPhone verwendet. Weitere Informationen zu diesem Thema finden Sie in der Anleitung des verwendeten Bluetooth-Geräts.

5 Tippen Sie in der Geräteliste des externen Mobilgeräts auf "GX-100 Audio".

Damit wird der BT-DUAL mit dem Mobilgerät gekoppelt. Nach erfolgreichem Aufbau der Verbindung erscheint "Audio" in der "Paired Devices"-Liste des Mobilgeräts.GX-100 GX-100

* Wenn Sie die Kopplung nicht innerhalb einer bestimmten Zeit durchgeführt haben, erlischt die Bluetooth-Anzeige und das Gerät beendet den Pairing Standby-Modus.

Herstellen der Verbindung zu einem bereits erkannten Mobilgerät

Stellen Sie sicher, dass am BT-DUAL die Bluetooth-Anzeige erloschen ist und drücken Sie dann den Pairing-Taster.





HINWEIS

- Wenn Sie mit dem oben beschriebenen Vorgang keine Verbindung herstellen konnten, tippen Sie auf "GX-100 Audio" im Bluetooth Geräte-Display des Mobilgeräts.
- Um die Verbindung zu unterbrechen, drücken Sie den Pairing-Taster des BT-DUAL so dass die Bluetooth-Anzeige erlischt oder schalten Sie am Mobilgerät dessen Bluetooth-Funktion aus.

Ausschalten der Bluetooth-Funktionalität

Wenn Sie die Bluetooth-Verbindung zwischen dem BT-DUAL und dem Mobilgerät unterbrechen möchten, schalten Sie die Bluetooth-Funktion aus.



Die Bluetooth-Anzeige erlischt.

Steuern des GX-100 über eine Mobilgeräte-app

Verwenden Sie die "GX-100 Editor" app, um die Effekte dieses Geräts zu editieren und die Einstellungen dieses Geräts zu sichern.

Weitere Informationen zum GX-100 Editor finden Sie auf der BOSS-Internetseite.

https://www.boss.info/support/

Verbinden mit einer App

Gehen Sie wie folgt vor, um die Verbindung zu der auf dem Mobilgerät installierten app herzustellen.

* Sie müssen die Verbindung in der app selbst herstellen, nicht auf der Bluetooth-Seite des Mobilgeräts.

Schalten Sie das GX-100 ein.

2 Stellen Sie das zu verwendende externe Mobilgerät in die Nähe des GX-100.

3 Schalten Sie die Bluetooth-Funktion am externen Mobilgerät ein.



Wenn die Bluetooth Audio-Verbindung hergestellt ist, leuchtet die Bluetooth-Anzeige am BT-DUAL. Beachten Sie, dass die Verbindung zur app zu diesem Zeitpunkt noch nicht vollständig hergestellt ist.

HINWEIS

Als Beispiel wird hier ein iPhone verwendet. Weitere Informationen zu diesem Thema finden Sie in der Anleitung des verwendeten Bluetooth-Geräts.

4 Stellen Sie bei den Einstellungen der app die MIDI-Verbindung zum GX-100 her.

WICHTIG

Tippen Sie nicht auf "GX-100 AUDIO 1", "GX-100 MIDI 1" oder vergleichbare Anzeigen in der Bluetooth-Anzeige des Mobilgeräts.

Sie können den internen Fußschaltern, dem Expression-Pedal (EXP1) und dem an der CTL 3, 4/EXP 2-Buchse angeschlossenen Pedal unterschiedliche Funktionen zuweisen.

Zuweisen einer Funktion

Drücken Sie den [CTL/EXP]-Taster.



Berühren Sie <CONTROL FUNCTION>.



3 Wählen Sie mit dem [SELECT]-Regler den Parameter aus, der editiert werden soll.

Die auswählbaren Parameter sind senkrecht angeordnet.



Verändern Sie die Parameterwerte mit den [1]–[4]-Reglern.

* Die Funktionen für Fußschalter und Expression-Pedal müssen normalerweise in jedem Memory eingestellt werden. Sie können aber auch bei der Einstellung PREF (PREFERENCE)=SYSTEM eine Einstellung für alle Memories gemeinsam definieren.

HINWEIS

Das GX-100 ermöglicht die Anordnung mehrerer Pedal-Effekte in einer Kette (wie z.B. FOOT VOLUME oder WAH). Im CONTROL FUNCTION-Bereich ist der Pedaleffekt am Beginn der Effektkette (oder für "A CH" bei DIV/MIX) eingeschaltet.

ASSIGN SETTING

ASSIGN 1-20

Sie können bestimmen, welcher Controller welchen Parameter steuern soll. Sie können bis zu 20 Zuweisungs-Sets erstellen.



2 Berühren Sie <ASSIGN SETTINGS>.



Das ASSIGN SETTINGS-Display erscheint.

«	ASSIGN SETTINGS ON/OFF: PUSH [SELECT			T]	
			•••••	• •	
	SOU	RCE	TA	RGET	
NUM	SOURCE	MODE	CATEGORY	PARAMETER	
1	CTL 1	TOGGLE	OVER DRIVE	ON/OFF	I
2	CTL 1	TOGGLE	DELAY	ON/OFF	
3	MAN 1	TOGGLE	X COMPRESSOR	ON/OFF	
4	MAN 2	TOGGLE	CHORUS	ON/OFF	

3 Wählen Sie mit dem [SELECT]-Regler ASSIGN NUMBER (NUM).

Die auswählbaren Parameter sind senkrecht angeordnet.



4 Verwenden Sie die [1]–[4]-Regler, um Parameter auszuwählen und Werte zu verändern. Schalten Sie die Seiten mit den PAGE [◄] [►]-Tastern um.









Drücken Sie den [SELECT]-Regler, um ASSIGN NUMBER (NUM) auf On bzw. Off zu stellen.

Parameter		Wert	Beschreibung	
SW		OFF, ON	schaltet ASSIGN 1-20 ein bzw. aus.	
TARGET TARGET		bestimmt den Parameter, der gesteuert wird.		
	→"Liste der Ziel- Parameter (TARGET) (S. 61)"			
	MIN	bestimmt den Minimalwert	für den zu steuernden Bereich.	
MAX		Der einzustellende Wert ist abhängig vom ausgewählten TARGET-Parameter.		
		bestimmt den Maximalwert für den zu steuernden Bereich. Der einzustellende Wert ist abhängig vom ausgewählten TARGET-Parameter.		

Paramete	Parameter		Beso	hreibung
SOURCE	SOURCE	NUM1–NUM4	bestimmt als Steuerquelle die der Memory-Modus ausgewä	e Nummern-Schalter 1]–[4], wenn hlt ist.
		MAN 1-MAN 4	bestimmt als Steuerquelle die der MANUAL-Modus ausgew	e Nummern-Schalter 1]–[4], wenn ählt ist.
		CUR NUM	bestimmt als Steuerquelle die ausgewählte Speichernumme	e gleiche Nummer wie die er.
		BANK 🔺	bestimmt als Steuerquelle de	n GX-100 BANK [▲]-Schalter.
		BANK V	bestimmt als Steuerquelle de	n GX-100 BANK [▼]-Schalter.
		CTL 1, CTL 2	bestimmt als Steuerquelle de	n [C1]–[C2]-Schalter.
		CTL 3, CTL 4	bestimmt als Steuerquelle de der CTL 3, 4/ EXP 2-Buchse ar	n externen Fußschalter zu, der an Igeschlossen ist.
		EXP 1 SW	bestimmt als Steuerquelle de	n [EXP 1]-Schalter.
		EXP 1	bestimmt als Steuerquelle da	s Expression-Pedal des Geräts.
		EXP 2	bestimmt als Steuerquelle da der CTL 3, 4/ EXP 2-Buchse ar	s externe Expression Pedal, das an Igeschlossen ist.
		INT PDL	bestimmt als Steuerquelle das Internal Pedal.	Siehe "Das Virtual Expression Pedal-System (Internal Pedal /
		WAVE PDL	bestimmt als Steuerquelle das Wave Pedal.	Wave Pedal) (S. 85)"
		INPUT	Der ausgewählte Ziel-Parame Eingangssignal gesteuert.	ter wird abhängig vom
		CC# 1–31, 64–95	bestimmt als Steuerquelle die externes MIDI-Geräts.	e Control Change-Nr. eines
	MODE	MOMENT	Der normale Status ist "Off" (Minimalwert). Wenn der Fußschalter gedrückt wird, wird der Wert "On" (Maximalwert) abgerufen.	
		TOGGLE	Die Einstellung wird bei jedem Bedienvorgang auf OFF (Minimalwert) oder ON (Maximalwert) umgeschaltet.	
	ACT LOW	0-126	Diese Parameter ermöglichen die Eingrenzung des	
	ACT HIGH	1-127	Regelbereichs des Quell-Con ACT LOW bestimmt den Mini Maximalwert.	troller (Source). malwert und ACT HIGH den
			Die normalen Einstellungen s HIGH=127.	ind ACT LOW=0 und ACT
	SENS	0-100	bestimmt die Eingangsempfi Einstellung INPUT gewählt ist	ndlichkeit, wenn für SOURCE die

Parameter		Wert	Beschreibung
INTERNAL PEDAL (S. 85)	TRIGGER *1	MEM CHANGE	wird aktiviert, wenn ein Speicherplatz ausgewählt wird.
		EXP1 PDL-LOW	wird aktiviert, wenn das Expression-Pedal des Geräts auf die minimale Position gestellt wird.
		EXP1 PDL-MID	wird aktiviert, wenn das Expression-Pedal des Geräts auf die mittlere Position gestellt wird.
		EXP1 PDL-HIGH	wird aktiviert, wenn das Expression-Pedal des Geräts auf die maximale Position gestellt wird.
		EXP1 SW	wird aktiviert, wenn der [EXP 1]-Schalter betätigt wird.
		NUM1–NUM4	wird aktiviert, wenn einer der [1]–[4]-Schalter betätigt wird.
		CUR NUM	wird aktiviert, wenn die Nummer des gedrückten Nummern- Schalters der ausgewählten Memory-Nummer entspricht.
		EXP 2	wird aktiviert, wenn an der CTL 3, 4/EXP- 2 Buchse ein Expression-Pedal angeschlossen ist.
		CTL 1, CTL 2	wird aktiviert, wenn einer der [C1]–[C2]-Schalter betätigt wird.
		CTL 3, CTL 4	wird aktiviert, wenn ein an der CTL 3, 4/ EXP 2-Buchse angeschlossener Fußschalter betätigt wird.
		BANK 🔺	wird aktiviert, wenn der BANK [▲]-Schalter betätigt wird.
		BANK V	wird aktiviert, wenn der BANK [▼]-Schalter betätigt wird.
		CC#1-31, 64-95	wird aktiviert, wenn ein Control Change-Befehl empfangen wird.
	TIME *1	0-100	bestimmt die Zeit, über das interne Pedal von der vollständig zurück genommenen Position bis zur vollständig durchgedrückten Position bewegt wird.
	CURVE *1	LINEAR	
		SLOW RISE	
		FAST RISE	
WAVE PEDAL (S. 85)	FORM *2	SAW	
		TRI	
		SINE	
	RATE *2	0-100,	bestimmt den Zeitraum für einen Zyklus des Wave Pedal.
		 * Bei der Einstellung BPM wird der Wert jedes Parameters entsprechend des "MA BPM"-Wertes jedes Memory eingestellt. Damit ist einfacher, die Tempo-relevan Effekt-Parameter zum Tempo eines Songs zu synchronisieren. * Wenn, abhängig vom Tempo, die Zeit länger wäre als im möglichen Rahmen de Einstellung, wird diese zu 1/2 bzw. 1/4 der eingestellten Zeit synchronisiert. 	
MIDI	CH *3 *4	SYSTEM	überträgt die Daten auf dem MIDI-Kanal, der für TX CHANNEL bei "MIDI SETTING" eingestellt ist.
		1-16	bestimmt den MIDI-Kanal, über den die Meldung übertragen wird.
TARGET MIDI CC# *3	CC#	0-127	bestimmt die Controller-Nummer, über die die Meldung übertragen wird.
	MIN	0-127	bestimmt den Minimalwert der übertragenen CC#-Meldung.
	MAX	0-127	bestimmt den Maximalwert der übertragenen CC#-Meldung.

Parameter		Wert	Beschreibung
TARGET MIDI PC# *4	PC#	1-128	bestimmt die übertragene Programm-Nummer.
	MSB	OFF, 0–127	bestimmt die übertragene Bank Select MSB-Nummer. Bei OFF wird keine Bank Select MSB-Nummer übertragen.
	LSB	OFF, 0–127	bestimmt die übertragene Bank Select LSB-Nummer. Bei OFF wird keine Bank Select LSB-Nummer übertragen.

*1 Die Parameter INTERNAL PEDAL TRIGGER, INTERNAL PEDAL TIME und INTERNAL PEDAL CURVE sind aktiv, wenn der SOURCE-Parameter auf INT PEDAL gestellt ist.

- *2 Die Parameter WAVE PEDAL FORM und WAVE PEDAL RATE sind aktiv, wenn der Source-Parameter auf WAVE PEDAL gestellt ist.
- *3 Die Parameter MIDI CH und TARGET MIDI CC# sind aktiv, wenn der Parameter TARGET auf MIDI CC gestellt ist.
- *4 Die Parameter MIDI CH und TARGET MIDI PC# sind aktiv, wenn der Parameter TARGET auf MIDI PC gestellt ist.

Vornehmen der Zuordnungen im Effect Edit-Bildschirm (Quick Assign)

Sie können bei Effect Edit-Bildschirm (S. 29) einen Effekt-Parameter auswählen und einem der Schalter zuordnen.



Berühren Sie < EFFECTS> oben links im Bildschirm (Alternative: Drücken Sie den [EFFECTS]-Taster).

2 Berühren Sie das Symbol des Effekts, der eingestellt werden soll.

3 Halten Sie einen der [1]–[4]-Regler gedrückt, um den entsprechenden Parameter zuzuordnen.



Das ASSIGN SETTINGS-Display erscheint.

Der Bildschirm springt automatisch auf die ASSIGN NUMBER (NUM), die ausgeschaltet ist.

	SOU	RCE	TARG	IET
NUM	SOURCE	MODE	CATEGORY	PARAMETER
2	MAN 1	TOGGLE		
3	MAN 2	TOGGLE		
4	MAN 3	TOGGLE		ON/OFF
5	MAN 4	TOGGLE		

4 Stellen Sie den SW mit dem [SELECT]-Regler auf ON.

5 Drehen Sie die [2]–[4]-Regler, um die Parameter-Einstellungen zu verändern.

Falls erforderlich, verwenden Sie die PAGE [◀] [►]-Taster, um die Parameter-Seiten umzuschalten.

Stellen Sie bei SOURCE das Pedal oder die MIDI-Meldung ein, das/die als Steuerquelle definiert werden soll.

Liste der Ziel-Parameter (TARGET)

CATEGORY	TARGET
COMPRESSOR	ON, OFF
	ТҮРЕ
	SUSTAIN
	АТТАСК
	LEVEL
	TONE
	DIRECT MIX
X COMPRESSOR	ON, OFF
	АТТАСК
	LEVEL
	TONE
	RATIO
	DIRECT MIX
	SUSTAIN
BOOSTER	ON, OFF
	ТҮРЕ
	BOOST
	TONE
	EFFECT LEVEL
	ВОТТОМ
	DIRECT MIX
	SOLO SW
	SOLO LEVEL
OVERDRIVE	ON, OFF
	ТҮРЕ
	DRIVE
	TONE
	EFFECT LEVEL
	воттом
	DIRECT MIX
	SOLO SW
	SOLO LEVEL
X OVERDRIVE	ON, OFF
	DRIVE
	TONE
	воттом
	EFFECT LEVEL
	DIRECT MIX
	SOLO SW
	SOLO LEVEL

CATEGORY	TARGET
DISTORTION	ON, OFF
	ТҮРЕ
	DIST
	TONE
	EFFECT LEVEL
	воттом
	DIRECT MIX
	SOLO SW
	SOLO LEVEL
X DISTORTION	ON, OFF
	DRIVE
	TONE
	EFFECT LEVEL
	воттом
	DIRECT MIX
	SOLO SW
	SOLO LEVEL
METAL DISTORTION	ON, OFF
	ТҮРЕ
	DIST
	TONE
	EFFECT LEVEL
	воттом
	DIRECT MIX
	SOLO SW
	SOLO LEVEL
FUZZ	ON, OFF
	ТҮРЕ
	FUZZ
	TONE
	EFFECT LEVEL
	воттом
	DIRECT MIX
	SOLO SW
	SOLO LEVEL

CATEGORY	TARGET
PREAMP	ON, OFF
	ТҮРЕ
	GAIN
	LEVEL
	BASS
	MIDDLE
	TREBLE
	PRESENCE
	GAIN SW
	SOLO SW
	SOLO LEVEL
	BRIGHT SW
	SAG
	RESONANCE
	DIRECT MIX
	SP TYPE
	MIC TYPE
	MIC DISTANCE
	MIC POSITION
	MIC LEVEL
PARAMETRIC EQ	ON, OFF
	LOW GAIN
	HIGH GAIN
	LEVEL
	LOW-MID FREQ
	LOW-MID Q
	LOW-MID GAIN
	HIGH-MID FREQ
	HIGH-MID Q
	HIGH-MID GAIN
	LOW CUT
	HIGH CUT

CATEGORY	TARGET
GRAPHIC EQ	ON, OFF
	31,5 Hz
	63 Hz
	125 Hz
	250 Hz
	500 Hz
	1 kHz
	2 kHz
	4 kHz
	8 kHz
	16 kHz
	LEVEL
CHORUS	ON, OFF
	ТҮРЕ
	DIRECT LEVEL
	RATE
	DEPTH
	EFFECT LEVEL
	LOW CUT
	HIGH CUT
	PRE-DELAY
	WAVEFORM
	1: RATE
	1: DEPTH
	1: EFFECT LEVEL
	1: PRE-DELAY
	1: WAVEFORM
	1: LOW CUT
	1: HIGH CUT
	2: RATE
	2: DEPTH
	2: EFFECT LEVEL
	2: PRE-DELAY
	2: WAVEFORM
	2: LOW CUT
	2: HIGH CUT
	OUTPUT MODE

CATEGORY	TARGET
PRIME CHORUS	ON, OFF
	RATE
	DEPTH
	EFFECT LEVEL
	PRE-DELAY
	WAVEFORM
	LOW CUT
	HIGH CUT
	SWEETNESS
	BELL
	OUTPUT MODE
FLANGER	ON, OFF
	RATE
	DEPTH
	RESONANCE
	MANUAL
	STEP RATE
	LOW CUT
	EFFECT LEVEL
	DIRECT MIX
PRIME FLANGER	ON, OFF
	RATE
	DEPTH
	RESONANCE
	MANUAL
	TURBO
	WAVEFORM
	STEP RATE
	SEPARATION
	EFFECT LEVEL
	LOW DAMP
	HIGH DAMP
	DIRECT MIX
	LOW CUT
	HIGH CUT

CATEGORY	TARGET
PHASER	ON, OFF
	STAGE
	RATE
	DEPTH
	RESONANCE
	MANUAL
	STEP RATE
	EFFECT LEVEL
	DIRECT MIX
SCRIPT PHASER	ON, OFF
	RATE
	DEPTH
	EFFECT LEVEL
	DIRECT MIX
PRIME PHASER	ON, OFF
	STAGE
	RATE
	DEPTH
	RESONANCE
	MANUAL
	WAVEFORM
	STEP RATE
	BI-PHASE
	SEPARATION
	LOW DAMP
	HIGH DAMP
	LOW CUT
	HIGH CUT
	EFFECT LEVEL
	DIRECT MIX
CLASSIC VIBE	ON, OFF
	MODE
	RATE
	DEPTH
	EFFECT LEVEL

CATEGORY	TARGET
ROTARY	ON, OFF
	SPEED SELECT
	SLOW RATE
	FAST RATE
	EFFECT LEVEL
	RISE TIME
	FALL TIME
	MIC DISTANCE
	ROTOR/HORN
	DRIVE
	DIRECT MIX
VIBRATO	ON, OFF
	RATE
	DEPTH
	TRIGGER
	RISE TIME
	EFFECT LEVEL
PRIME VIBRATO	ON, OFF
	RATE
	DEPTH
	COLOR
	EFFECT LEVEL
	TRIGGER
	RISE TIME
	DIRECT MIX
TREMOLO	ON, OFF
	RATE
	DEPTH
	WAVEFORM
	EFFECT LEVEL
	TRIGGER
	RISE TIME
	DIRECT MIX
PAN	ON, OFF
	RATE
	DEPTH
	WAVEFORM
	EFFECT LEVEL
	DIRECT MIX

CATEGORY	TARGET
RING MODULATOR	ON, OFF
	INTELLIGENT
	FREQUENCY
	MOD RATE
	MOD DEPTH
	EFFECT LEVEL
	DIRECT MIX
SLICER	ON, OFF
	PATTERN
	RATE
	TRIGGER
	EFFECT LEVEL
	АТТАСК
	DUTY
	DIRECT MIX
HUMANIZER	ON, OFF
	MODE
	VOWEL1
	VOWEL2
	SENS
	RATE
	DEPTH
	MANUAL
	LEVEL
PITCH SHIFTER	ON, OFF
	VOICE
	DIRECT LEVEL
	1: PITCH
	1: MODE
	1: FINE
	1: PRE-DELAY
	1: LEVEL
	1: FEEDBACK
	2: PITCH
	2: MODE
	2: FINE
	2: PRE-DELAY
	2: LEVEL

HARMONISTON.OFVICE1:HARMONY1:LEVE1:PEDDACK2:HARMONY2:LEVE2:LEVE0:DECT LEVE1:REDELAY1:R	CATEGORY	TARGET
VOICE 1: HARMONY 1: LEVEL 1: PEEDBAY 1: FEEDBAK 2: HARMONY 2: LEVEL 2: LEVEL 2: LEVEL 1: E 1: RECIDBAK	HARMONIST	ON, OFF
1: HARMONY 1: LEVEL 1: PRE-DELAY 2: LEVEL 2: LEVEL 2: LEVEL 2: PRE-DELAY DIRECT LEVEL 1R1: C 1R1: C 1R1: D 1R1: D 1R1: P 1R1: P 1R1: F 1R1: P		VOICE
1: LEVEL 1: PRE-DELAY 1: FEDDBACK 2: HARNONY 2: LEVEL 2: LEVEL 2: PRE-DELAY DIRECT LEVEL DIRECT LEVEL HR1: D ⁻ HR1: D ⁻ HR1: D ⁻ HR1: E ⁻ HR1: E ⁻ HR1: E ⁻ HR1: F ⁻ HR1: F ⁻ HR1: A ⁻ HR1: A ⁻ HR1: A ⁻ HR1: A ⁻ HR1: A ⁻ HR1: B ⁻		1: HARMONY
1: PRE-DELAY 1: FEDDBACK 2: HARMONY 2: LEVEL 2: PRE-DELAY DIRECT LEVEL 1R1: C 1R1: D 1R1: D 1R1: D 1R1: F 1R1: F 1R1: F 1R1: F 1R1: A 1R1: A 1R1: A 1R1: B 1R1: A 1R1: B 1R1: B 1R1: C 1		1: LEVEL
1: FEEDBACK 2: HARMONY 2: LEVEL 2: PRE-DELAY DIRECT LEVEL HR1: CD HR1: CD HR1: DD HR1: DD HR1: DD HR1: F HR1: F HR1: F HR1: F HR1: G HR1: G HR1: A HR1: A HR1: A HR1: A HR1: A HR1: A HR1: A HR1: A HR1: B HR1: A HR1: B HR2: C HR2: D HR2: D HR2: C HR2: F HR2: F HR2: F HR2: F HR2: F HR2: F HR2: F HR2: F HR2: A HR2: A HR		1: PRE-DELAY
2: НАВИОNY 2: LEVEL 2: PRE-DELAY DIRECT LEVEL HR1: C HR1: D HR1: D HR1: D HR1: F HR1: F HR1: G HR1: A HR1: B HR1: B HR2: C HR2: D HR2: C HR2: C HR2: C HR2: D HR2: C HR2: C HR2: D HR2: C HR2: D HR2: E HR2: E HR2: E HR2: F HR2: B HR2: B		1: FEEDBACK
2: LEVEL 2: PRE-DELAY DIRECT LEVEL HR1: C HR1: D HR1: D HR1: D HR1: E HR1: F HR1: F HR1: F HR1: G HR1: G HR1: A HR1: A HR1: B HR1: B HR1: B HR1: B HR2: C HR2: D HR2: D HR2: C HR2: D HR2: F HR2: F		2: HARMONY
2: PRE-DELAY DIRECT LEVEL HR1: C HR1: D HR1: D HR1: D HR1: E HR1: E HR1: F HR1: F HR1: F HR1: G HR1: A HR1: A HR1: A HR1: B HR1: B HR1: B HR1: B HR2: C HR2: C HR2: D HR2: E HR2: E HR		2: LEVEL
DRECT LEVEL HR1: C HR1: D HR1: D HR1: F HR1: F HR1: G HR1: A ¹ HR1: A HR1: B HR2: C HR2: D HR2: C HR2: D HR2: C HR2: D HR2: D HR2: D HR2: D HR2: C HR2: D HR2: D HR2: D </td <td></td> <td>2: PRE-DELAY</td>		2: PRE-DELAY
HR: C HR: D HR: D HR: E HR: E HR: E HR: F HR: G HR: G HR: A HR: A HR: A HR: B HR: B HR: B HR: B HR: C HR: C HR		DIRECT LEVEL
нп: D ⁶ нп: E нп: E нп: F нп: F ⁸ нп: C нп: C <td></td> <td>HR1: C</td>		HR1: C
HR1: D HR1: E ⁰ HR1: E HR1: F ¹ HR1: G HR1: A ¹ HR1: A HR1: B ¹ HR1: B HR2: C HR2: D HR2: C HR2: D HR2: C HR2: C HR2: C HR2: D HR2: C HR2: C HR2: D HR2: E ¹ HR2: E ¹ HR2: F HR2: C HR2: F HR2: G HR2: A ¹ HR2: B ¹		HR1: D [↓]
HR1: E° HR1: F HR1: F ¹ HR1: G HR1: A° HR1: B° HR1: B HR2: C HR2: D° HR2: C HR2: F HR2: F HR2: G HR2: A° HR2: B° HR2: B° <t< td=""><td></td><td>HR1: D</td></t<>		HR1: D
HR1: E HR1: F HR1: F [†] HR1: A ¹ HR1: A ¹ HR1: B ¹ HR1: B ¹ HR2: C HR2: D HR2: E ¹ HR2: F ¹ HR2: F ² HR2: F ² HR2: F ² HR2: F ⁴ HR2: F ⁴ HR2: G HR2: A ¹ HR2: B ⁵		HR1: E [↓]
HR1: F HR1: G HR1: A ^k HR1: B HR2: C HR2: D ^k HR2: E ^k HR2: F ^k HR2: F ^k HR2: C HR2: C HR2: D HR2: C HR2: C HR2: C HR2: C HR2: C HR2: C HR2: D HR2: C HR2: C HR2: C HR2: C HR2: C HR2: C HR2: D HR2: C HR2: C HR2: C HR2: C		HR1: E
HR1: F [#] HR1: G HR1: A ^b HR1: B HR1: C HR2: C HR2: D ^b HR2: D HR2: E ^b HR2: F [#] HR2: F [#] HR2: G HR2: A ^b HR2: G HR2: A ^b HR2: A ^b HR2: B ^b		HR1: F
HR1: G HR1: A ^b HR1: A HR1: B ^b HR2: C HR2: D ^b HR2: D HR2: E ^b HR2: F ^a HR2: F ^a HR2: G HR2: G HR2: A ^b HR2: G HR2: A ^b HR2: A ^b HR2: B ^b		HR1: F [#]
HR1: A ^b HR1: A HR1: B ^b HR1: C HR2: C HR2: D ^b HR2: D HR2: E ^b HR2: F ^a HR2: F ^a HR2: G HR2: A ^b HR2: A ^b HR2: A ^b HR2: A ^b HR2: B ^b		HR1: G
HR1: A HR1: B ^b HR1: B HR2: C HR2: D ^b HR2: D HR2: E ^b HR2: E HR2: F HR2: G HR2: G HR2: G HR2: A ^b HR2: A HR2: B ^b HR2: B ^b		HR1: A [↓]
HR1: B ¹ HR1: B HR2: C HR2: D ¹ HR2: D HR2: E ¹ HR2: F HR2: F ⁴ HR2: G HR2: A ¹		HR1: A
HR1: B HR2: C HR2: C HR2: D HR2: D HR2: E HR2: E HR2: F HR2: F HR2: F HR2: G HR2: G HR2: A HR2: A HR2: B		HR1: B [↓]
HR2: C HR2: D ^b HR2: D HR2: E ^b HR2: E HR2: F HR2: F [±] HR2: G HR2: A ^b HR2: A ^b HR2: B ^b		HR1: B
HR2: D [↓] HR2: D HR2: E [↓] HR2: F HR2: F [#] HR2: G HR2: A [↓] HR2: A [↓] HR2: B [↓]		HR2: C
HR2: D HR2: E ^b HR2: F HR2: F [#] HR2: G HR2: A ^b HR2: A HR2: B ^b		HR2: D [♭]
HR2: E ^b HR2: E HR2: F HR2: F [#] HR2: G HR2: A ^b HR2: A ^b HR2: B ^b HR2: B ^b		HR2: D
HR2: E HR2: F HR2: F [#] HR2: G HR2: A ^b HR2: A HR2: A HR2: B		HR2: E [♭]
HR2: F HR2: F [#] HR2: G HR2: A ¹ HR2: A HR2: A HR2: B		HR2: E
HR2: F [#] HR2: G HR2: A [↓] HR2: A HR2: B		HR2: F
HR2: G HR2: A [↓] HR2: A HR2: B [↓] HR2: B		HR2: F [#]
HR2: A ^b HR2: A HR2: B ^b HR2: B		HR2: G
HR2: A HR2: B ^b HR2: B		HR2: A [↓]
HR2: B ⁶ HR2: B		HR2: A
HR2: B		HR2: B [↓]
		HR2: B

CATEGORY	TARGET
OVERTONE	ON, OFF
	LOWER LEVEL
	UPPER LEVEL
	UNISON LEVEL
	DIRECT LEVEL
	DETUNE
	OUTPUT MODE
	LOW
	HIGH
OCTAVE	ON, OFF
	-2 OCT
	-1 OCT
	DIRECT LEVEL
POLY OCTAVE	ON, OFF
	RANGE
	OCTAVE LEVEL
	DIRECT LEVEL
DELAY	ON, OFF
	TIME
	FEEDBACK
	EFFECT LEVEL
	DIRECT LEVEL
	HIGH CUT
	CARRYOVER

CATEGORY	TARGET
DELAY PLUS	ON, OFF
	ТҮРЕ
	DIRECT LEVEL
	MOD RATE
	MOD DEPTH
	DUCK SENS
	DUCK PRE
	DUCK POST
	CARRYOVER
	TIME
	FEEDBACK
	EFFECT LEVEL
	HIGH CUT
	TAP TIME
	AUTO TRIGGER
	MODE
	1: TYPE
	1: TIME
	1: FEEDBACK
	1: EFFECT LEVEL
	1: HIGH CUT
	2: HIGH CUT
	2: TYPE
	2: TIME
	2: FEEDBACK
	2: EFFECT LEVEL
ANALOG DELAY	ON, OFF
	ТҮРЕ
	TIME
	FEEDBACK
	EFFECT LEVEL
	DIRECT LEVEL
	HIGH CUT
	MOD RATE
	MOD DEPTH
	DUCK SENS
	DUCK PRE
	DUCK POST
	CARRYOVER
CATEGORY	TARGET
---------------	----------------
SPACE ECHO	ON, OFF
	TIME
	FEEDBACK
	EFFECT LEVEL
	DIRECT LEVEL
	HIGH CUT
	MOD RATE
	MOD DEPTH
	DUCK SENS
	DUCK PRE
	DUCK POST
	HEAD
	WOW FLUTTER
	CARRYOVER
SHIMMER DELAY	ON, OFF
	TIME
	FEEDBACK
	EFFECT LEVEL
	DIRECT LEVEL
	HIGH CUT
	MOD RATE
	MOD DEPTH
	DUCK SENS
	DUCK PRE
	DUCK POST
	РІТСН
	PITCH BALANCE
	PITCH FEEDBACK
	CARRYOVER
TERA ECHO	ON, OFF
	MODE
	SPREAD TIME
	FEEDBACK
	EFFECT LEVEL
	TONE
	DIRECT LEVEL
	TRIGGER
	CARRYOVER

CATEGORY	TARGET
TWIST	ON, OFF
	MODE
	TRIGGER
	LEVEL
	RISE TIME
	FALL TIME
	FADE TIME
	CARRYOVER
WARP	ON, OFF
	TIME
	TRIGGER
	LEVEL
	CARRYOVER
REVERB	ON, OFF
	ТҮРЕ
	TIME
	PRE-DELAY
	EFFECT LEVEL
	DENSITY
	LOW CUT
	HIGH CUT
	DIRECT LEVEL
	CARRYOVER
REVERB PLUS	ON, OFF
	ТҮРЕ
	TIME
	TONE
	EFFECT LEVEL
	DENSITY
	PRE-DELAY
	LOW CUT
	HIGH CUT
	LOW DAMP
	HIGH DAMP
	MOD RATE
	MOD DEPTH
	DUCK SENS
	DUCK PRE
	DUCK POST
	DIRECT LEVEL
	CARRYOVER

CATEGORY	TARGET
SHIMMER REVERB	ON, OFF
	TIME
	TONE
	EFFECT LEVEL
	DENSITY
	PRE-DELAY
	LOW CUT
	HIGH CUT
	LOW DAMP
	HIGH DAMP
	MOD RATE
	MOD DEPTH
	DUCK SENS
	DUCK PRE
	DUCK POST
	DIRECT LEVEL
	1: PITCH
	2: PITCH
	1: LEVEL
	2: LEVEL
	CARRYOVER
AC GUITAR SIM	ON, OFF
	BODY
	LOW
	HIGH
	LEVEL
AC RESONANCE	ON, OFF
	ТҮРЕ
	RESONANCE
	TONE
	LEVEL
FEEDBACKER	ON, OFF
	MODE
	TRIGGER
	DEPTH
	RISE TIME
	OCT RISE TIME
	FEEDBACK
	OCT FEEDBACK
	VIB RATE
	VIB DEPTH

CATEGORY	TARGET
SITAR SIM	ON, OFF
	SENS
	DEPTH
	TONE
	EFFECT LEVEL
	RESONANCE
	BUZZ
	DIRECT MIX
SLOW GEAR	ON, OFF
	SENS
	RISE TIME
	LEVEL
DEFRETTER	ON, OFF
	SENS
	DEPTH
	TONE
	EFFECT LEVEL
	АТТАСК
	RESONANCE
	DIRECT MIX
TOUCH WAH	ON, OFF
	FILTER MODE
	POLARITY
	SENS
	FREQUENCY
	RESONANCE
	DECAY
	EFFECT LEVEL
	DIRECT MIX
AUTO WAH	ON, OFF
	FILTER MODE
	RATE
	DEPTH
	EFFECT LEVEL
	FREQUENCY
	RESONANCE
	WAVEFORM
	DIRECT MIX

CATEGORY	TARGET
S-BEND	ON, OFF
	TRIGGER
	РІТСН
	RISE TIME
	FALL TIME
WAH	ON, OFF
	WAH TYPE
	PEDAL POSITION
	PEDAL MIN
	PEDAL MAX
	EFFECT LEVEL
	DIRECT MIX
PEDAL BEND	ON, OFF
	PITCH MIN
	PITCH MAX
	PEDAL POSITION
	EFFECT LEVEL
	DIRECT MIX
FOOT VOLUME	ON, OFF
	PEDAL POSITION
	VOLUME MIN
	VOLUME MAX
	CURVE
NOISE SUPPRESSOR	ON, OFF
	THRESHOLD
	RELEASE
	DETECT
DIVIDER	MODE
	CH SELECT
	MIX MODE
	A: DYNAMIC
	A: DYNAMIC SENS
	A: FILTER
	A: CUTOFF FREQ
	B: DYNAMIC
	B: DYNAMIC SENS
	B: FILTER
	B: CUTOFF FREQ

CATEGORY	TARGET
MIXER	MODE
	A LEVEL
	B LEVEL
	A/B BALANCE
	SPREAD
ØSEND/RETURN	ON, OFF
	MODE
	SEND LEVEL
	RETURN LEVEL
	ADJUST
	INVERT
LOOP	LOOP LEVEL
BASS X COMP	ON, OFF
	АТТАСК
	LEVEL
	TONE
	RATIO
	DIRECT MIX
	THRESHOLD
BASS OVERDRIVE	ON, OFF
	DRIVE
	TONE
	EFFECT LEVEL
	воттом
	DIRECT MIX
	SOLO SW
	SOLO LEVEL
X BASS OVERDRIVE	ON, OFF
	DRIVE
	TONE
	EFFECT LEVEL
	воттом
	DIRECT MIX
	SOLO SW
	SOLO LEVEL

CATEGORY	TARGET
BASS DISTORTION	ON, OFF
	ТҮРЕ
	DRIVE
	TONE
	EFFECT LEVEL
	воттом
	DIRECT MIX
	SOLO SW
	SOLO LEVEL
BASS METAL DIST	ON, OFF
	DIST
	TONE
	EFFECT LEVEL
	воттом
	DIRECT MIX
	SOLO SW
	SOLO LEVEL
BASS FUZZ	ON, OFF
	FUZZ
	TONE
	EFFECT LEVEL
	воттом
	DIRECT MIX
	SOLO SW
	SOLO LEVEL

CATEGORY	TARGET
BASS PREAMP	ON, OFF
	ТҮРЕ
	GAIN
	LEVEL
	BASS
	MIDDLE
	TREBLE
	PRESENCE
	GAIN SW
	SOLO SW
	SOLO LEVEL
	BRIGHT SW
	SAG
	RESONANCE
	DIRECT MIX
	SP TYPE
	MIC TYPE
	MIC DISTANCE
	MIC POSITION
	MIC LEVEL
BASS CHORUS	ON, OFF
	ТҮРЕ
	RATE
	DEPTH
	EFFECT LEVEL
	LOW CUT
	HIGH CUT
	DIRECT LEVEL
BASS FLANGER	ON, OFF
	RATE
	DEPTH
	RESONANCE
	MANUAL
	STEP RATE
	LOW CUT
	EFFECT LEVEL
	DIRECT MIX

CATEGORY	TARGET
BASS PRIME FLANGER	ON, OFF
	RATE
	DEPTH
	RESONANCE
	MANUAL
	TURBO
	WAVEFORM
	STEP RATE
	SEPARATION
	EFFECT LEVEL
	LOW DAMP
	HIGH DAMP
	DIRECT MIX
	LOW CUT
	HIGH CUT
BASS PHASER	ON, OFF
	STAGE
	RATE
	DEPTH
	RESONANCE
	MANUAL
	STEP RATE
	EFFECT LEVEL
	DIRECT MIX
BASS PRIME PHASER	ON, OFF
	STAGE
	RATE
	DEPTH
	RESONANCE
	MANUAL
	WAVEFORM
	STEP RATE
	BI-PHASE
	SEPARATION
	LOW DAMP
	HIGH DAMP
	LOW CUT
	HIGH CUT
	EFFECT LEVEL
	DIRECT MIX

CATEGORY	TARGET
BASS PITCH SHIFTER	ON, OFF
	VOICE
	DIRECT LEVEL
	1: PITCH
	1: MODE
	1: FINE
	1: PRE-DELAY
	1: LEVEL
	1: FEEDBACK
	2: PITCH
	2: MODE
	2: FINE
	2: PRE-DELAY
	2: LEVEL

CATEGORY	TARGET
BASS HARMONIST	ON, OFF
	VOICE
	1: HARMONY
	1: LEVEL
	1: PRE-DELAY
	1: FEEDBACK
	2: HARMONY
	2: LEVEL
	2: PRE-DELAY
	DIRECT LEVEL
	HR1: C
	HR1: D [↓]
	HR1: D
	HR1: E [↓]
	HR1: E
	HR1: F
	HR1: F [#]
	HR1: G
	HR1: A [↓]
	HR1: A
	HR1: B [↓]
	HR1: B
	HR2: C
	HR2: D ^b
	HR2: D
	HR2: E [↓]
	HR2: E
	HR2: F
	HR2: F [#]
	HR2: G
	HR2: A♭
	HR2: A
	HR2: B [↓]
	HR2: B
BASS OCTAVE	ON, OFF
	-2 OCT
	-1 OCT
	DIRECT LEVEL

CATEGORY	TARGET
BASS SLOW GEAR	ON, OFF
	SENS
	RISE TIME
	LEVEL
BASS DEFRETTER	ON, OFF
	SENS
	АТТАСК
	TONE
	EFFECT LEVEL
	DIRECT MIX
BASS TOUCH WAH	ON, OFF
	FILTER MODE
	POLARITY
	SENS
	FREQUENCY
	RESONANCE
	DECAY
	EFFECT LEVEL
	DIRECT MIX
BASS S-BEND	ON, OFF
	TRIGGER
	РІТСН
	RISE TIME
	FALL TIME
BASS WAH	ON, OFF
	PEDAL POSITION
	PEDAL MIN
	PEDAL MAX
	EFFECT LEVEL
	DIRECT MIX
BASS PEDAL BEND	ON, OFF
	PITCH MIN
	PITCH MAX
	PEDAL POSITION
	EFFECT LEVEL
	DIRECT MIX

CATEGORY	TARGET
MASTER	MEMORY LEVEL
	BPM
	KEY
	INPUT SETTING
	AMP CTL1
	AMP CTL2
TUNER	ON, OFF
MIDI*	MIDI CC#
	MIDI PC#

* Weitere Informationen zu den Kategorien neben den Effekten finden Sie im "GX-100 Parameter Guide" (BOSS-Internetseite).

* Es ist nicht möglich, den [1]–[4]-Reglern MIDI-Parameter im Bereich "KNOB SETTING" zuzuweisen.

Das Virtual Expression Pedal-System (Internal Pedal / Wave Pedal)

Wenn Sie dem virtuellen Expression-Pedal einen Parameter zuordnen, können Sie in Echtzeit einen Klangeffekt (Lautstärke, Klangfarbe) erzeugen, der produziert würde, wenn Sie ein physisches Expression-Pedal bewegen würden.

Das Virtual Expression Pedal-System besitzt zwei Funktionstypen. Sie können den gewünschten Funktionstyp mit dem SOURCE-Parameter für ASSIGN 1–20 bestimmen.

INTERNAL PEDAL

Wenn SOURCE auf "INT PEDAL" gestellt ist, wird das virtuelle Expression-Pedal aktiv, wenn dieses durch den Trigger (INTERNAL PEDAL TRIGGER) gestartet wird und verändert den bei TARGET ausgewählten Parameter.



Auslösen des Trigger

WAVE PEDAL

Wenn SOURCE auf WAVE PDL gestellt ist, verändert das virtuelle Expression-Pedal den bei TARGET ausgewählten Parameter zyklisch mit einer festen Wellenform.

Die Kurve ist festgelegt, unabhängig vom verwendeten Pedal.

Einstellen des Expression-Pedals (Pedal Calibration)

Das Expression-Pedal ist ab Werk optimal eingestellt, muss aber ggf. nach längerem Gebrauch und abhängig von den Umgebungsbedingungen justiert werden.

Wenn Sie z.B. Probleme haben, den Sound vollständig mit dem Expression-Pedal auszublenden oder sich der PEDAL FX nicht mehr schalten lässt, gehen Sie wie nachfolgend beschrieben vor, um das Expression-Pedal neu einzustellen.

1 Drücken Sie den [MENU]-Taster.



2 Berühren Sie <HARDWARE SETTINGS>.



Berühren Sie <PEDAL CALIBRATION>.

HARDWARE SETTINGS			
AMP CONTROL	EXP HOLD	PEDAL CALIBRATION	LCD BRIGHTNESS
AUTO OFF	<u>Bluetooth</u>	LOCK	COLOR MODE

Der PEDAL CALIBRATION-Bildschirm erscheint.



4 Nehmen Sie das Pedal vollständig zurück und drücken Sie den [WRITE]-Taster.

Im Display erscheint "OK" und danach eine Anzeige ähnlich der folgenden:



5 Drücken Sie das Pedal vollständig durch und drücken Sie den [WRITE]-Taster.

Im Display erscheint "OK" und danach eine Anzeige ähnlich der folgenden:



6 Drücken Sie das Pedal ganz herunter.

Stellen Sie sicher, dass danach die PEDAL FX-Anzeige leuchtet.

Wenn Sie die Lichtempfindlichkeit der PEDAL FX-Anzeige einstellen möchten, wiederholen Sie den Bedienschritt 4, während Sie mit dem [4]-Regler den THRESHOLD-Wert einstellen.

7 Drücken Sie den [WRITE]-Taster.

Im Bildschirm erscheint "COMPLETED!"

* Achten Sie darauf, sich bei Betätigen des Expression-Pedals nicht die Finger zu verletzen. Kinder sollten das Gerät nur unter Aufsicht einer erwachsenen Person bedienen.

Anschließen externer Pedale

- * Um Fehlfunktionen bzw. eventuellen Beschädigungen vorzubeugen, regeln Sie immer die Lautstärke auf Minimum und lassen Sie alle Geräte ausgeschaltet, wenn Sie Kabelverbindungen vornehmen.
- * Achten Sie darauf, sich bei Betätigen des Expression-Pedals nicht die Finger zu verletzen. Kinder sollten das Gerät nur unter Aufsicht einer erwachsenen Person bedienen.
- * Verwenden Sie nur ein empfohlenes Expression-Pedal. Die Verwendung von Expression-Pedalen anderer Hersteller kann Fehlfunktionen zur Folge haben. Expression-Pedale, die verwendet werden können (zusätzliches Zubehör): EV-30, FV-500L, FV-500H, Roland EV-5





Sie können im Gerät Ihr Spiel aufnehmen (bis zu 38 Sekunden in mono bzw. bis zu 19 Sekunden in stereo) und die Aufnahme als Schleife (Loop) abspielen lassen. Sie können auch mehrere Aufnahmen nacheinander durchführen und schichten (Overdub-Aufnahme).

Damit können Sie in Echtzeit Ihr eigenes Backing erstellen.

Der Looper muss in der Effektkette platziert sein, um verwendet werden zu können.

Zusätzlich müssen Sie die Steuerfunktionen (Aufnahme, Playback, Overdub) den gewünschten Schaltern zuordnen. Beispiel: Verwendung des [C1]-Schalters bzw. ein an der CTL 3, 4/EXP-Buchse angeschlossener Fußschalter

Einfügen des Looper in die Effektkette

- Wählen Sie das Memory aus, für das der Looper verwendet werden werden soll.
- 2 Folgen Sie den Bedienschritten unter "Positionieren der Effekte (S. 30)", um den Looper in die Effektkette einzufügen.



Zuweisen der Looper-Funktionen auf die Schalter

1 Folgen Sie den Bedienschritten unter "Zuweisen einer Funktion (S. 55)", um den CONTROL FUNCTION-Bildschirm aufzurufen.

2 Stellen Sie für "CTL 1", "CTL 3" und "CTL 4" den Parameter FUNCTION wie folgt ein.

«	CONTROL FUNCTION			
ſ	BANK V	BANK A	CTL 1	CTL 2
FUNC	BANK V	BANK A	LOOP CTL	TUNER/MAN
MODE				
PREF	MEMORY	MEMORY	MEMORY	MEMORY
Г	1	2	3	4
FUNC	1	2	3	4
MODE				
PREF	MEMORY	MEMORY	MEMORY	MEMORY

«	CONTROL FUNCTION			
	EXP1 SW		CTL 3	CTL4
FUNC	OFF		LOOP STOP	LOOP CLEAR
MODE				
PREF	MEMORY		MEMORY	MEMORY
	EXP1 PEDAL	EXP 2		CUR NUM
FUNC	FV/PEDAL FX	OFF		OFF
MODE				
PREF	MEMORY	MEMORY		MEMORY

Parameter	Wert	Beschreibung
CTL 1	LOOPER CTL	Starten der Aufnahme Jedesmal. Wenn Sie den Schalter drücken, wird zwischen Playback und Overdub-Aufnahme umgeschaltet. 2x drücken, um das um das Playback zu stoppen. gedrückt halten, um die Aufnahme zu löschen.
CTL 3	LOOPER STOP	stoppt die Aufnahme bzw. das Playback.
CTL 4	LOOPER CLEAR	löscht die Aufnahme.



Loop Playback Level-Einstellung

Bei "100" (Voreinstellung) sind die Lautstärken des eigenen Spiels und des Loop-Playbacks identisch.

Wenn Sie den Wert verringern (99 oder darunter), wird die Lautstärke des Loop-Playbacks entsprechend verringert. Damit können Sie erreichen, dass der Sound des eigenen Spiels nicht durch das Loop-Playback verdeckt wird.

1 Folgen Sie den Bedienschritten unter "Grundsätzlicher Vorgang für das Editieren von Effekten (S. 28)", um das "LOOP"-Symbol in der Effektkette zu berühren.



2 Stellen Sie mit dem [1]-Regler den Wert für "PLAY LEVEL" ein.

Switch Color

Die Schalter leuchten in den folgenden Farben, wenn Sie die Looper-Funktionen einem Fußschalter zugeordnet haben.

Farbe	Status
rot	Aufnahme
orange	Overdub-Aufnahme

Farbe	Status
grün	Playback
grün (blinkt)	gestoppt (Phrase vorhanden)
blau	gestoppt (keine Phrase vorhanden)

HINWEIS

Wenn COLOR MODE auf "TYPE 2" gestellt ist, leuchten die Schalter wie nachfolgend beschrieben.

Farbe	Status
rot	Aufnahme
gelb	Overdub-Aufnahme
blau	Playback
blau (blinkt)	gestoppt (Phrase vorhanden)
blau	gestoppt (keine Phrase vorhanden)

Anzeige	Bedeutung
OUT OF RANGE! SET AGAIN.	Das Expression-Pedal wurde während der Kalibrierung nicht korrekt eingestellt.
ASSIGN SETTINGS IS FULL!	Alle 20 Zuweisungs-Speicherplätze sind bereits belegt und aktiviert, daher kann keine weitere Zuweisung vorgenommen werden.
CHAIN IS FULL!	Es sind bereits 15 Effekte in die Effektkette eingefügt worden. Wenn Sie einen neuen Effekt einfügen möchten, müssen Sie vorher einen Effekt aus der Kette entfernen.
DSP RESOURCE IS FULL! DELETE OR OVERWRITE EXISTING FX.	Der interne Prozessor ist in seiner Kapazität komplett ausgelastet. Entfernen Sie einen Effekt aus der Effektkette.
CAN NOT OVERWRITE!	Da der interne Prozessor in seiner Kapazität komplett ausgelastet ist, ist ein Überschreiben nicht möglich. Entfernen Sie einen Effekt aus der Effektkette.
THE NUMBER OF SAME FX IS LIMITED TO 9	Der gleiche Effekt kann maximal bis zu 9x platziert werden.
USB MIDI OFFLINE	Es gibt ein Problem mit der USB-Kabelverbindung. Stellen Sie sicher, dass das Kabel nicht abgezogen wurde bzw. das Kabel defekt ist.

Technische Daten

Sampling-Frequenz	48 kHz	
AD-Konvertierung	24 bit + AF-Methode	
	* Die AF (Adaptive Focus)-Methode ist eine von Roland und BOSS entwickelte Technik, die den Signal-Rauschabstand der AD/DA Converter optimiert.	
DA-Konvertierung	32 bit	
Signalverarbeitung	32-bit Fließkomma	
Effekte	170 Typen	
Maximale Anzahl der Effekte	15+3 (DIVIDER/MIXER, SEND/RETURN, PHRASE LOOP)	
	* abhängig von der Arbeitsumgebung	
Memory (Speicher)	200 (User) + 100 (Preset)	
Phrase Loop	38 Sekunden (MONO)	
	19 Sekunden (STEREO)	
Signalerkennung des internen Stimmgeräts	+/ -0.1 Cent	
Nominaler Eingangspegel	INPUT: -10 dBu	
	RETURN: -10 dBu	
Maximaler Eingangspegel	INPUT: +18 dBu	
	RETURN1: +8 dBu	
Eingangsimpedanz	ΙΝΡUΤ: 1 ΜΩ	
	RETURN: 1 MΩ	
Nominaler Ausgangspegel	OUTPUT (L/MONO, R): -10 dBu	
	PHONES: -10 dBu	
	SEND: -10 dBu	
Ausgangsimpedanz	OUTPUT (L/MONO, R): 1 kΩ	
	ΡΗΟΝΕS: 44 Ω	
	SEND: 1 kΩ	
Empfohlener Lastwiderstand	OUTPUT (L/MONO, R): 10 kΩ oder mehr	
	PHONES: 44 Ω or greater	
	SEND: 10 kΩ oder mehr	
Controller	BANK DOWN-Schalter, BANK UP-Schalter, CTL1-Schalter, CTL2/TUNER- Schalter, 1-4-Schalter, POWER-Schalter, EXP1-Schalter, GND LIFT- Schalter	
	EFFECTS-Taster, CTL/EXP-Taster, MENU-Taster, EXIT-Taster, WRITE- Taster, IN/OUT SETTINGS-Taster, PAGE-Taster	
	[1-4]-Regler, SELECT-Regler, OUTPUT LEVEL-Regler, EXP1-Pedal	
Display	Graphikfähiges Farb LCD Touch-Display (480 x 272 Punkte)	
Anschlüsse	INPUT-Buchse	
	OUTPUT (L/MONO, R)-Buchsen, SEND-Buchse	
	RETURN-Buchse: Klinke	
	PHONES-Buchse: Stereoklinke	
	CTL3, 4/EXP2-Buchse:	
	AMP CTL1, 2-Buchse: TRS-Klinke	
	MIDI (IN, OUT)-Anschlüsse	
	USB COMPUTER-Anschluss: USB B-Typ	
	Bluetooth ADAPTOR-Anschluss: spezieller Anschluss	
	DC IN-Buchse	
Stromversorgung	AC-Adapter	

Technische Daten

Stromverbrauch	1,2 A
Stromverbrauch im OFF-Modus (wenn das Gerät automatisch ausgeschaltet wird)	0,1 W
Abmessungen	460 (W) x 193 (D) x 73 (H) mm
	18-1/8 (W) x 7-5/8 (D) x 2-7/8 (H) inches
	Maximale Höhe:
	460 (W) x 193 (D) x 94 (H) mm
	18-1/8 (W) x 7-5/8 (D) x 3-3/4 (H) inches
Gewicht	3,5 kg
	7 lbs 12 oz
Beigefügtes Zubehör	AC-Adapter (PSB-1U + Netzkabel-Set)
	Bedienungsanleitung (dieses Handbuch)
	Informationsblatt "USING THE UNIT SAFELY"
Zusätzliches Zubehör	Fußschalter: FS-5U, FS-5L, FS-6, FS-7
	Expression Pedal: EV-30, FV-500L, FV-500H, Roland EV-5
	Bluetooth® Audio MIDI Dual-Adapter (Modell BT-DUAL)
	Tragetasche: CB-ME80
	Kabelloses MIDI Expression-Pedal: EV-1-WL
	Kabelloser Fußschalter: FS-1-WL

* 0 dBu = 0.775 Vrms

* Änderungen der technischen Daten sind möglich und bedürfen keiner besonderen Ankündigung.

GX-100 Referenzanleitung 02 Roland Corporation

© 2024 Roland Corporation