



# GX-100

Referenzanleitung

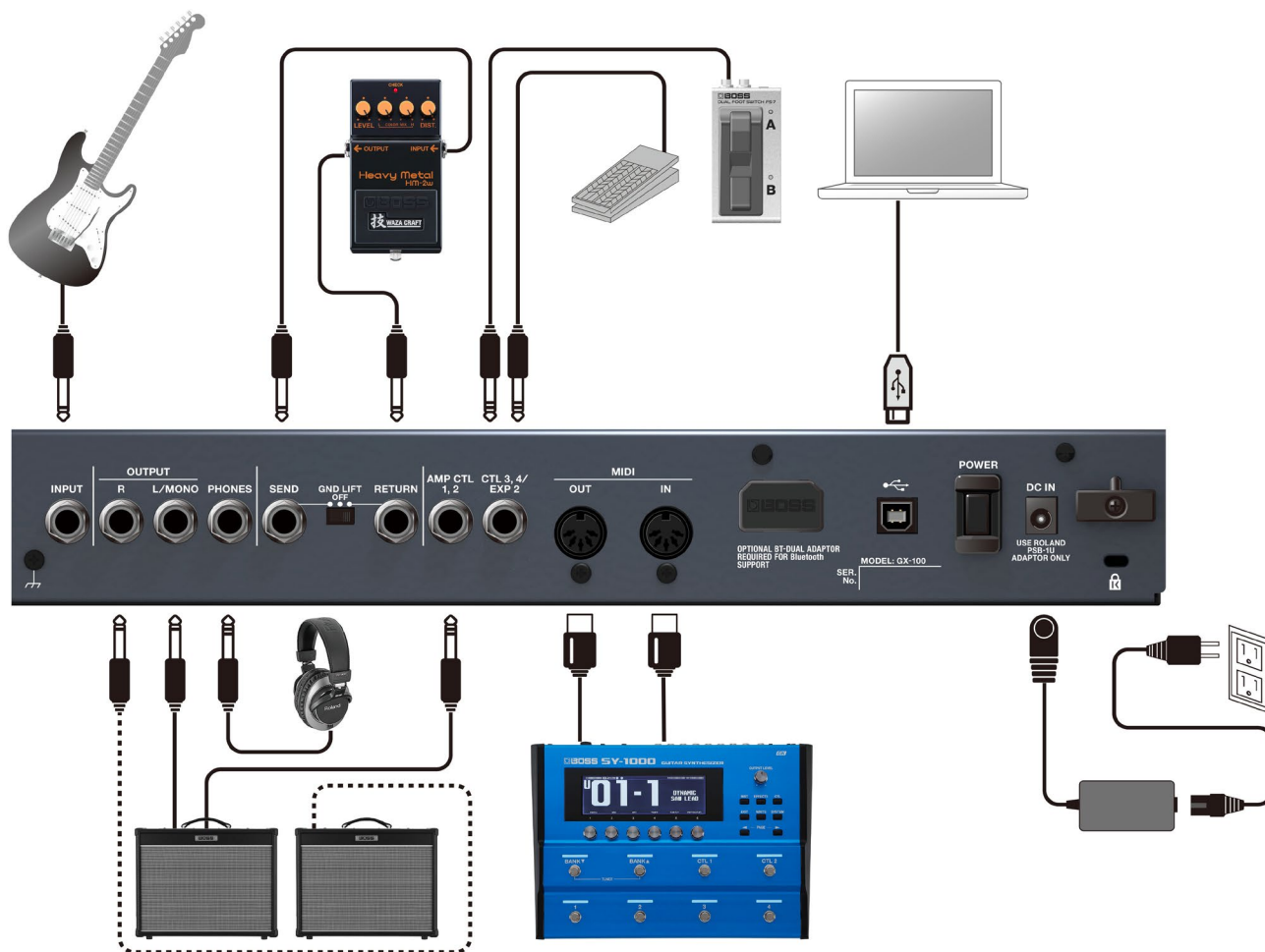
# Inhaltsverzeichnis

Vorbereitungen.....	3	<b>De-aktivieren der Auto Off-Funktion.....</b>	<b>42</b>
<b>Anschließen an externes Equipment .....</b>	<b>3</b>	Anschließen an einen Rechner.....	44
<b>Einschalten.....</b>	<b>5</b>	Anschließen an ein externes MIDI-Gerät.....	45
<b>Konfigurieren des Instrumenten-Eingangs .....</b>	<b>6</b>	Drahtlosverbindung zu einem Mobilgerät.....	47
Benennen der INPUT SETTINGS: 1–10.....	8	<b>Befestigen des BT-DUAL .....</b>	<b>47</b>
<b>Auswahl des angeschlossenen Verstärkers .....</b>	<b>10</b>	<b>Abspielen des Audiosignals eines Mobilgeräts über den</b>	<b>48</b>
<b>Anpassen der Lautstärke.....</b>	<b>11</b>	<b>Verstärker .....</b>	<b>48</b>
<b>Verwendung des Stimmgeräts .....</b>	<b>12</b>	<b>Steuern des GX-100 über ein externes Mobilgerät .....</b>	<b>50</b>
Spielen .....	14	Einstellungen für Fußschalter und das Expression-	
<b>Auswahl eines Speicherplatzes )Memory).....</b>	<b>14</b>	Pedal .....	51
<b>Der Play-Bildschirm .....</b>	<b>16</b>	<b>Zuweisen einer Funktion .....</b>	<b>51</b>
Zuweisen von Favorite-Parametern für die [1]–[4]-Regler	18	ASSIGN SETTING.....	52
.....	18	Liste der Ziel-Parameter (TARGET).....	56
<b>Auswahl des Control-Modus .....</b>	<b>20</b>	Das Virtual Expression Pedal-System (Internal Pedal /	
Editieren: Effekte.....	24	Wave Pedal).....	69
<b>Grundsätzlicher Vorgang für das Editieren von Effekten</b>	<b>24</b>	<b>Einstellen des Expression-Pedals (Pedal Calibration) .....</b>	<b>70</b>
<b>Positionieren der Effekte.....</b>	<b>27</b>	<b>Anschließen externer Pedale .....</b>	<b>72</b>
Umschalten der Tones ohne Unterbrechung des Sounds	32	Looper .....	73
.....	32	Liste der Fehlermeldungen.....	76
Ausklingen des Effekts (Delay, Reverb, usw.) nach		Technische Daten .....	77
Ausschalten des Effekts (Carryover) .....	33		
<b>Sichern von Einstellungen .....</b>	<b>35</b>		
Editieren: MENU .....	37		
<b>Grundsätzliche Bedienung im MENU-Bereich .....</b>	<b>37</b>		
<b>Einstellen der Helligkeit des Bildschirms .....</b>	<b>39</b>		
<b>Abrufen der Werksvoreinstellungen (Factory Reset) .....</b>	<b>40</b>		


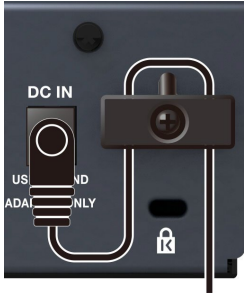

# Vorbereitungen

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

## Anschließen an externes Equipment



Bezeichnung der Buchse bzw. des Anschlusses	Beschreibung
INPUT	zum Anschluss der Gitarre.
OUTPUT (L/MONO, R)	zum Anschluss eines Gitarrenverstärkers oder Mixers. 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-100 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. <b>HINWEIS</b> [GND LIFT]-Schalter Die normale Einstellung ist OFF. Wenn Sie über die EXT LOOP (SEND/RETURN)-Buchse einen Verstärker anschließen, ist es möglich, dass ein Brummgeräusch auftritt. Stellen Sie in diesem Fall diesen Schalter auf LIFT, um das Brummgeräusch zu filtern.
AMP CTL 1, 2	Wenn Sie diese Buchsen mit der Kanalumschalt-Buchse eines Verstärkers verbinden, können Sie die Kanäle des Verstärkers über das GX-100 umschalten.
CTL3, 4/EXP2	Sie können mithilfe eines Expression-Pedals (Roland EV-5; zusätzliches Zubehör) oder eines Fußschalters (FS-5U, FS-6, FS-7; zusätzliches Zubehör) verschiedene Parameter steuern.

Bezeichnung der Buchse bzw. des Anschlusses	Beschreibung
	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Verwenden Sie nur das empfohlene Expression-Pedal. Die Verwendung von Expression-Pedalen anderer Hersteller kann Fehlfunktionen zur Folge haben.</li> <li>* Siehe <a href="#">Anschließen externer Pedale</a>(P.72) für die Fußschalter-Einstellungen (FS-5U, FS-6, FS-7; zusätzliches Zubehör).</li> </ul>
MIDI IN/OUT	zum Anschluss externer MIDI-Geräte.
 (USB COMPUTER)	Mithilfe eines USB-Kabels können Sie das GX-100 mit einem Rechner verbinden und Audio- und MIDI-Daten zwischen dem GX-100 und dem Rechner austauschen.
DC IN	<p>zum Anschluss des beigefügten AC-Adapters.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Sichern Sie das Kabel des AC-Adapters mithilfe der Kabelsicherung (siehe Abbildung).</li> </ul> 
Erdungsanschluss 	Dieser Anschluss ermöglicht die Verbindung zu einem geerdeten Gegenstand. Verwenden Sie diesen Anschluss nur, wenn es notwendig ist.

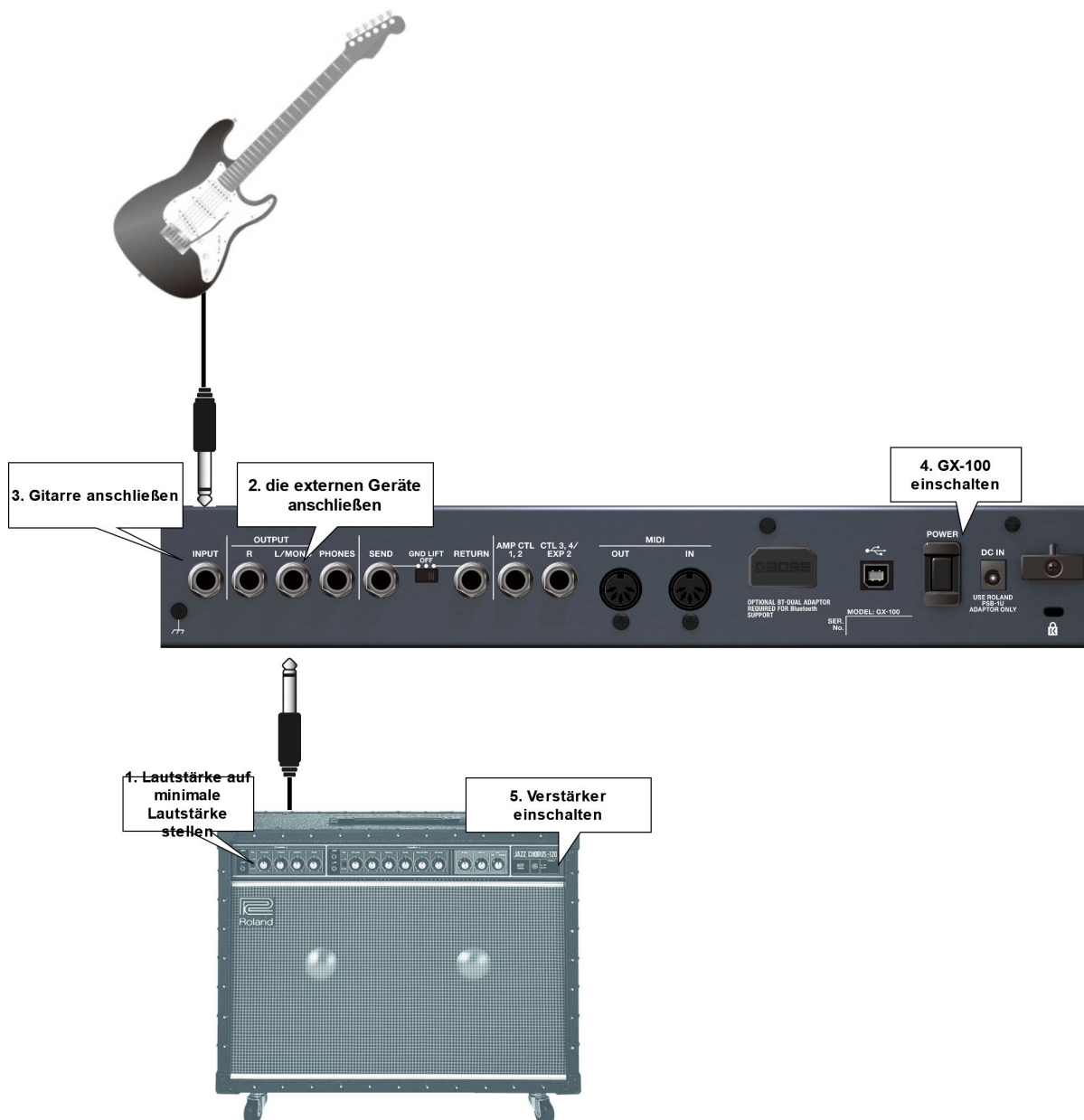


## Einschalten

Schalten Sie die Geräte folgende der folgenden Reihenfolge ein.

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. Schalten Sie das GX-100 ein.
5. Schalten Sie den/die externen Verstärker ein.

Schalten Sie die Geräte in umgekehrter Reihenfolge wieder aus.



### WICHTIG

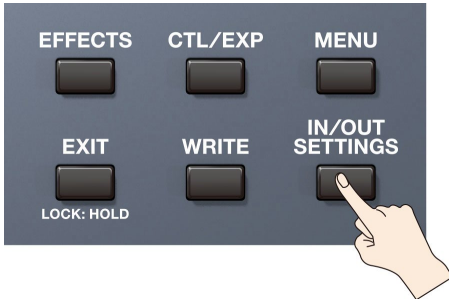
Die Bildschirm-Oberfläche funktioniert nicht korrekt, wenn diese während des Einschaltvorgangs mit den Fingern berührt wird. Berühren Sie daher den Bildschirm nicht, solange der Einschaltvorgang noch nicht vollständig abgeschlossen ist.

## Konfigurieren des Instrumenten-Eingangs

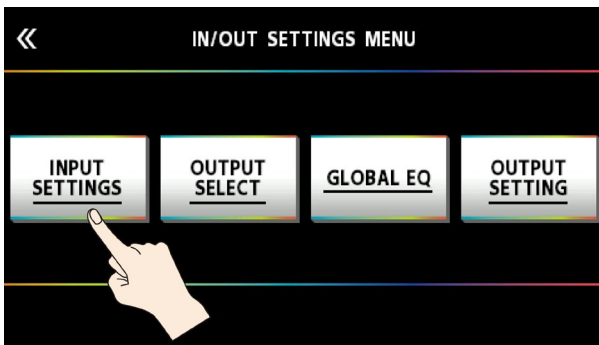
Dieser Abschnitt beschreibt, wie Sie im Gerät das angeschlossene Instrument (Gitarre/Bass) auswählen und den Eingangspegel an den Ausgangspegel des Instruments anpassen.

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

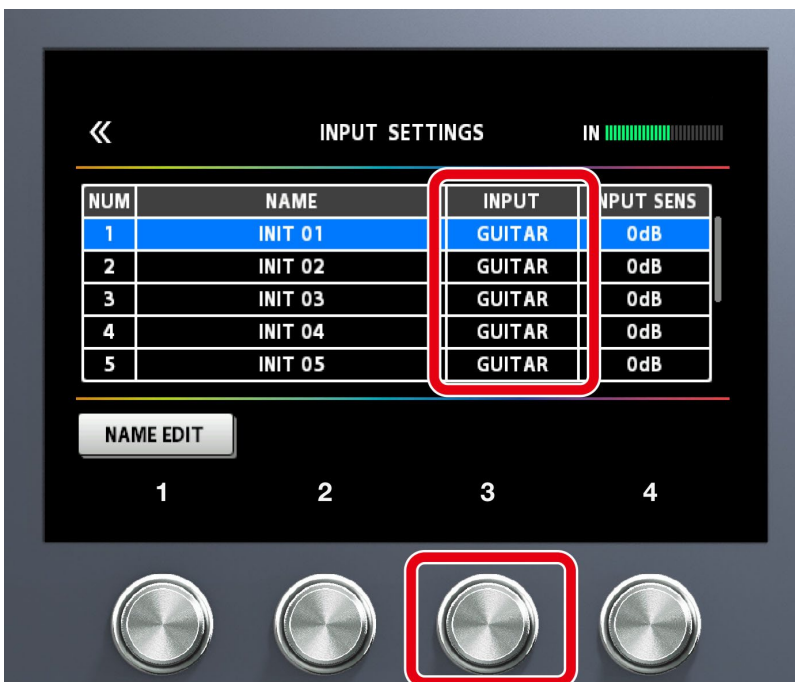
1. Drücken Sie den [IN/OUT SETTINGS]-Taster.



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

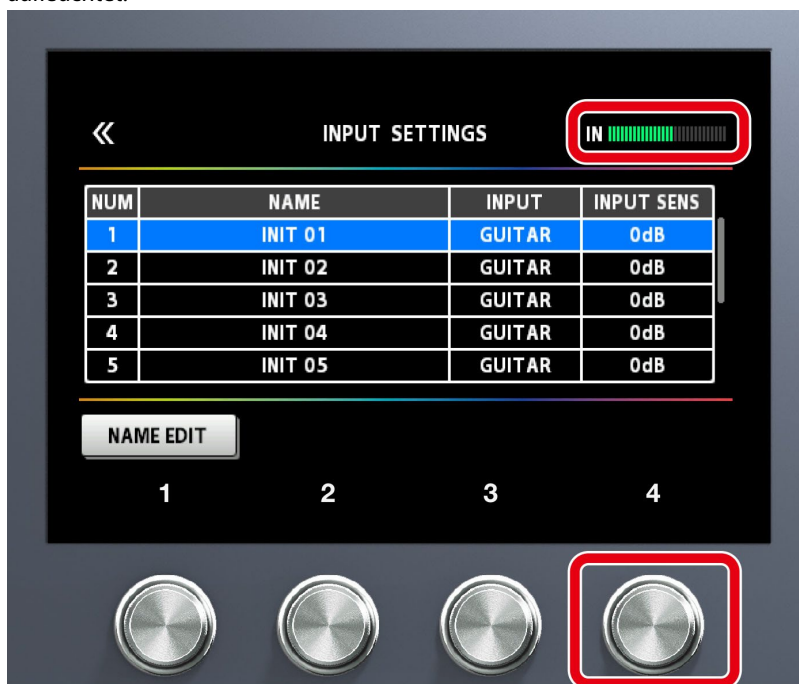


3. Drehen Sie den [3]-Regler, um "GUITAR" oder "BASS" auszuwählen.

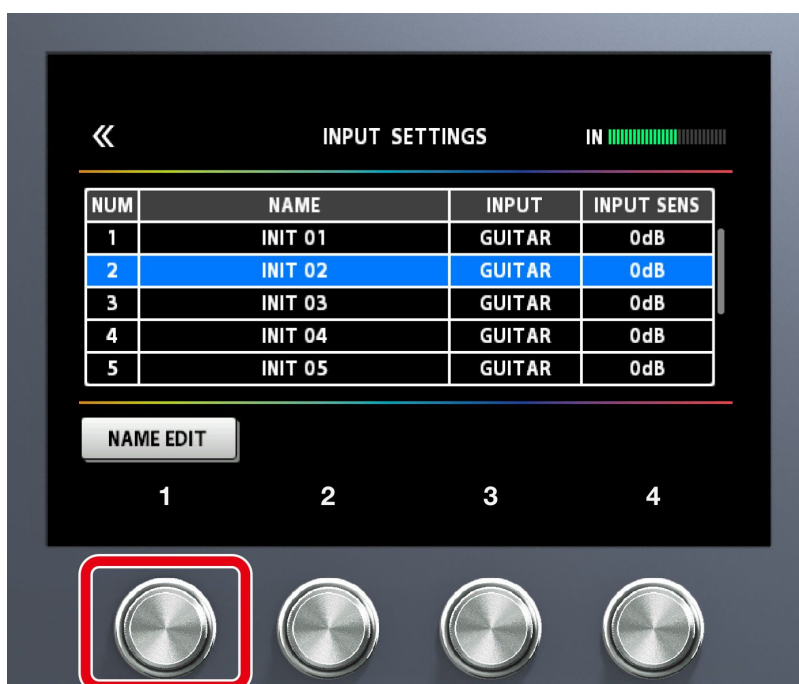


4. Stellen Sie mit dem [4]-Regler den Eingangspegel ein und achten Sie dabei auf das Level Meter oben rechts im Bildschirm.

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

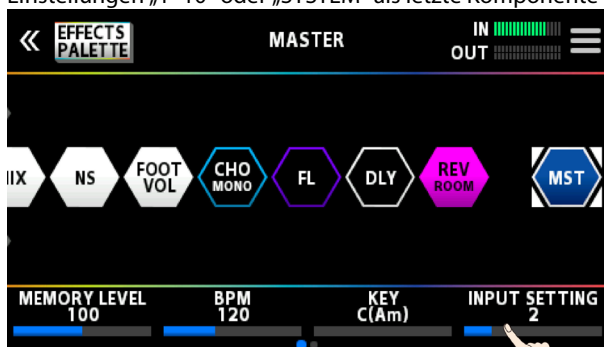


5. Um die INPUT SETTINGS: 2–10 vorzunehmen, wählen Sie mit dem [1]-Regler die gewünschte Einstellung aus und wiederholen Sie die Schritte 3–4. Die mit dem [SELECT]-Regler ausgewählte und blau hinterlegte Einstellung ist die Einstellung, die aktuell verwendet wird (SYSTEM).

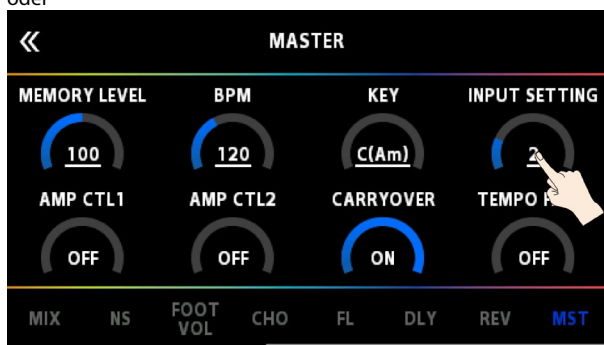


## HINWEIS

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



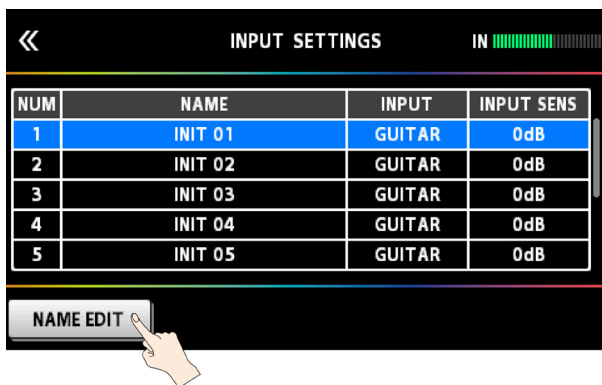
oder



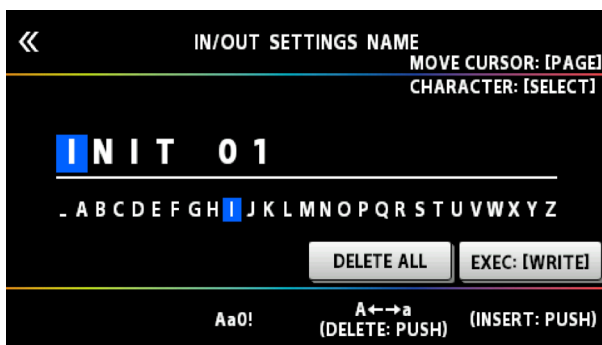
- Sie können die INPUT SETTINGS: 1–10 benennen und speichern. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt „Benennen der SETTINGS: 1–10(P.8)“.

## Benennen der INPUT SETTINGS: 1–10

- Berühren Sie <NAME EDIT> auf dem Bildschirm.



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

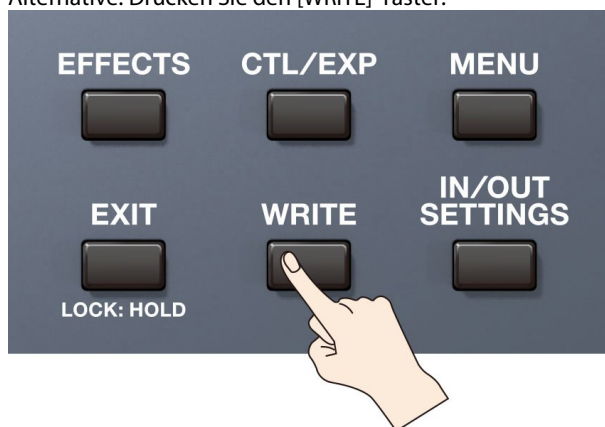


Bedienvorgang	Funktion
den [2]-Regler drehen	den Zeichen-Typ bestimmen
den [3]-Regler drehen	Groß- und Kleinschreibung umschalten
den [3]-Regler drücken	ein Zeichen löschen (Delete)
den [SELECT]-Regler drehen	das Zeichen verändern
den [4]-Regler drücken	ein Zeichen einfügen (Insert)
die [◀] [▶]-Taster drücken	den Cursor bewegen
<DELETE ALL> berühren	alle Zeichen löschen

3. Berühren Sie <EXEC: [WRITE]> auf dem Bildschirm.

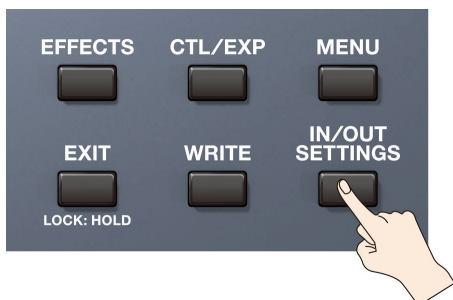
**HINWEIS**

Alternative: Drücken Sie den [WRITE]-Taster.

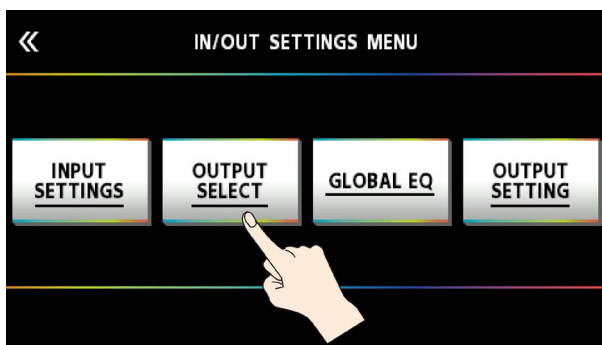


## Auswahl des angeschlossenen Verstärkers

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



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



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



\* Details zu den Verstärkertypen finden Sie im Dokument „GX-100 Parameter Guide“ (PDF).

### HINWEIS

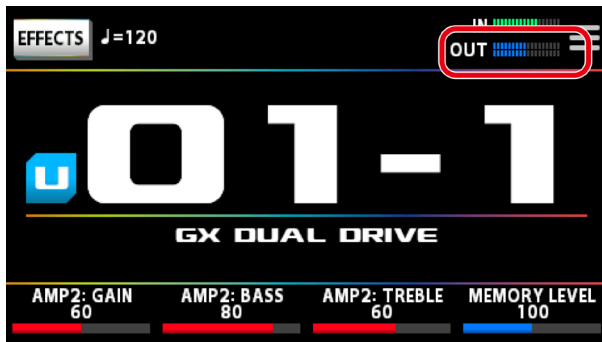
Um alle Vorteile des GX-100 nutzen zu können, wird empfohlen, diesen vorzugsweise an eine Buchse anzuschließen, die nicht durch einen Preamp beeinflusst wird, z.B. an eine RETURN-Buchse anstelle einer INPUT-Buchse eines Verstärkers, damit der Sound nicht durch den Preamp des Verstärkers verfremdet wird.

## Anpassen der Lautstärke

Stellen Sie mit dem [OUTPUT LEVEL]-Regler die Gesamtlautstärke des GX-100 ein.



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



## Verwendung des Stimmgeräts

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

### 1. Drücken Sie den [C2/TUNER]-Schalter.



Der Tuner-Bildschirm erscheint.

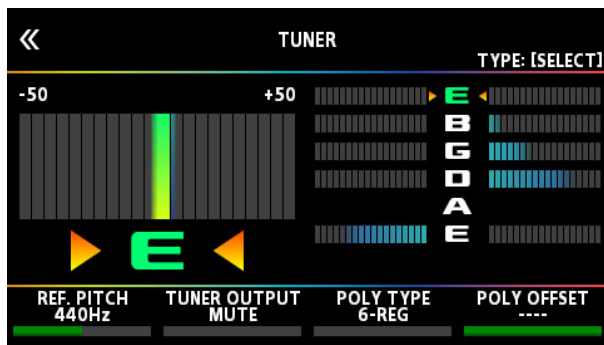
### HINWEIS

Sie können dieses Dokument auch über den [PLAY-Bildschirm](#)(P.16) aufrufen, indem Sie den PAGE [◀]-Taster drücken.

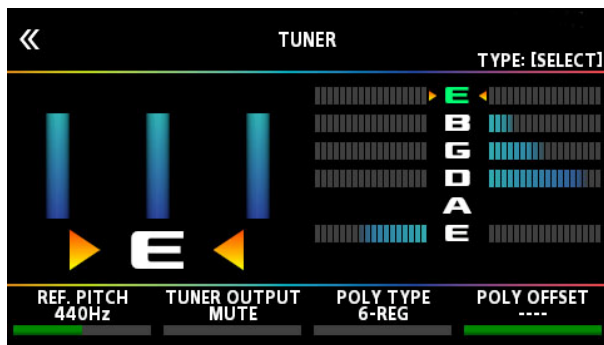
## Umschalten des Tuner-Bildschirms

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

### Monophonic(Normal)/Polyphonic-Anzeige

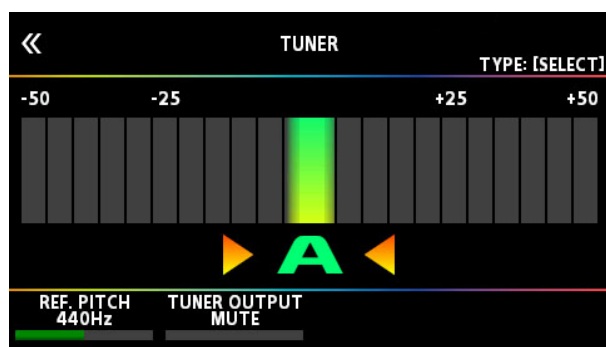


### Monophonic(Streaming)/Polyphonic-Anzeige

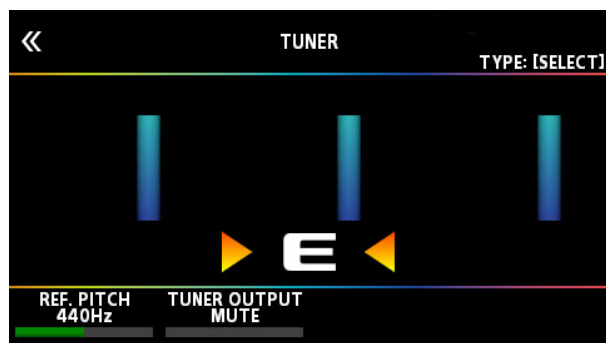




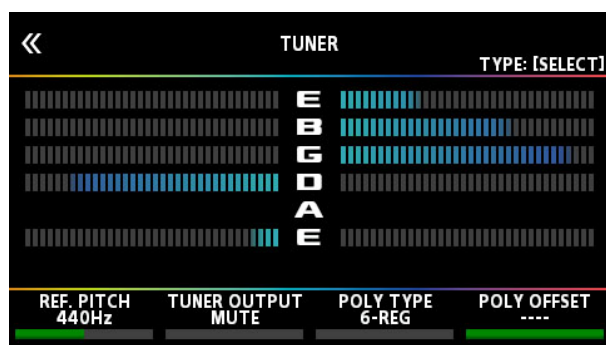
## Monophonic(Normal)-Anzeige



## Monophonic(Streaming)-Anzeige



## Polyphonic-Anzeige



## Tuner-Einstellungen

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

Regler	Parameter	Wert	Beschreibung
[1]	REF. PITCH	435–445 Hz (Voreinstellung: 440 Hz)	bestimmt die Referenz-Tonhöhe.
[2]	TUNER OUTPUT	MUTE	Der Sound ist während des Stimmvorgangs stummgeschaltet.
		BYPASS	Während des Stimmvorgangs wird das in das GX-100 geleitete Gitarrensinal unverändert (ohne Effekte) ausgegeben. Alle Effekte sind dabei ausgeschaltet.
		THRU	Während des Stimmvorgangs wird das Gitarrensinal 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.

# Spielen

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

## Auswahl eines Speicherplatzes (Memory)

Die Kombination vom Effekten und deren Einstellungen wird als "Memory" (Speicher) bezeichnet.

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

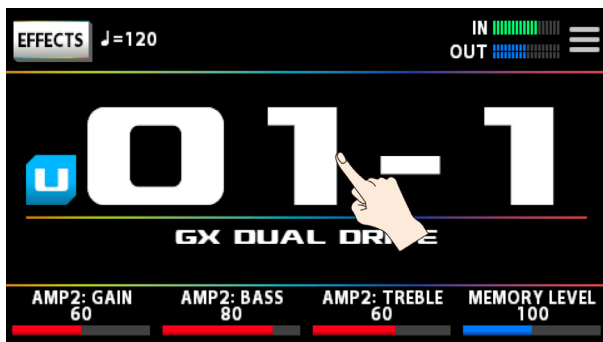
## Auswahl eines Speicherplatzes über die Schalter der Bedienoberfläche

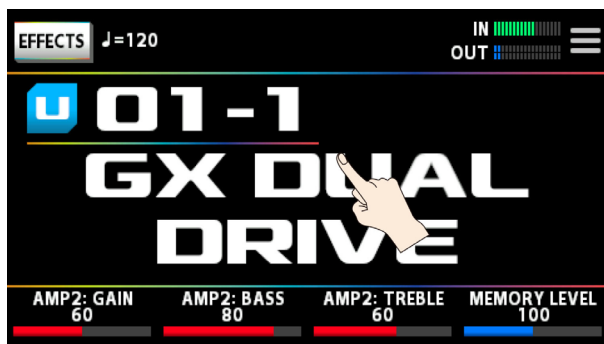
1. Verwenden Sie die BANK [▼] und BANK [▲]-Schalter, um eine Bank auszuwählen.
2. Wählen Sie mit den [1]-[4]-Schaltern den gewünschten Speicherplatz innerhalb der vorher gewählten Bank aus.



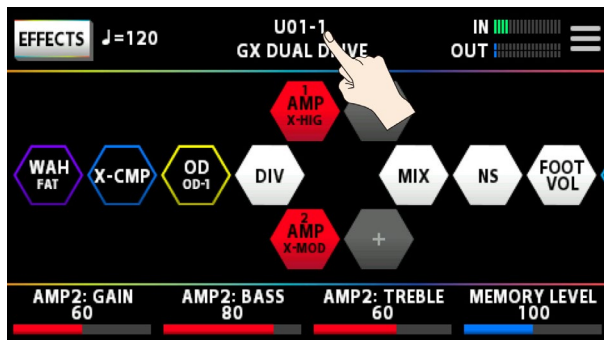
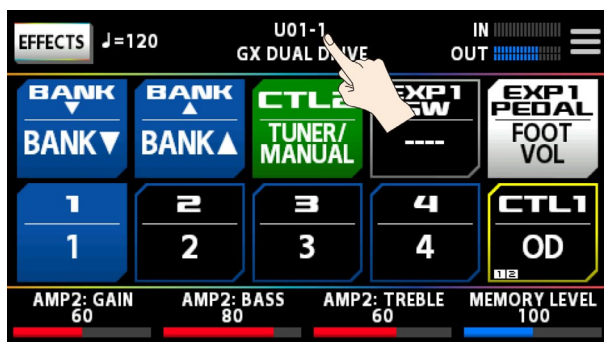
## Auswahl eines Speicherplatzes über den Bildschirm

Sie können die Speichernummer horizontal oder vertikal wischen, um die Speicherplätze im Play-Bildschirm(P.16) 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.



### HINWEIS

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

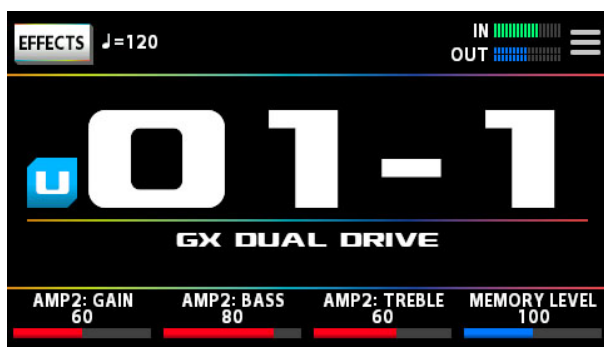
## Der Play-Bildschirm

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

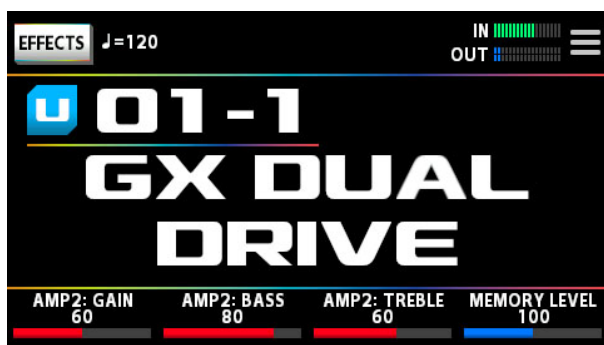
Sie können bei angezeigtem Play-Bildschirm mit den PAGE [◀] [▶]-Tastern die Anzeige-Modi umschalten (Tuner ↔ Speichernummer-Modus ↔ Speichernamen-Modus ↔ Control-Modus ↔ Chain-Modus).



### Speichernummer-Modus (dieser wird nach Einschalten angezeigt)

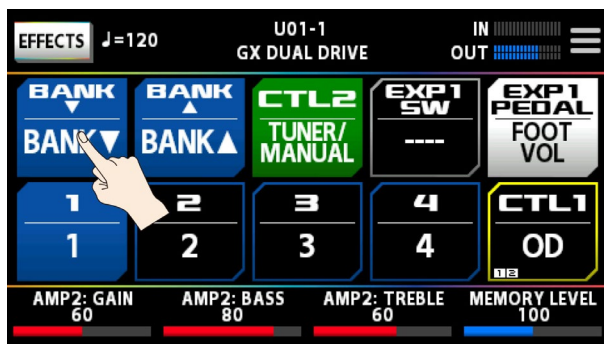


### Speichernamen-Modus



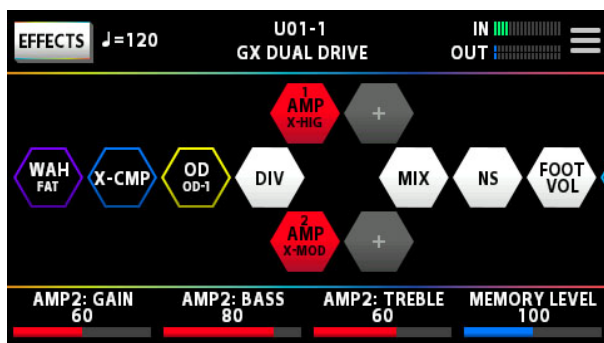
### Control-Modus

Sie können den Bildschirm berühren, um die Bänke bzw. Speicherplätze umzuschalten, anstelle die Fußpedale zu verwenden.



## Chain Modus

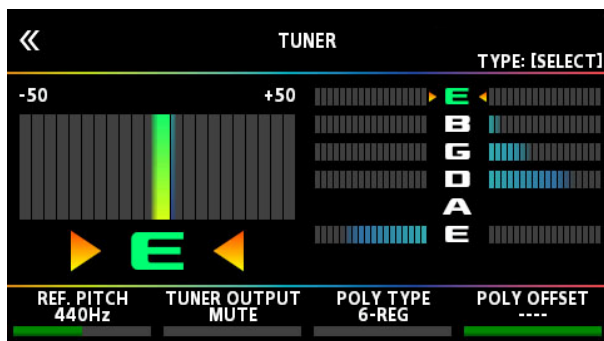
In diesem Modus wird die Reihenfolge der Effekte des ausgewählten Speicherplatzes angezeigt.



- \* Es ist nicht möglich, die Effektkette im Chain-Modus des Play-Bildschirms zu verändern. Berühren Sie das <EFFECTS>-Symbol unten links oder drücken Sie den [EFFECT]-Taster, um den Edit-Modus aufzurufen. Weitere Details finden Sie im Abschnitt „Grundsätzlicher Vorgang für das Editieren von Effekten(P.24)“.

## Tuner-Modus

Wählen Sie den Speichernummer-Modus aus und drücken Sie den [◀]-Taster, um diese Anzeige aufzurufen.



### HINWEIS

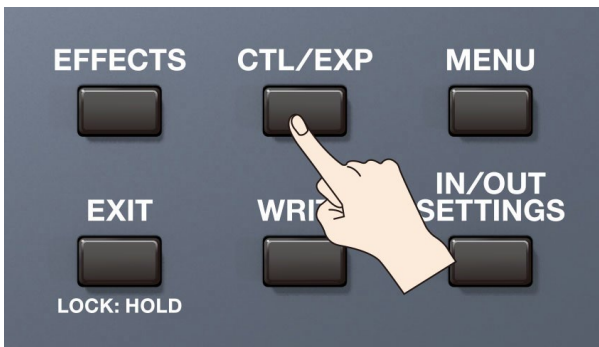
Ziehen Sie die unten im Bildschirm angezeigten Parameterwerte nach links bzw. rechts, um den entsprechenden Wert zu verändern. Alternative: Verändern Sie den Wert mit den [1]–[4]-Reglern unterhalb des Bildschirms.



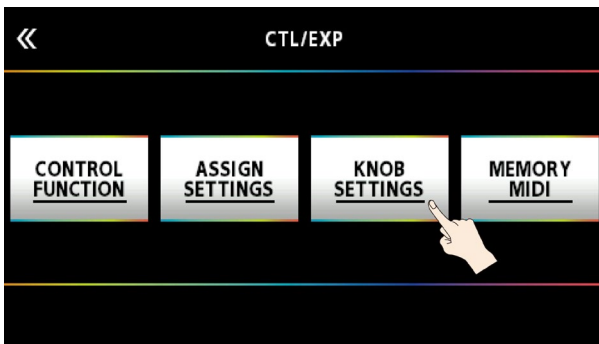
Zuweisen von Favorite-Parametern für die [1]–[4]-Regler

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

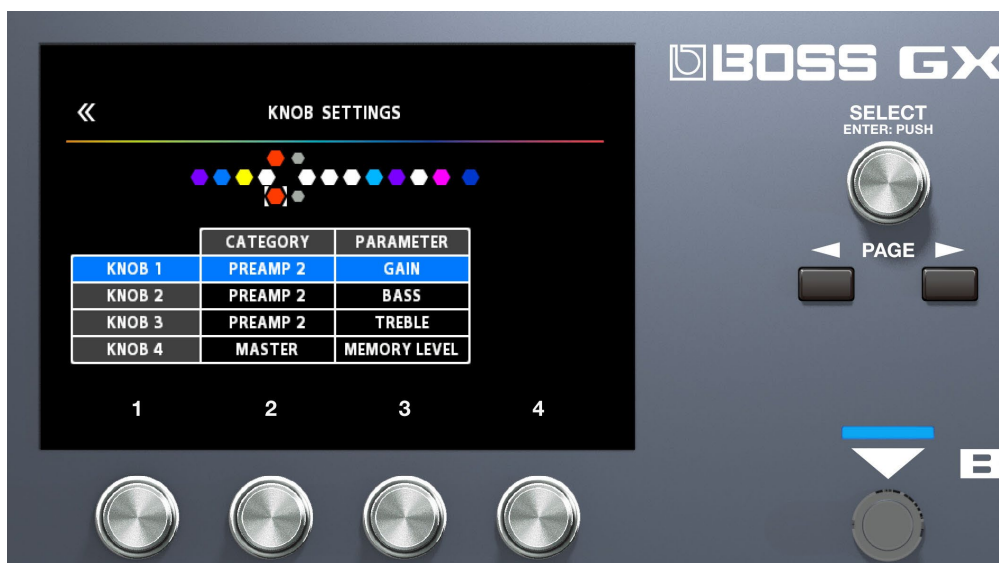
1. Drücken Sie den [CTL/EXP]-Taster.



2. Berühren Sie <KNOB SETTINGS>.



3. Wählen Sie mit dem [SELECT]-Regler das gewünschte Regler-Feld aus. Die auswählbaren Parameter sind senkrecht angeordnet.



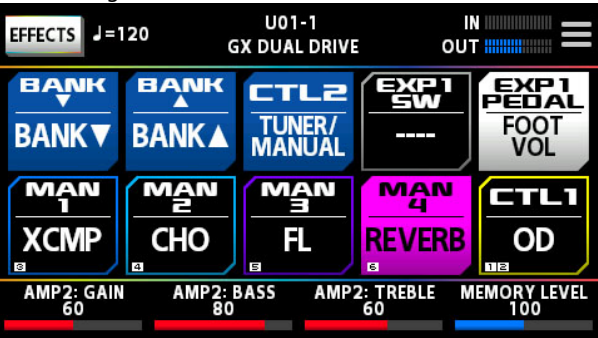
4. Wählen Sie mit den Reglern [2] und [3] den Bereich (CATEGORY) und den zu steuernden Parameter (TARGET) aus.

Eine Liste der zu steuernden Parameter finden Sie im Abschnitt "8.1.2. Liste der Ziel-Parameter (TARGET)(P.56)".

## Auswahl des Control-Modus

Im Control-Modus können Sie bestimmen, wie die Effekte gesteuert werden.  
Halten Sie den [C2]-Schalter gedrückt, um den Control-Modus aufzurufen.



Parameter	Beschreibung
MEMORY (Memory Mode)	<p>In diesem Modus werden die im Gerät gespeicherten Memories ausgewählt. Schalten Sie die Memories durch Drücken einer der Nummern-Schalter [1]–[4] um.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* In der Werksvoreinstellung wird durch gedrückt halten des [C2/TUNER]-Schalters der Manual-Modus aufgerufen.</li> <li>* Auch im Memory-Modus können Sie andere Funktionen als das Abrufen von Memories auswählen.</li> </ul>
MANUAL (Manual Mode)	<p>In diesem Modus können über die [1]–[4]-Schalter die in einem Memory oder im System zugewiesenen Funktionen ausgeführt werden. Der Play-Bildschirm wird auf die Manual Mode-Anzeige des Control-Modus umgeschaltet, wenn der Manual-Modus ausgewählt wird.</p> 

### HINWEIS

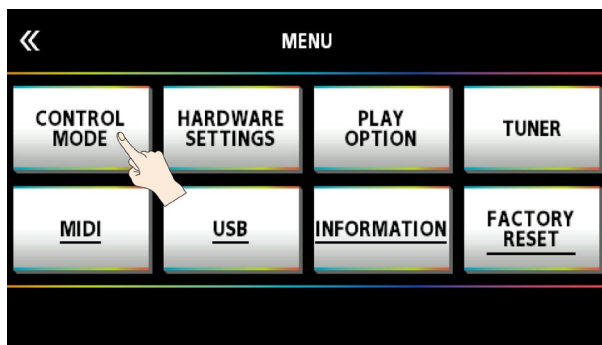
Sie können den Control-Modus auch auswählen, wenn Sie den Bedienschritte unter [Grundsätzliche Bedienung im MENU-Bereich](#)(P.37) folgen.

#### 1. Drücken Sie den [MENU]-Taster.

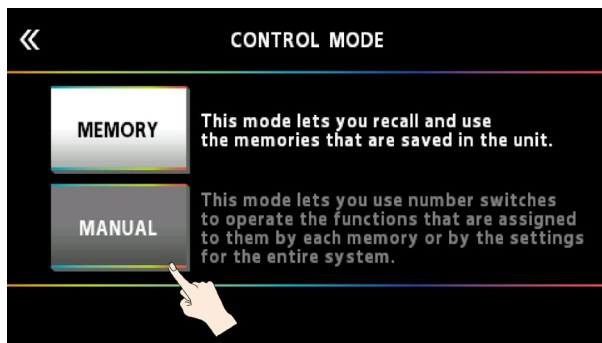




2. Berühren Sie das <CONTROL MODE>-Symbol auf dem Bildschirm.



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



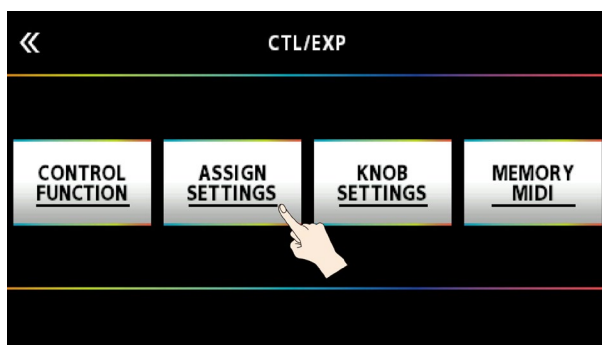
## Zuweisen von Funktionen auf die Schalter im Manual-Modus

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

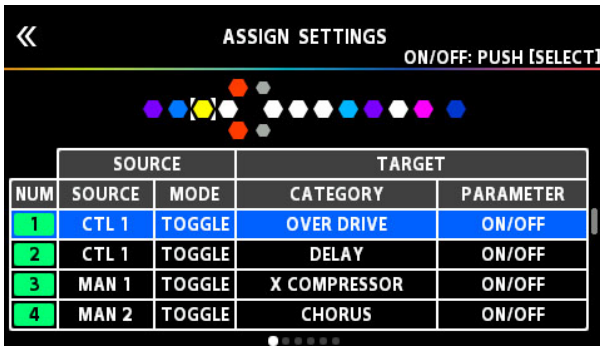
1. Drücken Sie den [CTL/EXP]-Taster.



2. Berühren Sie <ASSIGN SETTINGS>.

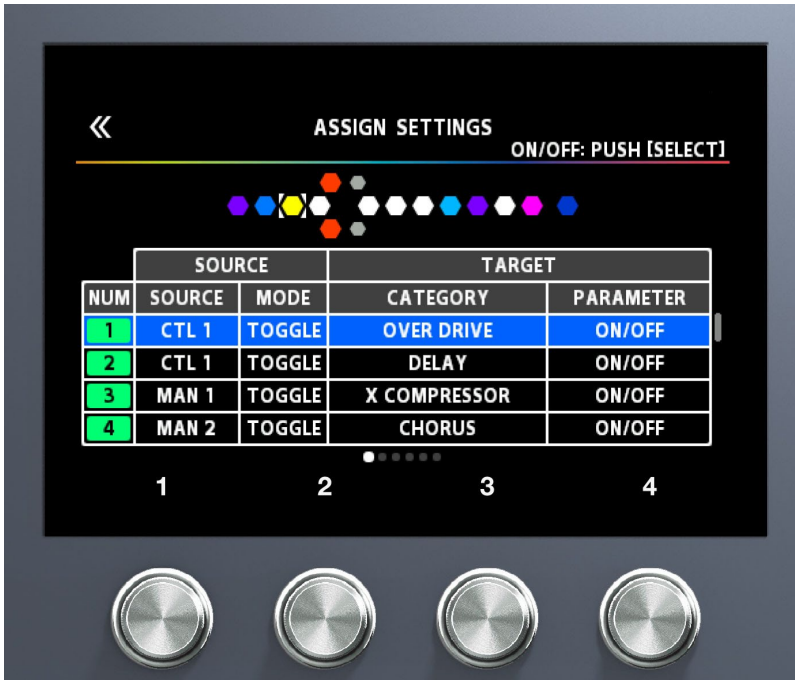


Das ASSIGN SETTINGS-Display erscheint.



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

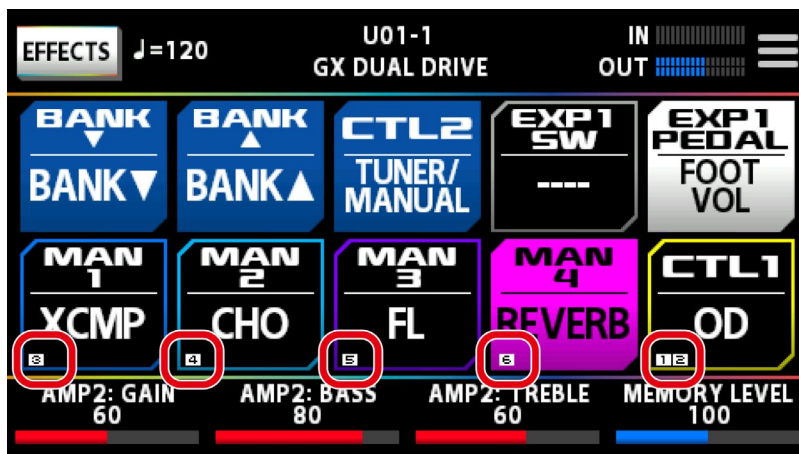
Die auswählbaren Parameter sind senkrecht angeordnet.



**4. Verändern Sie den Wert mit den [1]–[4]-Reglern.**

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

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



Im ASSIGN SETTINGS-Bildschirm können Sie weitere Funktionen außer denen für die Fußschalter einstellen. Weitere Details finden Sie im Abschnitt „8.1.1. ASSIGN SETTING(P.52)“.

# Editieren: Effekte

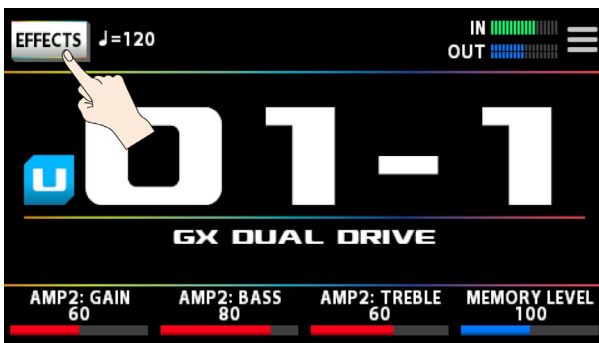
Im nachfolgenden Abschnitt wird u.a. beschrieben, wie die Effekte angeordnet, einzelne Effekte editiert und die geänderten Einstellungen in einem Speicherplatz (Memory) gesichert werden.

## Grundsätzlicher Vorgang für das Editieren von Effekten

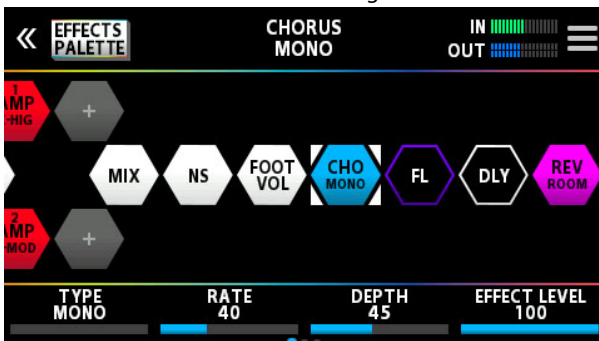
### Effektketten-Bildschirm

Im Effekt-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.



### HINWEIS

Alternative: Drücken Sie den [EFFECTS]-Taster auf der Bedienoberfläche.

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

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

On		Off	

### HINWEIS

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

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.

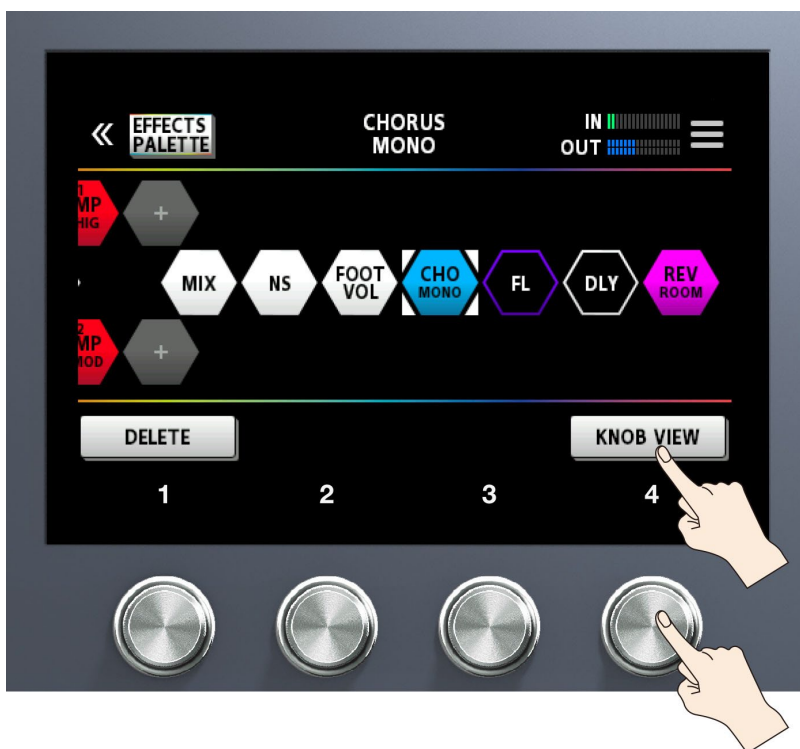
### HINWEIS

Sie können die Parameterwerte auch mit den [1]–[4]-Reglern unterhalb des Bildschirms 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 das Symbol des Effekts innerhalb der Effektkette, der eingestellt werden soll.**
2. **Berühren Sie das Symbol  oben rechts im Bildschirm.**



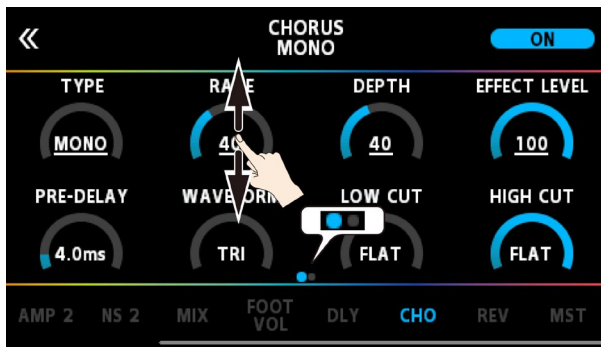
3. **Berühren Sie <KNOB VIEW>. (Alternative: Drücken Sie den [4]-Regler.)**

Der Edit-Bildschirm (KNOB VIEW) erscheint.

### HINWEIS

Um den Edit-Bildschirm (KNOB VIEW) aufzurufen, wählen Sie bei Schritt 1 den gewünschten Effekt aus und halten Sie den [SELECT]-Taster gedrückt.

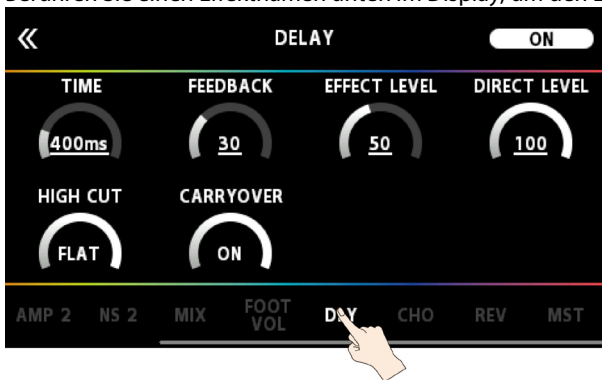
4. **Ziehen Sie einen Parameterwert nach oben bzw. unten, um den Wert zu verändern.**



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

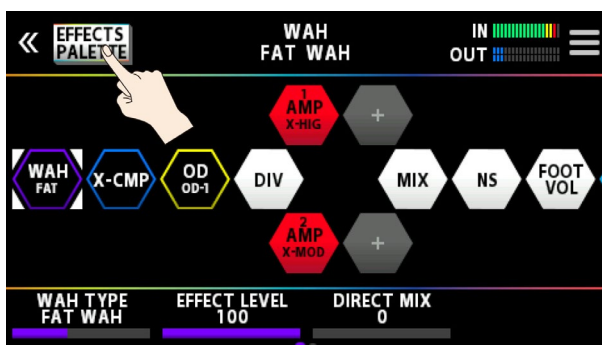
Type	Maximale Anzahl der Effekte, die positioniert werden können
Effekt	9
AMP	2
LOOPER	1
DIVIDER/MIXER	1
SEND/RETURN	1

#### HINWEIS

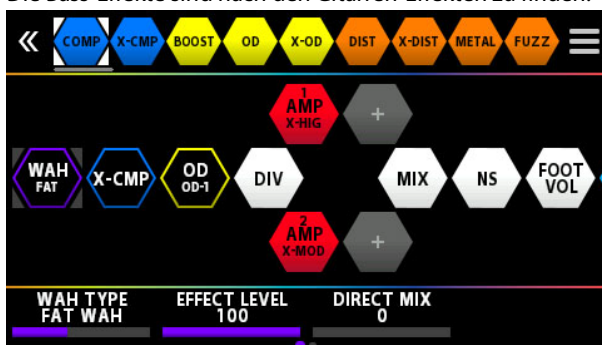
Abhängig von der Kapazität des DSP-Prozessors ist es möglich, dass ein Effekt nicht eingefügt bzw. ersetzt werden kann, auch wenn die rechnerisch maximale Anzahl noch nicht erreicht ist. In diesem Fall ist das Symbol des Effekts, den Sie hinzufügen möchten, grau hinterlegt und dieser kann nicht eingefügt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

## Hinzufügen eines Effekts (Insert)

1. Berühren Sie <EFFECTS PALETTE>.

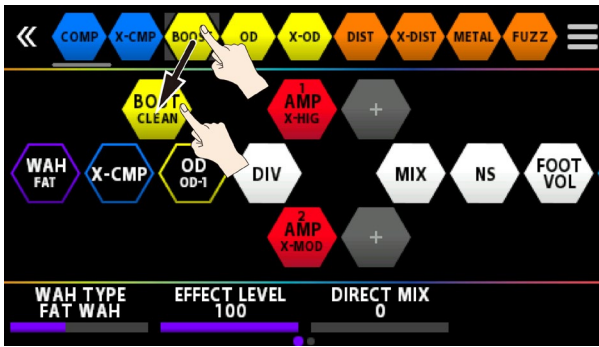


In der obersten Zeile werden alle Effekte des GX-100 angezeigt, die verfügbar sind. Die Bass-Effekte sind nach den Gitarren-Effekten zu finden.

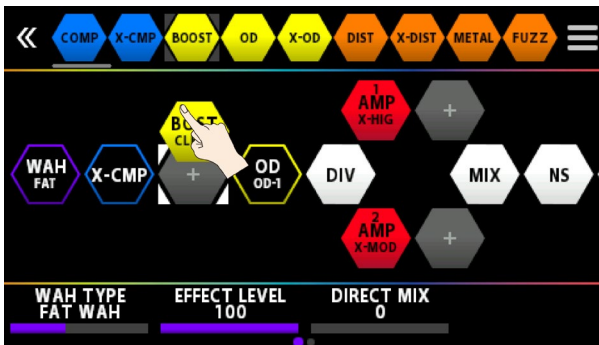


2. Ziehen Sie die gewünschten Effekte in die Effektkette in der Mitte des Bildschirms.

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



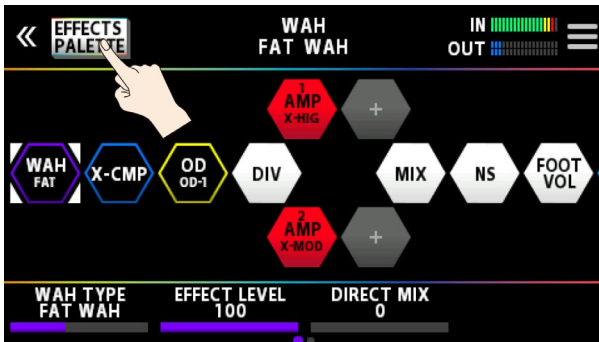
3. Wenn das "+"-Symbol erscheint, heben Sie den Finger an.



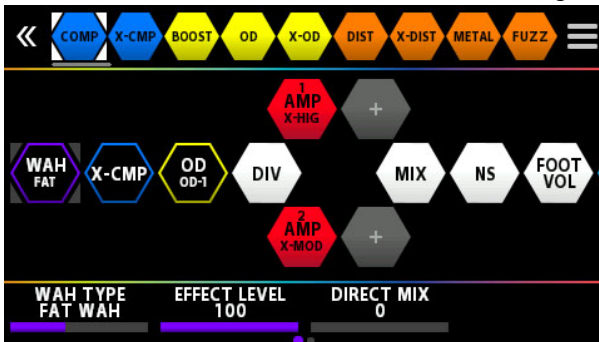
Der BOOST-Effekt wird zwischen den Effekten X-COMP und OD eingefügt.

## Ersetzen von Effekten (Overwrite)

1. Berühren Sie <EFFECTS PALETTE>.



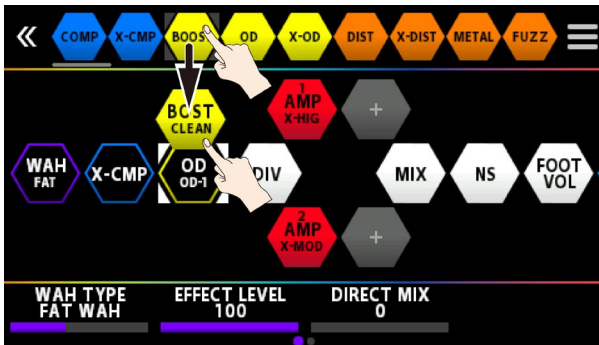
In der obersten Zeile werden alle Effekte des GX-100 angezeigt, die verfügbar sind.



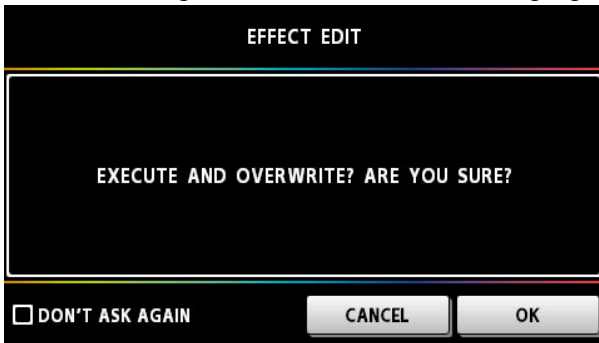
2. Ziehen Sie den gewünschten Effekt oberhalb des Effekts in der Kette, der ersetzt werden soll.

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



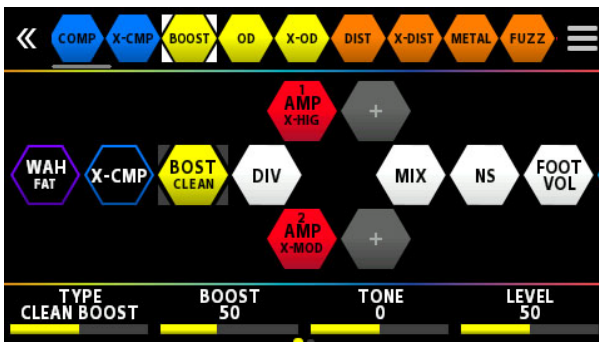


Wenn Sie den Finger anheben, erscheint eine Bestätigungs-Abfrage.



### 3. Berühren Sie <OK>.

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

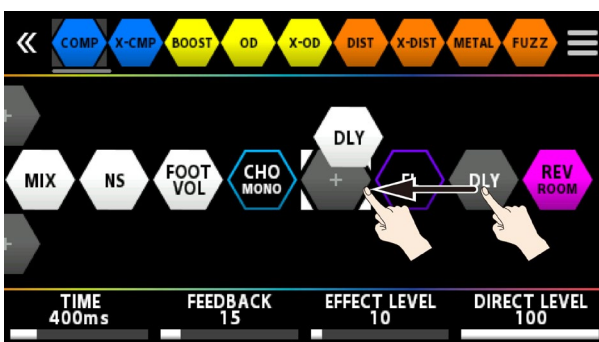


## HINWEIS

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

## Verschieben der Effekte in der Kette

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

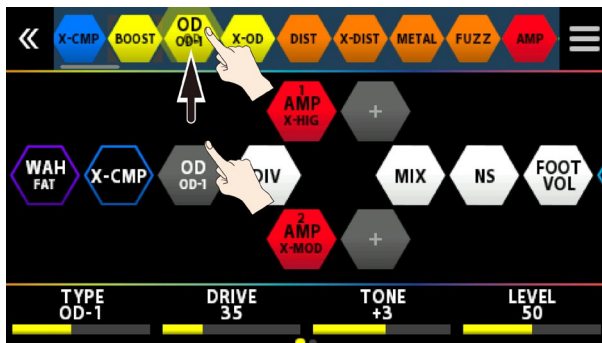


## HINWEIS

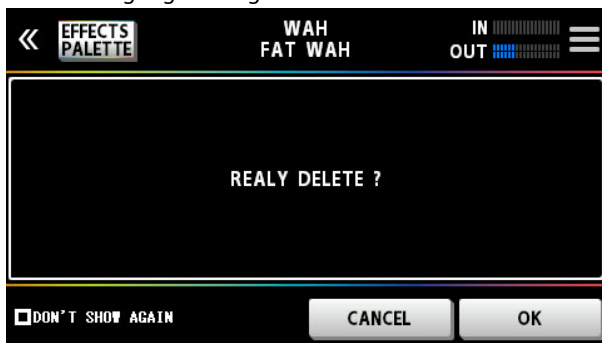
Wählen Sie das gewünschte Effekt-Symbol aus, halten Sie den [SELECT]-Regler gedrückt und drehen Sie diesen, um die Position des Effekts zu verschieben.

## 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.



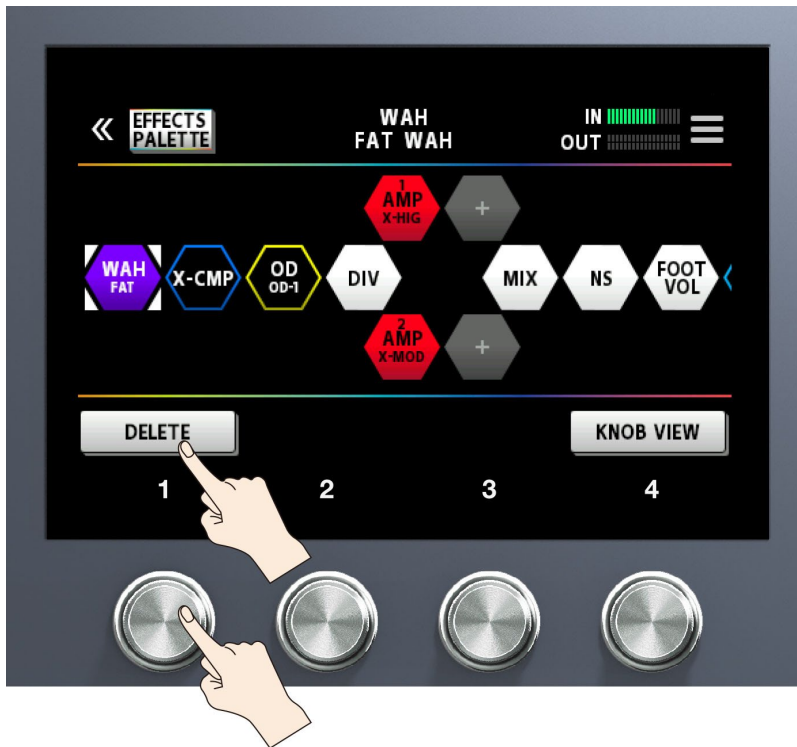
3. Berühren Sie <OK> (Alternative: Drücken Sie den [4]-Regler).

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

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

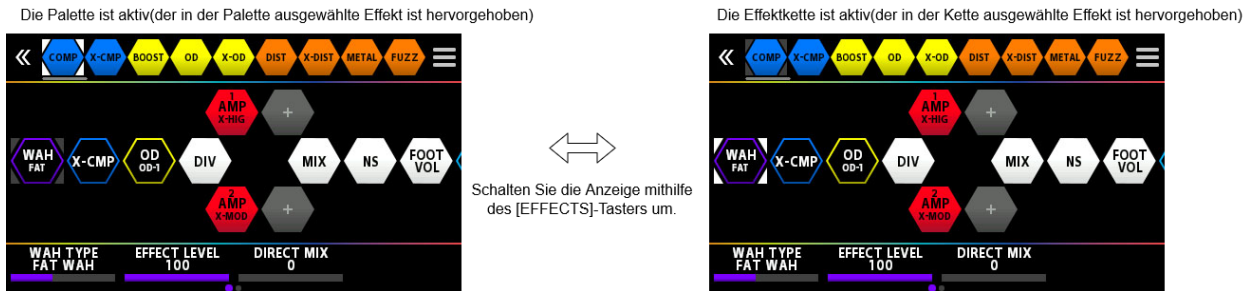
## Anordnen der Effekte mithilfe der Taster und Regler

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

### Einfügen eines Effekts

- 1.

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



2. Wählen Sie mit dem [SELECT]-Regler den Effekt aus, der vor (links) der Position liegt, an der Sie einen Effekt einfügen möchten.
3. Drücken Sie den [EFFECTS]-Taster, um die Palette zu aktivieren.
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 bei Schritt 2 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 eingefügt werden und den bei Schritt 2 ausgewählten Effekt ersetzen 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 bei Schritt 2 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 bei Schritt 2 ausgewählte Effekt wird entfernt.

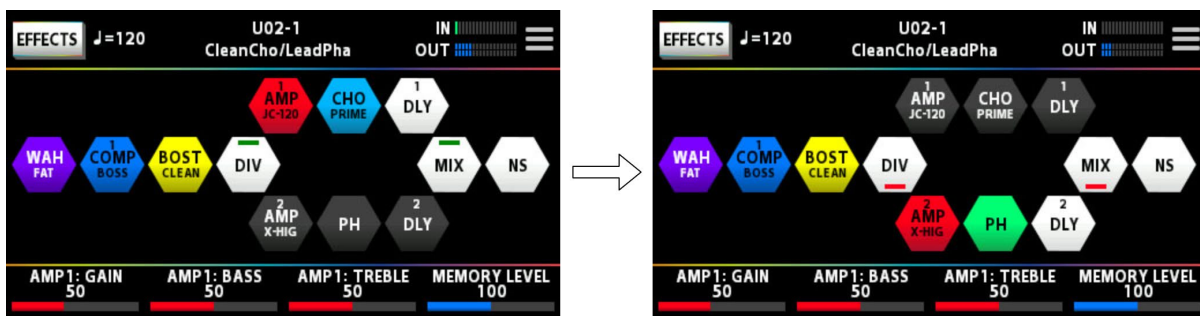
### Umschalten der Tones ohne Unterbrechung des Sounds

### 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.

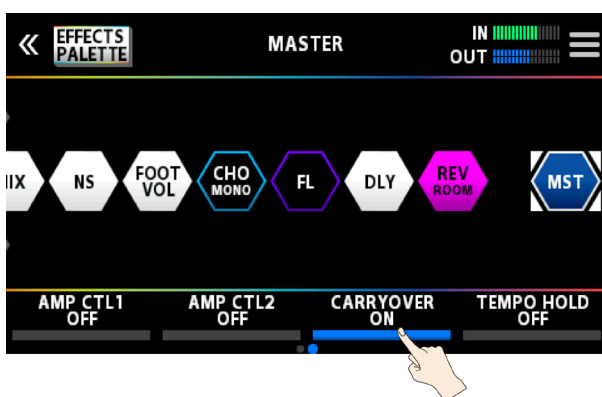
## Ausklingen des Effekts (Delay, Reverb, usw.) nach Ausschalten des Effekts (Carryover)

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

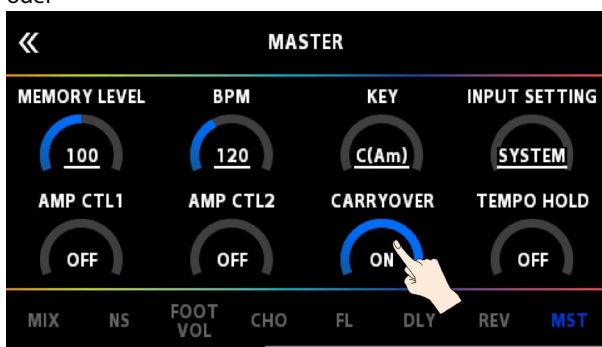
### Anwendung der Carryover-Funktion bei Umschalten der Speicherplätze

Gehen Sie wie folgt vor.

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

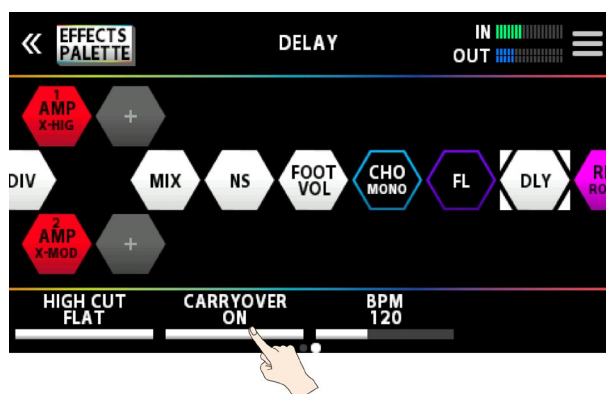


oder

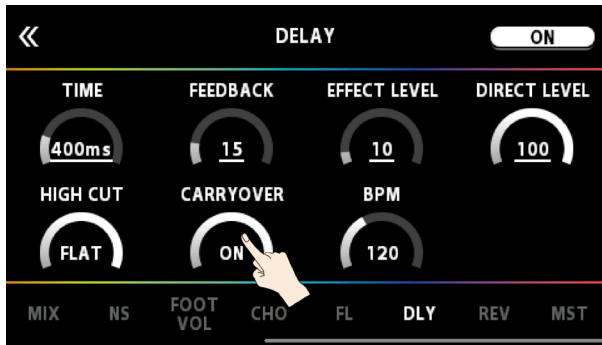


### Anwendung der Carryover-Funktion bei Umschalten der Tones innerhalb eines Speicherplatzes

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.



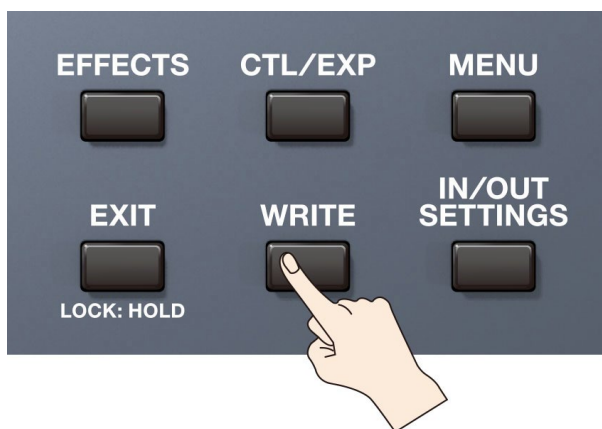
oder



## Sichern von Einstellungen

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

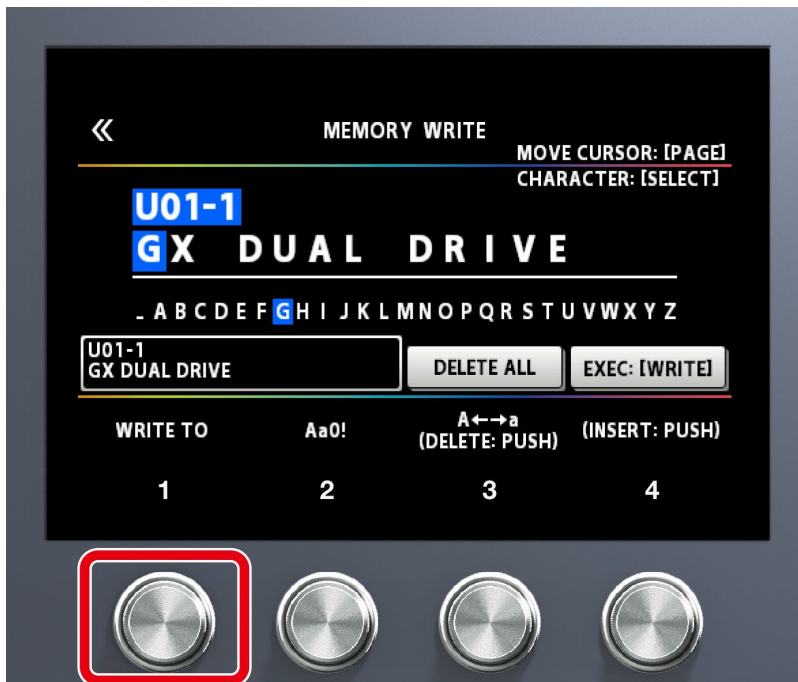
1. Drücken Sie den [WRITE]-Taster.



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



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



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

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

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

Bedienvorgang	Funktion
den [2]-Regler drehen	den Zeichen-Typ bestimmen
den [3]-Regler drehen	Groß- und Kleinschreibung umschalten
den [3]-Regler drücken	ein Zeichen löschen (Delete)
den [SELECT]-Regler drehen	das Zeichen verändern
den [4]-Regler drücken	ein Zeichen einfügen (Insert)
die [◀] [▶]-Taster drücken	den Cursor bewegen
<DELETE ALL> berühren	alle Zeichen löschen

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

Liste der WRITE MENU-Funktionen

Menu	Funktion
WRITE	sichert die Einstellungen.
EXCHANGE	Sie können im GX-100 die Positionen zweier Speicherplätze vertauschen.
INITIALIZE	Sie können die Einstellungen jedes Effekts eines User-Speicherplatzes auf dessen Standard-Voreinstellungen setzen. Dieses ist sinnvoll, wenn Sie einen Sound auf Grundlage neutraler Einstellungen selbst programmieren möchten.
INSERT	Sie können ein Memory an eine beliebige andere Position innerhalb des User-Bereichs einfügen. Beispiel: wenn Sie das Memory U01-1 an der Position U02-1 einfügen, werden die Speicherinhalte der Nummer U02-1 und Folgende um eine Position rückwärts verschoben. (Memory U02-1 wird zu U02-2.)



# Editieren: MENU

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

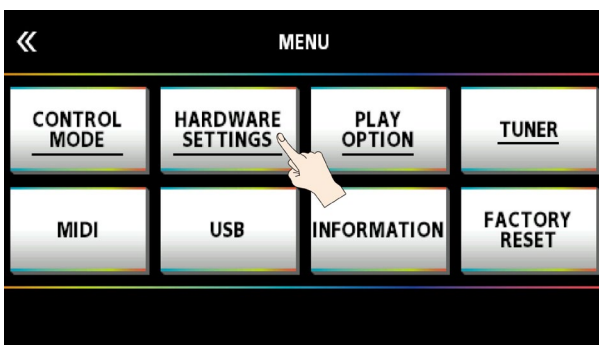
## Grundsätzliche Bedienung im MENU-Bereich

Details zu den Parametern (SYSTEM-Parameter) finden Sie im Dokument „GX-100 Parameter Guide“.

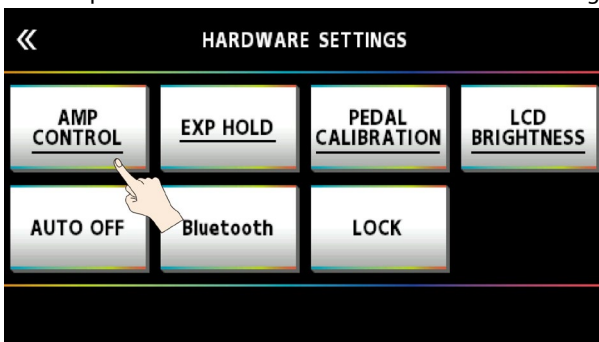
1. Drücken Sie den [MENU]-Taster.



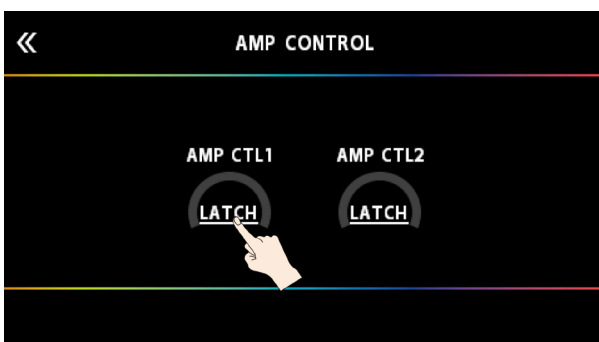
2. Berühren Sie das Symbol der gewünschten Parameter-Sektion.



Das entsprechende Sub-Menü erscheint. 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.

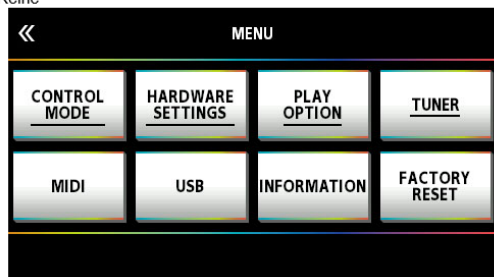
### Auswahl der Menüs über die Taster und Regler

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 oder untere Symbolreihe aus.

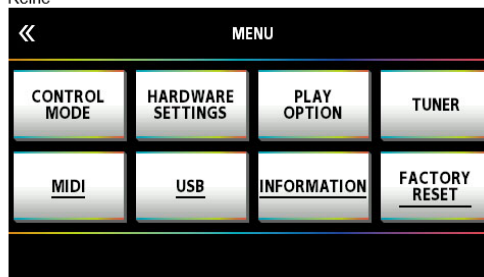
Die ausgewählte Reihe ist unterstrichen.

obere  
Reihe



Umschalten mit dem [SELECT]-  
Regler

untere  
Reihe



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

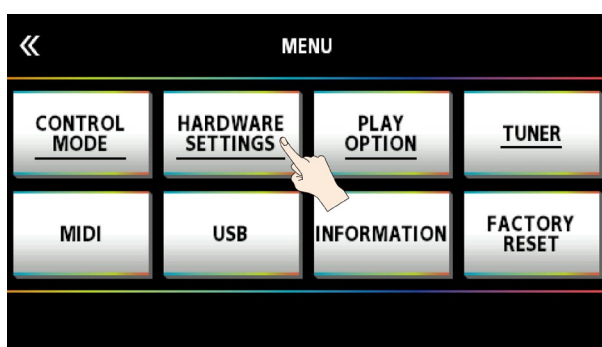
## Einstellen der Helligkeit des Bildschirms

Gehen Sie wie folgt vor.

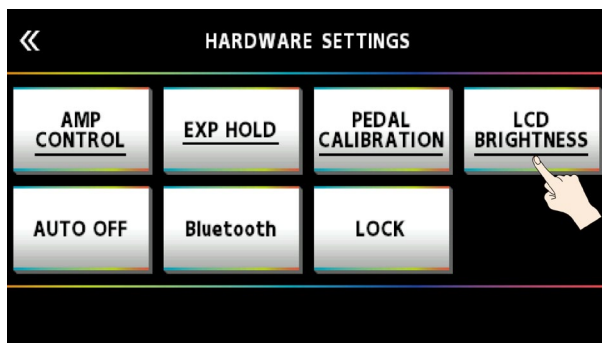
1. Drücken Sie den [MENU]-Taster.



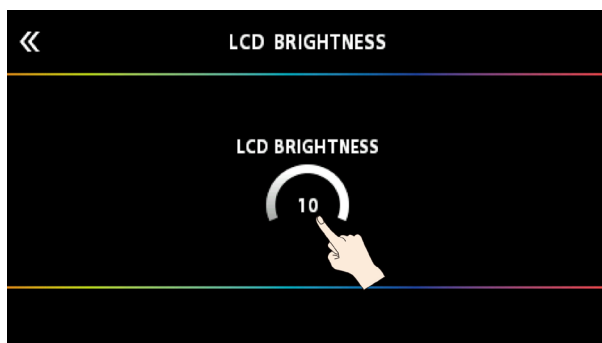
2. Berühren Sie <HARDWARE SETTINGS>.



3. Berühren Sie <LCD BRIGHTNESS>.



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



### HINWEIS

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

## Abrufen der Werksvoreinstellungen (Factory Reset)

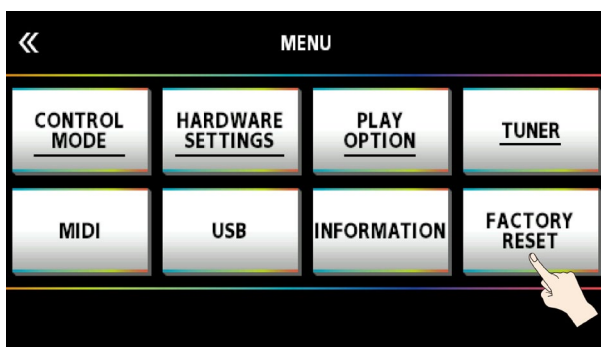
Das Abrufen der Werksvoreinstellungen des GX-100 wird als "Factory Reset" bezeichnet. Sie können entweder alle oder auch nur bestimmte Einstellungen auf deren Werksvoreinstellungen zurück setzen

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

1. Drücken Sie den [MENU]-Taster.



2. Berühren Sie <FACTORY RESET>.



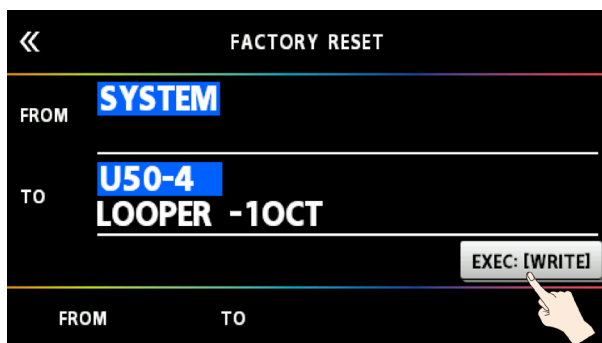
3. Stellen Sie den gewünschten <FROM> <TO>-Bereich mit den [1]- und [2]-Reglern ein.



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

**HINWEIS**

Sie können den FROM-Wert auch mit dem [1]-Regler einstellen.  
Sie können den TO-Wert auch mit dem [4]-Regler einstellen.

**4. Berühren Sie <EXEC: [WRITE]>.**

Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.



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.

## De-aktivieren der Auto Off-Funktion

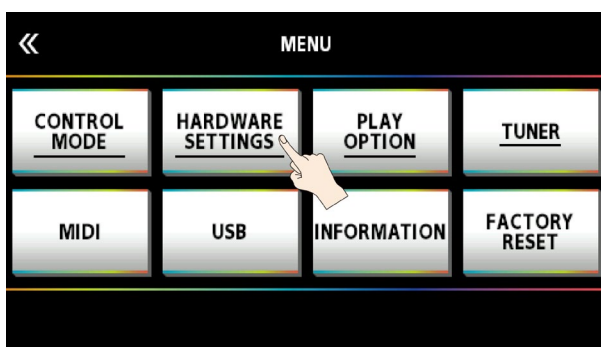
Das GX-100 wird nach 10 Stunden Inaktivität automatisch ausgeschaltet (Auto Off-Funktion). Ca. 15 Minuten vor der automatischen Abschaltung erscheint im Display eine entsprechende Hinweismeldung.

In der Werksvoreinstellung ist die automatische Abschaltung aktiviert (ON). Wenn Sie möchten, dass das Gerät nicht automatisch ausgeschaltet wird, gehen Sie wie folgt vor.

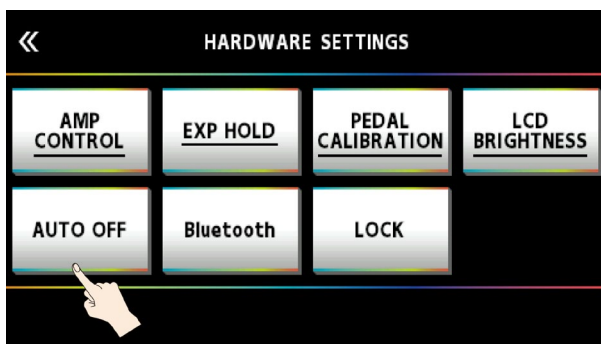
1. Drücken Sie den [MENU]-Taster.



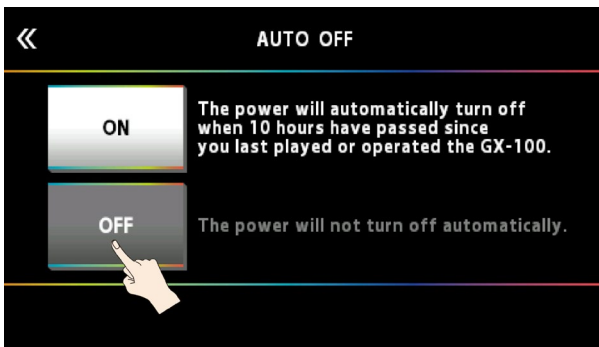
2. Berühren Sie <HARDWARE SETTINGS>.



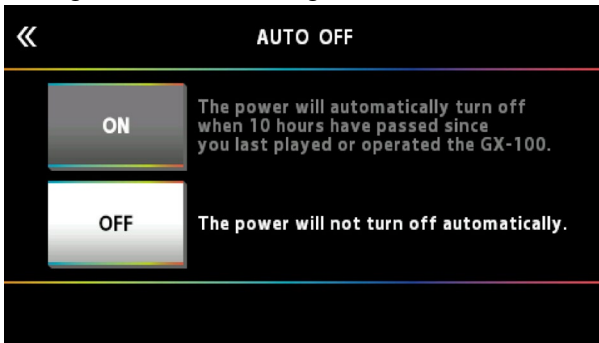
3. Berühren Sie <AUTO OFF>.



4. Berühren Sie <OFF>.



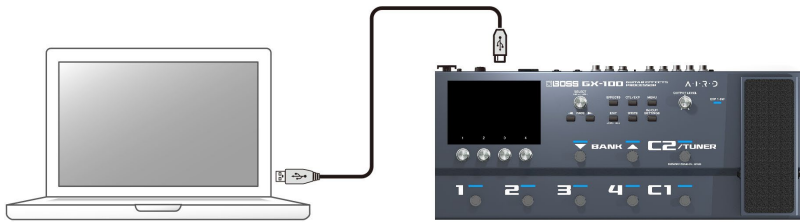
Die folgende Bildschirm-Anzeige erscheint und die automatische Abschaltfunktion ist de-aktiviert.



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

# Anschließen an einen Rechner

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



- **digitale Audiosignale zwischen Rechner und GX-100 übertragen**
- **Memory-Inhalte mithilfe der dedizierten Software editieren und verwalten sowie am Rechner den "GX-100 Parameter Guide" aufrufen**
- **Memory-Inhalte von der Internetseite BOSS TONE CENTRAL herunterladen.**  
→ <http://bosstonecentral.com/>

## Installieren des USB-Treibers

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

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

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

→ <http://www.boss.info/support/>

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

## Verwenden des GX-100 als USB Audio-Interface

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

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

## Anwendung der GX-100-Software

Die dedizierte Software kann von der nachfolgend aufgeführten Internetseite herunter geladen werden. Lesen Sie vor Verwendung der Software die Hinweise im Dokument "Readme.htm", das mit der Software herunter geladen wird.

→ <http://www.boss.info/support/>

Mithilfe der dedizierten Software können Sie:

- **Memory-Inhalte von der Internetseite BOSS TONE CENTRAL herunterladen**
- **Memory-Einstellungen editieren**
- **einen Speicherplatz benennen**
- **Memory-Speicherplätze in die gewünschte Reihenfolge bringen**
- **Sicherheitskopien der Daten der Memory-Inhalte und System-Einstellungen erstellen (Backup) sowie diese Daten wieder in das GX-100 zurück übertragen**
- **die Anleitungen für dieses Gerät aufrufen, inkl. "GX-100 Startup Guide", "GX-100 Reference Manual" (diese Anleitung) und "GX-100 Parameter Guide".**



# Anschließen an ein externes MIDI-Gerät

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

- \* Weitere Informationen zu den Verbindungen finden Sie im Dokument „GX-100 Parameter Guide“.

## Bedienung am GX-100

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

## Steuern des GX-100 über ein externes MIDI-Gerät

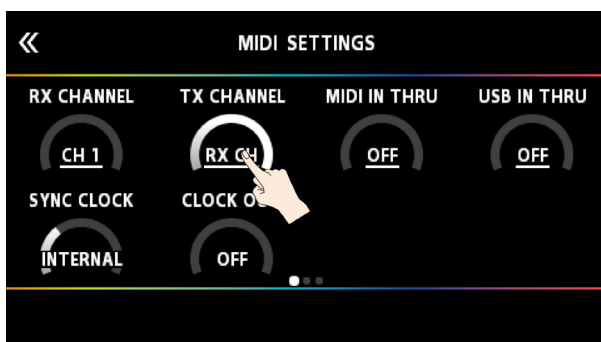
Bedienvorgang	Beschreibung
Umschalten der Speichernummern	Wenn das GX-100 über MIDI eine Program Change-Meldung empfängt, wird der Memory-Speicherplatz am GX-100 umgeschaltet.
Empfangen von Control Change-Meldungen	Das GX-100 kann Control Change-Meldungen erkennen, über die Parameter-Einstellungen in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

## Anschlussbeispiel

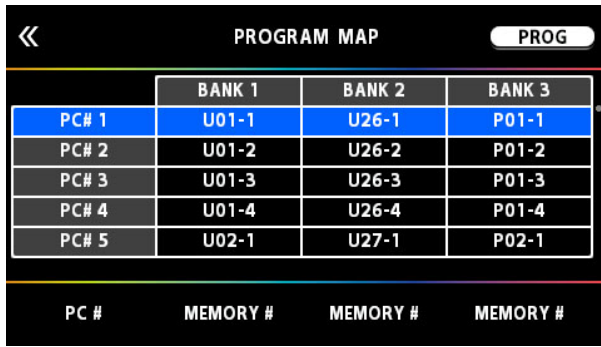


## Einstellungen

1. Folgen Sie den Bedienschritten unter „Grundsätzliche Bedienung im MENU-Bereich(P.37)“ und wählen Sie das Sub-Menü bei [MENU] → <MIDI> →.
2. Wenn Sie im Sub-Menü “MIDI SETTINGS” ausgewählt haben, ziehen Sie das Parameter-Symbol nach oben bzw. unten, um den Wert zu verändern.



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



The screenshot shows a 'PROGRAM MAP' interface with a table of program data. The table has four columns: 'PC #', 'BANK 1', 'BANK 2', and 'BANK 3'. The first row is highlighted in blue. Below the table, there are labels for each column: 'PC #', 'MEMORY #', 'MEMORY #', and 'MEMORY #'. A 'PROG' button is visible in the top right corner.

PC #	BANK 1	BANK 2	BANK 3
PC# 1	U01-1	U26-1	P01-1
PC# 2	U01-2	U26-2	P01-2
PC# 3	U01-3	U26-3	P01-3
PC# 4	U01-4	U26-4	P01-4
PC# 5	U02-1	U27-1	P02-1

PC #      MEMORY #      MEMORY #      MEMORY #

# Drahtlosverbindung zu einem Mobilgerät

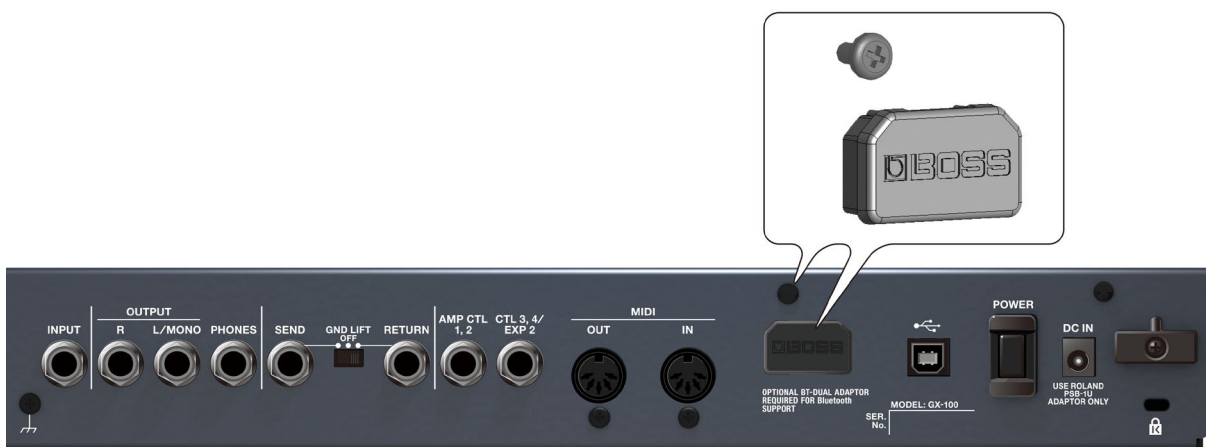
Befestigen Sie den Bluetooth® Audio MIDI Dual Adapter (BT-DUAL, zusätzliches Zubehör) am GX-100, um über die Drahtlosverbindung die Musik des Mobilgeräts abzuspielen oder die Effekte des Geräts mithilfe der auf dem Mobilgerät installierten app zu editieren.

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

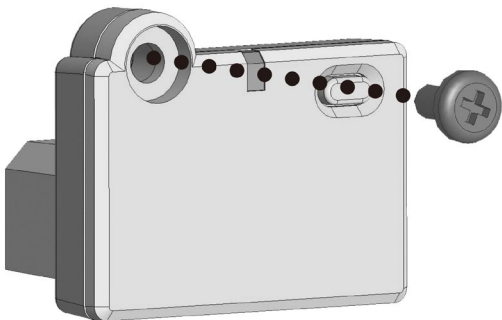
## Befestigen des BT-DUAL

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

1. **Schalten Sie das GX-100 aus und ziehen Sie den AC-Adapter aus der Steckdose.**
2. **Entfernen Sie die Abdeckung und die Schraube des 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 am Bluetooth ADAPTOR--Buchse befestigt war. Die Benutzung einer anderen Schraube kann Fehlfunktionen zur Folge haben.
- Berühren Sie nicht die Schaltkreise und die Buchsen.
- Nachdem Sie den BT-DUAL befestigt haben, überprüfen Sie erneut, ob die Installation korrekt erfolgt ist.

## Abspielen des Audiosignals eines Mobilgeräts über den Verstärker

### Bluetooth® Audio-Funktion

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

### Anmelden eines Bluetooth-Geräts (Pairing)

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

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

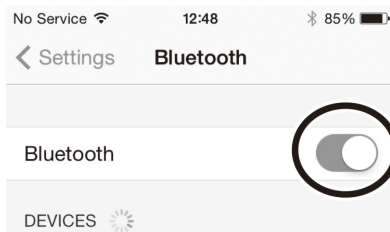
#### HINWEIS

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

1. **Schalten Sie das GX-100 ein.**
2. **Stellen Sie das zu verwendende externe Mobilgerät in die Nähe des GX-100.**
3. **Halten Sie am BT-DUAL dessen Pairing-Taster gedrückt, bis die Bluetooth-Anzeige schnell blinkt.**



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



#### HINWEIS

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

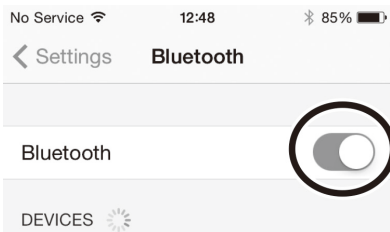
5. **Tippen Sie auf “GX-100 Audio” oder “GX-100 MIDI” in der Bluetooth-Anzeige des verwendeten Mobilgeräts.**

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

- \* Wenn Sie die Kopplung nicht innerhalb einer bestimmten Zeit durchgeführt haben, erlischt die Bluetooth-Anzeige und das GX-100 beendet den Pairing-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-100 Audio" im Bluetooth Geräte-Display des Mobilgeräts.
- Um die Verbindung zu unterbrechen, drücken Sie den Pairing-Taster des BT-DUAL so dass die Bluetooth-Anzeige erlischt oder schalten Sie am Mobilgerät dessen Bluetooth-Funktion aus.

## Ausschalten der Bluetooth-Funktionalität

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

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

Die Bluetooth-Anzeige erlischt.

## Steuern des GX-100 über ein externes Mobilgerät

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

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

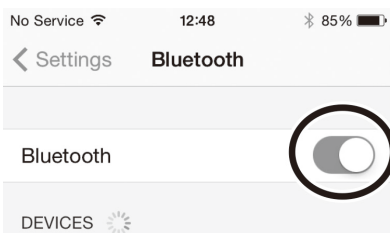
<https://www.boss.info/>

### Verbinden mit einer App

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

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

1. **Schalten Sie das GX-100 ein.**
2. **Stellen Sie das zu verwendende externe Mobilgerät in die Nähe des GX-100.**
3. **Schalten Sie die Bluetooth-Funktion am externen Mobilgerät ein.**



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

#### HINWEIS

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

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

#### WICHTIG

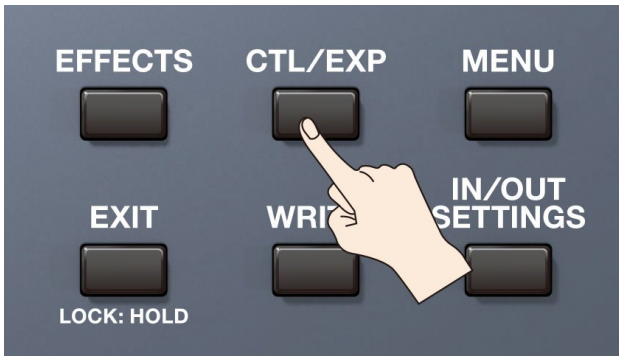
Tippen Sie nicht auf "GX-100 AUDIO 1", "GX-100 MIDI 1" oder vergleichbare Anzeigen in der Bluetooth-Anzeige des Mobilgeräts.

# Einstellungen für Fußschalter und das Expression-Pedal

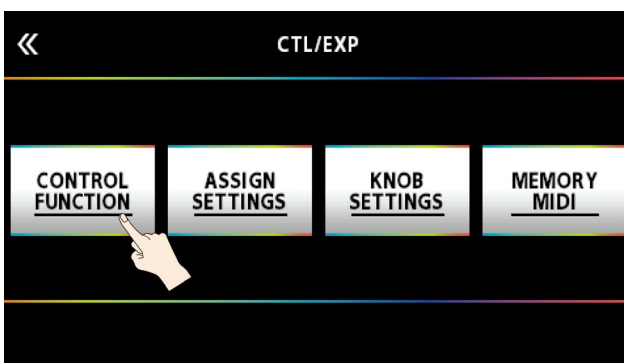
Sie können den internen Fußschaltern, dem Expression-Pedal (EXP1) und dem an der CTL 3, 4/EXP 2-Buchse angeschlossenen Pedal unterschiedliche Funktionen zuweisen.

## Zuweisen einer Funktion

1. Drücken Sie den [CTL/EXP]-Taster.



2. Berühren Sie <CONTROL FUNCTION>.



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

Die auswählbaren Parameter sind senkrecht angeordnet.



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

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

### HINWEIS

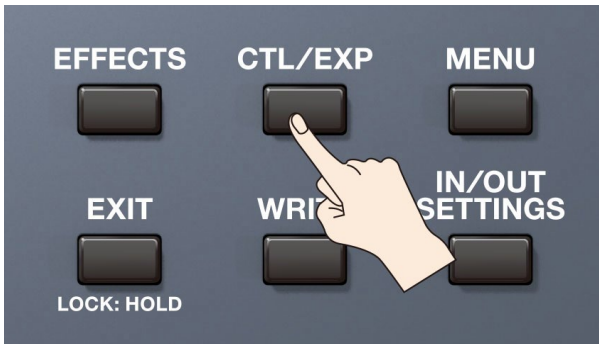
Das GX-100 ermöglicht die Anordnung mehrerer Pedal-Effekte in einer Kette (wie z.B. FOOT VOLUME oder WAH). Im CONTROL FUNCTION-Bereich ist der Pedaleffekt am Beginn der Effektkette (oder für "A CH" bei DIV/MIX) eingeschaltet.

## ASSIGN SETTING

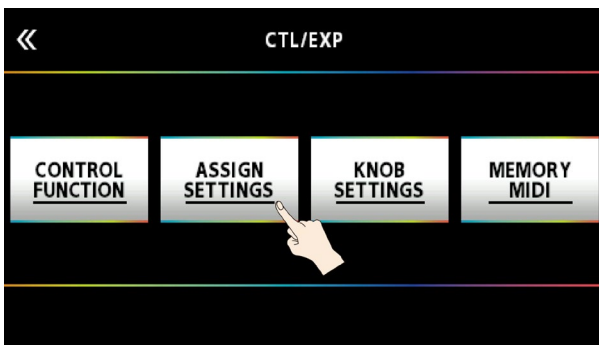
### ASSIGN 1–20

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

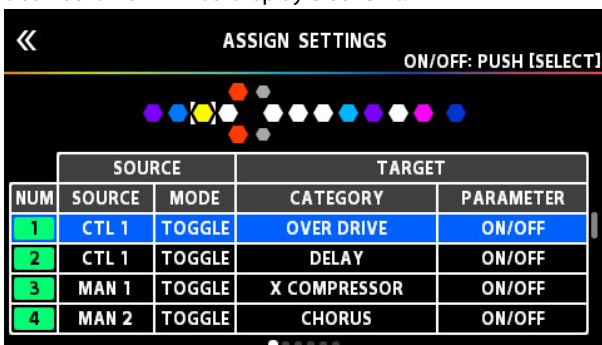
1. **Drücken Sie den [CTL/EXP]-Taster.**



2. **Berühren Sie <ASSIGN SETTINGS>.**



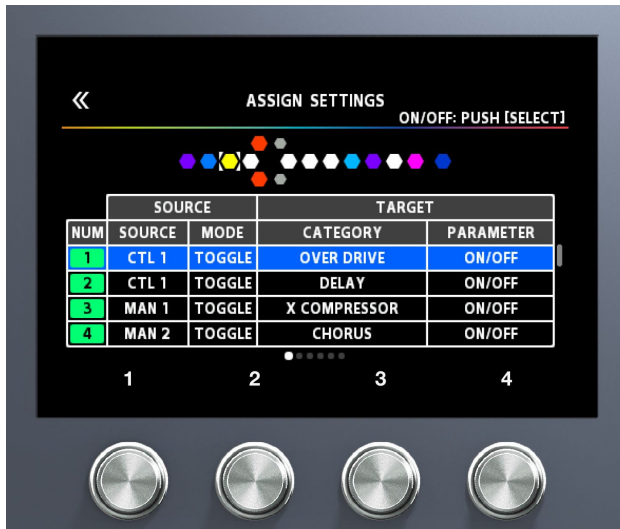
Das ASSIGN SETTINGS-Display erscheint.



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

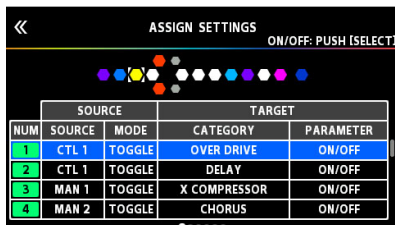
Die auswählbaren Parameter sind senkrecht angeordnet.



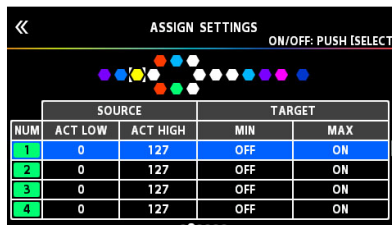


4. **Verändern Sie den Wert mit den [1]–[4]-Reglern. Schalten Sie die Seiten mit den PAGE [◀] [▶]-Tastern um.**

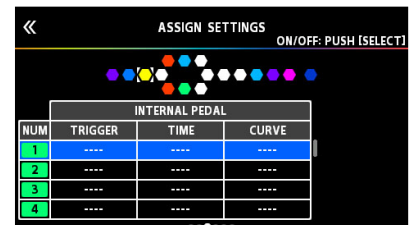
Seite 1



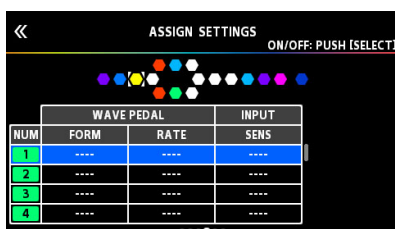
Seite 2



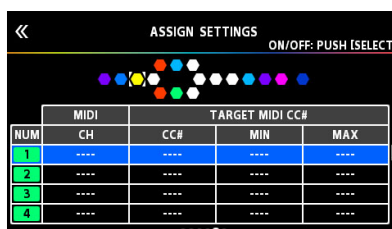
Seite 3



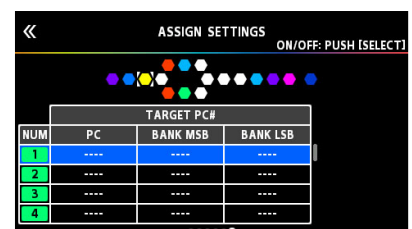
Seite 4



Seite 5

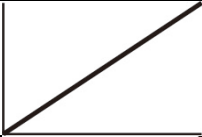
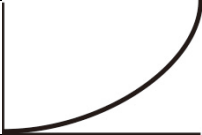


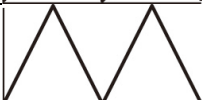


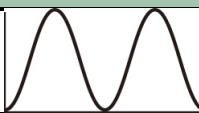

Seite 6



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

Parameter	Wert	Beschreibung
SW	OFF, ON	schaltet ASSIGN 1-20 ein bzw. aus.
TARGET	TARGET(P.56)	bestimmt den Parameter, der gesteuert wird.
	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.
SOURCE	SOURCE	NUM 1–NUM 4 bestimmt als Steuerquelle die Nummern-Schalter 1]–[4], wenn der Memory-Modus ausgewählt ist.
	MAN 1–MAN 4	bestimmt als Steuerquelle die Nummern-Schalter 1]–[4], wenn der MANUAL-Modus ausgewählt ist.
	CUR NUM	bestimmt die gleiche Nummer wie die ausgewählte Memory-Nummer.
	BANK ▲	bestimmt als Steuerquelle den BANK [▲]-Schalter des GX-100.
	BANK ▼	bestimmt als Steuerquelle den BANK [▼]-Schalter des GX-100.
	CTL 1, CTL 2	bestimmt als Steuerquelle die [C1]–[C2]-Schalter des GX-100.
	CTL 3, CTL 4	bestimmt als Steuerquelle den externen Fußschalter zu, der an der CTL 3, 4/ EXP 2-Buchse angeschlossen ist.
	EXP 1 SW	bestimmt als Steuerquelle den [EXP 1]-Schalter des GX-100.
	EXP 1	bestimmt als Steuerquelle das Expression-Pedal des GX-100.
EXP 2	bestimmt als Steuerquelle das externe Expression Pedal, das an der CTL 3, 4/ EXP 2-Buchse angeschlossen ist.	

Parameter	Wert	Beschreibung		
	INT PDL	bestimmt als Steuerquelle das Internal Pedal. <a href="#">Siehe „8.1.3. Das Virtual Expression Pedal-System (Internal Pedal / Wave Pedal)(P.69)“</a>		
	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	Bei jedem Drücken des Fußschalters wird abwechselnd der Status „On“ (Maximalwert) bzw. „Off“ (Minimalwert) abgerufen.	
	ACT LOW	0-126	Diese Parameter ermöglichen die Eingrenzung des Regelbereichs des Quell-Controller (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.	
	INTERNAL PEDAL(P.69)	TRIGGER *1	MEM CHANGE	wird aktiviert, wenn ein Memory ausgewählt wird.
		EXP1 PDL-LOW	wird aktiviert, wenn das Expression-Pedal des GX-100 durchgedrückt ist.	
		EXP1 PDL-MID	wird aktiviert, wenn das Expression-Pedal des GX-100 sich in der mittleren Position befindet.	
		EXP1 PDL-HIGH	wird aktiviert, wenn das Expression-Pedal des GX-100 durchgedrückt ist.	
		EXP1 SW	wird aktiviert, wenn der [EXP 1]-Schalter betätigt wird.	
		NUM1- NUM4	wird aktiviert, wenn einer der [1]-[4]-Schalter betätigt wird.	
		CUR NUM	wird aktiviert, wenn die Nummer des gedrückten Nummern-Schalters der ausgewählten Memory-Nummer entspricht.	
		EXP 2	wird aktiviert, wenn an der CTL 3, 4/EXP- 2 Buchse ein Expression-Pedal angeschlossen ist.	
		CTL 1, CTL 2	wird aktiviert, wenn einer der [C1]-[C2]-Schalter betätigt wird.	
		CTL 3, CTL 4	wird aktiviert, wenn ein an der CTL 3, 4/ EXP 2-Buchse angeschlossener Fußschalter betätigt wird.	
		BANK ▲	wird aktiviert, wenn der BANK [▲]-Schalter betätigt wird.	
		BANK ▼	wird aktiviert, wenn der BANK [▼]-Schalter betätigt wird.	
		CC#1-31, 64-95	wird aktiviert, wenn ein Control Change-Befehl empfangen wird.	
		TIME *1	0-100	bestimmt die Zeit, über das interne Pedal von der vollständig zurück genommenen Position bis zur vollständig durchgedrückten Position bewegt wird.
		CURVE *1	LINEAR	
	SLOW RISE			
	FAST RISE			
WAVE PEDAL(P.69)	FORM *2	SAW		
		TRI		

Parameter	Wert	Beschreibung
	SINE	
RATE *2	0-100, BPM 	bestimmt den Zeitraum für einen Zyklus des virtuellen EXP-Pedals.
		<p>* Bei der Einstellung BPM wird der Wert jedes Parameters entsprechend des "MASTER BPM"-Wertes jedes Memory eingestellt. Damit ist einfacher, die Tempo-relevanten Effekt-Parameter zum Tempo eines Songs 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
	MIN	0-127
	MAX	0-127
		bestimmt die Controller-Nummer, über die die Meldung übertragen wird.
TARGET MIDI PC# *4	PC#	1-128
	MSB	OFF, 0-127
	LSB	OFF, 0-127
		bestimmt die übertragene Bank Select MSB-Nummer. Bei OFF wird keine Bank Select MSB-Nummer übertragen.
		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.

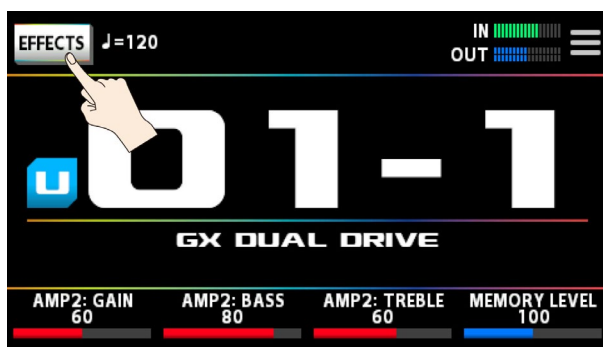
\*3 Die Parameter MIDI CH und TARGET MIDI CC# sind aktiv, wenn der Parameter TARGET auf MIDI CC gestellt ist.

\*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-Display (Quick Assign)

Sie können im [Effect Edit-Display](#) (P.24), einen Effekt-Parameter auswählen und einem der Schalter zuordnen.

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



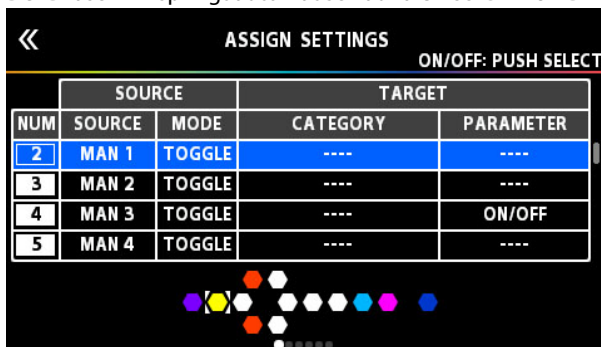
2. **Berühren Sie das Symbol des Effekts, der eingestellt werden soll.**

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



Das ASSIGN SETTINGS-Display 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. Verändern Sie die Parameterwerte mit den [2]-[4]-Reglern.**

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
X-COMPRESSOR	DIRECT MIX
	ON, OFF
	SUSTAIN
	ATTACK
	LEVEL
	tone
BOOSTER	RATIO
	DIRECT MIX
	ON, OFF
	TYPE
	BOOST
	LEVEL

CATEGORY	TARGET
	BOTTOM
	DIRECT MIX
	SOLO SW
	SOLO LEVEL
OVER DRIVE	ON, OFF
	TYPE
	DRIVE
	tone
	LEVEL
	BOTTOM
	DIRECT MIX
	SOLO SW
SOLO LEVEL	
X OVER DRIVE	ON, OFF
	DRIVE
	tone
	BOTTOM
	LEVEL
	DIRECT MIX
	SOLO SW
	SOLO LEVEL
DISTORTION	ON, OFF
	TYPE
	DIST
	tone
	EFFECT LEVEL
	BOTTOM
	DIRECT MIX
	SOLO SW
SOLO LEVEL	
X-DISTORTION	ON, OFF
	DRIVE
	tone
	BOTTOM
	LEVEL
	DIRECT
	SOLO SW
	SOLO LEVEL
METAL DISTORTION	ON, OFF
	TYPE
	DRIVE
	tone
	LEVEL
	BOTTOM
	DIRECT MIX
	SOLO SW
SOLO LEVEL	
FUZZ	ON, OFF
	TYPE
	FUZZ
	tone
	LEVEL
	BOTTOM
	DIRECT MIX
	SOLO SW
SOLO LEVEL	
PREAMP	ON, OFF
	TYPE
	GAIN
	LEVEL
	BASS
	MIDDLE
TREBLE	

CATEGORY	TARGET
	PRESENCE
	GAIN SW
	SOLO SW
	SOLO LEVEL
	BRIGHT SW
	SAG
	RESONANCE
	SP TYPE
	DIRECT MIX
	MIC TYPE
	MIC DISTANCE
	MIC POSITION
	MIC LEVEL
	PARAMETRIC EQUALIZER
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	
GRAPHIC EQUALIZER	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
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	
PRIME CHORUS	ON, OFF

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

CATEGORY	TARGET
CLASSIC VIBE	DIRECT MIX
	ON, OFF
	MODE
	RATE
	DEPTH
ROTARY	LEVEL
	DIRECT MIX
	SPEED SELECT
	SLOW RATE
	FAST RATE
	EFFECT LEVEL
	RISE TIME
	FALL TIME
	MIC DISTANCE
	ROTOR/HORN
DRIVE	
VIBRATO	DIRECT MIX
	ON, OFF
	RATE
	DEPTH
	TRIGGER
PRIME VIBRATO	RISE TIME
	EFFECT LEVEL
	ON, OFF
	RATE
	DEPTH
	COLOR
TREMOLLO	EFFECT LEVEL
	TRIGGER
	RISE TIME
	DIRECT MIX
	ON, OFF
	RATE
PAN	DEPTH
	WELLENFORM
	EFFECT LEVEL
	DIRECT MIX
	ON, OFF
	RATE
RING MODULATOR	DEPTH
	WELLENFORM
	EFFECT LEVEL
	DIRECT MIX
	ON, OFF
	INTELLIGENT
	FREQUENCY
PITCH SHIFTER	MOD RATE
	MOD DEPTH
	EFFECT LEVEL
	DIRECT MIX
	ON, OFF
	VOICE
	DIRECT LEVEL
	1: PITCH
	1: MODE
	1: FINE
1: PRE-DELAY	
1: LEVEL	
1: FEEDBACK	
2: PITCH	
2: MODE	



CATEGORY	TARGET	
	2: FINE	
	2: PRE-DELAY	
	2: LEVEL	
HARMONIST	ON, OFF	
	VOICE	
	1: HARMONY	
	1: LEVEL	
	1: PRE-DELAY	
	1: FEEDBACK	
	2: HARMONY	
	2: LEVEL	
	2: PRE-DELAY	
	DIRECT LEVEL	
	1: C	
	1: D <sup>b</sup>	
	1: D	
	1: E <sup>b</sup>	
	1: E	
	1: F	
	1: F <sup>#</sup>	
	1: G	
	1: A <sup>b</sup>	
	1: A	
	1: B <sup>b</sup>	
	1: B	
	2: C	
	2: D <sup>b</sup>	
	2: D	
	2: E <sup>b</sup>	
	2: E	
	2: F	
	2: F <sup>#</sup>	
	2: G	
	2: A <sup>b</sup>	
	2: A	
	2: B <sup>b</sup>	
	2: B	
	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	
	HIGH CUT	
	EFFECT LEVEL	
	DIRECT LEVEL	
	HIGH CUT	
	BPM	
CARRYOVER		

CATEGORY	TARGET
DELAY PLUS	ON, OFF
	TYPE
	DIRECT LEVEL
	MOD RATE
	MOD DEPTH
	DUCK SENS
	DUCK PRE DEPTH
	DUCK POST DEPTH
	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
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	

CATEGORY	TARGET
	DUCK POST
	PITCH
	PITCH BALANCE
	PITCH FEEDBACK
	CARRYOVER
TERA ECHO	ON, OFF
	MODE
	SPREAD TIME
	FEEDBACK
	EFFECT LEVEL
	tone
	DIRECT LEVEL
	TRIGGER
	CARRYOVER
TWIST	ON, OFF
	MODE
	TRIGGER
	LEVEL
	RISE TIME
	FALL TIME
	FADE TIME
	CARRYOVER
WARP	ON, OFF
	TIME
	TRIGGER
	LEVEL
REVERB	CARRYOVER
	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
SHIMMER REVERB	ON, OFF
	TIME
	tone
	EFFECT LEVEL
	DENSITY
	PRE-DELAY
LOW CUT	
HIGH CUT	

CATEGORY	TARGET
	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
BODY	
LOW	
HIGH	
LEVEL	
AC RESONANCE	ON, OFF
	TYPE
	RESONANCE
	TONE
SLOW GEAR	LEVEL
	ON, OFF
	SENS
DEFRETTER	RISE TIME
	LEVEL
	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	
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
FOOT VOLUME	DIRECT MIX
	ON, OFF

CATEGORY	TARGET
	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
MIXER	MODE
	A LEVEL
	B LEVEL
	A/B BALANCE
	SPREAD
SEND/RETURN	ON, OFF
	MODE
	SEND LEVEL
	RETURN LEVEL
	ADJUST
	INVERT
LOOP	LOOP LEVEL
BASS X-COMP	ON, OFF
	ATTACK
	LEVEL
	TONE
	RATIO
	DIRECT MIX
	THRESHOLD
BASS OVER DRIVE	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
BASS DISTORTION	ON, OFF
	TYPE
	DRIVE
	TONE
	EFFECT LEVEL
	BOTTOM
	DIRECT MIX
	SOLO SW
	SOLO LEVEL

CATEGORY	TARGET
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
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	
BASS PRIME FLANGER	ON, OFF
	RATE
	DEPTH
	RESONANCE
	MANUAL
	TURBO
	WELLENFORM
	STEP RATE
SEPARATION	
EFFECT LEVEL	

CATEGORY	TARGET
	LOW DAMP
	HIGH DAMP
	DIRECT MIX
	LOW CUT
	HIGH CUT
BASS PHASER	ON, OFF
	STAGE
	RATE
	DEPTH
	RESONANCE
	MANUAL
	STEP RATE
	EFFECT LEVEL
BASS PRIME PHASER	DIRECT MIX
	ON, OFF
	STAGE
	RATE
	DEPTH
	RESONANCE
	MANUAL
	WELLENFORM
	STEP RATE
	BI-PHASE
	SEPARATION
	LOW DAMP
	HIGH DAMP
	LOW CUT
	HIGH CUT
BASS PITCH SHIFTER	EFFECT LEVEL
	DIRECT MIX
	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
BASS HARMONIST	2: LEVEL
	ON, OFF
	VOICE
	1: HARMONY
	1: LEVEL
	1: PRE-DELAY
	1: FEEDBACK
	2: HARMONY
	2: LEVEL
	2: PRE-DELAY
	DIRECT LEVEL
	1: C
	1: D <sup>b</sup>
	1: D
	1: E <sup>b</sup>
	1: E
	1: F
1: F <sup>#</sup>	
1: G	
1: A <sup>b</sup>	

CATEGORY	TARGET
	1: A
	1: B <sup>b</sup>
	1: B
	2: C
	2: D <sup>b</sup>
	2: D
	2: E <sup>b</sup>
	2: E
	2: F
	2: F <sup>#</sup>
	2: G
	2: A <sup>b</sup>
	2: A
	2: B <sup>b</sup>
	2: B
BASS OCTAVE	ON, OFF
	-2 OCT
	-1 OCT
	DIRECT LEVEL
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
	AMP CTL1
	AMP CTL2
TUNER	ON, OFF
MIDI *	MIDI CC#



CATEGORY	TARGET
	MIDI PC#

- \* Weitere Informationen zu den Kategorien neben den Effekten finden Sie im „GX-100 Parameter Guide“.
- \* Es ist nicht möglich, den [1]–[4]-Reglern MIDI-Parameter im Bereich "KNOB SETTING" zuzuweisen.

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

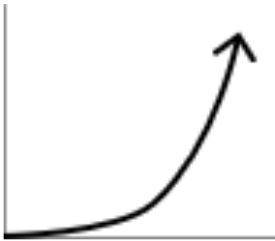
Wenn Sie dem virtuellen Expression-Pedal einen Parameter zuordnen, können Sie in Echtzeit einen Klangeffekt (Lautstärke, Klangfarbe) erzeugen, der produziert würde, wenn Sie ein physisches Expression-Pedal bewegen würden.

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

### Internal Pedal

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

#### Wertänderung in einer Kurve



Auslösen des Trigger

### Wave Pedal

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



Die Kurve ist festgelegt, unabhängig vom verwendeten Pedal.

## Einstellen des Expression-Pedals (Pedal Calibration)

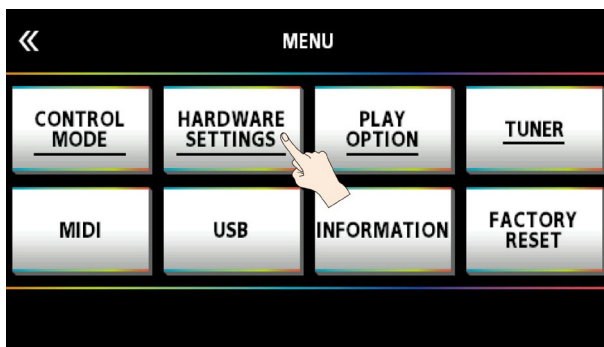
Das Expression-Pedal des GX-100 ist ab Werk optimal eingestellt, muss aber ggf. nach längerem Gebrauch justiert werden.

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

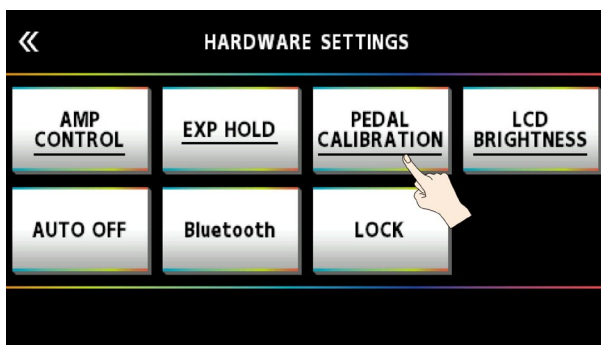
1. Drücken Sie den [MENU]-Taster.



2. Berühren Sie <HARDWARE SETTINGS>.



3. Berühren Sie <PEDAL CALIBRATION>.



Der PEDAL CALIBRATION-Bildschirm erscheint.



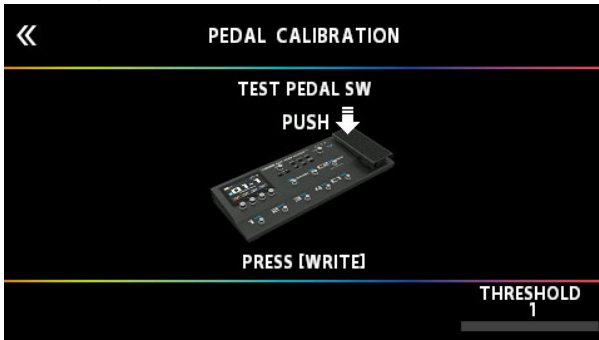
4. Nehmen Sie das Pedal vollständig zurück und drücken Sie den [WRITE]-Taster.

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



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

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



**6. Drücken Sie das Pedal ganz herunter.**

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

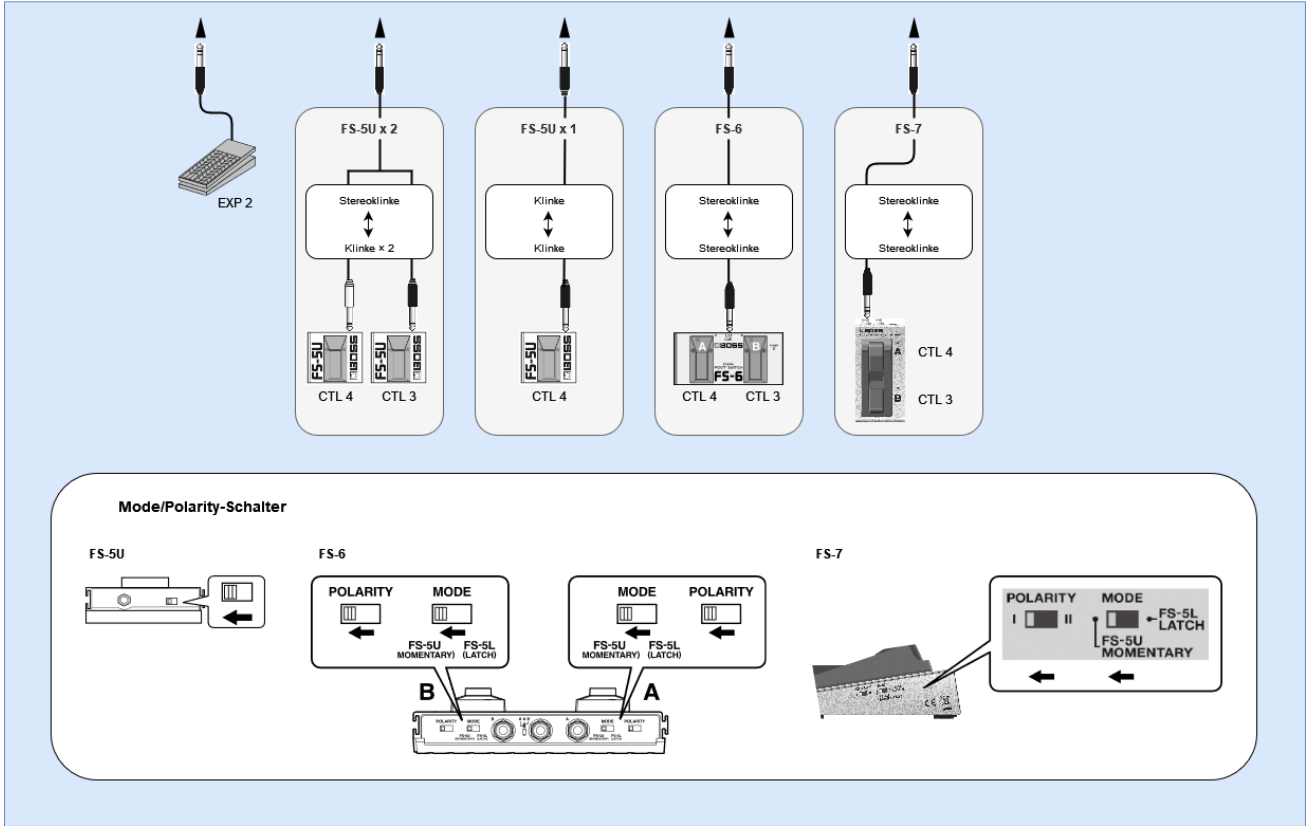
Wenn Sie die Lichtempfindlichkeit der PEDAL FX-Anzeige einstellen möchten, wiederholen Sie den Bedienschritt 4, während Sie mit dem [4]-Regler den THRESHOLD-Wert einstellen.

**7. Drücken Sie den [WRITE]-Taster.**

Im Bildschirm erscheint "COMPLETED!"

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

# Anschließen externer Pedale



# Looper

Sie können Ihr Spiel im GX-100 aufzeichnen und wiederholt abspielen lassen (mono: bis zu 38 Sekunden, stereo: bis zu 19 Sekunden). Sie können auch mehrere Aufnahmen nacheinander durchführen und schichten (Overdub-Aufnahme).

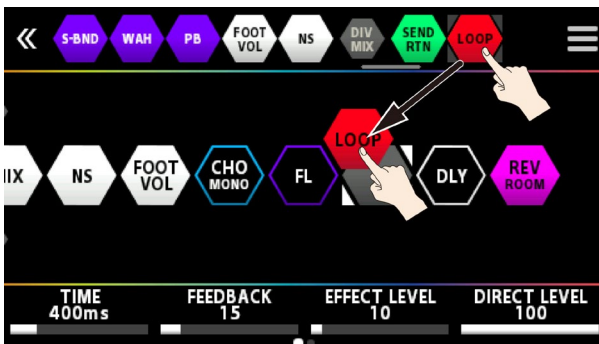
Damit können Sie in Echtzeit Ihr eigenes Backing erstellen.

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

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

## Einfügen des Looper in die Effektkette

1. Wählen Sie das Memory aus, für das der Looper verwendet werden werden soll.
2. Folgen Sie den Bedienschritten unter „3.2. Positionieren der Effekte(P.27)“, um den Looper in die Effektkette einzufügen.



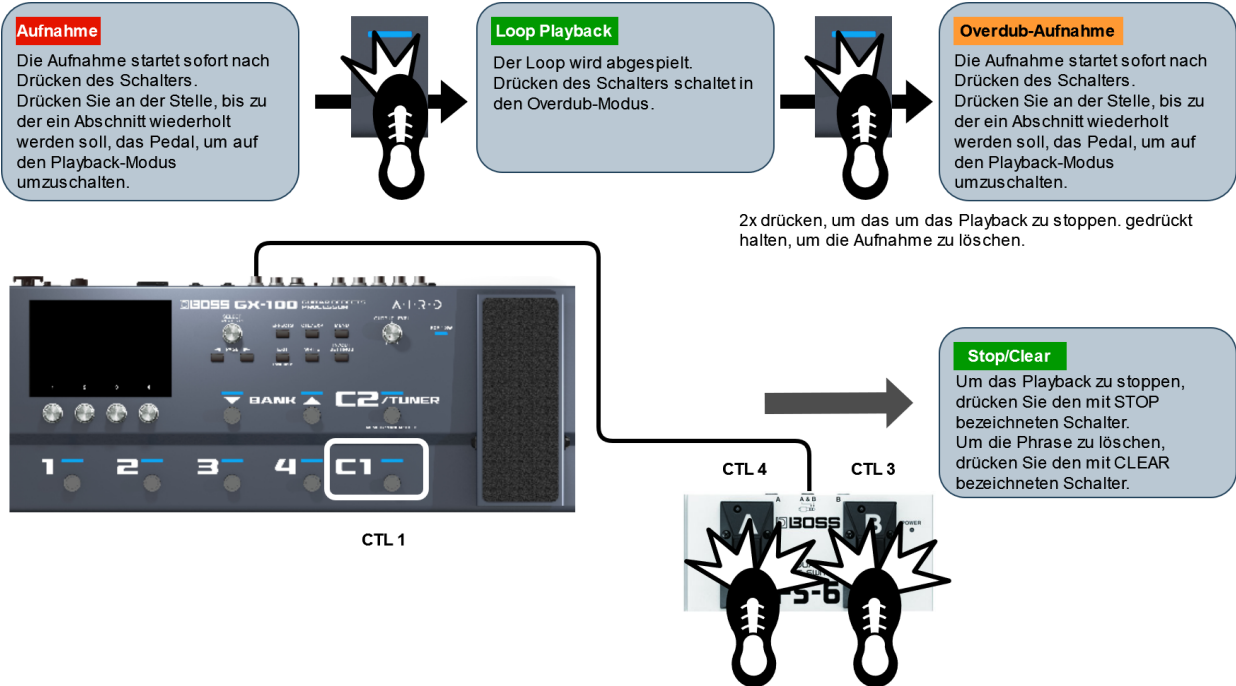
## Zuweisen der Looper-Funktionen auf die Schalter

1. Folgen Sie den Bedienschritten unter „8.1. Zuweisen einer Funktion(P.51)“, um den CONTROL FUNCTION-Bildschirm aufzurufen.
2. Stellen Sie für "CTL 1", "CTL 3" und "CTL 4" den Parameter FUNCTION wie folgt ein.

CONTROL FUNCTION				
	BANK ▼	BANK ▲	CTL 1	CTL 2
FUNC	BANK ▼	BANK ▲	LOOP CTL	TUNER/MAN
MODE				
PREF	MEMORY	MEMORY	MEMORY	MEMORY
	1	2	3	4
FUNC	1	2	3	4
MODE				
PREF	MEMORY	MEMORY	MEMORY	MEMORY

CONTROL FUNCTION				
	EXP1 SW		CTL 3	CTL 4
FUNC	OFF		LOOP STOP	LOOP CLEAR
MODE				
PREF	MEMORY		MEMORY	MEMORY
	EXP1 PEDAL	EXP 2		CUR NUM
FUNC	FV/PEDAL FX	OFF		OFF
MODE				
PREF	MEMORY	MEMORY		MEMORY

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

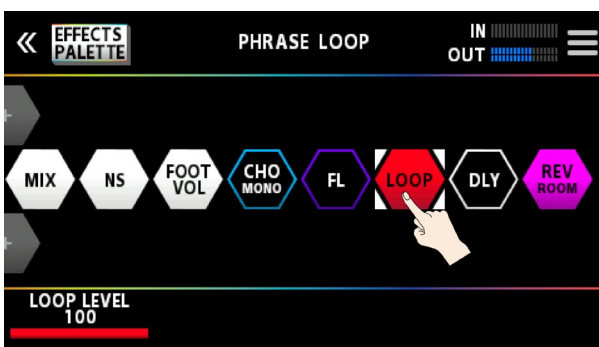


## Loop Playback Level-Einstellung

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

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

1. Folgen Sie den Bedienschritten unter „Grundsätzlicher Vorgang für das Editieren von Effekten(P.24)“, 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)



# 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- oder MIDI-Verbindung. Stellen Sie sicher, dass das Kabel nicht abgezogen wurde bzw. das Kabel defekt ist.



# Technische Daten

<b>Sampling-Frequenz</b>	48 kHz
<b>AD-Konvertierung</b>	24 bit + AF-Methode * Die AF (Adaptive Focus)-Methode ist eine von Roland und BOSS entwickelte Technik, die den Signal-Rauschabstand der AD/DA Converter optimiert.
<b>DA-Konvertierung</b>	24 Bit
<b>Signalverarbeitung</b>	32-bit Fließkomma
<b>Effekte</b>	154 Typen
<b>Maximale Anzahl der Effekte</b>	15+3 (DIVIDER/MIXER, SEND/RETURN, PHRASE LOOP) * abhängig von der Arbeitsumgebung
<b>Memory (Speicher)</b>	200 (USER) + 100 (PRESET)
<b>Phrase Loop</b>	38 sek. (MONO) 19 sek. (STEREO)
<b>Signalerkennung des internen Stimmgeräts</b>	+/- 0.1 Cent
<b>Nominaler Eingangsspegel</b>	INPUT: -10 dBu RETURN: -10 dBu
<b>Maximaler Eingangsspegel</b>	INPUT: +18 dBu RETURN1: +8 dBu
<b>Eingangsimpedanz</b>	INPUT: 1 M ohm RETURN: 1 M ohm
<b>Nominaler Ausgangspegel</b>	OUTPUT (L/MONO, R) PHONES: -10 dBu SEND: -10 dBu
<b>Ausgangsimpedanz</b>	OUTPUT (L/MONO, R): 1 k ohm PHONES: 44 Ohm SEND: 1 k ohm
<b>Empfohlener Lastwiderstand</b>	OUTPUT (L/MONO, R): 10 k ohm oder mehr PHONES: 44 ohm oder mehr SEND: 10 k ohm oder mehr
<b>Controller</b>	BANK ▼-Schalter, BANK ▲-Schalter, CTL1-Schalter, CTL2/TUNER-Schalter, 1--4-Schalter, POWER-Schalter, EXP1-Schalter, GND LIFT-Schalter, EFFECTS-Taster, CTL/EXP-Taster, MENU-Taster, EXIT-Taster, WRITE-Taster, IN/OUT SETTINGS-Taster, PAGE-Taster, 1--4-Regler, SELECT-Regler, OUTPUT LEVEL-Regler, EXP1-Pedal
<b>Display</b>	Graphikfähiges Farb LCD Touch-Display (480 x 272 Punkte)
<b>Anschlüsse</b>	INPUT-Buchse, OUTPUT (L/MONO, R)-Buchsen, SEND-Buchse, RETURN-Buchse: Klinke PHONES-Buchse: Stereoklinke CTL3, 4/EXP2-Buchse, AMP CTL1, 2-Buchse: TRS-Klinke MIDI (IN, OUT)-Anschlüsse USB COMPUTER-Anschluss: USB B-Typ Bluetooth ADAPTOR-Anschluss: spezieller Anschluss DC IN-Buchse
<b>Stromversorgung</b>	AC-Adapter
<b>Stromverbrauch</b>	1,2 A
<b>Abmessungen</b>	460 (W) x 193 (D) x 73 (H) mm 18-1/8 (W) x 7-5/8 (D) x 2-7/8 (H) inches Maximale Höhe:

<b>Sampling-Frequenz</b>	48 kHz
	460 (W) x 193 (D) x 94 (H) mm 18-1/8 (W) x 7-5/8 (D) x 3-3/4 (H) inches
<b>Gewicht</b>	3,5 kg 7 lbs 12 oz
<b>Beigefügtes Zubehör</b>	AC-Adapter (PSB-1U + Netzkabel-Set) Bedienungsanleitung (dieses Handbuch) Informationsblatt "USING THE UNIT SAFELY"
<b>Zusätzliches Zubehör</b>	Fußschalter: FS-5U, FS-5L, FS-6, FS-7 Expression Pedal: EV-30, FV-500L, FV-500H, Roland EV-5 Bluetooth (R) Audio MIDI Dual-Adapter: BT-DUAL

\* 0 dBu = 0.775 Vrms

\* 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-100**

**Referenzanleitung**

01

© 2022 Roland Corporation