



GX-1B

Manual de referência

Antes de usar esta unidade, leia com atenção as informações em “USO SEGURO DO EQUIPAMENTO” e “OBSERVAÇÕES IMPORTANTES” (o folheto “Leia-me primeiro”). Após a leitura, guarde os documentos em um lugar onde fiquem disponíveis para consulta imediata.

Sumário

Preparação	3	Looper	51
Conexão do equipamento	3	Configuração do nível de reprodução do loop	51
A alimentação deste equipamento	4	Cor do botão [CTL1] (C1)	53
Configuração do tipo de amplificador a conectar (OUTPUT SELECT)	5	Especificações principais	54
Afinação do baixo (TUNER)	7		
Performance	9		
Seleção de memória	9		
Sobre a tela de reprodução	10		
Edição: Efeitos	13		
Procedimento básico para edição de efeitos	13		
Edição dos efeitos na tela de reprodução	15		
Sobre o HEXARAY	16		
Recuperação das configurações recomendadas para cada efeito (GEAR SUITE)	17		
Edição da ordem de conexão dos efeitos	18		
Troca de memórias sem interromper o som	19		
Fazer com que o som do efeito (reverberações) não pare de tocar quando você troca de memória (carryover)	20		
Salvar memórias (WRITE)	22		
Salvar como GEAR SUITE	23		
Troca de memória (MEMORY EXCHANGE)	25		
Mudança da ordem das memórias (MEMORY ORDER)	26		
Inicialização de memórias (MEMORY INITIALIZE)	28		
Edição: MENU	30		
Operações básicas do menu	30		
Atribuição de parâmetros aos botões [1]–[3] (KNOB SETTING)	30		
Definição das cores da tela e dos comutadores de pedal	31		
Restaurar as configurações originais de fábrica (Factory Reset)	33		
Conexão a um computador	35		
Conexão com um dispositivo móvel	36		
Uso deste equipamento para o áudio tocado em um dispositivo móvel	36		
Mixagem do áudio do dispositivo móvel com o som tocado no baixo	37		
Conexão sem fio com um dispositivo móvel	39		
Ouvir o som de um dispositivo móvel conectado sem fio (áudio Bluetooth®)	39		
Controle do equipamento com um aplicativo de dispositivo móvel	41		
Configurações de comutador de pedal e pedal de expressão	43		
Exemplo de configuração 1: atribuição de um botão ON/OFF para AMP SOLO ao botão [CTL1] (C1)	43		
Exemplo de configuração 2: atribuição do interruptor ON/OFF do PEDAL FX ao botão EXP1 e o controle do PEDAL FX para EXP1	45		
Ajuste do pedal de expressão (pedal calibration)	47		
Conexão de pedais externos	50		

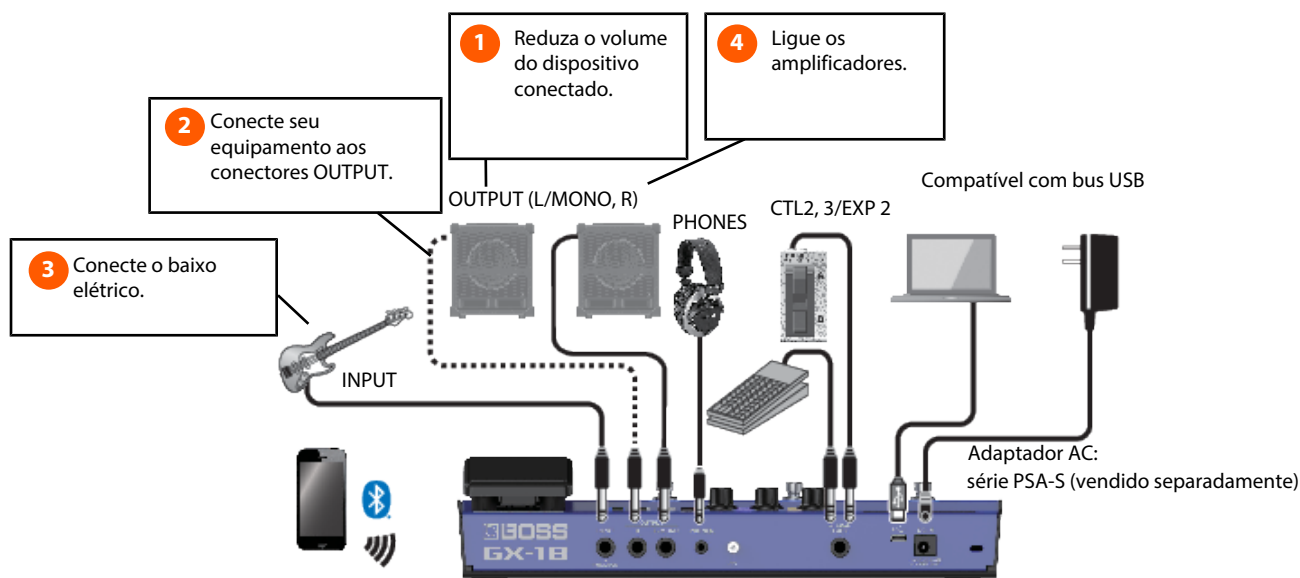
Preparação


Este capítulo explica como se preparar para tocar com o GX-1B, inclusive a conexão dos dispositivos, como fazer as configurações básicas adequadas ao seu amplificador, etc.

Conexão do equipamento


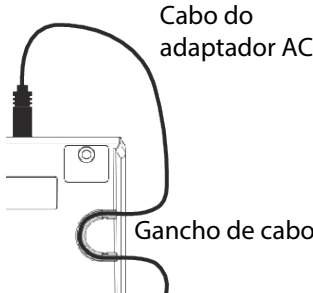
* Para evitar problemas de funcionamento e falha do equipamento, sempre reduza o volume e desligue todos os equipamentos antes de fazer qualquer conexão.

* Antes de ligar/desligar o equipamento, sempre reduza o volume. Mesmo com o volume reduzido, você poderá ouvir algum som ao ligar/desligar o instrumento. Isso é normal e não indica mau funcionamento.



Nome da entrada ou do conector	Explicação
INPUT	Conecte o baixo elétrico aqui. O conector INPUT também serve como interruptor de energia. O equipamento é ligado sempre que um plugue é inserido no conector INPUT e desligado quando o plugue é desconectado.
OUTPUT L/MONO, R	Use para conectar o amplificador de baixo, o mixer ou outro dispositivo de áudio externo. Ao usar uma conexão mono, use apenas o conector L/MONO.
PHONES	Use para conectar os fones de ouvido.
Terminal de aterramento 	Conecte-o a um aterramento externo, se for necessário. Ele deve ser conectado quando necessário.
CTL 2,3/EXP 2	É possível controlar vários parâmetros ao conectar um pedal de expressão (Roland EV-5, BOSS EV-30: vendido separadamente) ou um comutador de pedal (FS-5U, FS-6, FS-7: vendido separadamente). * Use somente o pedal de expressão especificado. Conectar pedais de expressão fabricados por outras empresas pode causar mau funcionamento deste equipamento. * Para mais informações sobre as configurações de footswitch, consulte " Conexão de pedais externos (p. 50) ".

Preparação

Nome da entrada ou do conector	Explicação
 (USB Type-C [®])	<p>Use um cabo USB comercialmente disponível para conectar a um computador para trocar dados de áudio entre o GX-1B e o computador.</p> <p>Você pode usar o editor dedicado do GX-1B para editar e gerenciar sons.</p> <ul style="list-style-type: none">* Não use um cabo USB projetado apenas para carregamento. Esse tipo de cabo não pode transmitir dados.* Este equipamento também é compatível com energia do bus USB.* Se a energia do bus USB for fornecida, o equipamento usará essa alimentação mesmo se tiver pilhas instaladas.* Um adaptador AC USB disponível comercialmente (5 V / 500 mA ou superior) é necessário para alimentar este equipamento pela porta USB. Alguns adaptadores USB AC podem não funcionar com este instrumento, dependendo do fabricante e do tipo.
DC IN	<p>Use para conectar um adaptador AC (série BOSS PSA-S, vendido separadamente).</p> <ul style="list-style-type: none">* Use apenas o adaptador AC especificado e conecte a uma tomada de tensão correta.* Use o gancho de cabo para prender o cabo do adaptador AC como mostrado na ilustração.* Se houver baterias instaladas e o adaptador AC estiver conectado, a fonte de alimentação será o adaptador AC.  <p>Cabo do adaptador AC</p> <p>Gancho de cabo</p>

A alimentação deste equipamento

Uso de pilhas

Instale quatro pilhas alcalinas (AA, LR6) no compartimento localizado na parte inferior do equipamento.

- * Ao virar a unidade, tenha cuidado e evite danos aos botões. Além disso, manuseie o equipamento com cuidado. Não deixe que ele caia.
- * Se manusear a bateria inadequadamente, correrá risco de explosão e vazamento de fluido. Observe com atenção todos os itens relacionados às baterias listados nos folhetos "USO SEGURO DO EQUIPAMENTO" e "OBSERVAÇÕES IMPORTANTES" ("Leia-me primeiro") para usar corretamente.
- * Recomendamos manter as pilhas no equipamento, mesmo que a fonte de alimentação seja o adaptador AC. Assim, será possível continuar tocando mesmo que o cabo do adaptador AC seja desconectado acidentalmente do equipamento.
- * As baterias devem ser sempre colocadas ou substituídas antes de conectar qualquer outro dispositivo. Dessa forma, você pode evitar mau funcionamento e danos.
- * Quando o equipamento estiver operando com a energia da bateria e elas estiverem quase esgotadas, a mensagem "BATTERY LOW!" é exibida. Troque por pilhas novas.

Alimentação de energia pela porta USB (usando alimentação do bus USB)

- 1** Conecte o cabo USB Type-C[®] disponível no mercado em um adaptador USB AC de 5 V ou à porta USB do computador.
- 2** Conecte o baixo ao conector INPUT deste equipamento e ligue.

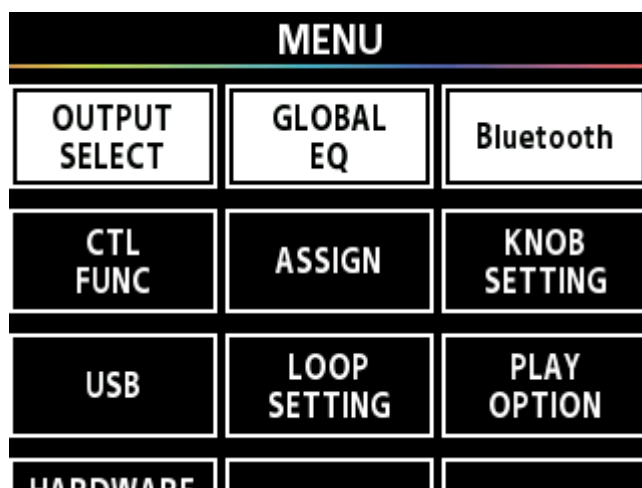
Configuração do tipo de amplificador a conectar (OUTPUT SELECT)

1 Pressione o botão [MENU].

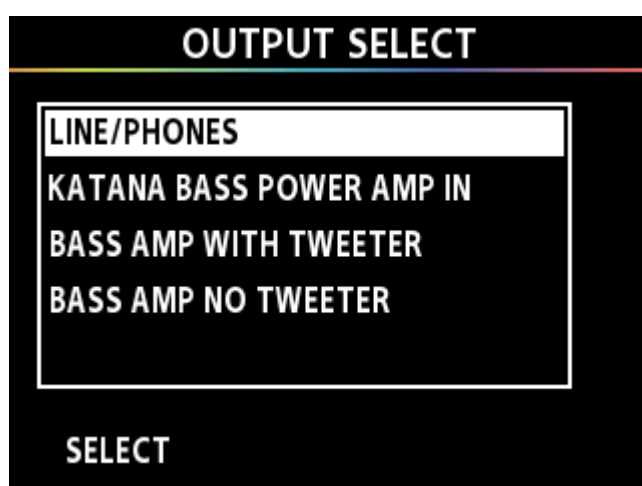


2 Pressione os botões [V] [^] para mover o cursor para a linha "OUTPUT SELECT".

3 Pressione o botão giratório [1] para selecionar "OUTPUT SELECT".



4 Gire o botão [1] para selecionar o tipo de amplificador.



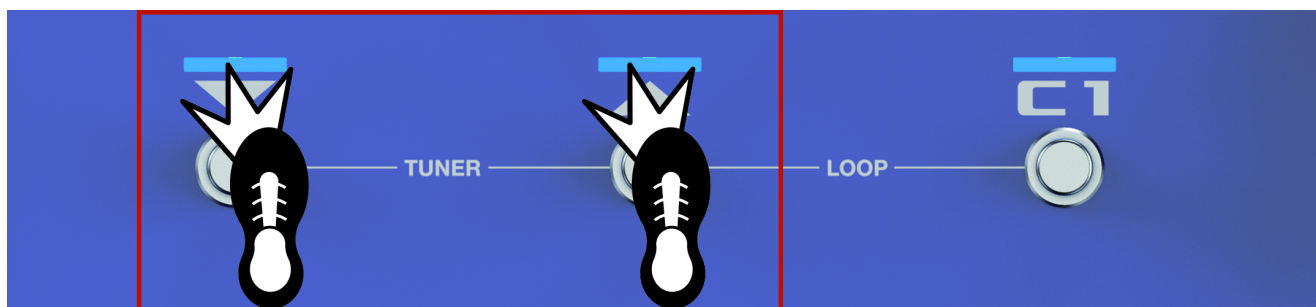
Valor	Explicação
LINE/PHONES	Escolha essa configuração se usar fones de ouvido, ou se o GX-1B estiver conectado a um amplificador de teclado, mixer ou gravador digital.
KATANA BASS POWER AMP IN	Use esta configuração ao conectar o POWER AMP IN de um amplificador BOSS KATANA-210 BASS ou amplificador KATANA-110 BASS.
BASS AMP WITH TWEETER	use esta configuração ao conectar a um amplificador de baixo sem tweeter.

Preparação

Valor	Explicação
BASS AMP NO TWEETER	use esta configuração ao conectar a um amplificador de baixo com tweeter.

Afinação do baixo (TUNER)

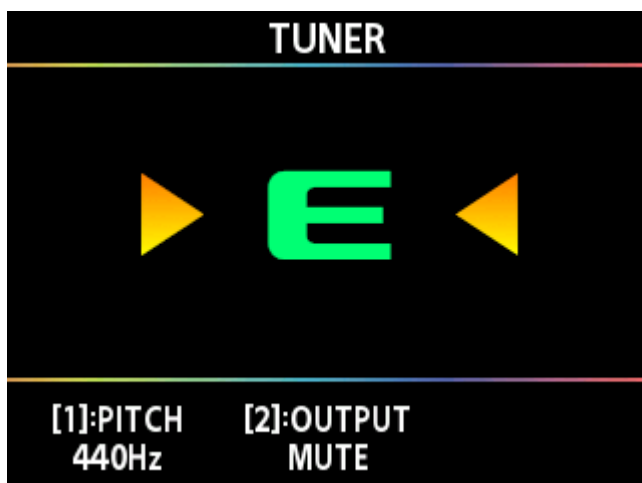
1 Pressione os botões [▼] e [▲] ao mesmo tempo.



LEMBRETE

- Você também pode iniciar o afinador na tela de reprodução se pressionar o botão [▼] várias vezes.
→ “Sobre a tela de reprodução (p. 10)”
- Com as configurações de fábrica, você pode mover o pedal de expressão para a configuração mínima para iniciar o afinador. Consulte “Configurações de comutador de pedal e pedal de expressão (p. 43)” para saber como atribuir uma função diferente.

2 Toque uma corda solta e afine até que apenas o indicador no centro da tela se acenda.



LEMBRETE

Você também pode afinar enquanto verifica os indicadores do botão de efeito.

Quando a afinação é
precisa (acende em
verde)



3 Para concluir a afinação, pressione os botões [▼] [▲] simultaneamente mais uma vez.

LEMBRETE

Você também pode concluir a afinação se pressionar o botão [▼], [▲] ou [C1], ou o botão [EXIT].

Alteração da nota de referência

Ao girar o botão [1] enquanto estiver na tela do afinador, você pode alterar a nota de referência para afinação.

Preparação

Parâmetro	Valor
PITCH	435–445 Hz (padrão: 440 Hz)

Configurações de saída

Ao girar o botão [2] enquanto estiver na tela do afinador, você pode alterar as configurações da saída enquanto usa o afinador.

Parâmetro	Valor	Explicação
TUNER OUTPUT	MUTE	Durante a afinação, o instrumento não produz som.
	BYPASS	Durante a afinação, o som do baixo recebido pelo GX-1B será enviado para a saída sem alterações. Todos os efeitos serão desligados.
	THRU	Permite afinar ao enviar o som de efeito atual para a saída.

Performance

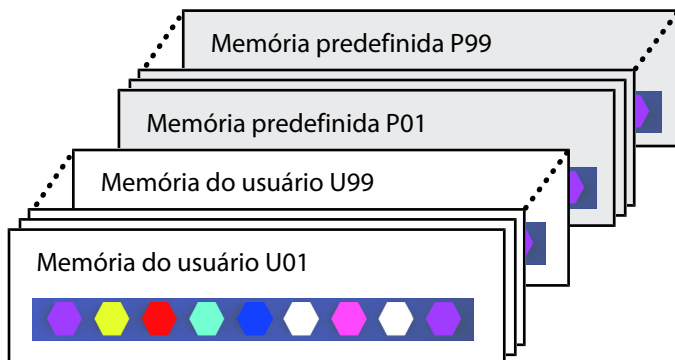
Agora que você terminou de se preparar, vamos tocar com o GX-1B.

Seleção de memória

O GX-1B oferece muitos tipos de efeitos.

Uma combinação dos efeitos e das respectivas configurações é chamada de “memória”.

Há dois tipos de memórias no GX-1B: as 99 memórias do usuário (U01-U99), que podem ser substituídas; e as 99 memórias predefinidas (P01-P99), que não podem ser substituídas.

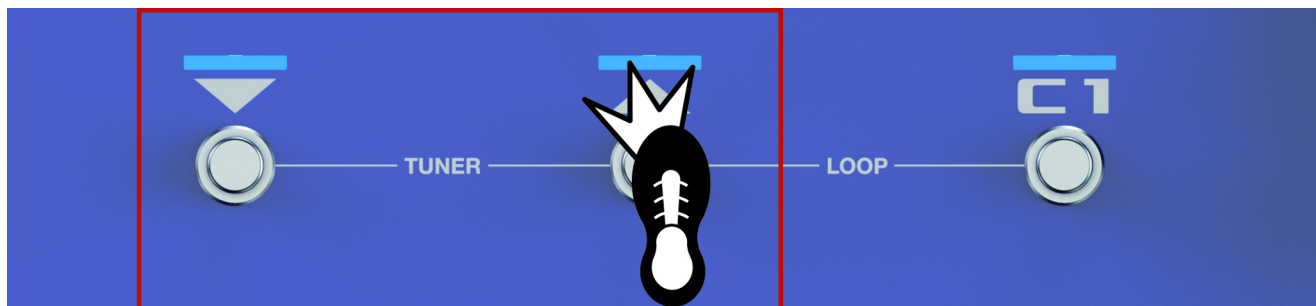


1 Abra a "tela de reprodução (p. 10)".

Não é possível mudar as memórias enquanto outra tela, além da tela de reprodução, for exibida. Se outra tela aparecer, pressione o botão [EXIT] para voltar à tela de reprodução.

2 Pressionar os botões [▼][▲] alterna para trocar de memória.

Pressione o botão [▼] para recuperar a memória anterior e pressione o botão [▲] para recuperar a próxima memória.



Quando uma memória é selecionada, os indicadores dos botões de efeito ativados na memória acendem.



LEMBRETE

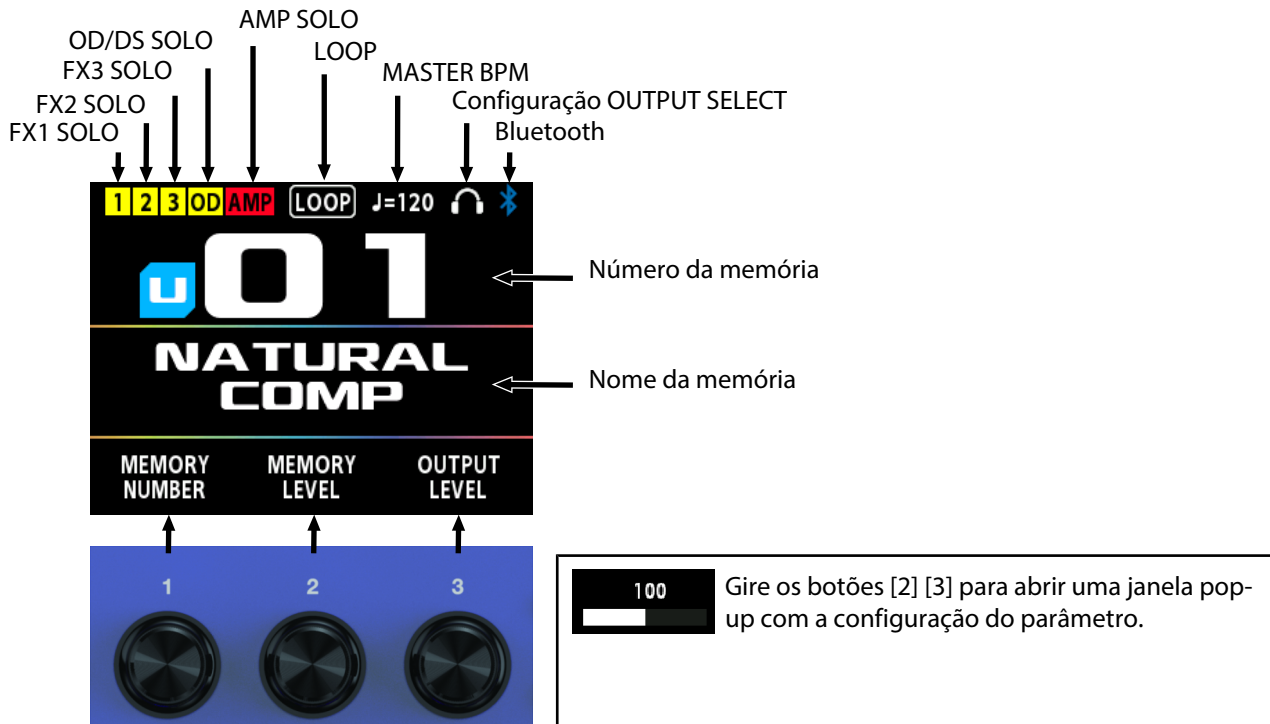
Você também pode girar o botão [1] abaixo da tela para trocar de memória.



Sobre a tela de reprodução



A tela exibida depois que o equipamento é ligado é chamada de “tela de reprodução”.

Modo de exibição do nome da memória



Use os botões para alterar as funções atribuídas a KNOB SETTING.

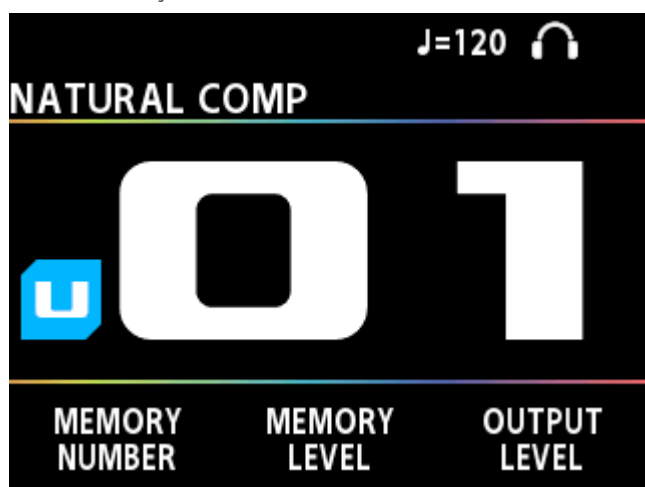
Ícone	Explicação
	Mostra o BPM principal.
	Isso aparece se OUTPUT estiver definido para um valor diferente de "LINE/PHONES".
	Isso é mostrado se OUTPUT estiver definido como "LINE/PHONES".
	Mostra que o loop está ativado (sem dados gravados).
	Mostra que o loop está no modo REC.
	Mostra que o loop está no modo PLAY.
	Mostra que o loop está no modo DUB.
	Mostra que o loop está no modo STOP (existem dados gravados).
	Isso é mostrado quando o AMP SOLO está ativado.
	Isso é mostrado quando o OD/DS SOLO está ativado.
	Isso é mostrado quando o FX1 SOLO está ativado.

Ícone	Explicação
	Isso é mostrado quando o FX2 SOLO está ativado.
	Isso é mostrado quando o FX3 SOLO está ativado.

LEMBRETE

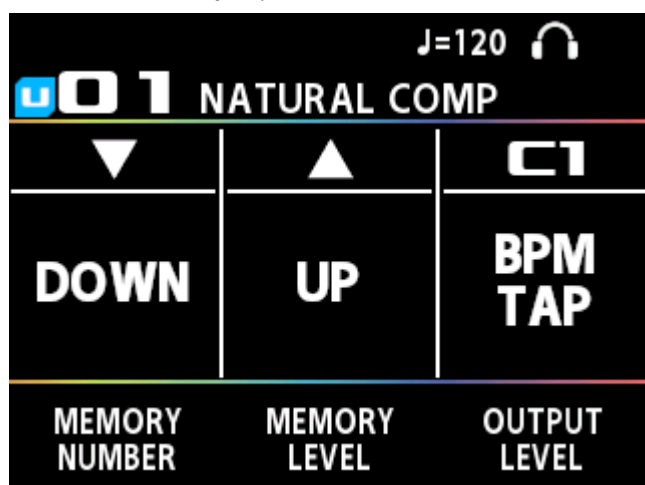
Pressione os botões [▼] [▲] para alternar entre os diferentes tipos de visualizações na tela de reprodução.

Modo de Exibição do Número de memória



Modo de exibição de controle

Este modo mostra as funções para os botões [▼], [▲] e CTL1 (C1).

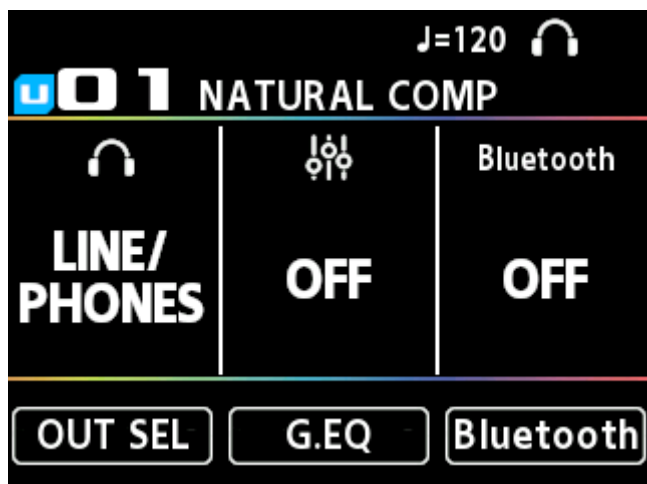


Performance

Tipo de exibição de configurações de Bluetooth e do OUT

Este modo mostra as configurações da seleção de saída, do EQ global e do Bluetooth.

Você pode pular para cada tela de configurações ao pressionar os botões giratórios [1]–[3].



Edição: Efeitos

Procedimento básico para edição de efeitos

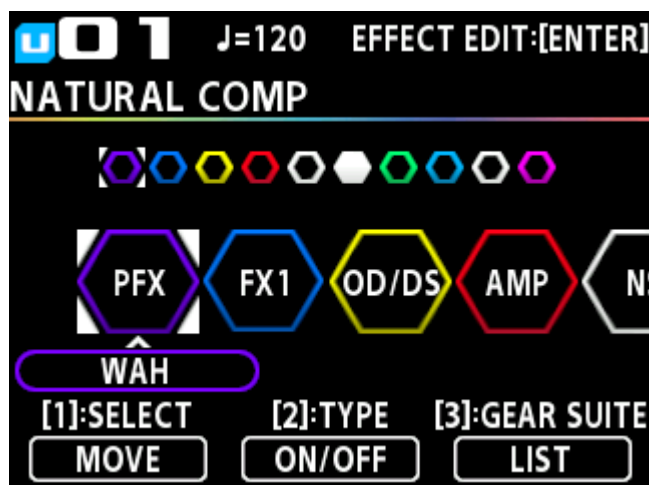
Para editar, selecione o efeito a ser editado na tela de cadeia de efeitos.

Você também pode editar configurações de efeitos e parâmetros que não estão nos botões no painel.

1 Pressione o botão [EDIT].



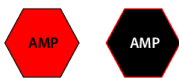
A tela de cadeia de efeitos é exibida.



LEMBRETE

Você também pode usar os botões para cada efeito para ligar/desligar os efeitos.

Ligado Desligado



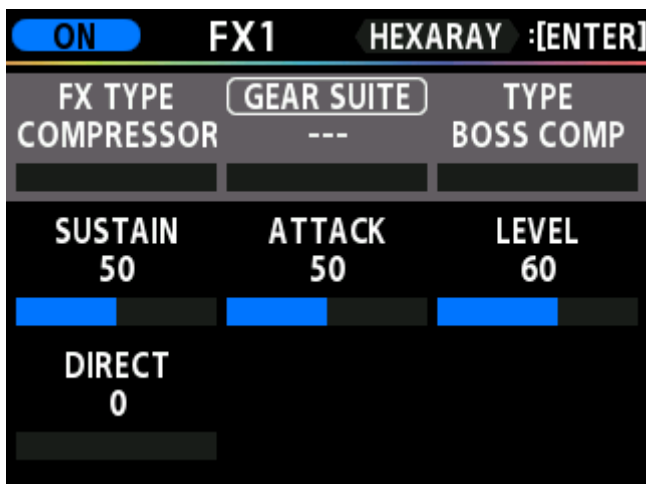
2 Use o botão giratório [1] para escolher o efeito que será editado.

LEMBRETE

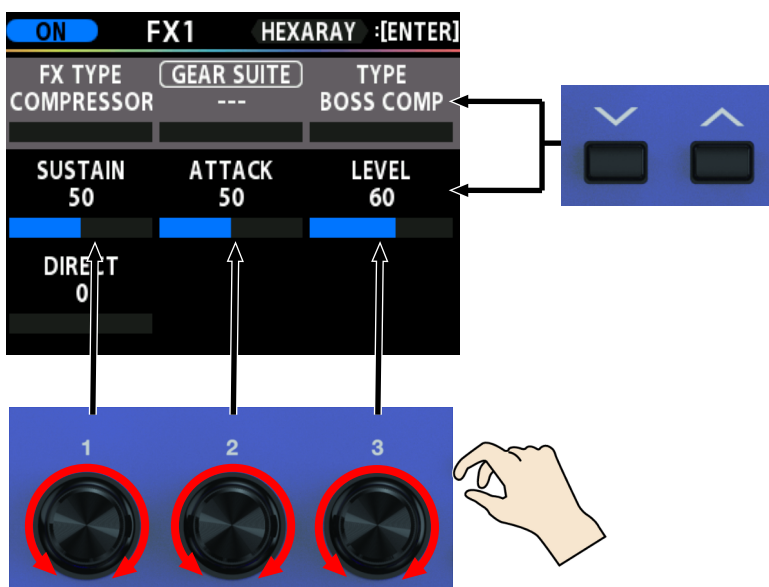
Para FX1, FX2, FX3 e PEDAL FX (PFX), gire o botão [2] enquanto um efeito estiver selecionado para alternar entre os tipos.

3 Pressione o botão giratório [2] para ligar/desligar o efeito selecionado.

4 Pressione o botão [ENTER] para entrar na tela de edição.



5 Use os botões giratórios [1]–[3] para especificar o valor de cada parâmetro. Você pode usar os botões [V][^] para mover o cursor.



LEMBRETE

Para alterar o valor em incrementos maiores, gire um botão enquanto o mantém pressionado.

6 Pressione o botão [EXIT] algumas vezes para retornar à tela de reprodução.

LEMBRETE

Se quiser alterar o volume da memória, gire o botão na tela de reprodução para ajustar o valor de MEMORY LEVEL.

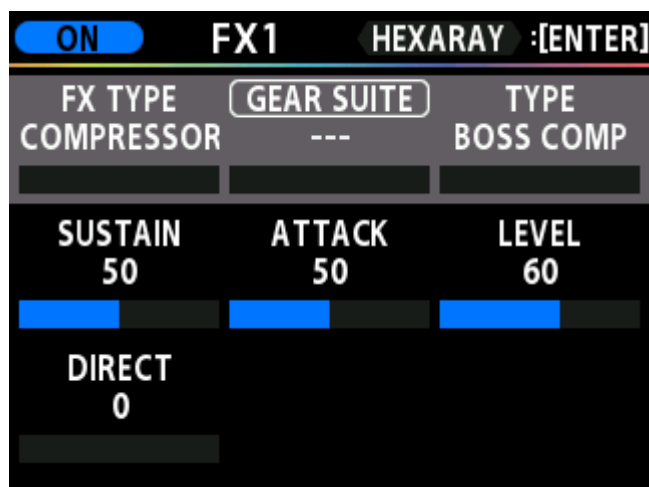
Edição dos efeitos na tela de reprodução

Você pode editar efeitos na tela cadeia de efeitos e na tela de reprodução (p. 10).

1 Mantenha pressionado o botão do efeito que deseja editar.



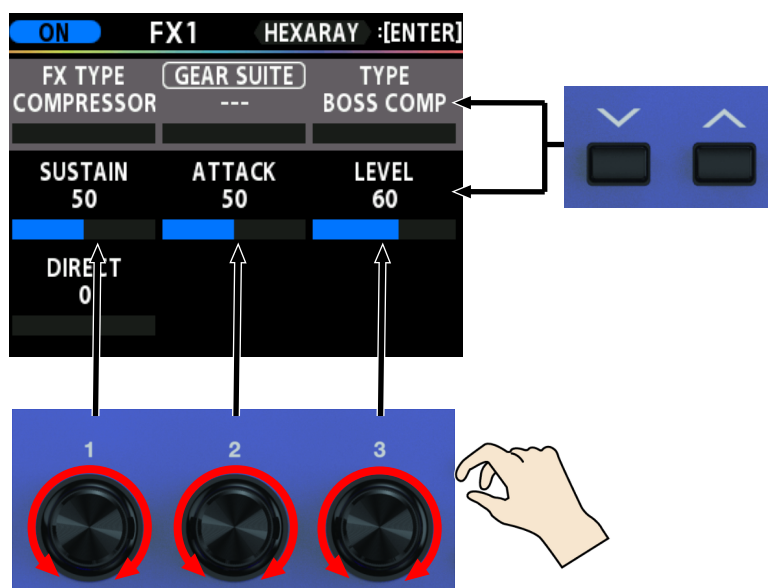
A tela de edição é exibida.



LEMBRETE

Pressione um botão de efeito para ativar/desativar o efeito.

2 Gire os botões [1]–[3] para definir os valores dos parâmetros. Você pode usar os botões [V] [^] para mover o cursor.



3 Pressione o botão [EXIT] para voltar à tela de reprodução.

Sobre o HEXARAY

Ao pressionar o botão [ENTER] na tela de edição, os indicadores de efeito funcionam no modo HEXARAY.

Isso mostra uma representação visual dos efeitos, níveis e outros aspectos do efeito para ajudar a definir cada parâmetro.

LEMBRETE

Pressione o botão [ENTER] novamente para retornar ao estado ligado/desligado do efeito.

Consulte o Parameter Guide para os tipos HEXARAY disponíveis para cada efeito.

Tipos de HEXARAY

Nome do tipo	Explicação
Medidor de nível	Mostra o nível de saída do efeito.
Medidor de redução	Mostra a intensidade com que os efeitos, como o compressor, são aplicados. Quanto mais forte o efeito, mais indicadores acendem.
Medidor de sensibilidade	Mostra o efeito de configurações como o parâmetro SENS.
Medidor de andamento e nível de estéreo	Mostra o nível do sinal estéreo. Efeitos com uma configuração de andamento têm um indicador central piscando que mostra o andamento.
Medidor de espectro	Mostra os níveis de banda de frequência usando cor e brilho.

Recuperação das configurações recomendadas para cada efeito (GEAR SUITE)

O GX-1B apresenta várias configurações recomendadas para cada efeito. A função usada para recuperar facilmente essas configurações é chamada de "GEAR SUITE".

Você pode usar essa função para criar facilmente os sons combinando as configurações para cada efeito, sem ter que ajustar os parâmetros de cada efeito.

Recuperação do GEAR SUITE na tela da cadeia de efeitos

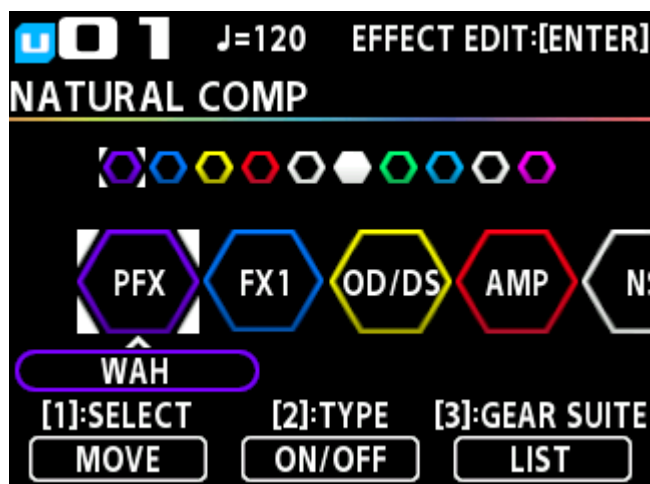
LEMBRETE

Você pode acessar o GEAR SUITE na tela de edição de cada efeito.

1 Pressione o botão [EDIT].



A tela de cadeia de efeitos é exibida.



2 Use o botão giratório [1] para escolher o efeito que será editado.

3 Gire o botão [3] para alternar entre as configurações recomendadas do efeito selecionado.

Pressione o botão giratório [3] para ver uma lista de configurações recomendadas.



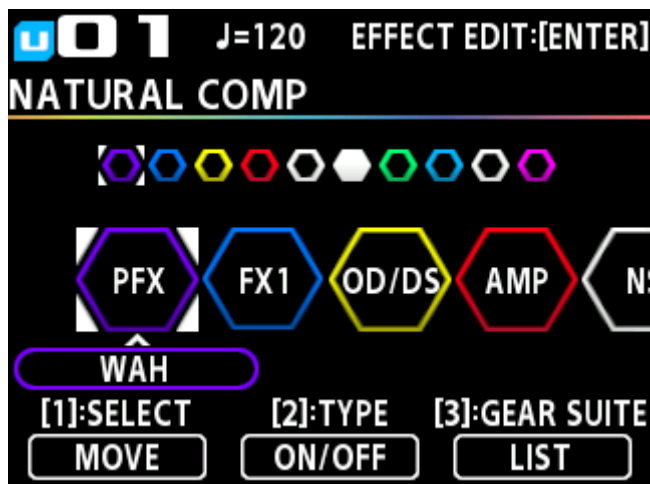
Pressione o botão [EXIT] ou botão giratório [1] para voltar à tela de cadeia de efeitos.

Edição da ordem de conexão dos efeitos

Você pode selecionar e mover os efeitos dentro da cadeia de efeitos.

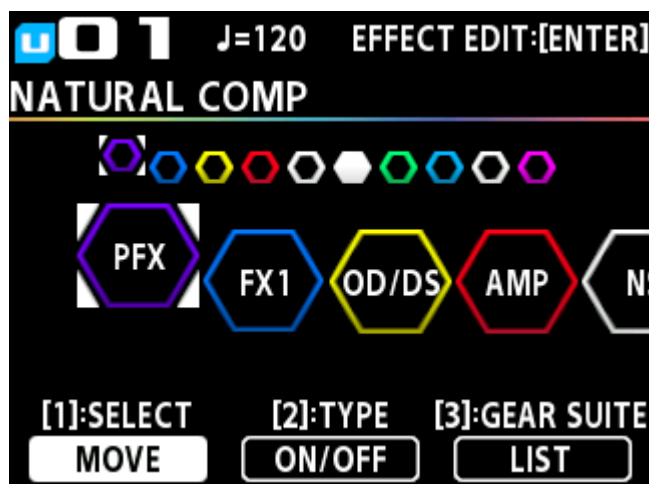
1 Pressione o botão [EDIT].

A tela de cadeia de efeitos é exibida.

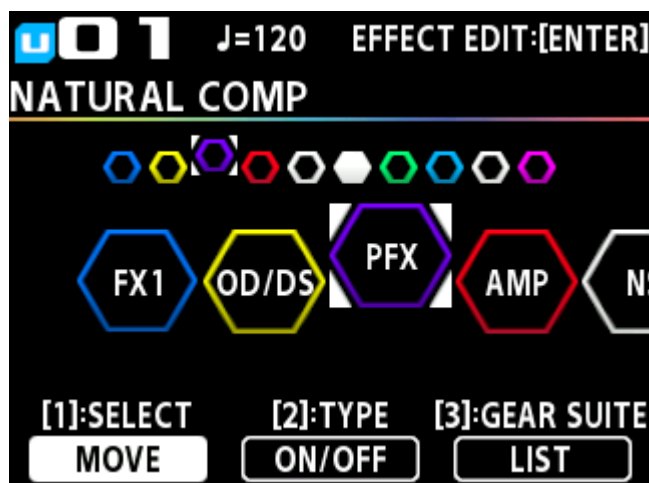


2 Gire o botão [1] para selecionar o efeito a mover.

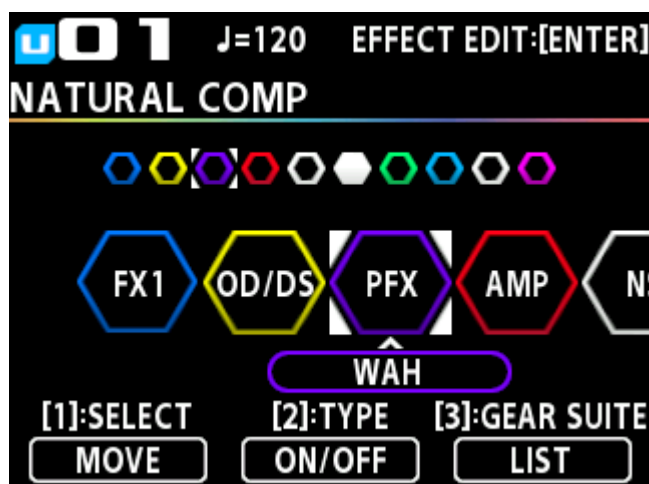
- 3 Pressione o botão giratório [1] para mover o efeito selecionado.



- 4 Gire o botão [1] para selecionar o local para o qual o efeito será movido.



- 5 Pressione o botão giratório [1] para confirmar.



Troca de memórias sem interromper o som

Dicas para evitar interrupções no som

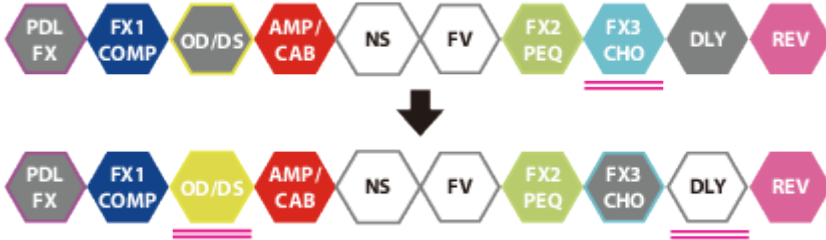
Para evitar interrupções no som, observe os seguintes pontos ao criar as memórias usadas antes e após a troca.

Edição: Efeitos

- A mesma cadeia é usada para ambas as memórias, tanto antes e após a troca.
- Defina o mesmo tipo de bloco de efeito antes e depois da troca.

Exemplo:

Mudar de um som de chorus limpo para um de lead com distorção e delay.

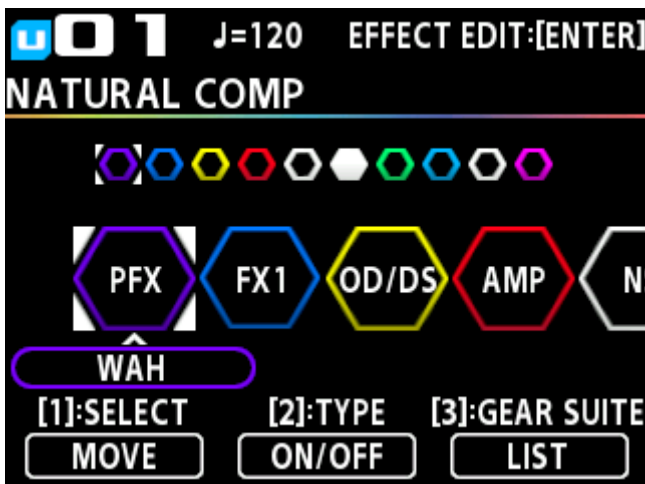


Fazer com que o som do efeito (reverberações) não pare de tocar quando você troca de memória (carryover)

A função que preserva a cauda de um efeito (como delay ou reverb) quando você troca para outro efeito é chamada de “carryover”.

1 Pressione o botão [EDIT].

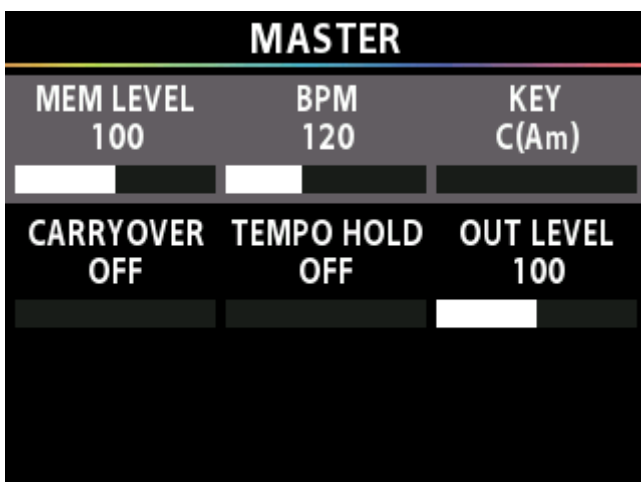
A tela de cadeia de efeitos é exibida.



2 Gire o botão [1] para selecionar o bloco MASTER (MST).

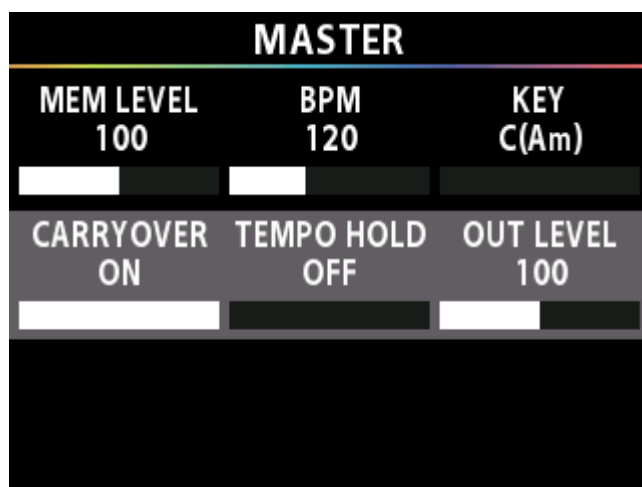
3 Pressione o botão [ENTER].

A tela de edição é exibida.



4 Pressione os botões [V] [^] para mover o cursor para a linha "CARRY OVER".

5 Gire o botão [1] para definir o parâmetro CARRY OVER para "ON" (ligado).



Condições nas quais o carryover é ativado

Para habilitar o carryover do delay ou reverb (incluído na memória usada antes da troca) depois de trocar para uma memória diferente, faça as seguintes configurações.

- Nas memórias anteriores e seguintes, configure a cadeia de efeitos para usar o mesmo efeito e use a mesma organização. Defina cada tipo de efeito para ser o mesmo.
- Em cada memória, altere as configurações dos parâmetros do efeito e de ativação/desativação.

LEMBRETE

O som de carryover, como delay e reverb, muda de acordo com as configurações na memória após a troca. Para um efeito natural, recomendamos usar as mesmas configurações da memória antes de trocar.

Salvar memórias (WRITE)

Quando você quiser salvar uma memória que criou, salve-a como uma memória de usuário seguindo o procedimento abaixo. Se você não salvar a memória, as configurações editadas serão perdidas ao desligar o equipamento ou trocar para outra memória.

1 Pressione os botões [EXIT] e [ENTER] ao mesmo tempo.

A tela WRITE MENU é exibida.

2 Pressione os botões [V] [^] para mover o cursor para a linha "WRITE".

3 Pressione o botão giratório [1].

A tela MEMORY WRITE é exibida.

4 Gire o botão [1] para selecionar o destino da gravação (U01–U99).

5 Use os botões giratórios [2] [3] e [V] [^] para editar o nome da memória.

Operação	Função
Girar o botão [2]	Move o cursor
Pressionar o botão giratório [2]	Exclui um caractere (delete)
Girar o botão [3]	Altera o tipo de caractere.
Pressionar o botão giratório [3]	Insere um espaço (insert)
Pressione os botões [V] [^].	Troca entre maiúscula/minúscula

6 Pressione o botão [ENTER].

A tela de reprodução será exibida depois que a ação de salvar for concluída.

Lista de funções do WRITE MENU

Menu	Função
WRITE	Salva a memória que você criou.
EXCHANGE	Você pode "trocar" as posições de duas memórias de usuário.
INITIALIZE	Você pode restaurar (inicializar) cada efeito em uma memória do usuário para as configurações padrão. Isso é útil quando você quer criar uma memória do zero.
MEMORY ORDER	Você pode trocar a ordem das memórias U01–U99.

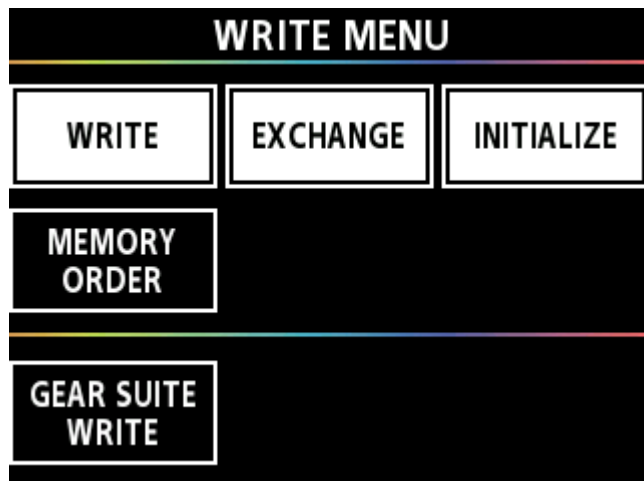
Salvar como GEAR SUITE

Você pode salvar as configurações de seus efeitos favoritos como GEAR SUITE.

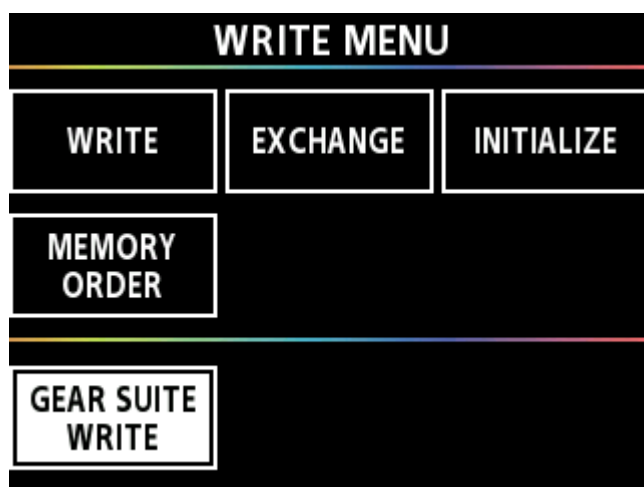
1 Troque para a memória que contém suas configurações de efeito favoritas.

2 Pressione os botões [EXIT] e [ENTER] ao mesmo tempo.

A tela WRITE MENU é exibida.

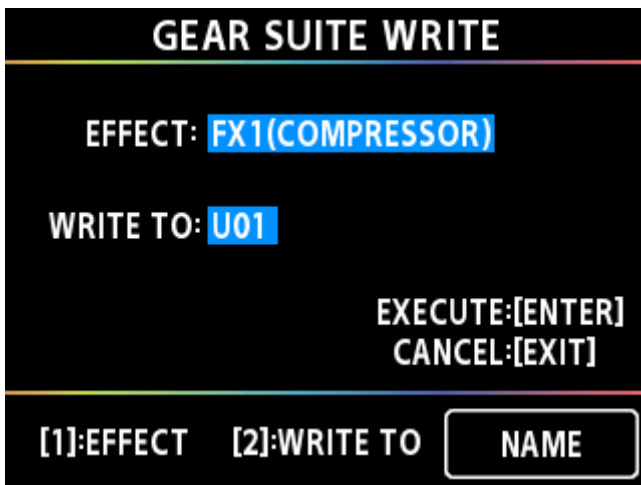


3 Pressione os botões [V] [^] para mover o cursor para a linha "GEAR SUITE WRITE".



4 Pressione o botão giratório [1].

A tela GEAR SUITE WRITE é exibida.



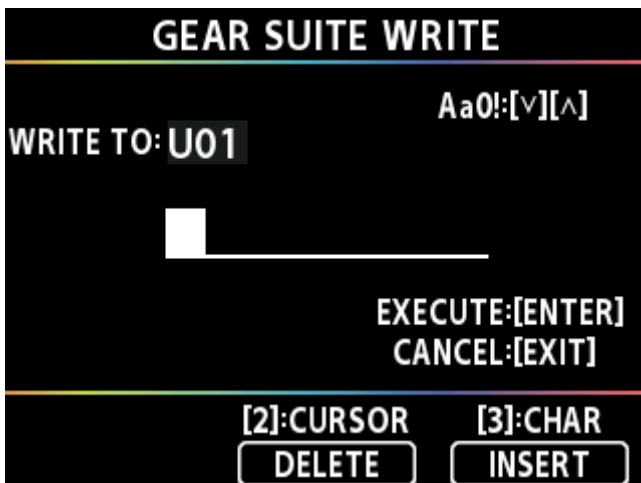
5 Gire o botão [1] para selecionar o bloco de efeitos que você quer salvar.

6 Use o botão giratório [2] para selecionar o destino da gravação.

O número máximo de blocos de efeitos que você pode salvar depende do tipo de efeito.

7 Pressione o botão giratório [3] para exibir uma tela onde você pode alterar o nome do GEAR SUITE.

Insira um nome para o GEAR SUITE que você quer salvar.



Você pode inserir até 8 caracteres.

Operação	Função
Girar o botão [2]	Move o cursor
Pressionar o botão giratório [2]	Exclui um caractere (delete)
Girar o botão [3]	Altera o tipo de caractere.
Pressionar o botão giratório [3]	Insere um espaço (insert)
Pressione os botões [v][^].	Troca entre maiúscula/minúscula

8 Pressione o botão [ENTER].

O GEAR SUITE é salvo.

Quando terminar de salvar, a tela do menu de gravação será exibida.

Troca de memória (MEMORY EXCHANGE)

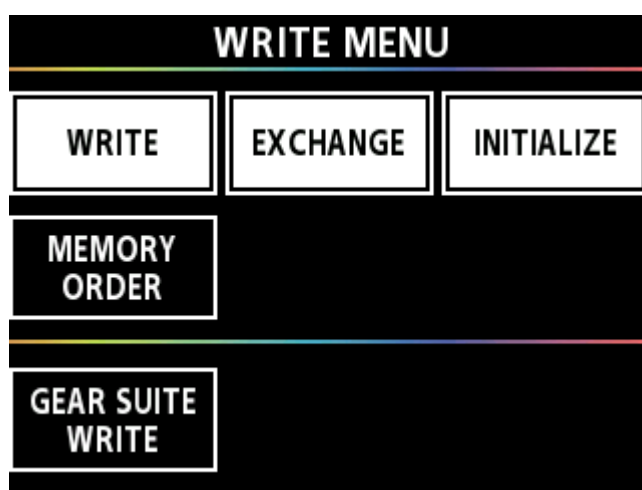
Você pode “trocar” as posições das memórias de usuário para alterar sua ordem.

1 Na tela de reprodução, pressione os botões [▼][▲] para exibir a memória do usuário que você quer mover.

A memória do usuário que será trocada é aquela que for exibida.

2 Pressione os botões [EXIT] e [ENTER] ao mesmo tempo.

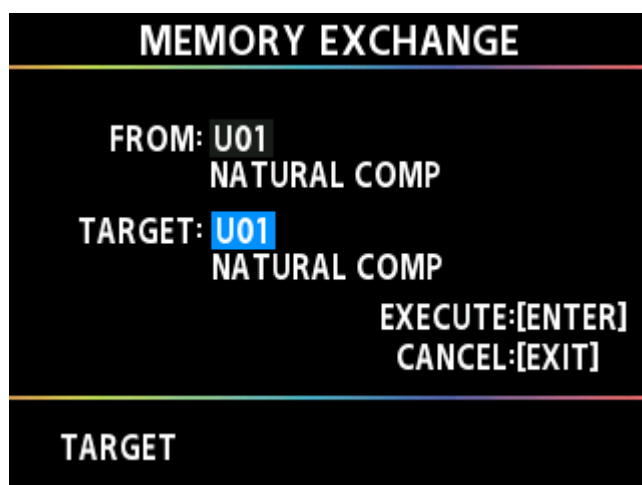
A tela WRITE MENU é exibida.



3 Pressione os botões [▼][▲] para mover o cursor para a linha [EXCHANGE].

4 Pressione o botão giratório [2].

A tela MEMORY EXCHANGE é exibida.



5 Gire o botão [1] para trocar a memória de destino da troca.

6 Pressione o botão [ENTER].

Uma mensagem de confirmação é exibida.

7 Pressione os botões [V][^] para mover o cursor para OK e pressione o botão [ENTER].

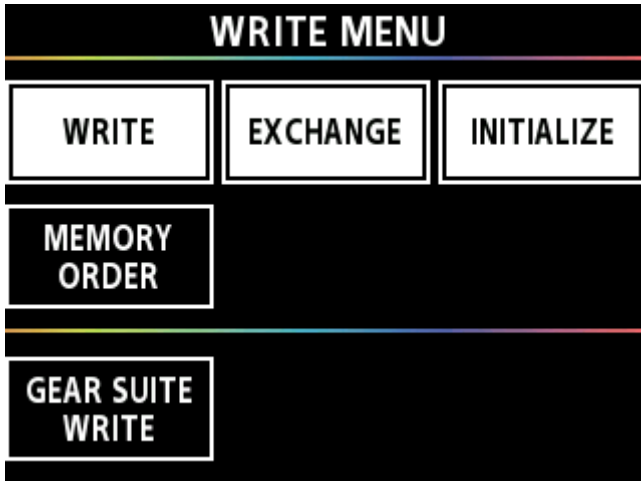
A mensagem "EXECUTING..." é exibida na tela. Quando a operação for concluída, a ordem das memórias será atualizada e salva.

Mudança da ordem das memórias (MEMORY ORDER)

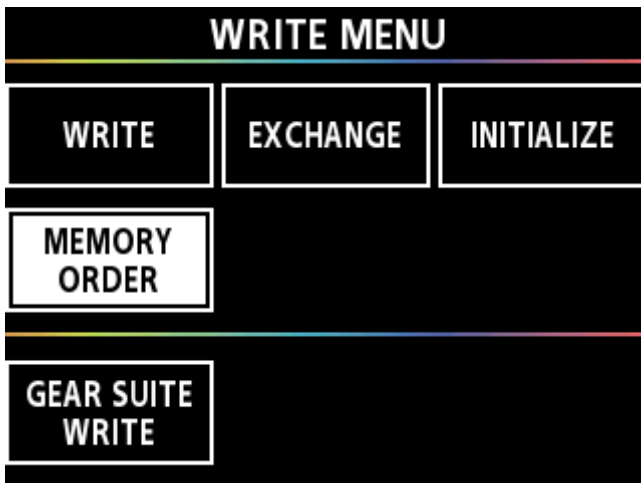
Você pode trocar a ordem das memórias do usuário.

1 Pressione os botões [EXIT] e [ENTER] ao mesmo tempo.

A tela WRITE MENU é exibida.

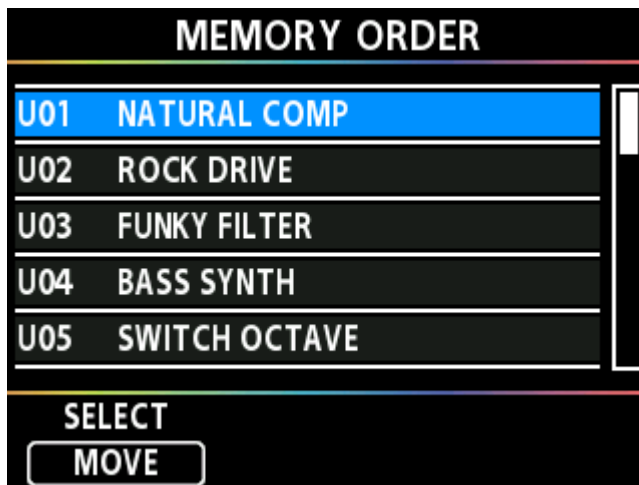


2 Pressione os botões [V][^] para mover o cursor para a linha onde [MEMORY ORDER] é mostrado.



3 Pressione o botão giratório [1].

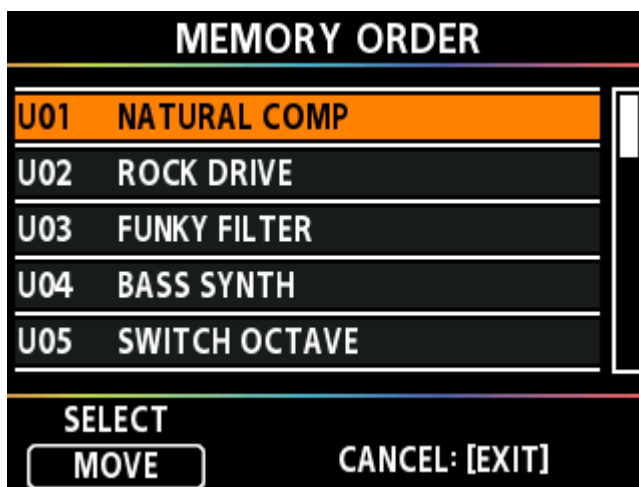
A tela MEMORY ORDER é exibida.



4 Gire o botão [1] para mover o cursor para a memória que você quer ordenar.

5 Pressione o botão giratório [1] para selecionar a memória.

A cor de destaque da memória selecionada muda de azul para laranja.

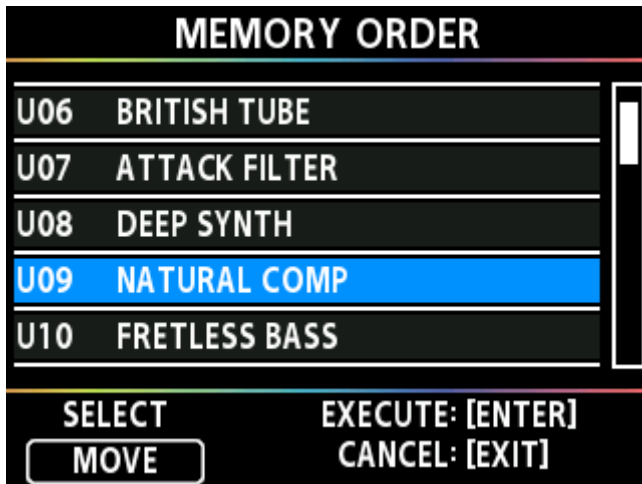


6 Gire o botão [1] para selecionar para onde você quer mover a memória.

7 Pressione o botão giratório [1] para confirmar para onde você quer mover a memória.

A cor de realce muda de laranja para azul, e agora você pode mover outras memórias.

Nesse estágio, a ordenação ainda não está concluída.



8 Repita as etapas 4 a 7 para editar a ordem da memória.

9 Quando as memórias estiverem na ordem, pressione o botão [ENTER].

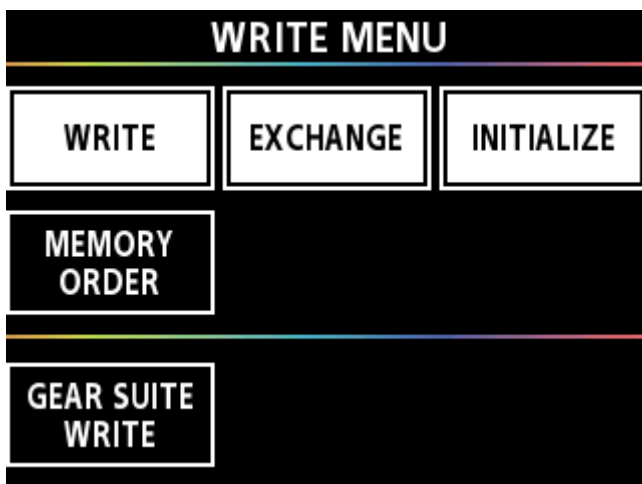
A mensagem "EXECUTING..." é exibida na tela. Quando a operação for concluída, a ordem das memórias será atualizada e salva.

Inicialização de memórias (MEMORY INITIALIZE)

Isso inicializa a memória do usuário selecionada. Isso é útil ao criar um som do zero.

1 Pressione os botões [EXIT] e [ENTER] ao mesmo tempo.

A tela WRITE MENU é exibida.



2 Pressione os botões [V] [^] para mover o cursor para a linha que mostra [INITIALIZE].

3 Pressione o botão giratório [3].

A tela MEMORY INITIALIZE é exibida.

4 Gire o botão [1] para selecionar a memória que você quer inicializar.

5 Pressione o botão [ENTER].

Uma mensagem de confirmação é exibida.

6 Pressione os botões [v][^] para mover o cursor para OK e pressione o botão [ENTER].

A mensagem "EXECUTING..." é exibida na tela. Quando a operação for concluída, a memória será inicializada e salva.

Edição: MENU

Esta seção explica como fazer configurações comuns a todo o GX-1B (parâmetros do sistema).

Aqui, vamos configurar a saída e as configurações de **BLUETOOTH**, diversos ajustes de USB, as atribuições de função para os botões giratórios [1]–[3] etc.

Para obter detalhes sobre os parâmetros, consulte o “GX-1B Parameter Guide” (site da BOSS).

Operações básicas do menu

1 Pressione o botão [MENU].



2 Você pode usar os botões [V][^] para mover o cursor.

3 Pressione um dos botões giratórios [1]–[3] para selecionar o item que quer editar.

Um submenu pode aparecer, dependendo do parâmetro. Seleciona o parâmetro a definir.

4 Defina os valores para diversos parâmetros.

5 Ao terminar de editar, pressione o botão [EXIT] para voltar à tela de reprodução.

Atribuição de parâmetros aos botões [1]–[3] (KNOB SETTING)

Veja como atribuir os parâmetros controlados pelos botões giratórios [1]–[3] quando a tela de reprodução é exibida.

1 Pressione o botão [MENU].

2 Pressione os botões [V][^] para mover o cursor para a linha "KNOB SETTING".

3 Pressione o botão giratório [3].

A tela KNOB SETTING é exibida.

KNOB SETTING		
	CATEGORY	PARAMETER
1	MEMORY	NUMBER
2	MEMORY	LEVEL
3	OUTPUT	LEVEL

[1]:SELECT [2]:CATEGORY [3]:PARAMETER

4 Use o botão giratório [1] para selecionar o botão a configurar.

O destaque move para cima e para baixo.

5 Gire o botão [2] para selecionar a categoria e gire o botão [3] para alterar o parâmetro para atribuir.

Definição das cores da tela e dos comutadores de pedal

Essa função inclui as configurações de cores da tela e dos indicadores de LED.

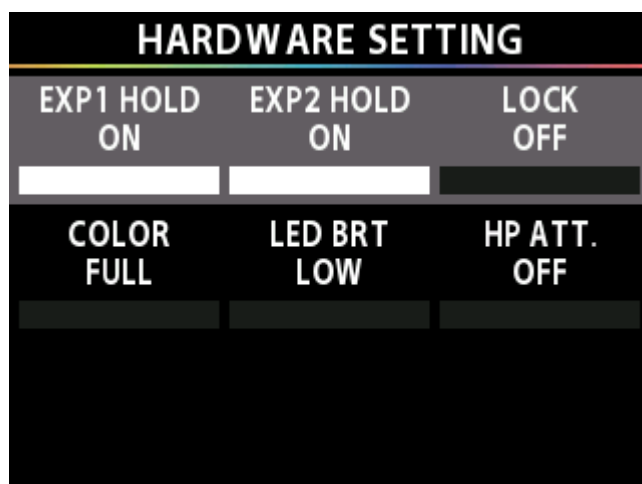
Essas são configurações comuns para todas as memórias.

1 Pressione o botão [MENU].

2 Pressione os botões [V][^] para mover o cursor para a linha "HARDWARE SETTING".

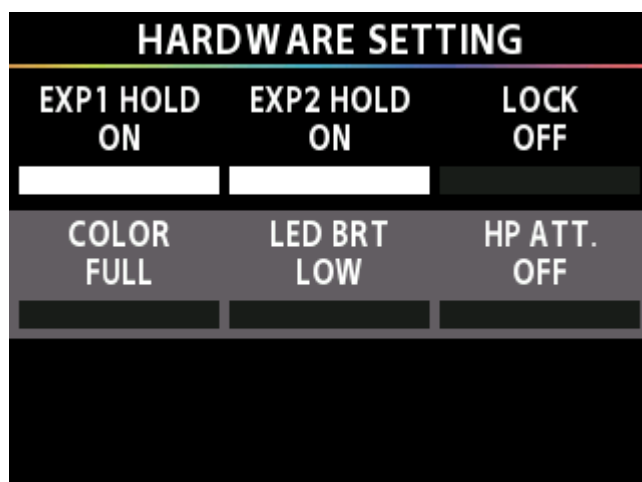
3 Pressione o botão giratório [1].

A tela HARDWARE SETTING é exibida.



4 Pressione os botões [V][^] para mover o cursor para a linha "COLOR".

5 Gire o botão [1] para selecionar a configuração de exibição colorida.



Valor	Explicação
FULL	A tela é exibida em cores. As cores do indicador LED mudam de acordo com o tipo de efeito e outros fatores.
RED	A tela é exibida em preto e branco. Os indicadores LED são exibidos em vermelho. Quando se usa uma função para a qual a mudança de cor é necessária, as cores amarelo, azul e branco são usadas para facilitar a identificação do estado.
BLUE	A tela é exibida em preto e branco. Os indicadores LED são exibidos em azul. Quando se usa uma função para a qual a mudança de cor é necessária, as cores vermelho, amarelo e branco são usadas para facilitar a identificação do estado.
GREEN	A tela é exibida em preto e branco. Os indicadores LED são exibidos em verde. Quando se usa uma função para a qual a mudança de cor é necessária, as cores vermelho, amarelo, azul e branco são usadas para facilitar a identificação do estado.
YELLOW	A tela é exibida em preto e branco. Os indicadores LED são exibidos em amarelo. Quando se usa uma função para a qual a mudança de cor é necessária, as cores vermelho, azul e branco são usadas para facilitar a identificação do estado.
ORANGE	A tela é exibida em preto e branco. Os indicadores LED são exibidos em laranja. Quando se usa uma função para a qual a mudança de cor é necessária, as cores vermelho, amarelo, azul e branco são usadas para facilitar a identificação do estado.
PINK	A tela é exibida em preto e branco. Os indicadores LED são exibidos em rosa. Quando se usa uma função para a qual a mudança de cor é necessária, as cores vermelho, amarelo, azul e branco são usadas para facilitar a identificação do estado.
PURPLE	A tela é exibida em preto e branco. Os indicadores LED são exibidos em roxo. Quando se usa uma função para a qual a mudança de cor é necessária, as cores vermelho, amarelo, azul e branco são usadas para facilitar a identificação do estado.
LIGHT BLUE	A tela é exibida em preto e branco. Os indicadores LED são exibidos em azul claro. Quando se usa uma função para a qual a mudança de cor é necessária, as cores vermelho, amarelo, azul e branco são usadas para facilitar a identificação do estado.
CYAN	A tela é exibida em preto e branco. Os indicadores LED são exibidos em ciano. Quando se usa uma função para a qual a mudança de cor é necessária, as cores vermelho, amarelo, azul e branco são usadas para facilitar a identificação do estado.

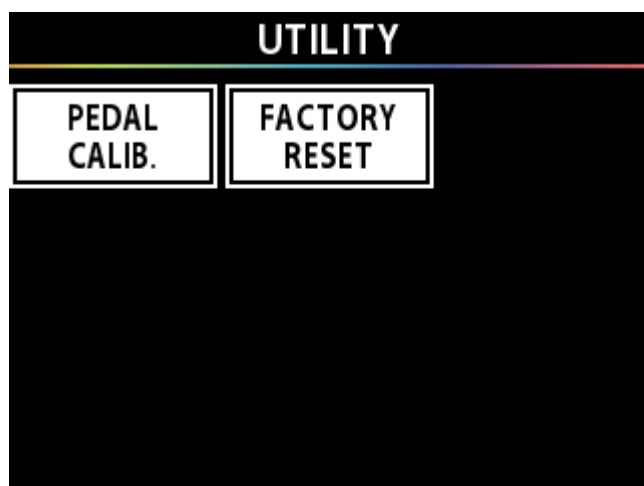
Valor	Explicação
WHITE	<p>A tela é exibida em preto e branco.</p> <p>Os indicadores LED são exibidos em branco.</p> <p>Quando se usa uma função para a qual a mudança de cor é necessária, as cores vermelho, amarelo e azul são usadas para facilitar a identificação do estado.</p>

Restaurar as configurações originais de fábrica (Factory Reset)

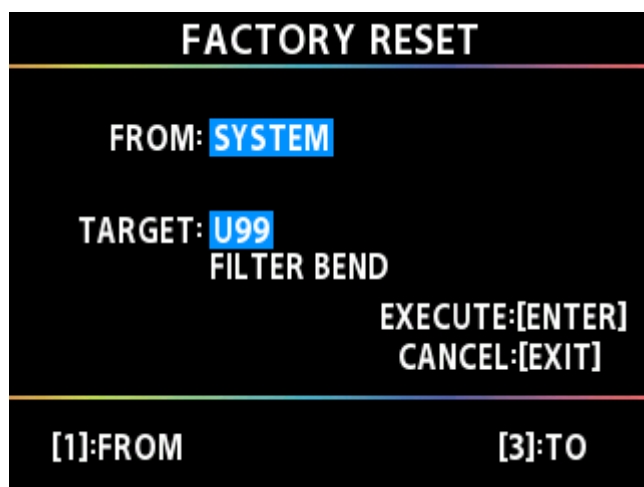
A restauração das configurações do GX-1B aos valores padrão de fábrica é chamada de "Factory Reset". Você pode restaurar todas as configurações para os valores de fábrica e também especificar certos itens a serem redefinidos.

* Ao executar a redefinição de fábrica, as configurações feitas são perdidas. Salve os dados necessários no computador ou dispositivo móvel usando o software dedicado.

- 1 **Pressione o botão [MENU].**
- 2 **Pressione os botões [▼][^] para mover o cursor para a linha "UTILITY".**
- 3 **Use o botão giratório [3] para selecionar "UTILITY".**



- 4 **Pressione o botão giratório [2] e selecione "FACTORY RESET".**

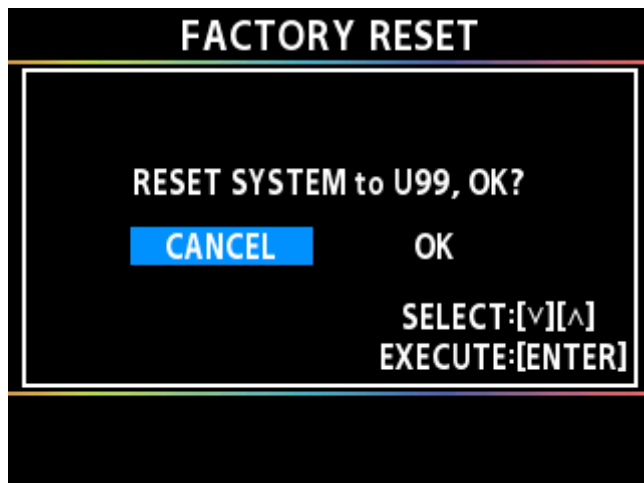


- 5 **Especifique o intervalo do factory reset com os botões giratório [1] e [3] para definir <FROM> e <TO>.**

Borboleta	Parâmetro	Valor	Explicação
[1]	FROM	SYSTEM	Configurações dos parâmetros do sistema
[3]	TO	U01-U99	Configurações dos números de memória U01 a U99

6 Pressione o botão [ENTER].

Uma mensagem de confirmação é exibida.



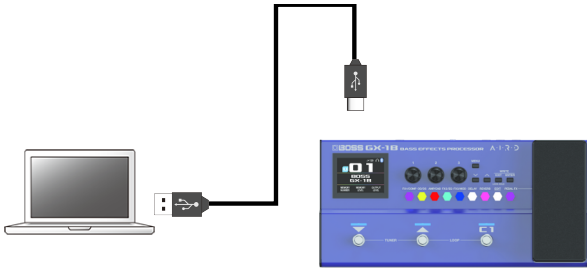
7 Para executar a redefinição de fábrica, pressione os botões [V][^] e selecione "OK". Em seguida, pressione o botão [ENTER].

Para cancelar a redefinição de fábrica, pressione o botão "CANCEL". Em seguida, pressione o botão [ENTER].

Assim que o Factory Reset for concluído, o equipamento volta à tela de reprodução.

Conexão a um computador

Conectar o GX-1B a um computador através de USB possibilita:



- Transmitir e receber sinais de áudio digital entre o computador e o GX-1B
- Editar e gerenciar memórias e exibir o “GX-1B Parameter Guide” (site da BOSS) em um computador usando o software dedicado
- Baixar memórias do site dedicado do BOSS TONE EXCHANGE

<https://bosstoneexchange.com/>

Instalar o driver USB

É necessário instalar o driver USB antes de conectar a um computador:

Baixe o driver USB do site mostrado abaixo.

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

O programa e procedimento necessários para instalar o driver USB serão diferentes dependendo da configuração do seu computador. Portanto, leia com atenção e consulte o arquivo Readme.htm que vem com o download.

Uso deste equipamento como uma interface de áudio

Você pode gravar o som do GX-1B no computador, ou enviar o som do computador pelos conectores OUTPUT do GX-1B.

* Consulte o manual de instruções do software utilizado para saber como trocar a fonte de entrada do software.

Uso do software dedicado do GX-1B

Baixe o software BOSS TONE STUDIO para GX-1B dedicado do site da BOSS.

Para obter detalhes sobre como usar o software, consulte o arquivo Readme.htm que vem com o download.

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

Usar o software dedicado permite:

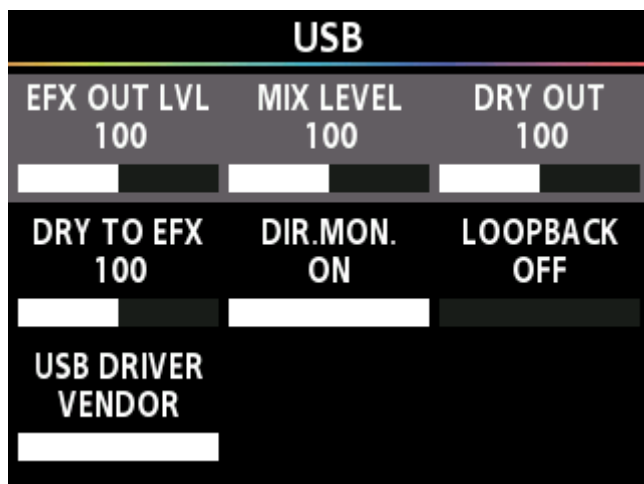
- Baixar facilmente as memórias do site de download do BOSS TONE EXCHANGE neste equipamento
- Editar as configurações de memória
- Atribuir um nome à memória.
- Organizar memórias na ordem e trocá-las de posição
- Fazer backup de memórias e das configurações do sistema e retornar ao backup das configurações
- Fazer upload das memórias que você criar para compartilhar com outros usuários
- Você pode abrir os manuais deste equipamento, como o “GX-1B Startup Guide” (site da BOSS), o “Manual de Referência do GX-1B” (este manual) e o “GX-1B Parameter Guide” (site da BOSS).

Conexão com um dispositivo móvel

Ao conectar o GX-1B a um dispositivo móvel por USB, você pode usar este equipamento como interface de áudio.

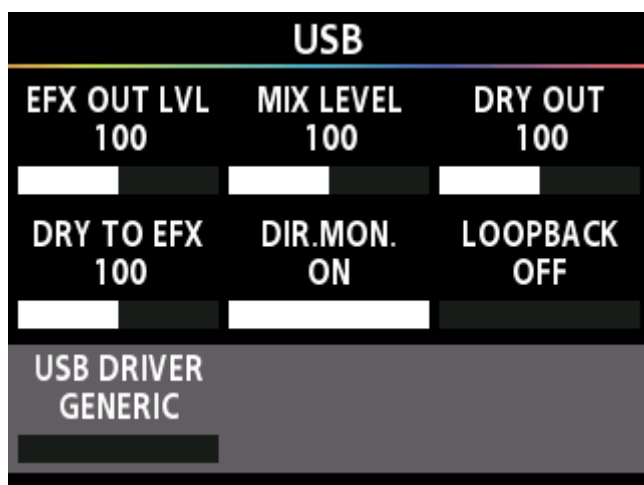
Uso deste equipamento para o áudio tocado em um dispositivo móvel

- 1 Pressione o botão [MENU].
- 2 Pressione os botões [V][^] para mover o cursor para a linha "USB".
- 3 Pressione o botão giratório [1] e selecione "USB".



- 4 Pressione os botões [V][^] para mover o cursor para a linha "USB DRIVER".
- 5 Use o botão giratório [1] para selecionar "GENERIC".

Se estiver definido como "VENDOR", não será possível conectar o dispositivo móvel.



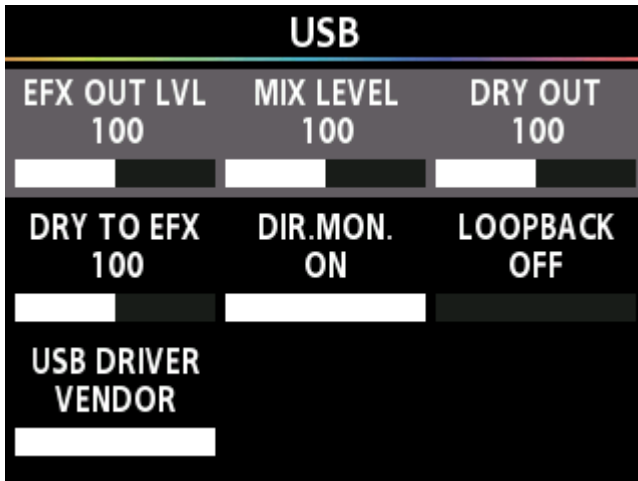
- 6 Use o cabo USB para conectar o GX-1B no dispositivo móvel.

OBSERVAÇÃO

O aplicativo pode não funcionar em conjunto com o dispositivo móvel, dependendo do dispositivo usado, ou das especificações do aplicativo que reproduz músicas.

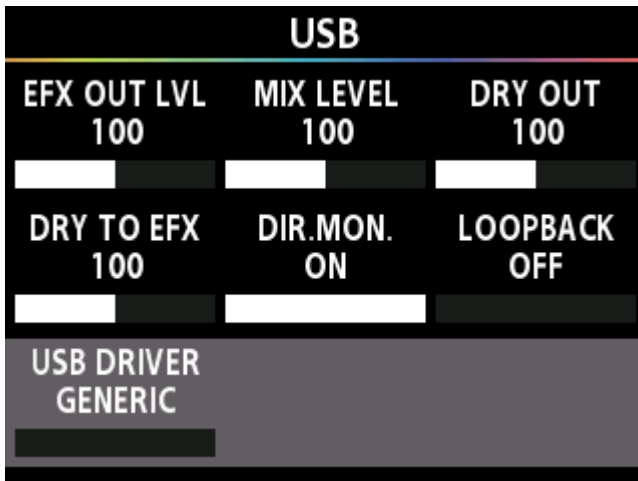
Mixagem do áudio do dispositivo móvel com o som tocado no baixo

- 1 Pressione o botão [MENU].
- 2 Pressione os botões [V] [^] para mover o cursor para a linha "USB".
- 3 Pressione o botão giratório [1] e selecione "USB".



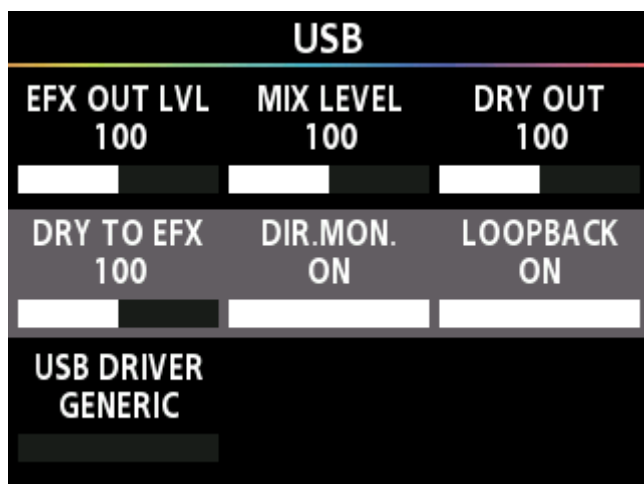
- 4 Pressione os botões [V] [^] para mover o cursor para a linha "USB DRIVER".
- 5 Use o botão giratório [1] para selecionar "GENERIC".

Se estiver definido como "VENDOR", não será possível conectar o dispositivo móvel.



- 6 Pressione os botões [V] [^] para mover o cursor para a linha "LOOP BACK".

7 Gire o botão [3] para selecionar “ON”.



8 Use o cabo USB para conectar o GX-1B no dispositivo móvel.

OBSERVAÇÃO

O aplicativo pode não funcionar em conjunto com o dispositivo móvel, dependendo do dispositivo usado, além do aplicativo de câmera e das especificações do aplicativo que reproduz músicas.

Conexão sem fio com um dispositivo móvel

Você pode reproduzir música sem fio no dispositivo móvel ou para editar os efeitos deste equipamento do app no dispositivo móvel.

Ouvir o som de um dispositivo móvel conectado sem fio (áudio Bluetooth®)

Recurso de áudio Bluetooth®

Você pode reproduzir a música de um dispositivo móvel com recurso de áudio Bluetooth pelos conectores OUTPUT ou PHONES do GX-1B.

Registrar um dispositivo móvel (pareamento)

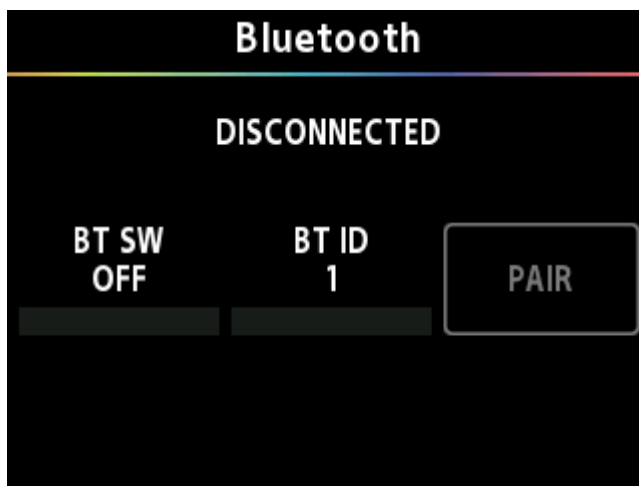
“Pareamento” envolve registrar o dispositivo móvel que você quer usar com o GX-1B (fazendo com que os dois dispositivos se reconheçam).

Aqui, vamos configurar de forma que os dados de música salvos no dispositivo móvel possam ser tocados sem fio pelo GX-1B.

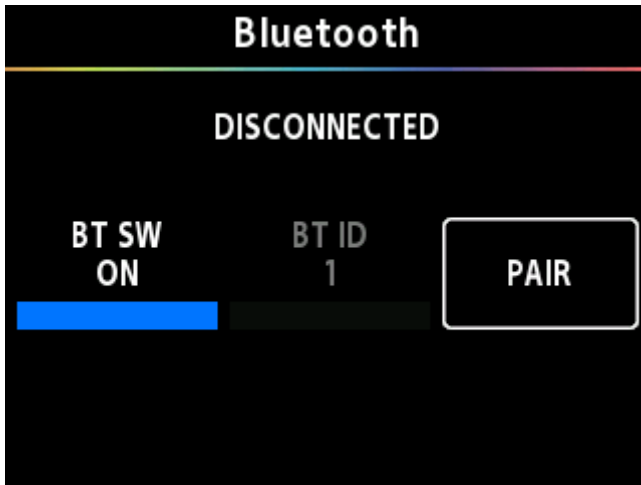
LEMBRETE

A explicação a seguir é apenas um exemplo. Para obter detalhes, consulte o manual do proprietário do seu dispositivo móvel.

- 1 Ligue o GX-1B.**
- 2 Coloque o dispositivo móvel a conectar perto do GX-1B.**
- 3 Pressione o botão [MENU].**
- 4 Pressione os botões [V] [^] para mover o cursor para a linha "Bluetooth".**
- 5 Gire o botão [3] para selecionar "Bluetooth".**



6 Gire o botão [1] para ativar o BT SW.

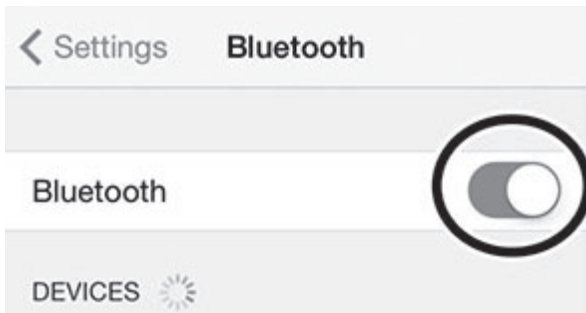


7 Pressione o botão giratório [3] (PAIR) para ativar o modo de espera do pareamento.

A tela do GX-1B mostra "Pairing".

Se você não parear o equipamento dentro de um intervalo de tempo, o modo de espera de pareamento será cancelado.

8 Ligue a função Bluetooth do dispositivo móvel.



9 Toque em "GX-1B Audio" exibido na tela do dispositivo Bluetooth em seu dispositivo móvel.

Isso pareia o GX-1B com o seu dispositivo móvel. Quando o pareamento for bem-sucedido, "GX-1B Audio" será adicionado à lista de dispositivos pareados do seu dispositivo móvel.

AUDIO: ○ aparece no visor do GX-1B.

LEMBRETE

Se você girar o botão [1] e definir BT SW como "OFF" enquanto o Bluetooth estiver conectado, a conexão será temporariamente interrompida. Defina o BT SW como "ON" para reconectar. Ao cancelar o pareamento, exclua os dados de registro no dispositivo móvel.

Controle do equipamento com um aplicativo de dispositivo móvel

Use o app "BOSS TONE STUDIO para GX-1B" para editar efeitos e salvar configurações neste equipamento.

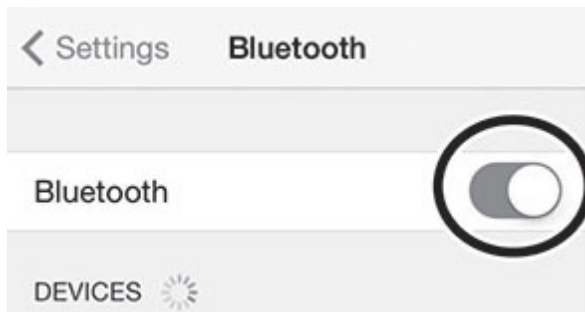
Para mais informações sobre o BOSS TONE STUDIO para GX-1B, consulte o site da BOSS.

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

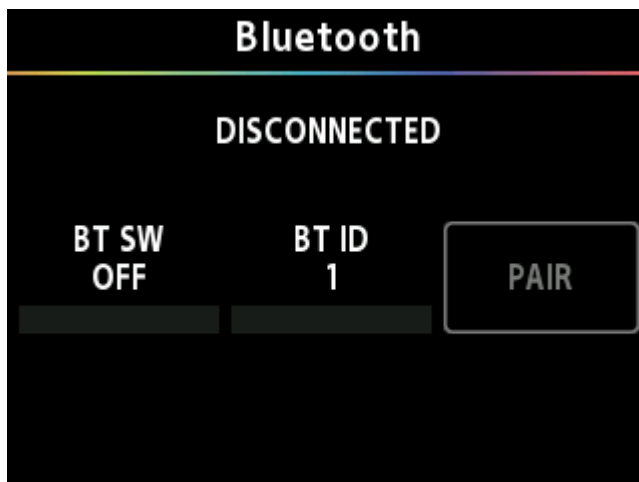
Conectar com o aplicativo

* Faça a conexão a partir das configurações do aplicativo, não das configurações Bluetooth do seu dispositivo móvel.

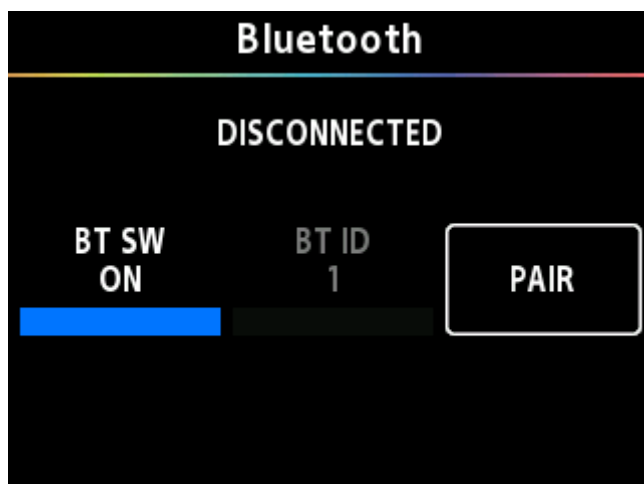
- 1** Ligue o GX-1B.
- 2** Coloque o dispositivo móvel a conectar perto do GX-1B.
- 3** Ligue a função Bluetooth do dispositivo móvel.



- 4** Pressione o botão [MENU].
- 5** Pressione os botões [V] [^] para mover o cursor para a linha "Bluetooth".
- 6** Pressione o botão giratório [3].



7 Gire o botão [1] para ativar o BT SW.



8 Nas configurações do app, conecte-se ao MIDI do GX-1B.

Quando a conexão estiver concluída, o MIDI: ○ é exibido na tela do GX-1B.

OBSERVAÇÃO

Não toque em "GX-1B MIDI" que aparece nas configurações Bluetooth do dispositivo móvel. Se você tocou, cancele temporariamente o registro do dispositivo e inicie o procedimento novamente a partir da etapa 3.

Configurações de comutador de pedal e pedal de expressão

Você pode atribuir várias funções ao botão [CTL1] (C1) do painel superior, do pedal de expressão (EXP1) e do pedal de expressão ou pedal conectado ao conector CTL 2, 3/EXP 2 do painel traseiro.

Exemplo de configuração 1: atribuição de um botão ON/OFF para AMP SOLO ao botão [CTL1] (C1)

1 Pressione o botão [MENU].

2 Pressione os botões [V] [^] para mover o cursor para a linha "CTL FUNC".

MENU		
OUTPUT SELECT	GLOBAL EQ	Bluetooth
CTL FUNC	ASSIGN	KNOB SETTING
USB	LOOP SETTING	PLAY OPTION
HARDWARE		

3 Pressione o botão giratório [1].

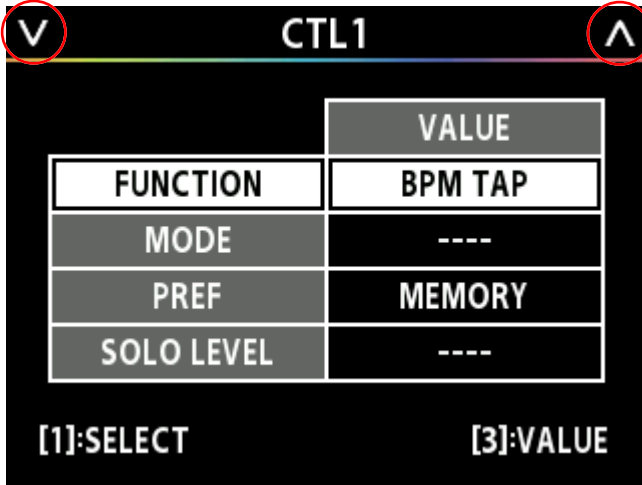
4 Pressione os botões [1]–[3] ou os botões [V] [^] para mover o cursor para a linha "CTL1".

CTL FUNC		
▼SW	▲SW	CTL1
CTL2	CTL3	EXP1 SW
EXP1	EXP2	EV-1-WL FS-1-WL

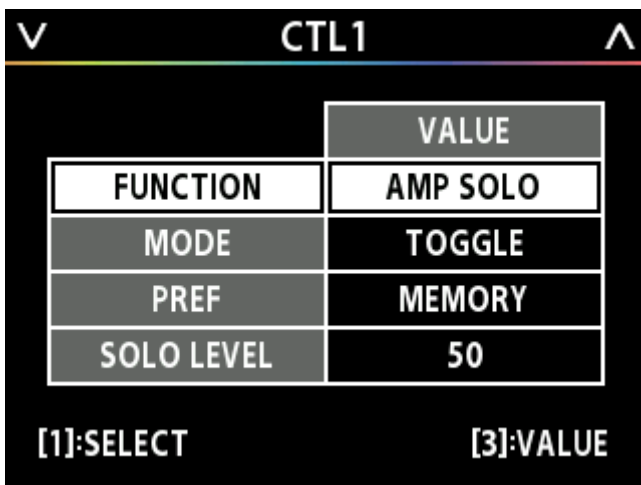
5 Pressione o botão giratório [3].

A tela de configurações de [CTL1] (C1) é exibida.

Pressione os botões [V] [^] para trocar para a página de configurações de outros controladores.

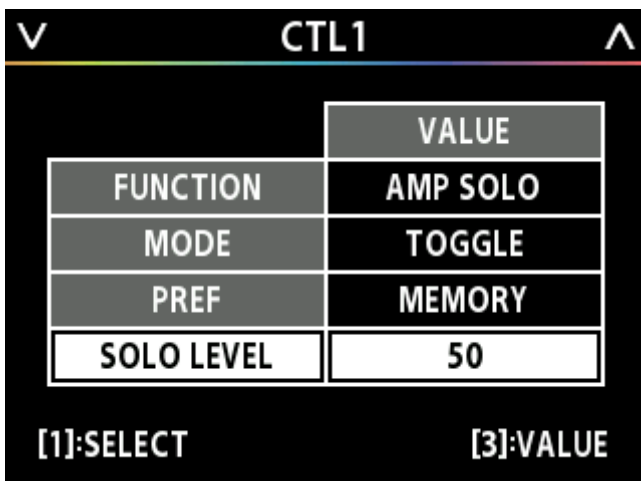


6 Gire o botão [1] para mover o cursor para "FUNCTION" e gire o botão [3] para definir VALUE como "AMP SOLO".



7 Gire o botão [1] para mover o cursor para SOLO LEVEL e gire o botão [3] para definir VALUE.

O valor definido para SOLO LEVEL é o volume quando SOLO está ativado.



LEMBRETE

Tente pressionar o botão [CTL1] (C1) nesta tela para ligar/desligar AMP SOLO. Ative o AMP SOLO para trocar para um som adequado para solo.

- As funções do footswitch e do pedal de expressão precisam ser especificadas para cada memória. No entanto, se você definir "PREF (PREFERENCE)" como SYSTEM, todas as memórias usarão essas funções em comum. Quando PREF é definido como MEMORY, você pode executar a operação de WRITE para salvar os dados.
- Para obter detalhes sobre os parâmetros, consulte o "GX-1B Parameter Guide" (site da BOSS).

Exemplo de configuração 2: atribuição do interruptor ON/OFF do PEDAL FX ao botão EXP1 e o controle do PEDAL FX para EXP1

O botão EXP1 é ativado quando você pressiona com força a ponta do pedal [EXP1].

Quando terminar de fazer as configurações, você poderá controlar o seguinte.

- Quando o PEDAL FX está desligado, você pode operar o pedal [EXP1] para controlar o volume do pedal.
- Quando você pressiona fortemente a ponta do pedal [EXP1], o PEDAL FX é ativado e você pode operar o pedal [EXP1] para controlar o efeito PEDAL FX. Quando o PEDAL FX está definido como WAH, você pode operar o pedal [EXP1] para ajustar a intensidade do wah.

LEMBRETE

Para alterar o efeito do PEDAL FX, você deve fazer configurações separadas. Consulte [Procedimento básico para edição de efeitos \(p. 13\)](#).

1 Pressione o botão [MENU].

2 Pressione os botões [V] [^] para mover o cursor para a linha "CTL FUNC".

MENU		
OUTPUT SELECT	GLOBAL EQ	Bluetooth
CTL FUNC	ASSIGN	KNOB SETTING
USB	LOOP SETTING	PLAY OPTION
HARDWARE		

3 Pressione o botão giratório [1].

4 Pressione os botões [1]-[3] ou os botões [v][^] para mover o cursor para a linha "EXP1 SW".

CTL FUNC		
▼SW	▲SW	CTL1
CTL2	CTL3	EXP1 SW
EXP1	EXP2	EV-1-WL FS-1-WL

5 Pressione o botão giratório [3].

A tela de configurações EXP1 SW é exibida.

6 Gire o botão [1] para mover o cursor para "FUNCTION" e gire o botão [3] para definir VALUE como "PEDAL FX".

EXP1 SW	
	VALUE
FUNCTION	PEDAL FX
MODE	TOGGLE
PREF	MEMORY
SOLO LEVEL	----
[1]:SELECT	[3]:VALUE

7 Pressione o botão [v][^] para abrir a tela de configurações EXP1.

8 Gire o botão [3] para definir FUNCTION como "FV+TU/PDL FX".

EXP1	
	VALUE
FUNCTION	FV+TU/PDL FX
MODE	----
PREF	MEMORY
SOLO LEVEL	----
[1]:SELECT	[3]:VALUE

Ajuste do pedal de expressão (pedal calibration)

Embora o pedal de expressão do equipamento tenha sido configurado para operação ideal na fábrica, o uso e ambiente de operação podem fazer com que o pedal fique desajustado.

Caso enfrente problemas, como não conseguir cortar totalmente o som com o pedal de volume ou trocar o PEDAL FX, siga o procedimento a seguir para reajustar o pedal.

1 Pressione o botão [MENU].

2 Pressione os botões [V] [^] para mover o cursor para a linha "UTILITY".

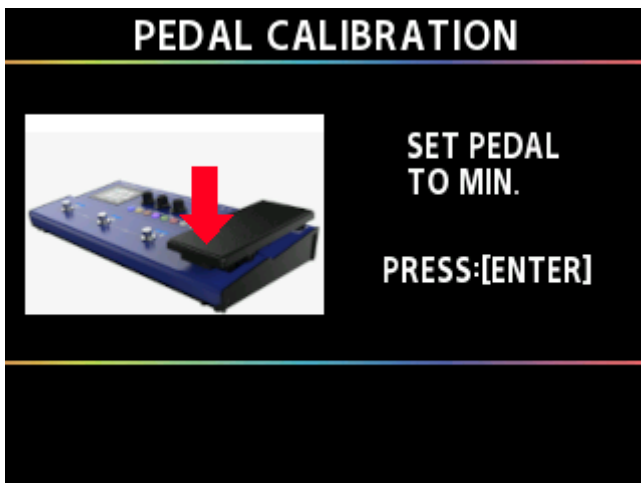
MENU		
SELECT	EQ	
CTL FUNC	ASSIGN	KNOB SETTING
USB	LOOP SETTING	PLAY OPTION
HARDWARE SETTING	INFO.	UTILITY

3 Pressione o botão giratório [3].

UTILITY	
PEDAL CALIB.	FACTORY RESET

4 Pressione o botão giratório [1].

A tela PEDAL CALIBRATION é exibida.



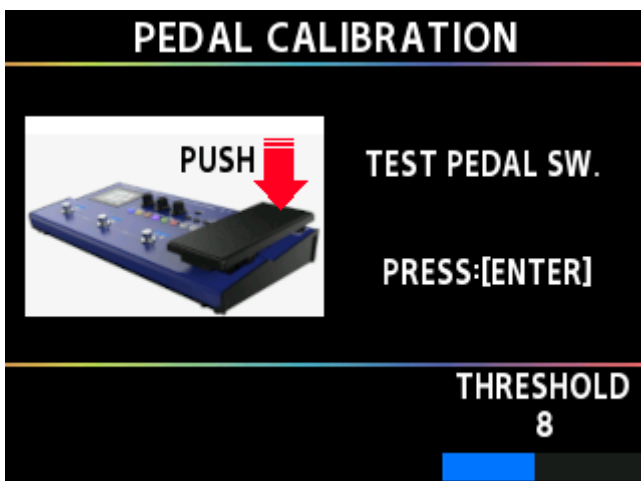
5 Pressione a extremidade posterior do pedal (onde ficam os dedos) e pressione o botão [ENTER].

A tela indicará "OK" e depois uma tela como a seguinte será exibida.



6 Pressione a extremidade posterior do pedal (onde ficam os dedos) e pressione o botão [ENTER].

A tela indicará "OK" e depois uma tela como a seguinte será exibida.



7 Pressione com força a extremidade posterior do pedal.

Verifique se o indicador PEDAL FX acende ao pressionar com força a extremidade posterior do pedal.

Se você quiser alterar a sensibilidade de iluminação do indicador do PEDAL FX, use o botão [3] para ajustar o valor de THRESHOLD e pressione repetidamente a ponta do pedal com firmeza até atingir a sensibilidade desejada.

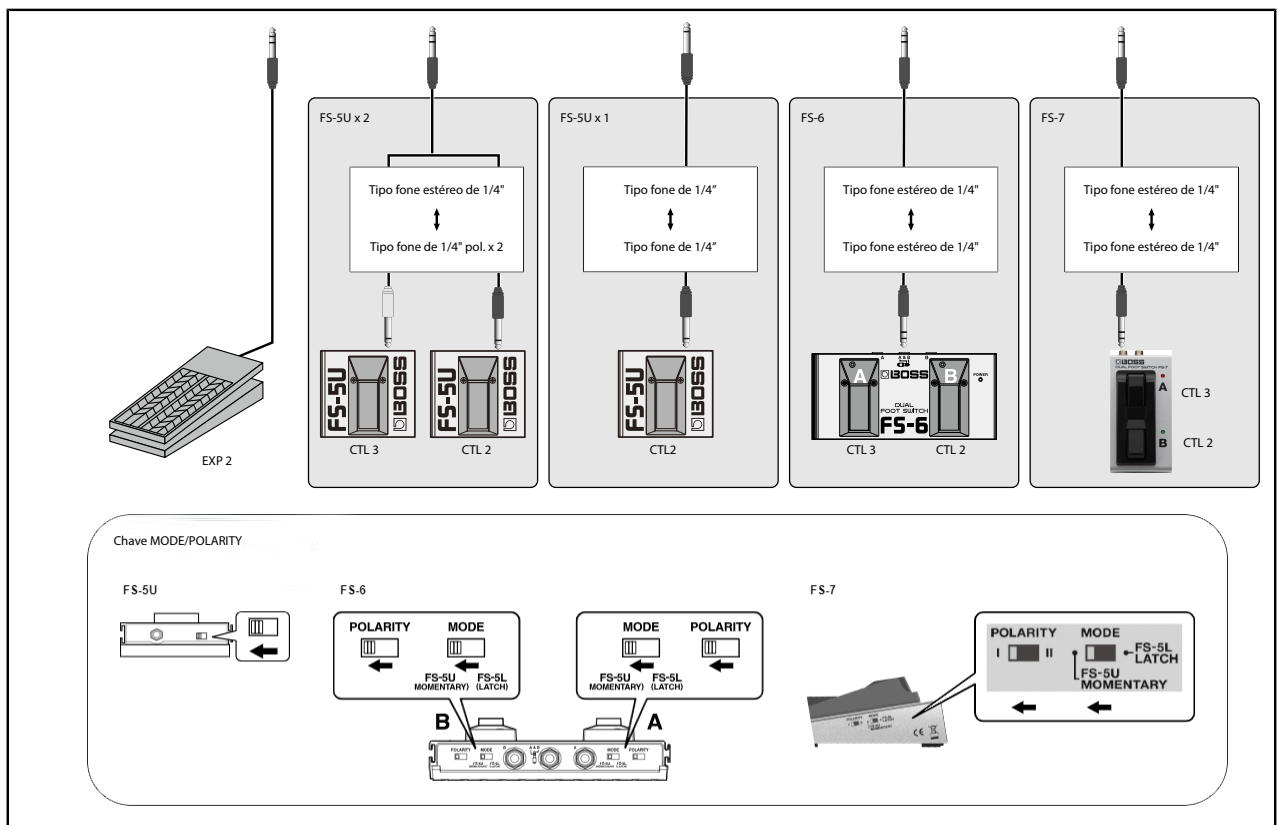
8 Pressione o botão [ENTER].

A mensagem "COMPLETED!" é exibida na tela.

* Ao operar o pedal de expressão, tenha cuidado para não prender os dedos entre a parte móvel e o painel. Em locais onde haja crianças pequenas, um adulto precisa ser responsável pela supervisão e pelas orientações.

Conexão de pedais externos

- * Para evitar problemas de funcionamento e falha do equipamento, sempre reduza o volume e desligue todos os equipamentos antes de fazer qualquer conexão.
- * Ao operar o pedal de expressão, tenha cuidado para não prender os dedos entre a parte móvel e o painel. Em locais onde haja crianças pequenas, um adulto precisa ser responsável pela supervisão e pelas orientações.
- * Ao conectar um pedal de expressão externo, use apenas os pedais recomendados. Conectar pedais de expressão fabricados por outras empresas pode causar mau funcionamento deste equipamento. Pedais de expressão usados (vendidos separadamente): EV-30, FV-500L, FV-500H, Roland EV-5

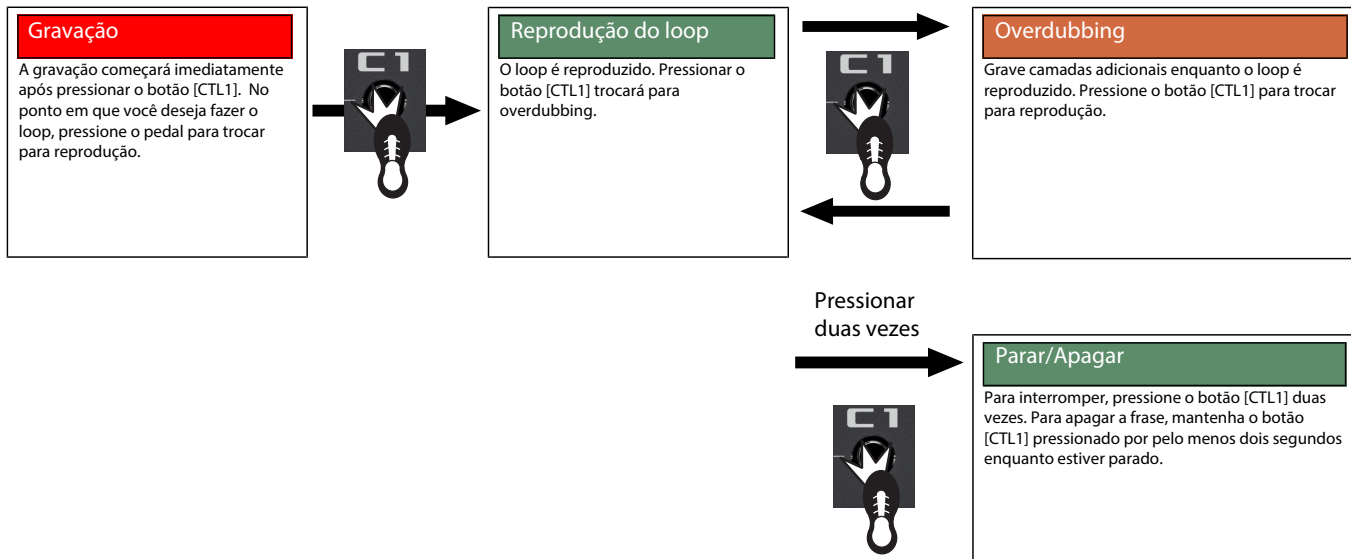


Looper

Você pode gravar o que toca (até 38 segundos em mono e até 19 segundos em estéreo) e fazer o equipamento tocar repetidamente esse trecho como um loop. Também é possível sobrepor performances adicionais sobre a gravação à medida em que ela é reproduzida (overdubbing).

Isso permite criar performances de acompanhamento em tempo real enquanto toca.

1 O looper liga quando você pressiona o botão [▲] e o botão [CTL1] (C1) ao mesmo tempo.



2 O looper desliga quando você pressiona o botão [▲] e o botão [CTL1] (C1) ao mesmo tempo, de novo.

* As configurações CTL1 (C1) armazenadas na memória são ignoradas quando o looper está ativado.

Configuração do nível de reprodução do loop

Se você definir o nível de reprodução como 100 (valor padrão), os volumes da performance e da reprodução do loop serão idênticos.

Se você definir o nível de reprodução para um valor menor que 100, o volume da reprodução será menor que o da performance.

Como resultado, o som da performance não será ocultado pelo som de reprodução do loop, mesmo se você gravar por várias vezes.

1 Pressione o botão [MENU].

2 Pressione os botões [▼][▲] para mover o cursor para a linha "LOOP SETTING".

3 Pressione o botão giratório [2].

LOOP SETTING	
	VALUE
LOOP MODE	MONO
LOOP REC ACTION	REC->PLAY->DUB
LOOP LEVEL	100

[1]:SELECT [3]:VALUE

Cor do botão [CTL1] (C1)

Os interruptores acendem nas seguintes cores quando você atribui a função looper a um pedal neste equipamento.

Cor	Status
Vermelho	Gravação
Laranja	Overdubbing
Verde	Reprodução
Verde (piscando)	Pausado (existe frase)
Apagado	Pausado (sem frase)

LEMBRETE

Quando COLOR MODE não está definido como "FULL", os botões acendem da seguinte forma.

Cor	Status
Vermelho	Gravação
Amarelo	Overdubbing
Azul	Reprodução
Azul (piscando)	Pausado (existe frase)
Apagado	Pausado (sem frase)

Especificações principais

Frequência de amostragem	48 kHz
Conversão AD	24 bits + método AF * O método AF (Adaptive Focus) é um método de propriedade da Roland & BOSS que melhora muito a relação sinal/ruído (S/N) dos conversores AD e DA.
Conversão DA	32 bits
Processamento	Ponto flutuante 32-bit
Efeitos	135 tipos
Memórias	99 (usuário) + 99 (predefinido)
Loop da frase	38 s (MONO) 19 s (STEREO)
Deteção interna do afinador	+/-0,1 cent
Nível de entrada nominal	INPUT: -10 dBu
Nível de entrada máximo	INPUT: +7 dBu
Impedância de entrada	INPUT: 1 M ohm
Nível de saída nominal	OUTPUT (L/MONO, R): -10 dBu PHONES: -10 dBu
Impedância de saída	OUTPUT (L/MONO, R): 1.000 ohm PHONES: 44 ohms
Impedância de carga recomendada	OUTPUT (L/MONO, R): 10.000 ohms ou superior PHONES: 44 ohms ou superior
Controles	Botão ▼, botão ▲, botão CTL1 (C1), botão EXP1, botão ∨, botão ∧, botão MENU, botão EXIT, botão ENTER, botões giratórios 1-3, pedal EXP1, botão FX1/COMP, botão OD/DS, botão AMP/CAB, botão FX2/EQ, botão FX3/MOD, botão DELAY, botão REVERB, botão EDIT, botão PEDAL FX
Tela	LCD gráfica colorida (320 x 240 pontos)
Conectores	Conector INPUT, conectores OUTPUT (L/MONO, R): tipo fone de 1/4 de polegada Conector PHONES: tipo fone miniatura Conector CTL2,3/EXP2: tipo fone TRS de 1/4 de polegada Porta USB COMPUTER: USB Type-C [®] Conector DC IN
Fonte de alimentação	Pilha alcalina (AA, LR6) x 4 Alimentação USB BUS Adaptador AC (série PSA-S, vendido separadamente)
Uso de corrente	250 mA (adaptador AC/bateria) 400 mA (USB)
Duração estimada da bateria em uso contínuo	Alcalina: aprox. 5 horas * Esses valores dependem das condições reais de uso.
Dimensões	307 (L) x 149 (P) x 56 (A) mm 307 (L) x 149 (P) x 73 (A) mm (altura máxima)
Peso	1,2 kg
Acessórios	GUIA DE INICIALIZAÇÃO Pilha alcalina (AA, LR6) x 4 Folheto "Leia-me primeiro"

Opcionais (vendidos separadamente)	Adaptador AC: série PSA-S Comutador de pedal: FS-5U, FS-5L, FS-6, FS-7 Pedal de expressão: EV-30, FV-500L, FV-500H, Roland EV-5 Pedal de expressão MIDI sem fio: EV-1-WL Comutador de pedal sem fio: FS-1-WL Bolsa de transporte: CB-BM-S
---	--

* 0 dBu=0,775 Vrms

* Este documento explica as especificações do produto no momento de emissão do documento. Para obter as informações mais recentes, consulte o website da Roland.

GX-1B
Manual de referência
03
Roland Corporation

© 2026 Roland Corporation