



GX-10

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)	5
Konfigurieren des Instrumenten-Eingangs	7
Benennen der INPUT SETTINGS: 1–10	10
Auswahl des angeschlossenen Verstärkers	12
Anpassen der Lautstärke	12
Verwendung des Stimmgeräts	13
Spielen des Geräts.....	17
Auswahl eines Speicherplatzes (Memory)	17
Auswahl des Control Mode	17
Der Play-Bildschirm	24
Zuweisen von Favorite-Parametern für die [1]–[4]-Regler..	27
Editieren: Effekte.....	29
Grundsätzlicher Vorgang für das Editieren von Effekten	29
Positionieren der Effekte	31
Umschalten der Tones ohne Unterbrechung des Sounds..	38
Ausklingen des Effekts (Delay, Reverb, usw.) nach	
Ausschalten des Effekts (Carryover)	38
Sichern von Speicherplätzen (WRITE)	40
Editieren: MENU.....	42
Grundsätzliche Bedienung im MENU-Bereich	42
Einstellen der Helligkeit des Bildschirms	43
Einstellen der Farben für den Bildschirm und die	
Fußschalter	44
Abrufen der Werksvoreinstellungen (Factory Reset)	46
Anschließen an einen Rechner.....	49
Kabellose Verbindung zu einem Mobilgerät	50
Befestigen des BT-DUAL	50
Abspielen des Audiosignals eines Mobilgeräts über das	
Gerät	50
Steuern des GX-10 über eine auf einem externen	
Mobilgerät installierten app	52
Einstellungen für die Fußschalter und das Expression-	
Pedal	53
Zuweisen einer Funktion	53
ASSIGN SETTING	55
ASSIGN Parameter-Liste.....	57
Vornehmen der Zuordnungen im Effect Edit-Bildschirm	
(Quick Assign).....	60
Liste der Ziel-Parameter (TARGET)	62
Das Virtual Expression Pedal-System (Internal Pedal /	
Wave Pedal)	85
Einstellen des Expression-Pedals (Pedal Calibration)	85
Anschließen externer Pedale	87
Looper	89
Liste der Fehlermeldungen	92
Technische Daten.....	93

Vorbereitungen

Dieses Kapitel beschreibt, wie das GX-10 bedient wird, inkl. Anschließen der externen Geräte, Verwenden der Instrumente, Vornehmen der Grundeinstellungen für den verwendeten Verstärker und mehr.

Anschließen an externes Equipment

* Um Fehlfunktionen bzw. eventuellen Beschädigungen vorzubeugen, regeln Sie immer die Lautstärke auf Minimum und lassen Sie alle Geräte ausgeschaltet, wenn Sie Kabelverbindungen vornehmen.



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.
SEND/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-10 einsetzen. 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.
CTL 2,3/EXP 2	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 Benutzung von Expression-Pedalen anderer Hersteller kann Fehlfunktionen zur Folge haben. * Weitere Details zu den Fußschalter-Einstellungen finden Sie unter „Anschließen externer Pedale (S. 87)“.
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. 50)"

Vorbereitungen

Bezeichnung der Buchse bzw. des Anschlusses	Beschreibung
 (USB COMPUTER)	Mithilfe eines USB-Kabels können Sie das Gerät mit einem Rechner verbinden und Audio- und MIDI-Daten zwischen dem GX-10 und dem Rechner austauschen. Sie können den speziellen GX-10 Editor verwenden, um die Sounds zu editieren und zu verwalten. * Verwenden Sie kein USB-Kabel, das nur für Aufladezwecke gedacht ist. Aufladekabel können keine Daten übertragen.
DC IN	zum Anschluss des beigefügten AC-Adapters.
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.

- 1 Regeln Sie die Lautstärke des externen Geräts auf Minimum.
- 2 Schließen Sie das externe Equipment an die OUTPUT-Buchse(n) an.
- 3 Schließen Sie die Gitarre an die INPUT-Buchse an.
- 4 Drücken Sie den [POWER]-Taster, um das GX-10 einzuschalten.

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



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 unter „Die Automatische Abschaltfunktion (AUTO OFF) (S. 5)“.

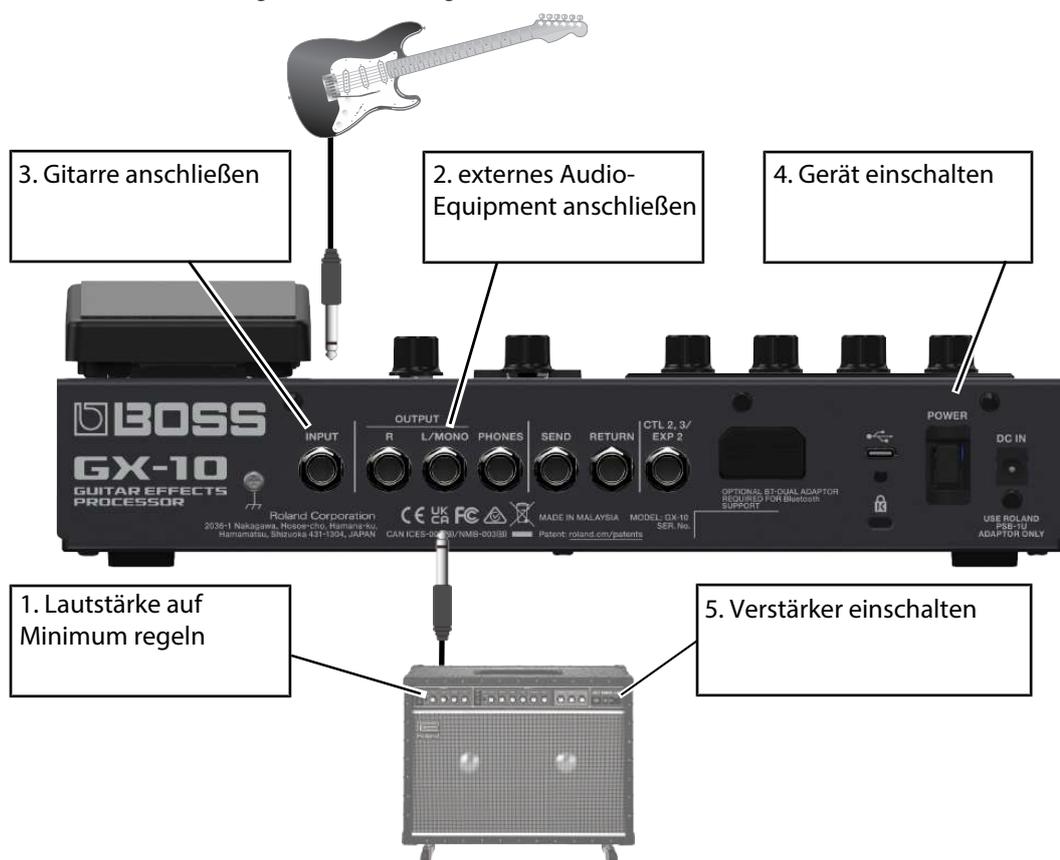
- 5 Wenn Sie diese Einstellung später verändern möchten, berühren Sie <EXIT>.
- 6 Schalten Sie den Verstärker ein.

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).

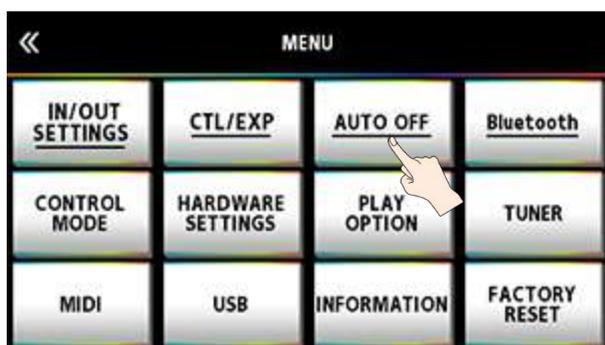
- Wenn das Gerät ausgeschaltet wird, werden alle bis dahin nicht gesicherten Einstellungen gelöscht. Sichern Sie daher wichtige Einstellungen, bevor das Gerät ausgeschaltet wird.
- Wenn Sie die automatische Abschaltung deaktivieren möchten, stellen Sie den Parameter „Auto Off“ auf „Off“. Wenn diese Einstellung 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.



Vorbereitungen

- 2 Berühren Sie <AUTO OFF>.



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



Wert	Beschreibung
OFF	Das Gerät wird nicht automatisch ausgeschaltet.

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

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

Eine der folgenden Anzeigen erscheint.



- 4 Drücken Sie mehrfach den [EXIT]-Taster, um wieder den Play-Bildschirm aufzurufen.

HINWEIS

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

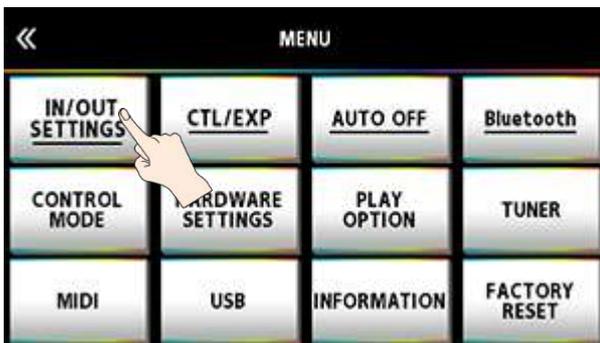
Dieser Abschnitt beschreibt, wie Sie im Gerät das angeschlossene Instrument (Gitarre/Bass) auswählen und den Eingangspiegel des Geräts an den Ausgangspiegel des Instruments anpassen.

Vorbereitungen

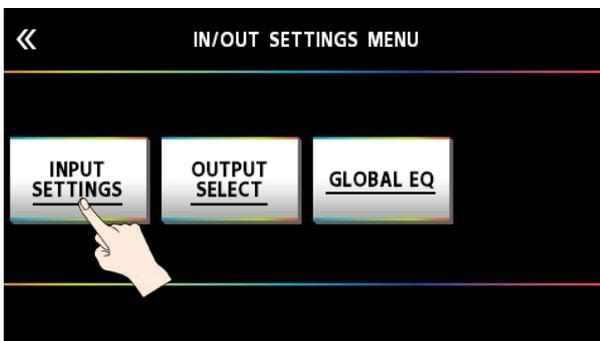
- 1 Drücken Sie den [MENU]-Taster.



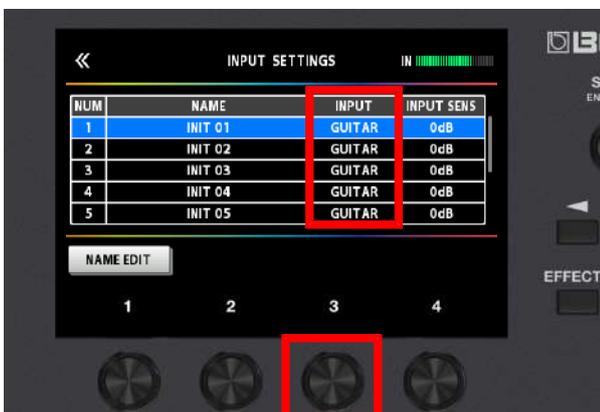
- 2 Berühren Sie <IN/OUT SETTINGS> auf dem Bildschirm (oder drücken Sie den [1]-Regler).



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

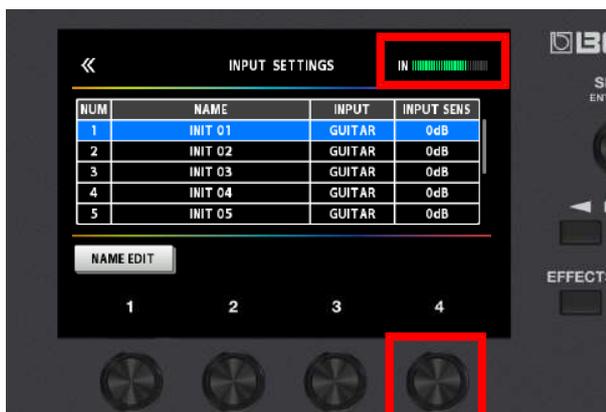


- 4 Drehen Sie den [3]-Regler, um „GUITAR“ oder „BASS“ auszuwählen.



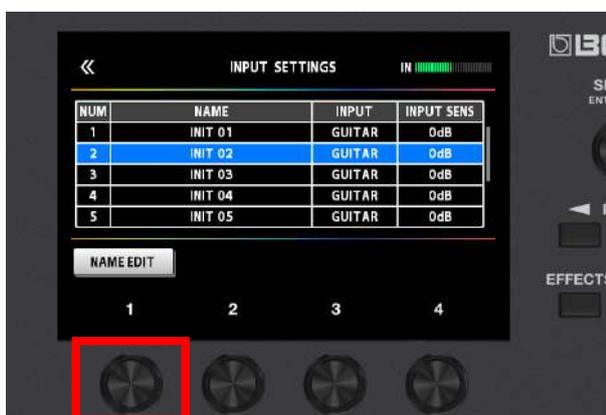
- 5 Stellen Sie mit dem [4]-Regler den Eingangspegel ein und achten Sie dabei auf das Level Meter oben rechts im Bildschirm.

Stellen Sie den Eingangspegel so ein, dass die gelbe Peak-Anzeige bei lautem Akkordspiel der Saiten nur kurz gelb aufleuchtet.



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

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



HINWEIS

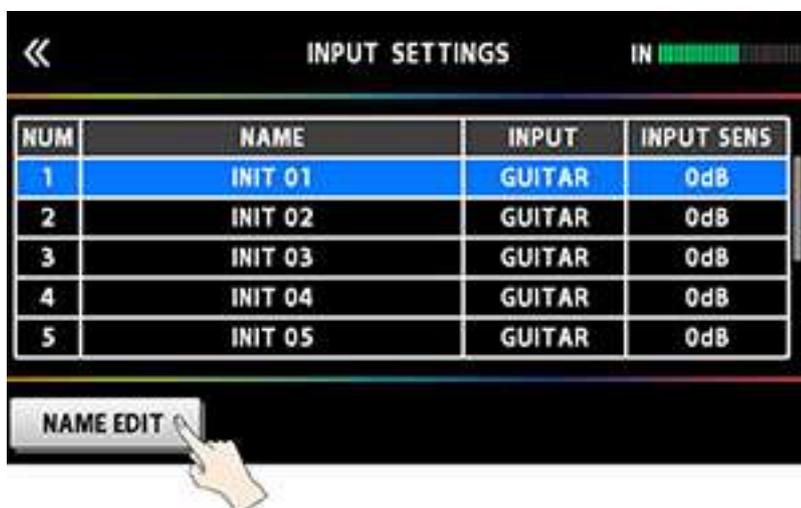
- Sie können INPUT SETTINGS für jeden der Speicherplätze auswählen. Wählen Sie für INPUT SETTING bei MASTER eine der Einstellungen „1–10“ oder „SYSTEM“ als letzte Komponente in der Effektkette aus.



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

Benennen der INPUT SETTINGS: 1–10

- Berühren Sie <NAME EDIT> auf dem Bildschirm.



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



Bedienvorgang	Funktion
Drehen des [2]-Reglers	bestimmt den Zeichen-Typ
Drehen des [3]-Reglers	schaltet die Groß- und Kleinschreibung um
Drücken des [3]-Reglers	löscht ein Zeichen (Delete)
Drücken des [4]-Reglers	fügt ein Zeichen ein (Insert)
Drehen des [SELECT]-Reglers	verändert das Zeichen
Drücken des PAGE [◀] [▶]-Tasters	bewegt den Cursor
Berühren von <DELETE ALL>	löscht alle Zeichen

- 3 Berühren Sie <EXEC: [WRITE]>.

HINWEIS

Alternative: Drücken Sie den [WRITE]-Taster.

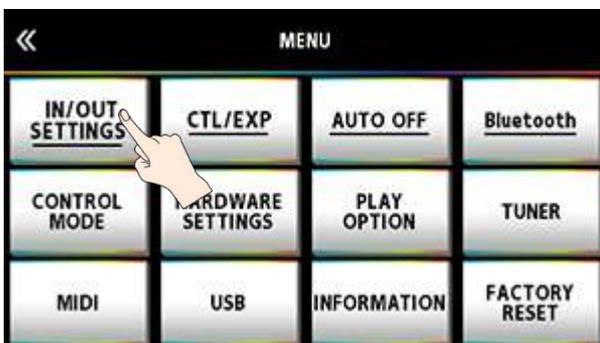


Auswahl des angeschlossenen Verstärkers

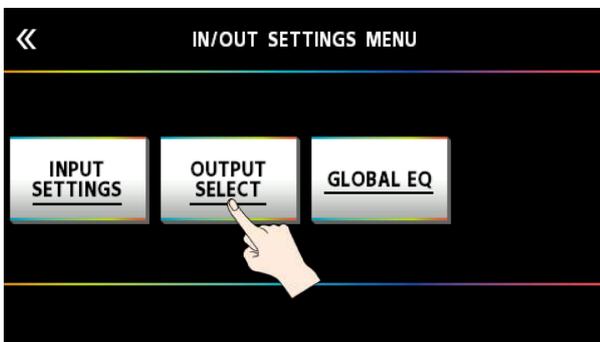
- 1 Drücken Sie den [MENU]-Taster.



- 2 Berühren Sie <IN/OUT SETTINGS> auf dem Bildschirm (oder drücken Sie den [1]-Regler).



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



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

* Details zu den Verstärkertypen finden Sie im Dokument „GX-10 Parameter Guide“ (BOSS-Internetseite).

HINWEIS

Um alle Vorteile des GX-10 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-10 besitzt sowohl ein konventionelles monophones Stimmgerät (Stimmen einer Saite z. Zt.) und einen Polyphonic Tuner, mit dem alle offenen Saiten gleichzeitig gestimmt werden können.

- 1 Drücken Sie gleichzeitig die Schalter [▼] und [▲].



Der Tuner-Bildschirm erscheint.

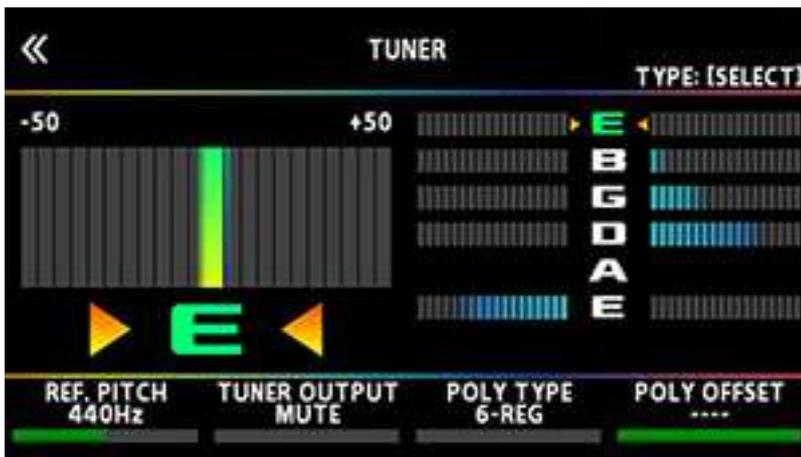
HINWEIS

- Sie können das Stimmgerät auch über den Play-Bildschirm aufrufen, indem Sie den PAGE [◀]-Taster drücken.
→ ["Der Play-Bildschirm \(S. 24\)"](#)
- 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 \(S. 53\)“](#).

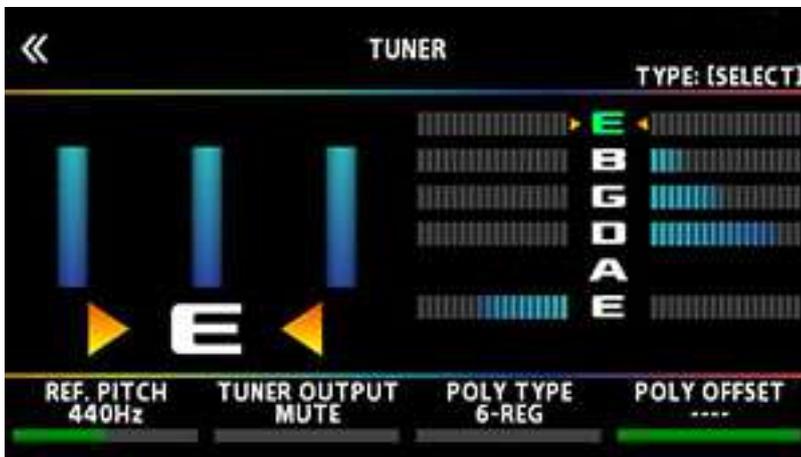
Umschalten des Tuner-Bildschirms

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

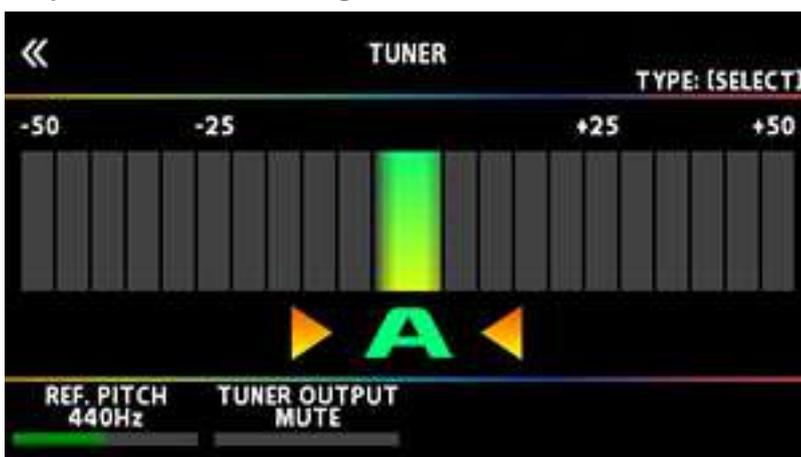
Monophonic (Normal)/Polyphonic-Anzeige



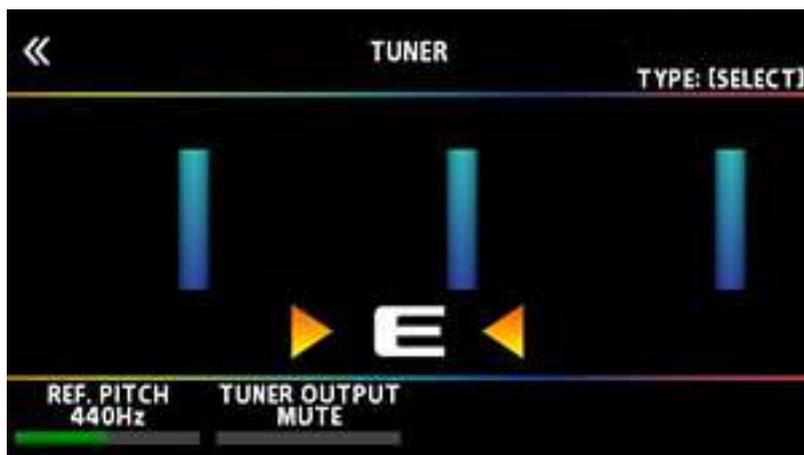
Monophonic (Streaming)/Polyphonic-Anzeige



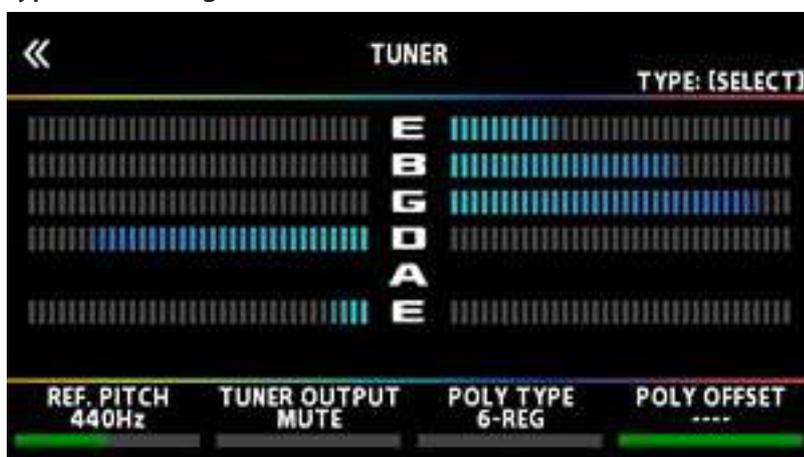
Monophonic (Normal)-Anzeige



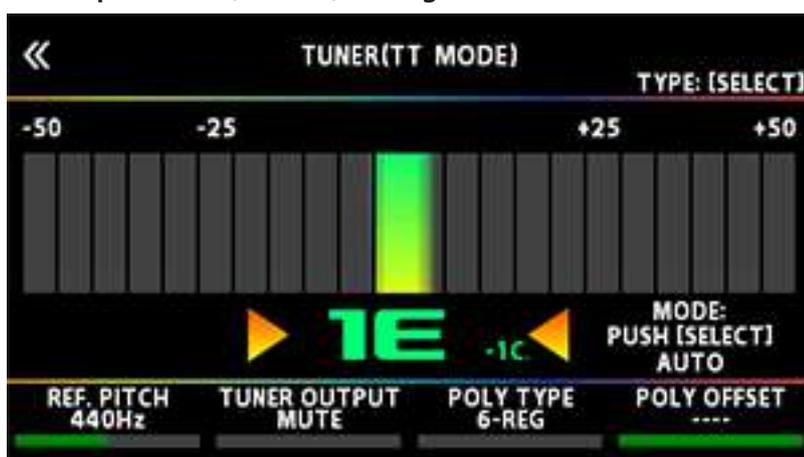
Monophonic (Streaming)-Anzeige



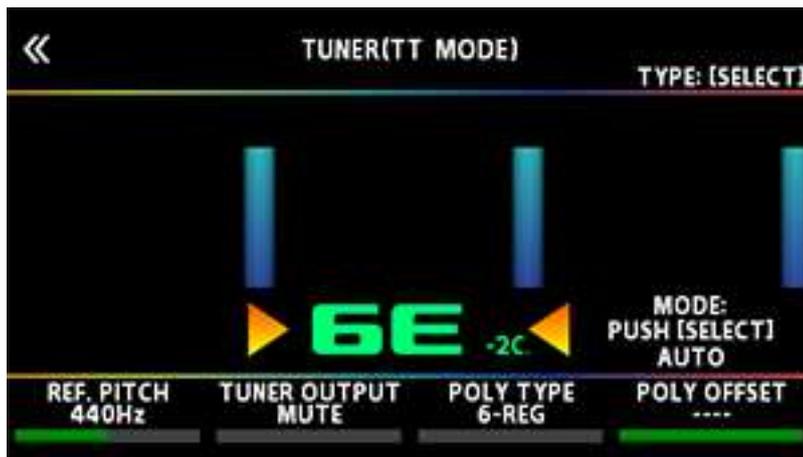
Polyphonic-Anzeige



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-10 geleitete Gitarrensicht unverändert (ohne Effekte) ausgegeben. Alle Effekte sind dabei ausgeschaltet.
		THRU	Während des Stimmvorgangs wird das Gitarrensicht mit Effekten ausgegeben. * nur für das monophone Stimmgerät.
[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.
[4]	POLY OFFSET	-5--1, ----	bestimmt die Referenz-Tonhöhe des polyphonen Stimmgeräts in Halbtönen relativ zur Standard-Stimmung.

Spiele des Geräts

Im nachfolgenden Abschnitt werden die verschiedenen Spielfunktionen erklärt, z.B. das Auswählen der im GX-10gespeicherten Preset- und User-Einstellungen, das Ein- und Ausschalten der Effekte, die unterschiedlichen Bildschirm-Anzeigen und mehr.

Auswahl eines Speicherplatzes (Memory)

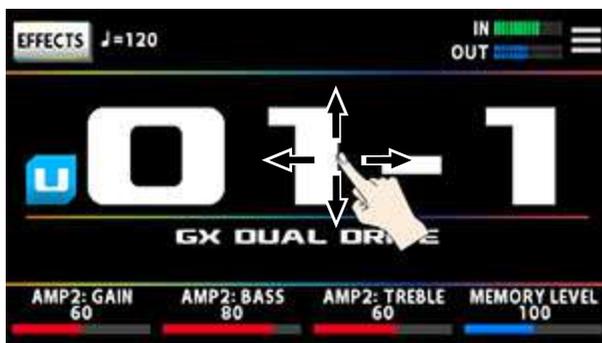
Die Kombination von Effekten und deren Einstellungen wird als „Memory“ (Speicher) bezeichnet.

Eine Gruppe von drei Speicherplätzen wird als „Bank“ bezeichnet.

Memory-Typ	Beschreibung
User Memory (U01-1–U66-3)	Diese Speicherplätze können überschrieben werden.
Preset Memory (P01-1–P33-3)	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 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.

Auswahl des Control Mode

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

Das GX-10 besitzt drei Control Modes.

Gehen Sie auf die Seite der Control Modes, um mehr über die Arbeitsweise eines Control Mode zu erfahren.

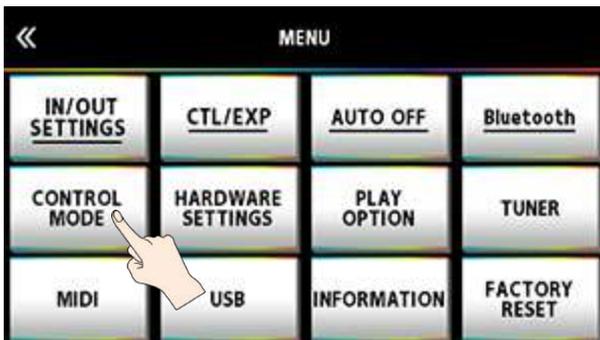
Control Mode	Beschreibung
UP/DOWN (Up/Down Mode) (S. 18)	In diesem Modus werden die Speicherplätze nacheinander aufgerufen. * Dieses ist die Werksvoreinstellung.

Control Mode	Beschreibung
BANK NUM (Bank/Number Mode) (S. 19)	In diesem Modus werden die Speicherplätze 1–3 für jede Bank umgeschaltet. Um in diesem Modus die Bank umzuschalten, drücken Sie gleichzeitig die Schalter [▼] und [▲] oder [▲] und [C1].
MANUAL (Manual Mode) (S. 21)	In diesem Modus werden über die einzelnen Pedalschalter die entsprechend zugewiesenen Funktionen ausgeführt.

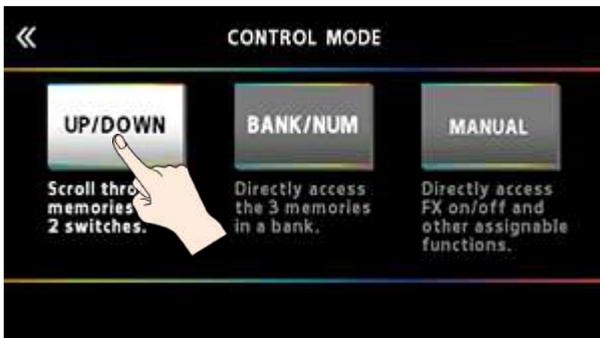
- 1 Drücken Sie den [MENU]-Taster.



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



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



UP/DOWN (Up/Down Mode)

In diesem Modus werden die Speicherplätze nacheinander aufgerufen.

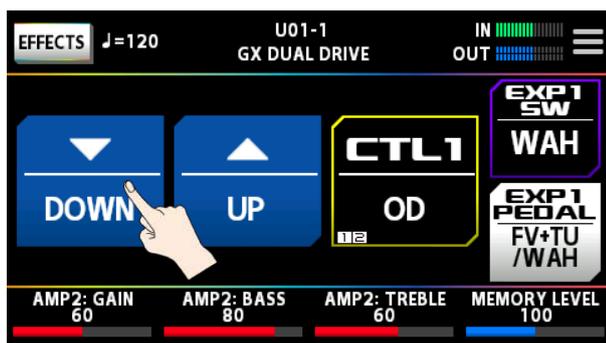
* Dieses ist die Werksvoreinstellung.



[▼]-Schalter	[▲]-Schalter	[C1]-Schalter
wählt den jeweils vorherigen Speicherplatz aus.	wählt den jeweils nachfolgenden Speicherplatz aus.	führt die zugewiesene Funktion aus.

HINWEIS

- Sie können die Speicherplätze auch durch Drehen des [SELECT]-Reglers unterhalb des Bildschirms umschalten.
- Im Control Mode-Bildschirm können Sie die Speicherplätze umschalten, indem Sie eines der Felder DOWN oder UP berühren.



BANK NUM (Bank/Number Mode)

In diesem Modus können die drei Speicherplätze der ausgewählten Bank umgeschaltet werden. Sie können die Bänke umschalten und deren Speicherplätze abrufen.



Bank Down (verringern)

Bank Up (erhöhen)

Gedrückt halten, um die Speichernummern schnell fortlaufend zu verändern.

[▼]-Schalter	[▲]-Schalter	[C1]-Schalter
wählt den ersten Speicherplatz innerhalb der Bank aus.	wählt den zweiten Speicherplatz innerhalb der Bank aus.	wählt den dritten Speicherplatz innerhalb der Bank aus.

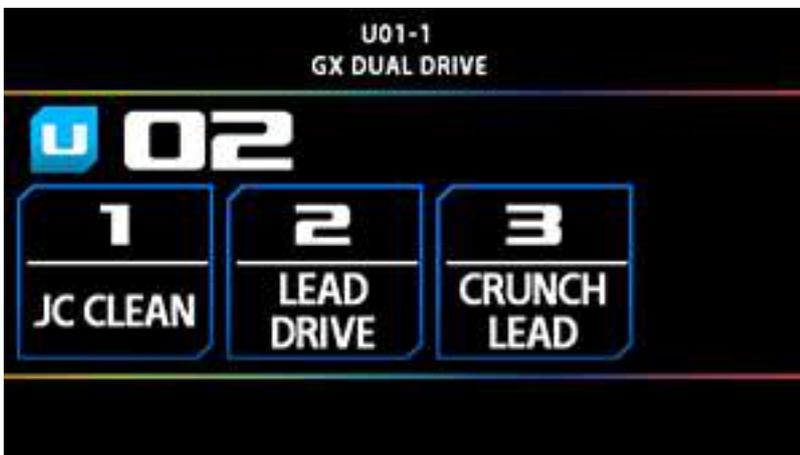
Umschalten der Bänke und Speicherplätze

Das nachfolgende Beispiel beschreibt, wie von 01-1 auf 02-3 umgeschaltet wird.

- 1 Drücken Sie im Bank/Number Mode gleichzeitig die Schalter [▲] und [C1].



Die nachfolgende Bank (02) und deren Speicherplätze (1–3) werden in einem neuen Fenster wie folgt angezeigt.



- 2 Drücken Sie den [C1]-Schalter, welcher der Speichernummer 3 entspricht.



Damit wird auf die Bank-Nummer 2 / Speichernummer 3 umgeschaltet.



HINWEIS

- Bei den PLAY OPTION-Einstellungen können Sie bestimmen, ob der Speicherplatz direkt nach Wechseln der Bank oder erst nach Auswahl des Speicherplatzes aufgerufen werden soll.
- Die Current Number-Funktion kann nur im BANK/NUM Mode verwendet werden. Weitere Informationen zu den PLAY OPTION-Einstellungen und zur Current Number-Funktion finden Sie im Dokument „GX-10 Parameter Guide“ (BOSS-Internetseite).
- Sie können die Speicherplätze auch durch Drehen des [SELECT]-Reglers unterhalb des Bildschirms umschalten.
- Berühren Sie das Feld des gewünschten Speicherplatzes, um diesen auszuwählen.



MANUAL (Manual Mode)

In diesem Modus werden über die einzelnen Pedalschalter die entsprechend zugewiesenen Funktionen ausgeführt. Diese Einstellung kann für jeden einzelnen Speicherplatz und für den Systembereich vorgenommen werden.



[▼]-Schalter	[▲]-Schalter	[C1]-Schalter
führt die zugewiesene Funktion aus.	führt die zugewiesene Funktion aus.	führt die zugewiesene Funktion aus.

Sie können die nachfolgend beschriebene Methode verwenden, um auf den Manual Mode umzuschalten, zusätzlich zur Option der Auswahl über den MENU-Bildschirm (siehe „Auswahl des Control Mode (S. 17)“).

1 Drücken Sie im Up/Down Mode gleichzeitig die Schalter [▲] und [C1].

* Sie können dieses auch über ein externes Pedal ausführen, welches diese Funktion zugewiesen hat. Siehe „Zuweisen einer Funktion (S. 53)“.

Zuweisen von Funktionen auf die Schalter im Manual Mode

Im Manual Mode können die den [▼][▲][C1]-Schaltern zugewiesenen Funktionen wie folgt verändert werden.

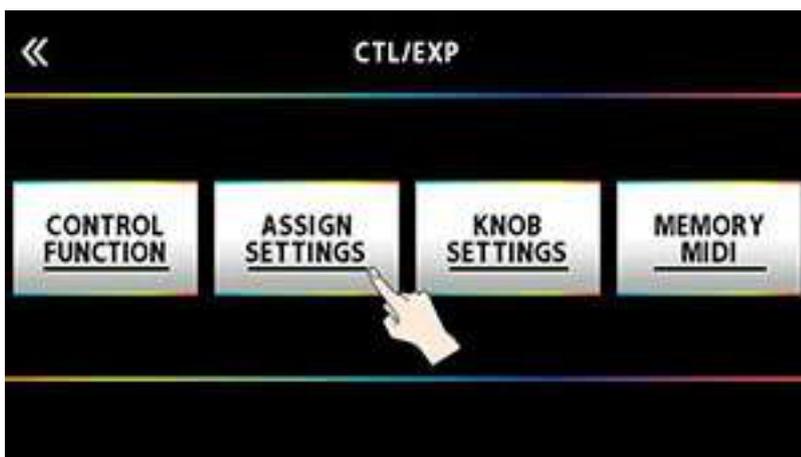
1 Drücken Sie den [MENU]-Taster.



2 Berühren Sie <CTL/EXP>.



- 3 Berühren Sie <ASSIGN SETTINGS>.

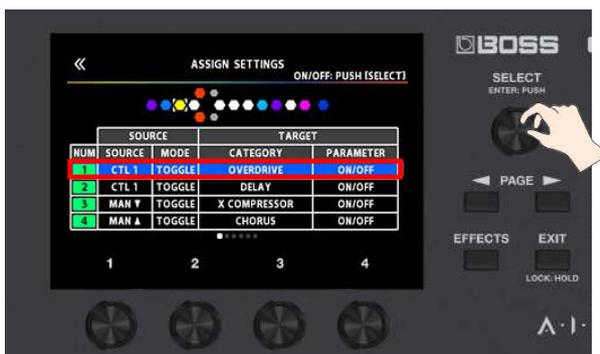


Der ASSIGN SETTINGS-Bildschirm erscheint.



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

Drehen des Reglers wählt die Symbole in der Vertikalen aus.



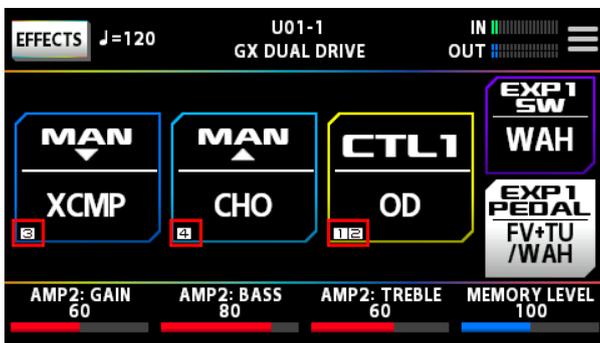
- 5 Verwenden Sie die [1]–[4]-Regler, um Parameter auszuwählen bzw. Werte zu verändern.

Regler	Einstellung	Beschreibung
[1]	SOURCE	bestimmt den Schalter, dessen Funktion für den Manual Mode eingestellt wird.

Spielein des Geräts

Regler	Einstellung	Beschreibung
[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 loslassen, wird die Funktion wieder ausgeschaltet.
[3]	CATEGORY	bestimmt den Effekt, der über den Fußschalter gesteuert wird.
[4]	PARAMETER	bestimmt den Parameter des mit dem [3]-Regler gewählten Effekts, der mit dem Fußschalter gesteuert werden soll.

Die einem Schalter zugewiesene ASSIGN NUMBER (NUM) wird im Control Mode-Bildschirm angezeigt.



Im ASSIGN SETTINGS-Bildschirm können Sie weitere Funktionen für den Manual Mode außer denen für die Fußschalter einstellen. Weitere Details finden Sie unter „ASSIGN SETTING (S. 55)“.

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).



Memory Number Display Mode (Werksvoreinstellung)

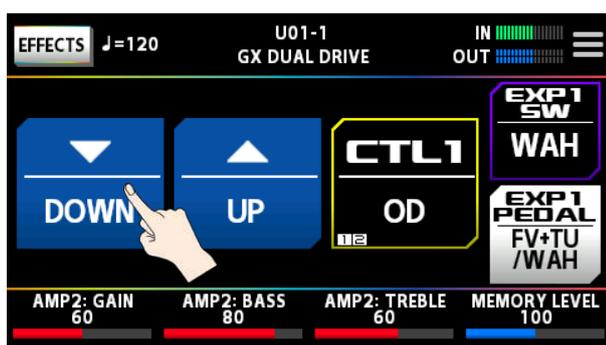


Memory Name Display Mode



Control Mode

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



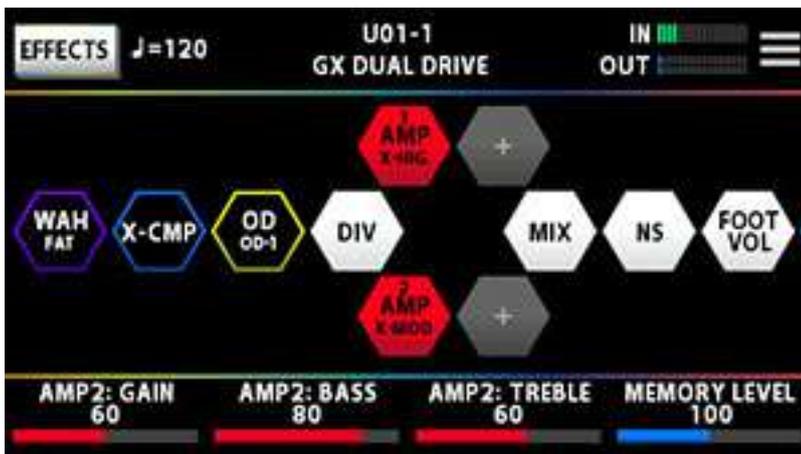
HINWEIS

Das Gerät zeigt den Control Mode an, wenn Sie nach Auswahl von **BANK NUM (Bank/Number Mode)** (S. 19) den Play-Bildschirm auswählen.



Chain Mode

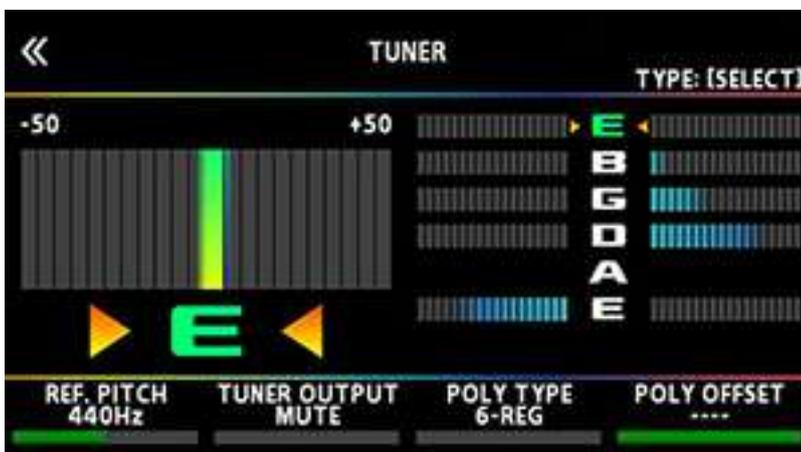
In diesem Modus wird die Reihenfolge der Effekte des ausgewählten Speicherplatzes angezeigt.



* 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. 29)“.

Tuner Mode

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



HINWEIS

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 unterhalb 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.

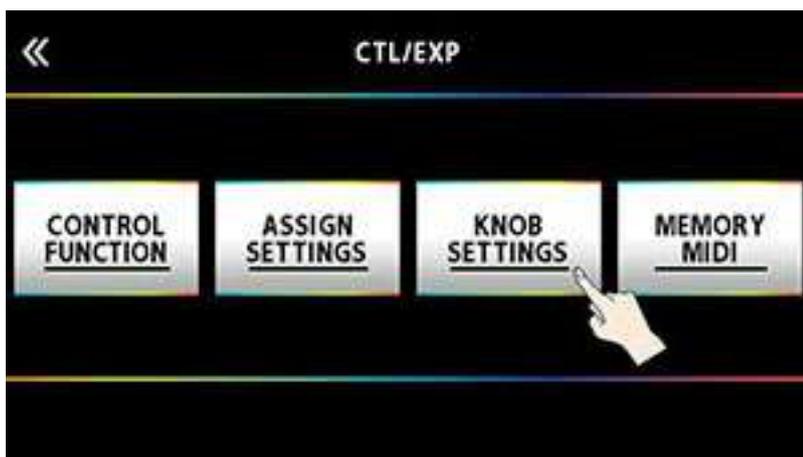
- 1 Drücken Sie den [MENU]-Taster.



- 2 Berühren Sie <CTL/EXP>.

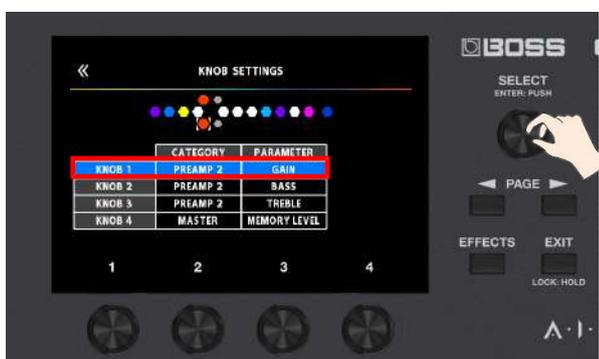


- 3 Berühren Sie <KNOB SETTINGS>.



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

Drehen des Reglers wählt die Symbole in der Vertikalen aus.



- 5 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. 62)“.

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

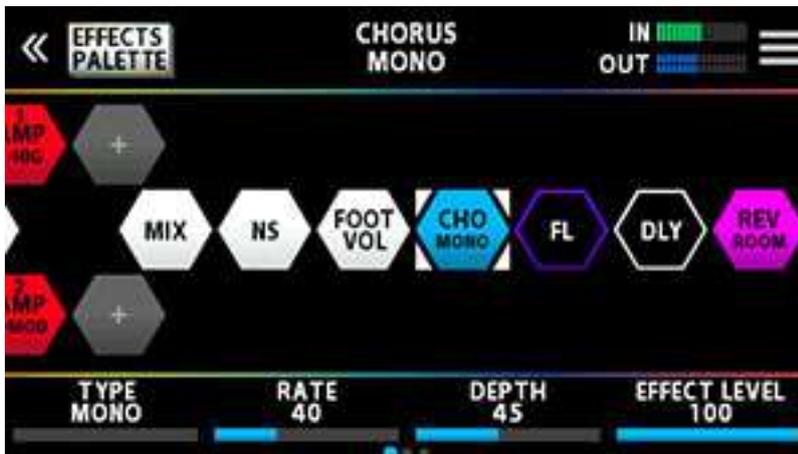
Effektketten-Bildschirm

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.

- 1 Berühren Sie <EFFECTS> oben links im Bildschirm.



Der Effektketten-Bildschirm wird aufgerufen.



- 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



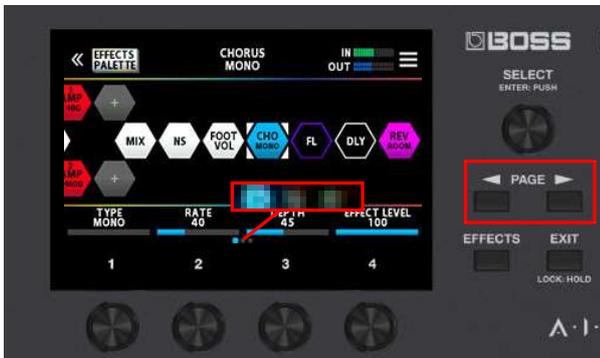
HINWEIS

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

Editieren: Effekte

- 3 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.

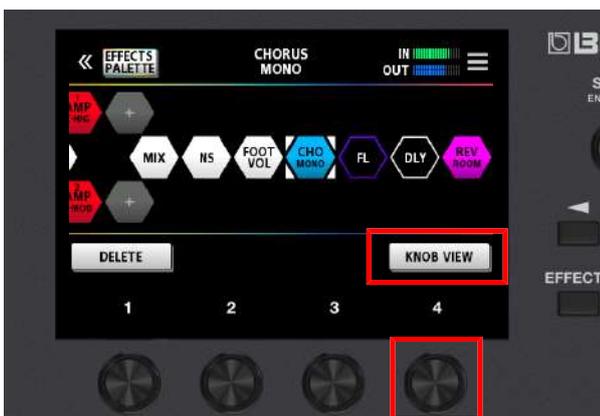
HINWEIS

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 editiert werden können.

- 1 Berühren Sie in der Mitte des Bildschirms das Symbol des Effekts innerhalb der Effektkette, der eingestellt werden soll.
- 2 Berühren Sie  oben rechts im Bildschirm.
- 3 Berühren Sie < KNOB VIEW > (Alternative: Drücken Sie den [4]-Regler).

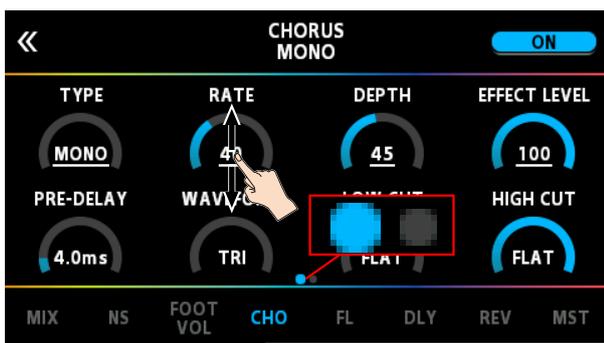


Der Edit-Bildschirm (KNOB VIEW) erscheint.

HINWEIS

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

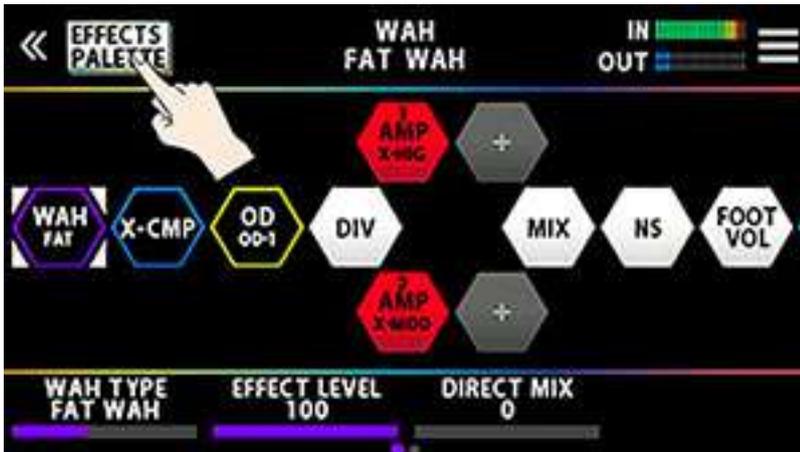
Type	Maximale Anzahl der Effekte, die positioniert werden können
Gleicher Effekt	9
AMP	2
LOOPER	1
DIVIDER/MIXER	1
SEND/RETURN	1

HINWEIS

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)

- 1 Berühren Sie <EFFECTS PALETTE>.



In der obersten Zeile (Palette) des Bildschirms werden alle Effekte angezeigt, die im GX-10 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.



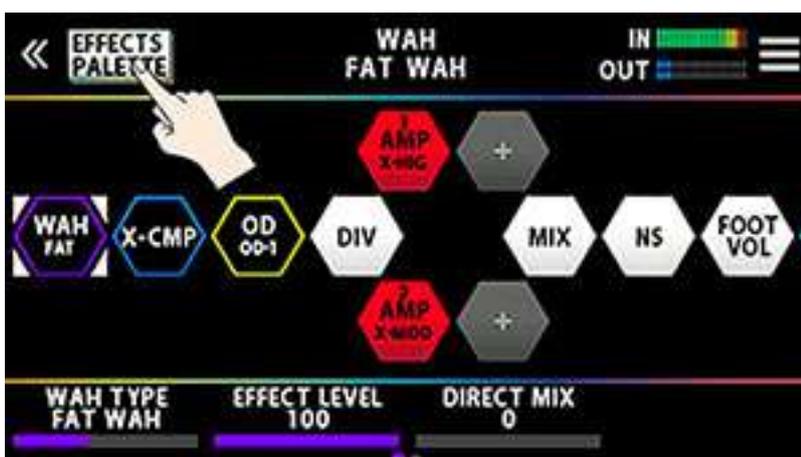
- 3 Wenn das „+“-Symbol erscheint, heben Sie den Finger an.



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

Ersetzen von Effekten (Overwrite)

- 1 Berühren Sie <EFFECTS PALETTE>.



In der obersten Zeile (Palette) des Bildschirms werden alle Effekte angezeigt, die im GX-10 verfügbar sind.

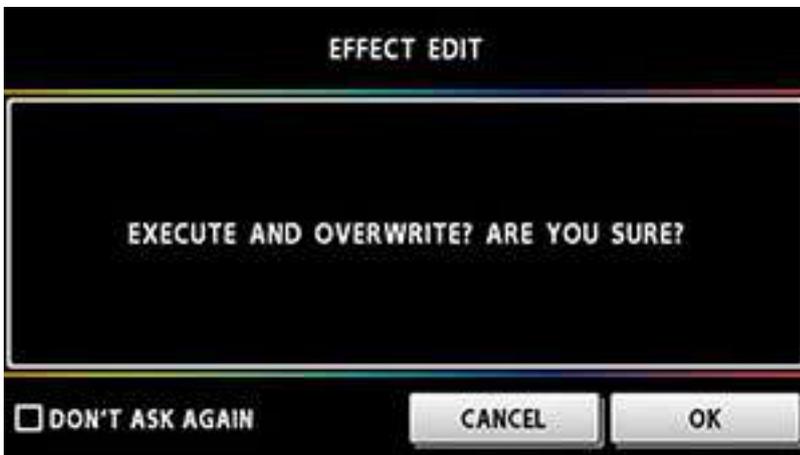


- 2 Ziehen Sie den gewünschten Effekt von der obersten Zeile des Bildschirms auf den Effekt in der Kette, der ersetzt werden soll.

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



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



- 3 Berühren Sie <OK>.

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

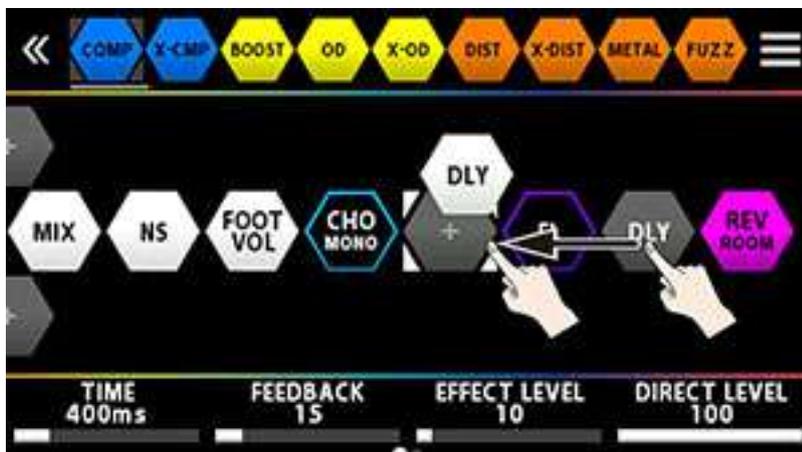


HINWEIS

- 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 gewählten 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 die Checkbox für DON'T ASK AGAIN< unten links im Bildschirm und berühren Sie dann <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 gewünschte 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.



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

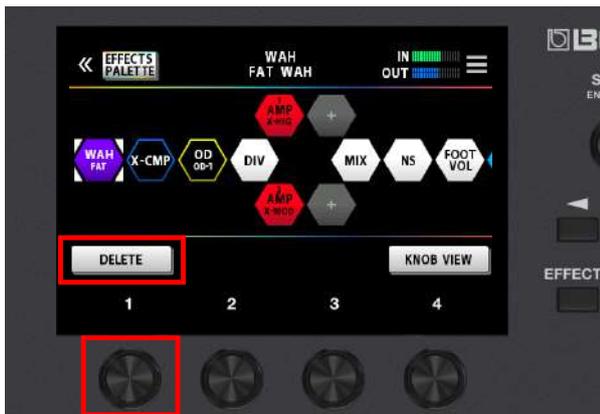
Um den Vorgang abzubrechen, berühren Sie <CANCEL> oder drücken Sie den [3]-Regler.

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

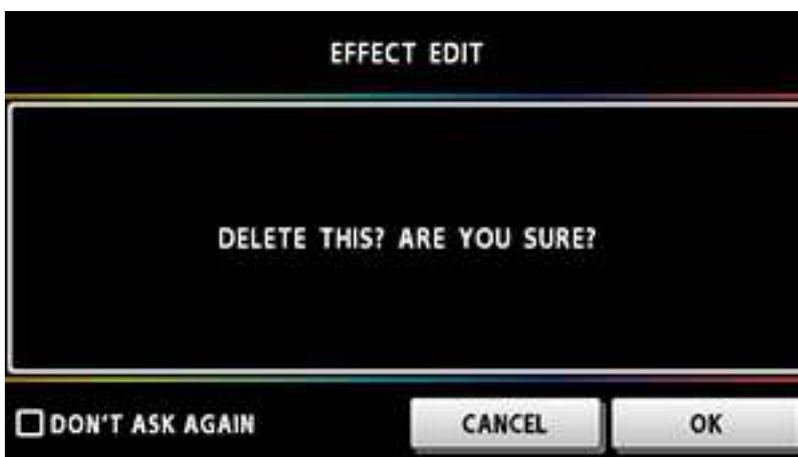
- 1 Berühren Sie in der Mitte des Bildschirms das Symbol des Effekts, der innerhalb der Effektkette gelöscht werden soll.

- 2 Berühren Sie  oben rechts im Bildschirm.

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



Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.



- 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 die Checkbox für <☐DON'T ASK AGAIN> unten links im Bildschirm und berühren Sie dann <OK>, wenn Sie die Bestätigungsabfrage beim nächsten Löschvorgang nicht mehr sehen möchten.

Anordnen der Effekte mithilfe der Tasten und Regler

Sie können Effekte auch mit den Tastern und Reglern einfügen, überschreiben und entfernen, ohne den Bildschirm berühren zu müssen.

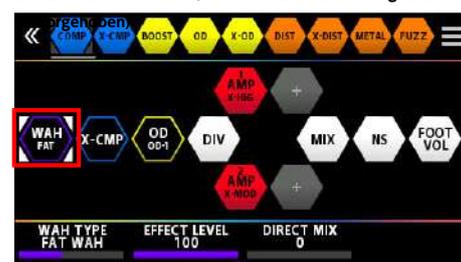
Einfügen eines Effekts

- 1 Drücken Sie den [EFFECTS]-Taster, um zwischen Palette und Effektkette umzuschalten.

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



Die Effektkette ist aktiv (der in der Effektkette ausgewählte Effekt ist)



Umschalten über den [EFFECTS]-Taster

- 2 Wählen Sie mit dem [SELECT]-Regler den Effekt aus, der vor (links) der Position liegt, an der Sie einen Effekt aus der Palette einfügen möchten.

Editieren: Effekte

- 3 Drücken Sie den [EFFECTS]-Taster, um die Palette zu aktivieren.
- 4 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.

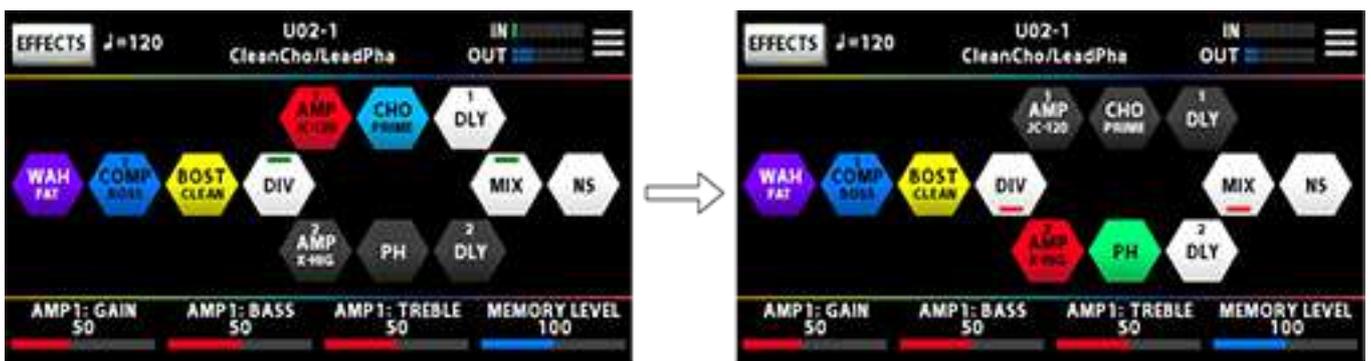
Umschalten der Tones ohne Unterbrechung des Sounds

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.

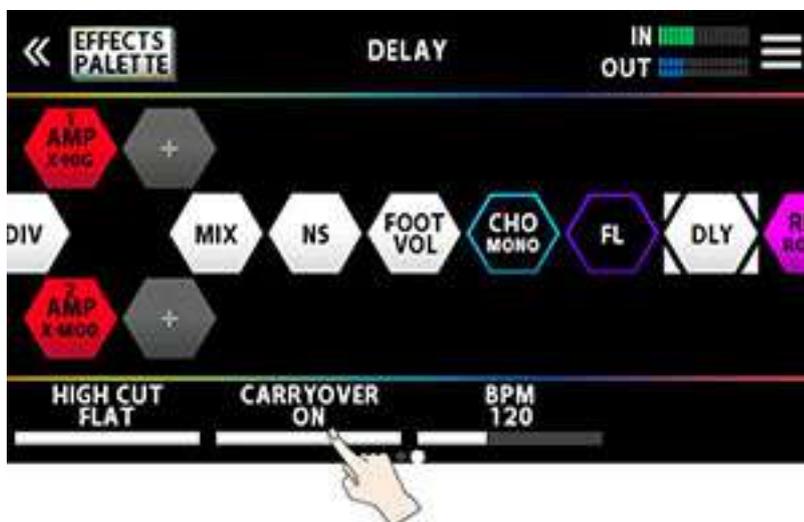
- Stellen Sie für die beiden aufeinander folgenden Speicherplätze die gleichen Effekte, Effektypen und die gleiche Effekt-Reihenfolge (Effektkette) ein. Wählen Sie auch den gleichen Effektyp aus.

- Stellen Sie in 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 Speicherplätzen (WRITE)

Wenn Sie Einstellungen eines Speicherplatzes verändert haben, sollten Sie die Änderungen im User-Bereich wie nachfolgend beschrieben sichern. Wenn Sie die Änderungen nicht speichern, gehen die noch nicht gesicherten Einstellungen verloren, wenn Sie das Gerät ausschalten oder einen anderen Speicherplatz auswählen.

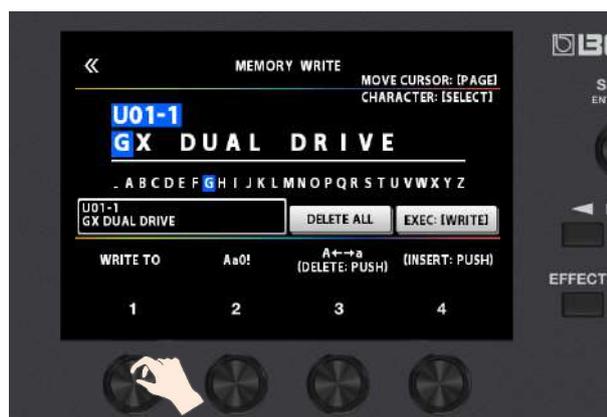
- 1 Drücken Sie den [WRITE]-Taster.



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



- 3 Wählen Sie mit dem [1]-Regler die gewünschte Ziel-Speichernummer aus (U01-1–U66-3).



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
Drehen des [2]-Reglers	bestimmt den Zeichen-Typ
Drehen des [3]-Reglers	schaltet die Groß- und Kleinschreibung um
Drücken des [3]-Reglers	löscht ein Zeichen (Delete)
Drehen des [SELECT]-Reglers	verändert das Zeichen
Drücken des [4]-Reglers	fügt ein Zeichen ein (Insert)
Drücken der [◀] [▶]-Taster	bewegt den Cursor
Berühren von <DELETE ALL>	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 einen Speicherplatz 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 verschoben. (Memory U02-1 wird zu U02-2.)

Editieren: MENU

In diesem Bereich können Sie Einstellungen vornehmen, die den gesamten Bereich des GX-10 betreffen (System-Parameter).

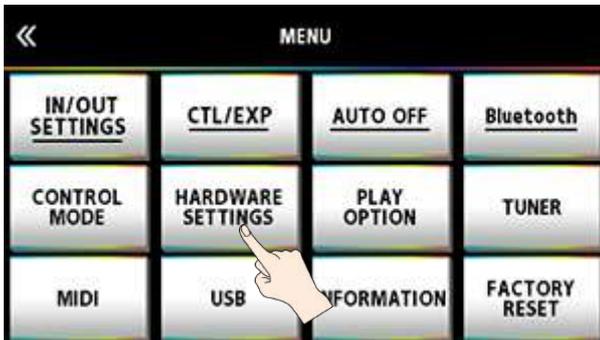
Grundsätzliche Bedienung im MENU-Bereich

Details zu den Parametern (SYSTEM-Parameter) finden Sie im Dokument „GX-10 Parameter Guide“ (BOSS-Internetseite).

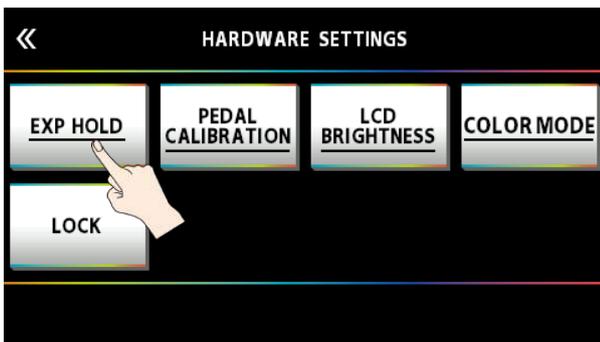
- 1 Drücken Sie den [MENU]-Taster.



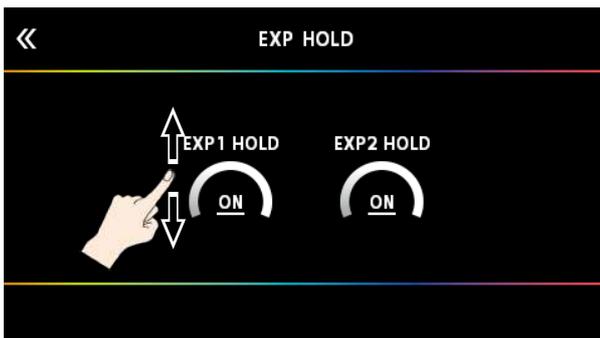
- 2 Berühren Sie das Symbol der gewünschten Parameter-Sektion.



Abhängig vom ausgewählten Parameter erscheint ggf. ein Sub-Menü. Berühren Sie das gewünschte Parameter-Symbol.



- 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, mittlere oder untere Symbolreihe aus.

Die Parametersymbole in der ausgewählten Reihe sind unterstrichen.

Anzeige, wenn die obere Symbolreihe ausgewählt ist
(die Parametersymbole in der oberen Reihe sind unterstrichen)

Anzeige, wenn die mittlere Symbolreihe ausgewählt ist
(die Parametersymbole in der mittleren Reihe sind unterstrichen)



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

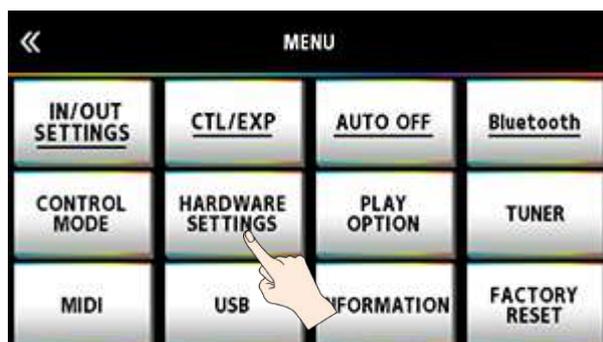
Einstellen der Helligkeit des Bildschirms

Gehen Sie wie folgt vor, um die Helligkeit des Bildschirms einzustellen.

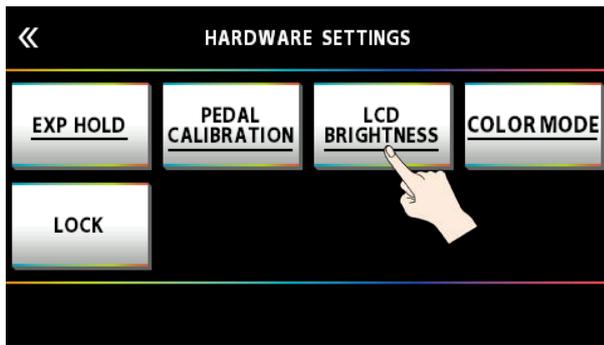
- 1 Drücken Sie den [MENU]-Taster.



- 2 Berühren Sie <HARDWARE SETTINGS>.



- 3 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

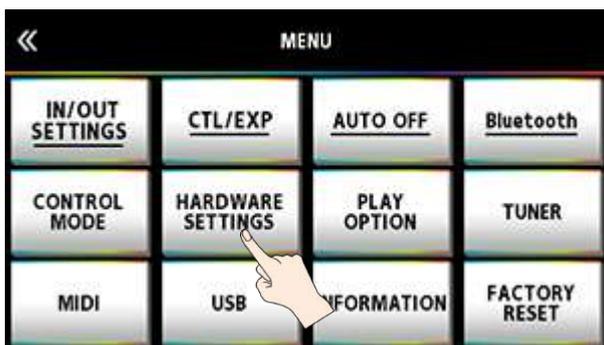
Diese Funktion beinhaltet die Einstellungen für die Farbe des Bildschirms und der LED-Anzeigen.

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

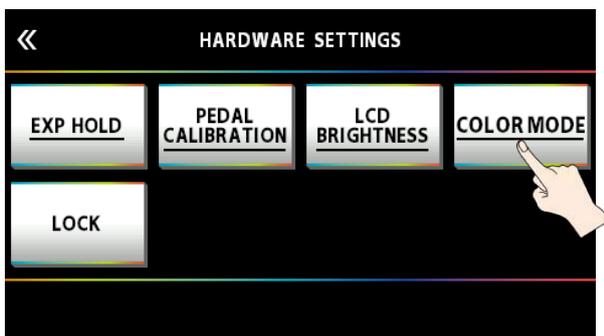
- 1 Drücken Sie den [MENU]-Taster.



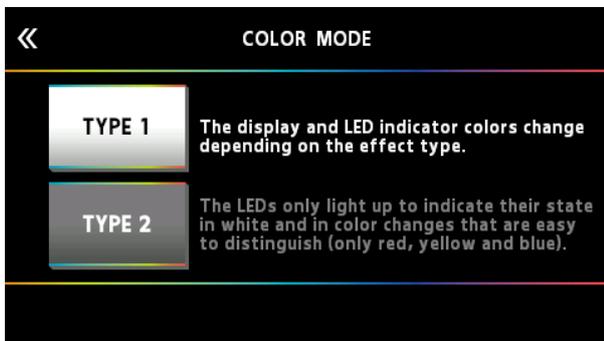
2 Berühren Sie <HARDWARE SETTINGS>.



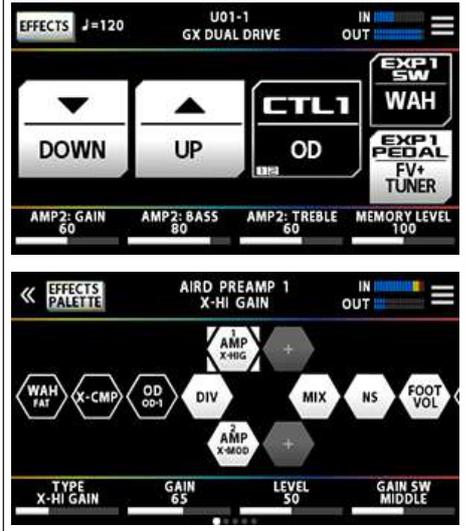
3 Berühren Sie <COLOR MODE>.



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



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.



Abrufen der Werksvoreinstellungen (Factory Reset)

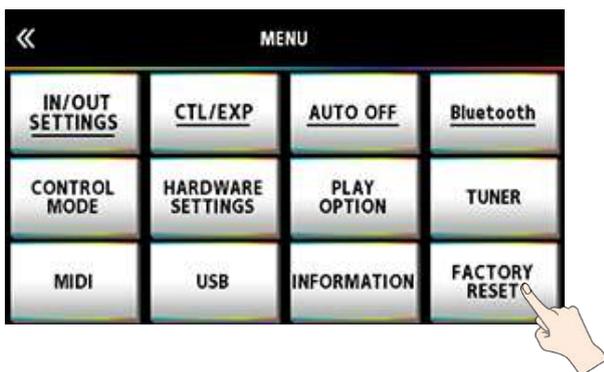
Das Abrufen der Werksvoreinstellungen des GX-10 wird als „Factory Reset“ bezeichnet. Sie können entweder alle oder auch nur bestimmte Einstellungen auf deren Werksvoreinstellungen zurück setzen.

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

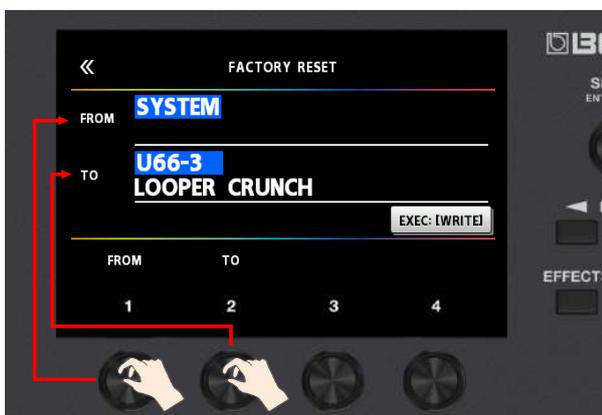
- 1 Drücken Sie den [MENU]-Taster.



2 Berühren Sie <FACTORY RESET>.



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

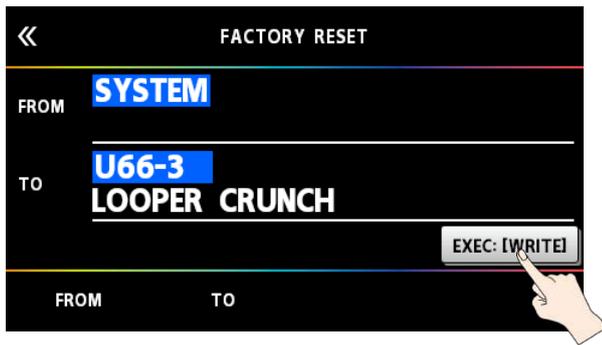


Parameter	Wert	Beschreibung
FROM, TO	SYSTEM	System Parameter-Einstellungen
	U01-1–U66-3	Einstellungen der Speichernummern U01-1–U66-3

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]>.



Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.



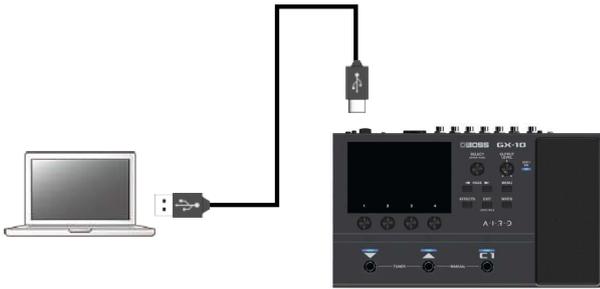
- 5 Berühren Sie <OK>, um den Factory Reset-Vorgang auszuführen.

Um den Vorgang abubrechen, berühren Sie <CANCEL>.

Nach Abschluss des Vorgangs erscheint wieder der Play-Bildschirm.

Anschließen an einen Rechner

Wenn Sie das GX-10 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-10 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 über USB 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/>

Das zu verwendende Installationsprogramm und der Vorgang für die Installation des USB-Treibers können 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-10 im Rechner aufzeichnen bzw. den Sound des Rechners über die OUTPUT-Buchsen des GX-10 ausgeben.

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

Anwendung der speziellen GX-10-Software

Sie können die spezielle BOSS TONE STUDIO for GX-10 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 speziellen Software können Sie:

- Speicherinhalte von der BOSS TONE EXCHANGE -Internetseite in dieses Gerät laden
- Speicher-Einstellungen editieren
- einen Speicherplatz benennen
- 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-10 Startup Guide“ (BOSS-Internetseite), des „GX-10 Reference Manual“ (diese Anleitung) und des „GX-10 Parameter Guide“ (BOSS-Internetseite).

Kabellose Verbindung zu einem Mobilgerät

Schließen Sie den Bluetooth® Audio MIDI Dual Adapter (BT-DUAL, zusätzliches Zubehör) an das GX-10 an, um über die kabellose Verbindung die Musik eines Mobilgeräts abzuspielen oder die Effekte dieses Geräts mithilfe der auf dem Mobilgerät installierten app zu editieren.

- * Das GX-10 besitzt selber keine Bluetooth-Funktionalität. Sie müssen, um Bluetooth nutzen zu können, den BT-DUAL (zusätzliches Zubehör) anschließen.
- * Wenn Sie einen kabellosen Fußschalter oder ein kabelloses Expression-Pedal (zusätzliches Zubehör) an dieses Gerät anschließen möchten, lesen Sie dazu die Dokumente „FS-1-WL Connection Guide (Connecting to the GX-10)“ und „EV-1-WL Connection Guide (Connecting to the GX-10)“ (BOSS-Internetseite).

Befestigen des BT-DUAL

Befestigen Sie den BT-DUAL an der Bluetooth ADAPTOR-Buchse des GX-10.

- 1 Schalten Sie das GX-10 aus und ziehen Sie den AC-Adapter aus der Steckdose.
- 2 Entfernen Sie die Abdeckung und die Schraube der Bluetooth ADAPTOR-Buchse auf der Rückseite.



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



WICHTIG

- Verwenden Sie nur die Schraube, die an der 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-Funktionalität

Sie können die am Mobilgerät abgespielte Musik über Bluetooth an das GX-10 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-10 (nach der Registrierung sind beide Geräte über Bluetooth miteinander verbunden).

Nehmen Sie die Einstellungen so vor, dass die auf dem externen Mobilgerät gesicherten Musikdaten kabellos mit dem GX-10 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.

- 1 Schalten Sie das GX-10 ein.
- 2 Stellen Sie das zu verwendende externe Mobilgerät in die Nähe des GX-10.

- 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.



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-10 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-10 GX-10

* 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

- 1 Stellen Sie sicher, dass am BT-DUAL die Bluetooth-Anzeige erloschen ist und drücken Sie dann den Pairing-Taster.
 2 Schalten Sie die Bluetooth-Funktion am externen Mobilgerät ein.



HINWEIS

- Wenn Sie mit dem oben beschriebenen Vorgang keine Verbindung herstellen konnten, tippen Sie auf „GX-10 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.

Kabellose Verbindung zu einem Mobilgerät

Ausschalten der Bluetooth-Funktionalität

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

1 Drücken Sie den Pairing-Taster am BT-DUAL.

Die Bluetooth-Anzeige erlischt.

Steuern des GX-10 über eine auf einem externen Mobilgerät installierten app

Verwenden Sie die „BOSS TONE STUDIO for GX-10“ app, um die Effekte dieses Geräts zu editieren und die Einstellungen dieses Geräts zu sichern.

Weitere Informationen zur BOSS TONE STUDIO for GX-10app 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 bei den Bluetooth-Einstellungen des Mobilgeräts.

1 Schalten Sie das GX-10ein.

2 Stellen Sie das zu verwendende externe Mobilgerät in die Nähe des GX-10.

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 GX-10 MIDI-Verbindung her.

WICHTIG

Tippen Sie nicht auf „GX-10 AUDIO 1“, „GX-10 MIDI 1“ oder vergleichbare Anzeigen in der Bluetooth-Anzeige des Mobilgeräts.

Weitere Informationen zu Verwendung der app finden Sie im Dokument „Using BOSS TONE STUDIO for GX-10“ (BOSS-Internetseite).

Einstellungen für die Fußschalter und das Expression-Pedal

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

Zuweisen einer Funktion

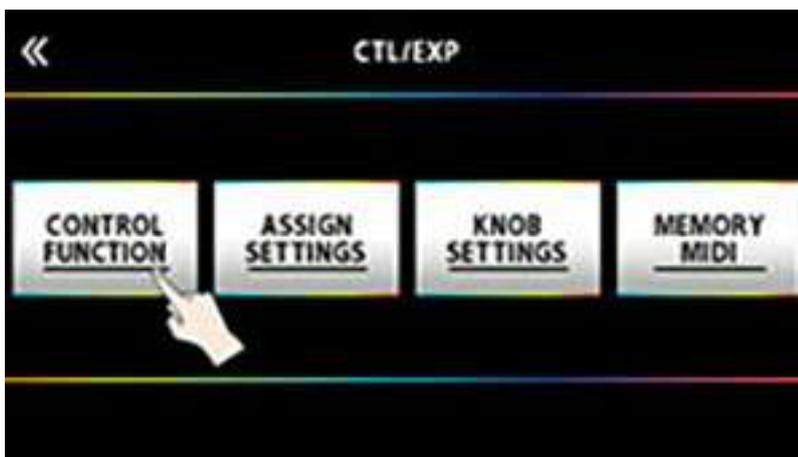
- 1 Drücken Sie den [MENU]-Taster.



- 2 Berühren Sie <CTL/EXP>.

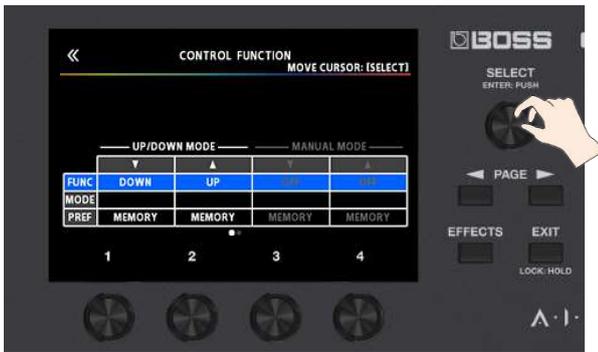


- 3 Berühren Sie <CONTROL FUNCTION>.



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

Drehen des Reglers wählt die Symbole in der Vertikalen aus.



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

Drücken Sie den PAGE [▶]-Taster, um die nachfolgende Seite auszuwählen. Drücken Sie den PAGE [◀]-Taster, um die vorherige Seite auszuwählen.

Die Kontrollfunktionen, welche Sie einstellen können, sind abhängig vom verwendeten Control Mode. Die Bereiche, die eingestellt werden können, sind in weißer Schrift abgebildet. Die Bereiche, die nicht eingestellt werden können, sind in grauer Schrift abgebildet.

Im Up/Down Mode

		UP/DOWN MODE		MANUAL MODE	
		▼	▲	▼	▲
FUNC	DOWN	UP	OFF	OFF	
MODE					
PREF	MEMORY	MEMORY	MEMORY	MEMORY	MEMORY

		EXP 1 SW	CTL 1	CTL 2	CTL 3
FUNC	WAH	OFF	OFF	OFF	
MODE	TOGGLE				
PREF	MEMORY	MEMORY	MEMORY	MEMORY	MEMORY
		EXP 1 PEDAL	EXP 2	CUR NUM	
FUNC	FV+TU	OFF		OFF	
MODE					
PREF	MEMORY	MEMORY		MEMORY	

Im Manual Mode

		UP/DOWN MODE		MANUAL MODE	
		▼	▲	▼	▲
FUNC	DOWN	UP	OFF	OFF	
MODE					
PREF	MEMORY	MEMORY	MEMORY	MEMORY	MEMORY

		EXP 1 SW	CTL 1	CTL 2	CTL 3
FUNC	WAH	OFF	OFF	OFF	
MODE	TOGGLE				
PREF	MEMORY	MEMORY	MEMORY	MEMORY	MEMORY
		EXP 1 PEDAL	EXP 2	CUR NUM	
FUNC	FV+TU	OFF		OFF	
MODE					
PREF	MEMORY	MEMORY		MEMORY	

Im Bank/Number Mode

		UP/DOWN MODE		MANUAL MODE	
		▼	▲	▼	▲
FUNC	DOWN	UP	OFF	OFF	
MODE					
PREF	MEMORY	MEMORY	MEMORY	MEMORY	MEMORY

		EXP 1 SW	CTL 1	CTL 2	CTL 3
FUNC	WAH	OFF	OFF	OFF	
MODE	TOGGLE				
PREF	MEMORY	MEMORY	MEMORY	MEMORY	MEMORY
		EXP 1 PEDAL	EXP 2	CUR NUM	
FUNC	FV+TU	OFF		OFF	
MODE					
PREF	MEMORY	MEMORY		MEMORY	

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

HINWEIS

Das GX-10 ermöglicht die Anordnung mehrerer Pedal-Effekte in einer Kette (wie z.B. FOOT VOLUME, WAH und mehr). 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.

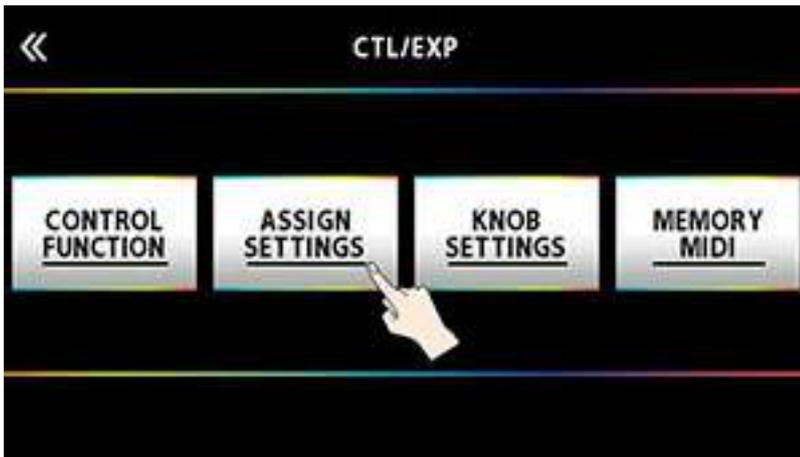
- 1 Drücken Sie den [MENU]-Taster.



- 2 Berühren Sie <CTL/EXP>.



3 Berühren Sie <ASSIGN SETTINGS>.



Der ASSIGN SETTINGS-Bildschirm erscheint.



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

Drehen des Reglers wählt die Symbole in der Vertikalen aus.



- 5 Verwenden Sie die [1]–[4]-Regler, um Parameter auszuwählen bzw. Werte zu verändern. Schalten Sie die Seiten mit den PAGE [◀] [▶]-Tastern um.

Page 1

NUM	SOURCE	MODE	CATEGORY	PARAMETER
1	CTL 1	TOGGLE	OVERDRIVE	ON/OFF
2	CTL 1	TOGGLE	DELAY	ON/OFF
3	MAN ▼	TOGGLE	X COMPRESSOR	ON/OFF
4	MAN ▲	TOGGLE	CHORUS	ON/OFF

Page 2

NUM	ACT LOW	ACT HIGH	MIN	MAX
1	0	127	OFF	ON
2	0	127	OFF	ON
3	0	127	OFF	ON
4	0	127	OFF	ON

Page 3

NUM	TRIGGER	TIME	CURVE
1	----	----	----
2	----	----	----
3	----	----	----
4	----	----	----

Page 4

NUM	FORM	RATE	SENS
1	----	----	----
2	----	----	----
3	----	----	----
4	----	----	----

Page 5

NUM	CH	CC#	MIN	MAX
1	----	----	----	----
2	----	----	----	----
3	----	----	----	----
4	----	----	----	----

Page 6

NUM	PC	BANK MSB	BANK LSB
1	----	----	----
2	----	----	----
3	----	----	----
4	----	----	----

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

ASSIGN Parameter-Liste

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. 62)" (S. 62)
	MIN	bestimmt den Minimalwert für den zu steuernden Bereich. Der einzustellende Wert ist abhängig vom ausgewählten TARGET-Parameter.
	MAX	bestimmt den Maximalwert für den zu steuernden Bereich. Der einzustellende Wert ist abhängig vom ausgewählten TARGET-Parameter.

Einstellungen für die Fußschalter und das Expression-Pedal

Parameter		Wert	Beschreibung	
SOURCE	SOURCE	MAN ▼, MAN ▲	bestimmt als Steuerquelle die [▼]- und [▲]-Schalter, wenn der Manual Mode ausgewählt ist.	
		CUR NUM	bestimmt als Steuerquelle die gleiche Nummer wie die ausgewählte Speichernummer. * Diese Funktion ist nur verfügbar, wenn der BANK/ NUM Mode ausgewählt ist.	
		CTL 1	bestimmt als Steuerquelle den [C1]-Schalter dieses Geräts.	
		CTL 2, CTL 3	bestimmt als Steuerquelle den externen Fußschalter, der an der CTL 2, 3/ EXP 2-Buchse angeschlossen ist.	
		EXP 1 SW	bestimmt als Steuerquelle den [EXP 1]-Schalter.	
		EXP 1	bestimmt als Steuerquelle das Expression-Pedal des Geräts.	
		EXP 2	bestimmt als Steuerquelle das externe Expression Pedal, das an der CTL 2, 3/ EXP 2-Buchse angeschlossen ist.	
		INT PDL	bestimmt als Steuerquelle das Internal Pedal.	Siehe „Das Virtual Expression Pedal-System (Internal Pedal / Wave Pedal) (S. 85)“
		WAVE PDL	bestimmt als Steuerquelle das Wave Pedal.	
		INPUT	Der ausgewählte Ziel-Parameter wird abhängig vom Eingangssignal gesteuert.	
		CC# 1–31, 64–95	bestimmt als Steuerquelle die Control Change-Nr. eines externen MIDI-Geräts.	
	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 Regelbereichs der Steuerquelle (Source). ACT LOW bestimmt den Minimalwert und ACT HIGH den Maximalwert. Die normalen Einstellungen sind ACT LOW=0 und ACT HIGH=127.	
ACT HIGH	1–127			
SENS	0–100	bestimmt die Eingangsempfindlichkeit, wenn für SOURCE die Einstellung INPUT gewählt ist.		

Parameter	Wert	Beschreibung	
INTERNAL PEDAL (S. 85)	TRIGGER **	MEM CHANGE	wird aktiviert, wenn ein Speicherplatz ausgewählt wird.
		MAN▼, MAN▲	wird aktiviert, wenn im Manual Mode einer der Schalter [▼] oder [▲] gedrückt wird.
		EXP1 PDL-LO	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-HI	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.
		CTL 1	wird aktiviert, wenn der [C1]-Schalter des Geräts betätigt wird.
		CUR NUM	wird aktiviert, wenn die Nummer des gedrückten Nummern-Schalters der ausgewählten Speichernummer entspricht. * Diese Funktion ist nur verfügbar, wenn der BANK/NUM Mode ausgewählt ist.
		EXP 2	wird aktiviert, wenn ein an der CTL 2, 3/EXP- 2 Buchse angeschlossenes Expression-Pedal betätigt wird.
		CTL 2, CTL 3	wird aktiviert, wenn ein an der CTL 2, 3/ EXP 2-Buchse angeschlossener Fußschalter betätigt wird.
	CC#1–31, 64–95	wird aktiviert, wenn ein Control Change-Befehl empfangen wird.	
	TIME **	0–100	bestimmt die Zeit, über welche das interne Pedal von der vollständig zurück genommenen Position bis zur vollständig durchgedrückten Position bewegt wird.
CURVE **		LINEAR	
	SLOW RISE		
	FAST RISE		

Einstellungen für die Fußschalter und das Expression-Pedal

Parameter	Wert	Beschreibung	
WAVE PEDAL (S. 85)	FORM ^{*2}	SAW 	
		TRI 	
		SINE 	
	RATE ^{*2}	0–100, BPM 	bestimmt den Zeitraum für einen Zyklus des Wave Pedal.
		<p>* Bei der Einstellung BPM wird der Wert jedes Parameters entsprechend des „MASTER BPM“-Wertes jedes Speicherplatzes eingestellt. Damit ist einfacher, die Tempo-relevanten Effekt-Parameter zum Tempo eines Song zu synchronisieren.</p> <p>* Wenn, abhängig vom Tempo, die Zeit länger wäre als im möglichen Rahmen der Einstellung, wird diese zu 1/2 bzw. 1/4 der eingestellten Zeit synchronisiert.</p>	
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 welche die Meldung übertragen wird.
	MIN	0–127	bestimmt den Minimalwert der übertragenen CC#-Meldung.
	MAX	0–127	bestimmt den Maximalwert der übertragenen CC#-Meldung.
TARGET MIDI PC# ^{*4}	PC#	1–128	bestimmt die übertragene Programm-Nummer.
	MSB	OFF, 1–128	bestimmt die übertragene Bank Select MSB-Nummer. Bei OFF wird keine Bank Select MSB-Nummer übertragen.
	LSB	OFF, 1–128	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.

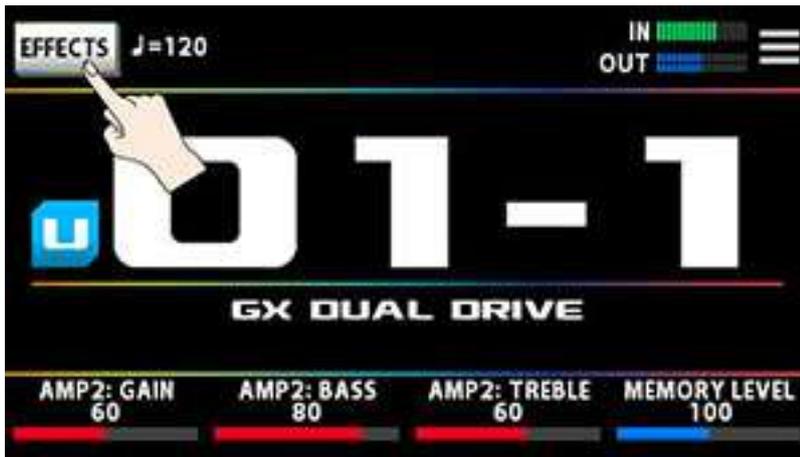
*3 Die Parameter MIDI CH und TARGET MIDI CC# sind aktiv, wenn der Parameter TARGET auf MIDI CC gestellt ist.

*4 Die Parameter MIDI CH und TARGET MIDI PC# sind aktiv, wenn der Parameter TARGET auf MIDI PC gestellt ist.

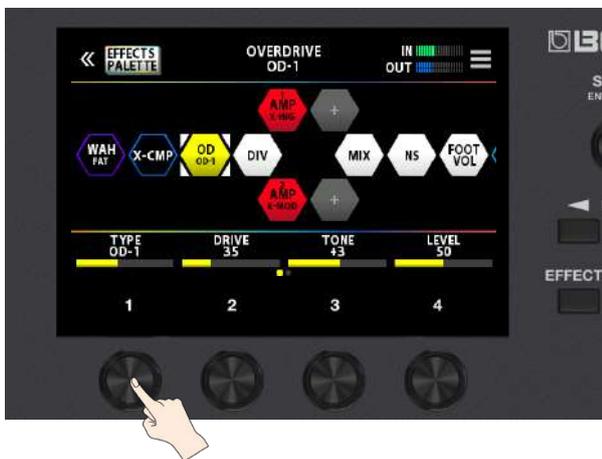
Vornehmen der Zuordnungen im Effect Edit-Bildschirm (Quick Assign)

Sie können bei Effect [Edit-Bildschirm \(S. 30\)](#) einen Effekt-Parameter auswählen und einem der Schalter zuordnen.

- 1 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.



Der ASSIGN SETTINGS-Bildschirm erscheint.

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



- 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
	TYPE
	SUSTAIN
	ATTACK
	LEVEL
	TONE
	DIRECT MIX
X COMPRESSOR	ON/OFF
	ATTACK
	LEVEL
	TONE
	RATIO
	DIRECT MIX
	SUSTAIN
BOOSTER	ON/OFF
	TYPE
	BOOST
	TONE
	EFFECT LEVEL
	BOTTOM
	DIRECT MIX
	SOLO SW
	SOLO LEVEL
OVERDRIVE	ON/OFF
	TYPE
	DRIVE
	TONE
	EFFECT LEVEL
	BOTTOM
	DIRECT MIX
	SOLO SW
	SOLO LEVEL
X OVERDRIVE	ON/OFF
	DRIVE
	TONE
	BOTTOM
	EFFECT LEVEL
	DIRECT MIX
	SOLO SW
	SOLO LEVEL

CATEGORY	TARGET
DISTORTION	ON/OFF
	TYPE
	DIST
	TONE
	EFFECT LEVEL
	BOTTOM
	DIRECT MIX
	SOLO SW
	SOLO LEVEL
X DISTORTION	ON/OFF
	DRIVE
	TONE
	EFFECT LEVEL
	BOTTOM
	DIRECT MIX
	SOLO SW
	SOLO LEVEL
METAL DISTORTION	ON/OFF
	TYPE
	DIST
	TONE
	EFFECT LEVEL
	BOTTOM
	DIRECT MIX
	SOLO SW
	SOLO LEVEL
FUZZ	ON/OFF
	TYPE
	FUZZ
	TONE
	EFFECT LEVEL
	BOTTOM
	DIRECT MIX
	SOLO SW
	SOLO LEVEL

Einstellungen für die Fußschalter und das Expression-Pedal

CATEGORY	TARGET
PREAMP	ON/OFF
	TYPE
	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
		TYPE
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		

Einstellungen für die Fußschalter und das Expression-Pedal

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

Einstellungen für die Fußschalter und das Expression-Pedal

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
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
	ATTACK
	DUTY
	DIRECT MIX
HUMANIZER	ON/OFF
	MODE
	VOWEL1
	VOWEL2
	SENS
	RATE
	DEPTH
	MANUAL
	LEVEL
	PITCH SHIFTER
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	

Einstellungen für die Fußschalter und das Expression-Pedal

CATEGORY	TARGET
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 ^b
	HR1: D
	HR1: E ^b
	HR1: E
	HR1: F
	HR1: F [#]
	HR1: G
	HR1: A ^b
	HR1: A
	HR1: B ^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
	HR2: B ^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

Einstellungen für die Fußschalter und das Expression-Pedal

CATEGORY	TARGET
DELAY PLUS	ON/OFF
	TYPE
	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
	TYPE
	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
	PITCH
	PITCH BALANCE
	PITCH FEEDBACK
CARRYOVER	
TERA ECHO	ON/OFF
	MODE
	SPREAD TIME
	FEEDBACK
	EFFECT LEVEL
	TONE
	DIRECT LEVEL
	TRIGGER
CARRYOVER	

Einstellungen für die Fußschalter und das Expression-Pedal

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
	TYPE
	TIME
	PRE-DELAY
	EFFECT LEVEL
	DENSITY
	LOW CUT
	HIGH CUT
	DIRECT LEVEL
	CARRYOVER
REVERB PLUS	ON/OFF
	TYPE
	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
	TYPE
	RESONANCE
	TONE
	LEVEL
FEEDBACKER	ON/OFF
	MODE
	TRIGGER
	DEPTH
	RISE TIME
	OCT RISE TIME
	FEEDBACK
	OCT FEEDBACK
	VIB RATE
	VIB DEPTH

Einstellungen für die Fußschalter und das Expression-Pedal

CATEGORY	TARGET
SITAR SIM	ON/OFF
	SENS
	DEPTH
	TONE
	EFFECT LEVEL
	RESONANCE
	BUZZ
	DIRECT MIX
SLOW GEAR	ON/OFF
	SENS
	RISE TIME
	LEVEL
DEFRETTED	ON/OFF
	SENS
	DEPTH
	TONE
	EFFECT LEVEL
	ATTACK
	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

Einstellungen für die Fußschalter und das Expression-Pedal

CATEGORY	TARGET
S-BEND	ON/OFF
	TRIGGER
	PITCH
	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

Einstellungen für die Fußschalter und das Expression-Pedal

CATEGORY	TARGET
MIXER	MODE
	A LEVEL
	B LEVEL
	A/B BALANCE
	SPREAD
SEND/RETURN	ON/OFF
	MODE
	SEND LEVEL
	RETURN LEVEL
	ADJUST
LOOP	INVERT
	LOOP LEVEL
BASS X COMP	LOOP LEVEL
	ON/OFF
	ATTACK
	LEVEL
	tone
	RATIO
	DIRECT MIX
THRESHOLD	
BASS OVERDRIVE	ON/OFF
	DRIVE
	tone
	EFFECT LEVEL
	BOTTOM
	DIRECT MIX
	SOLO SW
	SOLO LEVEL
X BASS OVERDRIVE	ON/OFF
	DRIVE
	tone
	EFFECT LEVEL
	BOTTOM
	DIRECT MIX
	SOLO SW
	SOLO LEVEL

CATEGORY	TARGET
BASS DISTORTION	ON/OFF
	TYPE
	DRIVE
	TONE
	EFFECT LEVEL
	BOTTOM
	DIRECT MIX
	SOLO SW
	SOLO LEVEL
BASS METAL DIST	ON/OFF
	DIST
	TONE
	EFFECT LEVEL
	BOTTOM
	DIRECT MIX
	SOLO SW
	SOLO LEVEL
BASS FUZZ	ON/OFF
	FUZZ
	TONE
	EFFECT LEVEL
	BOTTOM
	DIRECT MIX
	SOLO SW
	SOLO LEVEL

Einstellungen für die Fußschalter und das Expression-Pedal

CATEGORY	TARGET
BASS PREAMP	ON/OFF
	TYPE
	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
	TYPE
	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

Einstellungen für die Fußschalter und das Expression-Pedal

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 ^b	
	HR1: D	
	HR1: E ^b	
	HR1: E	
	HR1: F	
	HR1: F [#]	
	HR1: G	
	HR1: A ^b	
	HR1: A	
	HR1: B ^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	
	HR2: B ^b	
	HR2: B	
	BASS OCTAVE	ON/OFF
		-2 OCT
		-1 OCT
		DIRECT LEVEL

Einstellungen für die Fußschalter und das Expression-Pedal

CATEGORY	TARGET
BASS SLOW GEAR	ON/OFF
	SENS
	RISE TIME
	LEVEL
BASS DEFRETTER	ON/OFF
	SENS
	ATTACK
	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
	PITCH
	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
MASTER	MEMORY LEVEL
	BPM
	KEY
	INPUT SETTING
TUNER	ON/OFF

CATEGORY	TARGET
MIDI*	MIDI CC#
	MIDI PC#

* Weitere Informationen zu den Kategorien neben den Effekten finden Sie im „GX-10 Parameter Guide“ (BOSS-Internetseite).

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

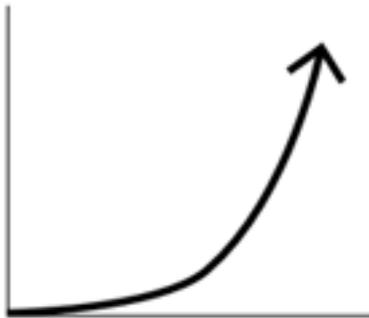
Wenn Sie dem virtuellen Expression-Pedal einen Parameter zuordnen, können Sie in Echtzeit einen Klangeffekt (Lautstärke, Klangfarbe) erzeugen, der produziert würde, wenn Sie ein physisches Expression-Pedal bewegen würden.

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.

Der Wert wird kurvenförmig verändert



Wenn ein Triggersignal erkannt wird

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.

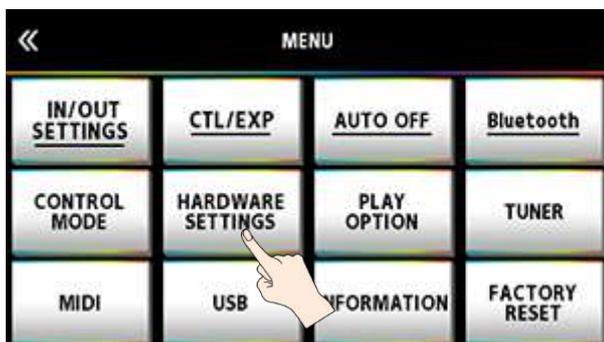
Wenn Sie z.B. Probleme haben, den Sound vollständig mit dem Expression-Pedal auszublenden oder wenn sich der PEDAL FX nicht mehr schalten lässt, gehen Sie wie nachfolgend beschrieben vor, um das Expression-Pedal neu einzustellen.

Einstellungen für die Fußschalter und das Expression-Pedal

- 1 Drücken Sie den [MENU]-Taster.



- 2 Berühren Sie <HARDWARE SETTINGS>.



- 3 Berühren Sie <PEDAL CALIBRATION>.

Der PEDAL CALIBRATION-Bildschirm erscheint.



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

Im Bildschirm erscheint „OK“. Danach erscheint eine Anzeige ähnlich der folgenden.



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

Im Bildschirm erscheint „OK“. Danach erscheint 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.

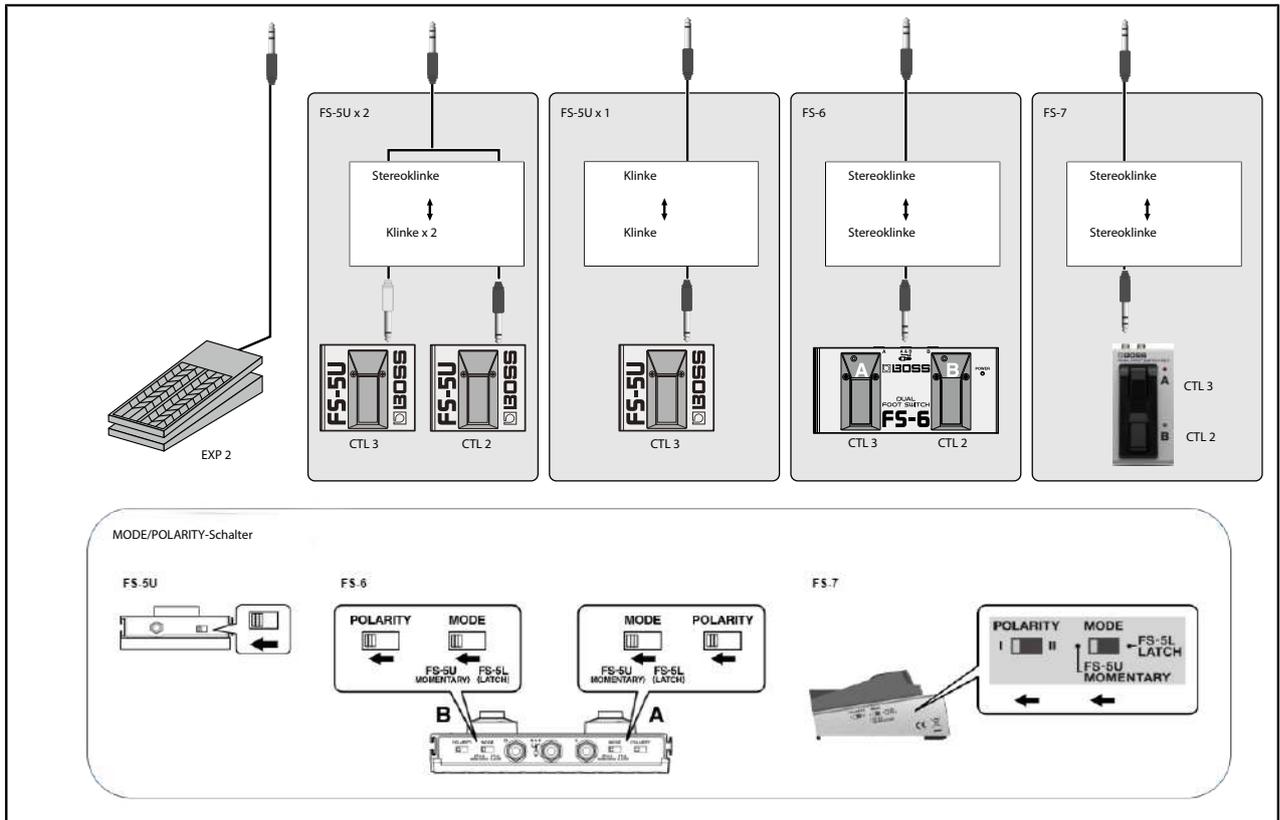
Im Bildschirm erscheint „COMPLETED!“

Achten Sie darauf, sich bei Betätigen des Expression-Pedals nicht die Finger einzuklemmen und 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 einzuklemmen und zu verletzen. Kinder sollten das Gerät nur unter Aufsicht einer erwachsenen Person bedienen.
- * Verwenden Sie nur ein empfohlenes Expression-Pedal. Die Benutzung 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

Einstellungen für die Fußschalter und das Expression-Pedal



Looper

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 spontan in Echtzeit eine Begleitphrase für Ihr Spiel erstellen.

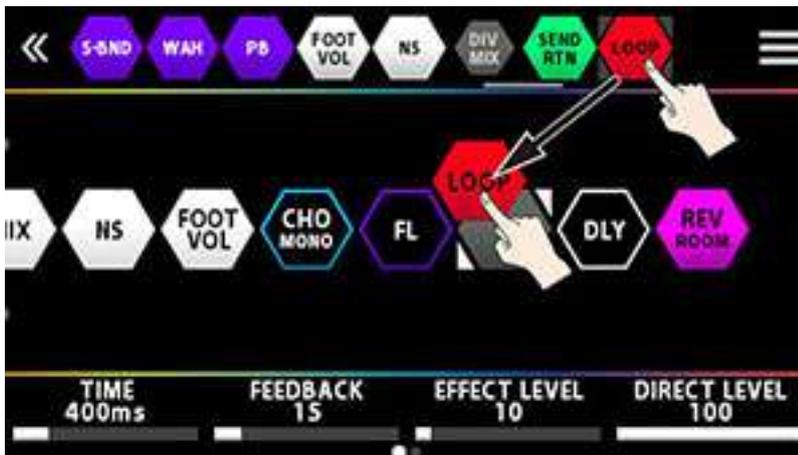
Der Looper muss in der Effektkette platziert sein, um verwendet werden zu können.

Zusätzlich müssen Sie die Steuerfunktionen (Aufnahme, Playback, Overdub) den gewünschten Schaltern zuordnen.

Beispiel für die Steuerung des Looper: Verwendung des [C1]-Schalters bzw. eines an der CTL 2, 3/EXP 2-Buchse angeschlossenen Fußschalters im Up/Down Mode.

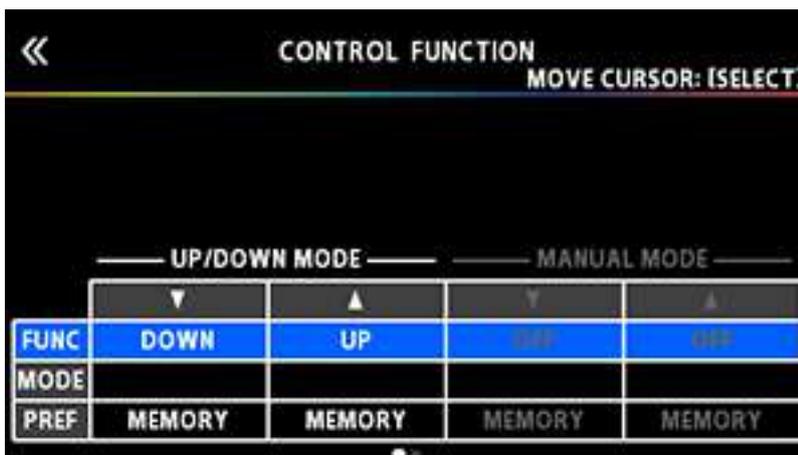
Einfügen des Looper in die Effektkette

- 1 Wählen Sie den Speicherplatz aus, für den der Looper verwendet werden soll.
- 2 Folgen Sie den Bedienschritten unter „Positionieren der Effekte (S. 31)“, um den Looper in die Effektkette einzufügen.



Zuweisen der Looper-Funktionen auf die Schalter

- 1 Folgen Sie den Bedienschritten unter „Auswahl des Control Mode (S. 17)“, um den Up/Down Mode einzustellen.
- 2 Folgen Sie den Bedienschritten unter „Zuweisen einer Funktion (S. 53)“, um den CONTROL FUNCTION-Bildschirm aufzurufen.

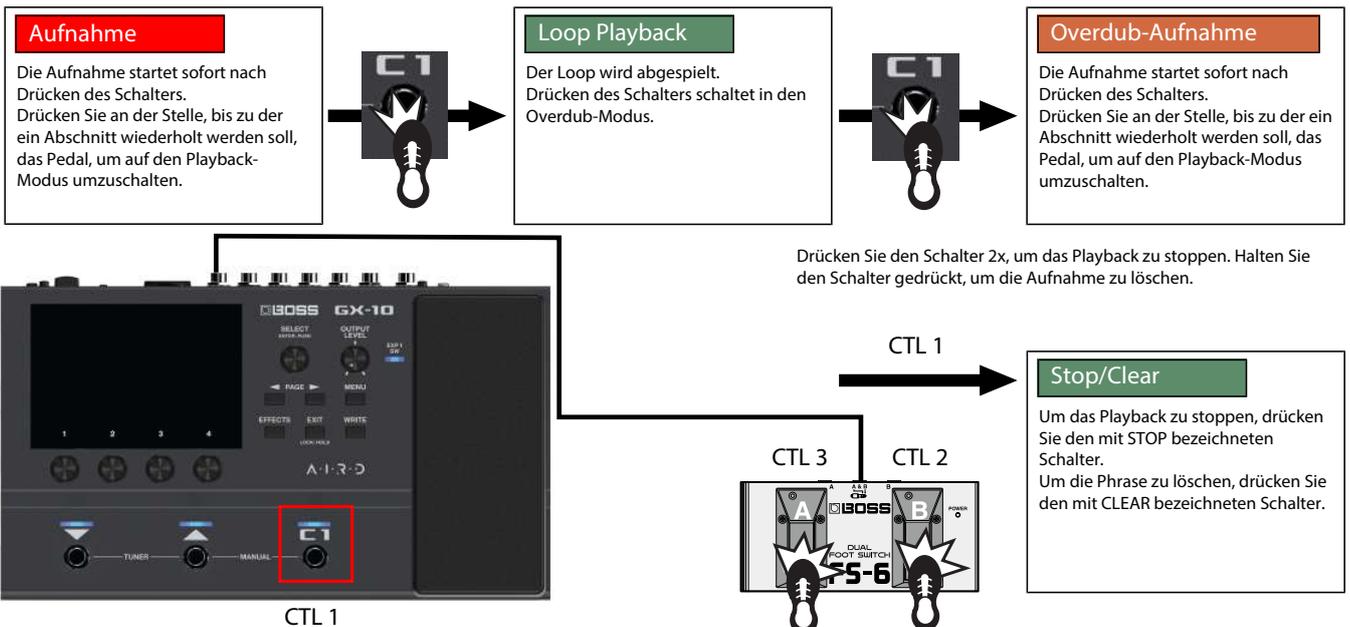


- 3 Drücken Sie PAGE [▶], um die nachfolgende Seite aufzurufen.

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

CONTROL FUNCTION				
MOVE CURSOR: [SELECT]				
	EXP1 SW	CTL 1	CTL 2	CTL 3
FUNC	WAH	LOOP CTL	LOOP STOP	LOOP CLEAR
MODE	TOGGLE			
PREF	MEMORY	MEMORY	MEMORY	MEMORY
	EXP1 PEDAL	EXP 2		CUR NUM
FUNC	FV+TU	OFF		OFF
MODE				
PREF	MEMORY	MEMORY		MEMORY

Parameter	Wert	Beschreibung
CTL 1	LOOP CTL	startet die Aufnahme. Jedesmal, wenn Sie den Schalter drücken, wird zwischen Playback und Overdub-Aufnahme umgeschaltet. Drücken Sie den Schalter 2x, um das Playback zu stoppen. Halten Sie den Schalter gedrückt, um die Aufnahme zu löschen.
CTL 2	LOOP STOP	stoppt die Aufnahme bzw. das Playback.
CTL 3	LOOP CLEAR	löscht die Aufnahme.

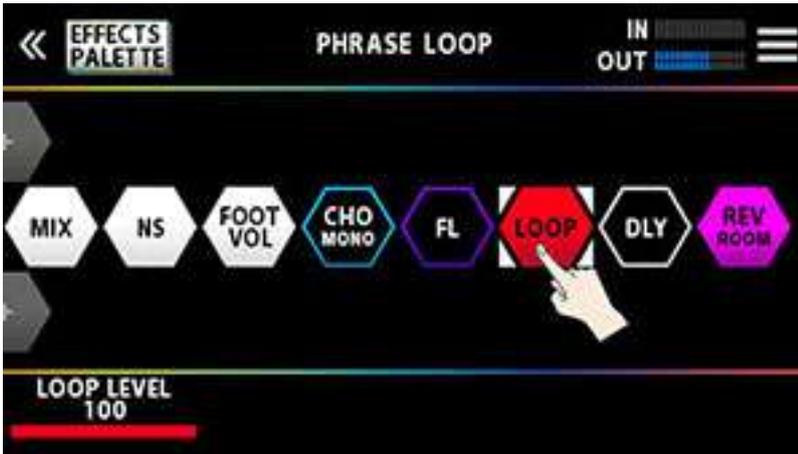


Loop Playback Level-Einstellung

Bei „100“ (Voreinstellung) sind die Lautstärken des eigenen Spiels und des Loop-Playback identisch.

Wenn Sie den Wert verringern (99 oder darunter), wird die Lautstärke des Loop-Playback 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. 29)“, 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
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)

Liste der Fehlermeldungen

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 nicht 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 (SN) 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)	198 (User) + 99 (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: +7 dBu RETURN: +7 dBu
Eingangswiderstand	INPUT: 1 M Ω RETURN: 1 M Ω
Nominaler Ausgangspegel	OUTPUT (L/MONO, R): -10 dBu PHONES: -10 dBu SEND: -10 dBu
Ausgangswiderstand	OUTPUT (L/MONO, R): 1 k Ω PHONES: 44 Ω SEND: 1 k Ω
Empfohlener Lastwiderstand	OUTPUT (L/MONO, R): 10 k Ω oder mehr PHONES: 44 Ω oder mehr SEND: 10 k Ω oder mehr
Controller	DOWN-Schalter, UP-Schalter, CTL1-Schalter, POWER-Schalter, EXP1-Schalter, PAGE-Taster, MENU-Taster, EFFECTS-Taster, EXIT-Taster, WRITE-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 CTL2,3/EXP2-Buchse: TRS-Klinke USB COMPUTER-Anschluss: USB Type-C® Bluetooth ADAPTOR-Anschluss: spezieller Anschluss DC IN-Buchse
Stromversorgung	AC-Adapter
Stromverbrauch	600 mA
Stromverbrauch im OFF-Modus (wenn das Gerät automatisch ausgeschaltet wird)	0.0 W
Abmessungen	300 (W) x 183 (D) x 74 (H) mm
Gewicht	2,2 kg

Technische Daten

Beigefügtes Zubehör	AC-Adapter (PSB-1U + Netzkabel-Set) Bedienungsanleitung 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) Kabelloses MIDI Expression-Pedal: EV-1-WL Kabelloser Fußschalter: FS-1-WL

* 0dBu/0.775Vrms

* Dieses Dokument beschreibt die technischen Daten des Produkts bei Veröffentlichung dieses Dokuments. Ggf. aktualisierte Informationen zu diesem Produkt finden Sie auf der Roland-Internetseite.

GX-10
Referenzanleitung
01
Roland Corporation

© 2024 Roland Corporation