

MOOER

GS1000 / GS1000 Li
Intelligent
Amp Profiling Processor

사용자 매뉴얼

MOOER AUDIO 공식 수입원
뮤즈텍 뮤직 써플라이
contact@mutek.co.kr

CONTENT

사용시 주의사항.....	2
제품 주요 기능	2
전면 패널 조작.....	3
후면 연결 IN/OUT.....	5
용어 해설	6
연결 예시.....	7
퀵 스타트.....	7
전원 부팅	7
메인 유저 인터페이스.....	7
스태이지 뷰.....	7
에디트 뷰.....	9
프리셋 선택.....	9
뱅크 스위칭.....	9
전원 끄기.....	9
사용 방법.....	10
프리셋 설정.....	10
프리셋 구성.....	10
이펙트 추가.....	10
DSP 리소스.....	11
이펙트 ON/OFF.....	11
이펙트 ON/OFF.....	11
이펙트 체인 타입 변경.....	12
체인 타입.....	13
노드(node) / 인풋 / 아웃풋 파라미터 설정.....	15
인풋 노드.....	15
아웃풋 노드.....	15
스플릿 노드.....	16
믹스 노드.....	17
이펙트 포지션 변경.....	17
이펙트 제거하기.....	18
파라미터 설정.....	18
이펙트 모델/유형 변경.....	18
프리셋 볼륨.....	19
BPM 템포.....	20
프리셋 저장하기.....	22
AI 이퀄라이저.....	23
CTRL 모드.....	24
CTRL 모드 활성화하기.....	24
CTRL 기능 할당하기.....	25
스톱박스 모드.....	25

탭 모드.....	25
싱글 모드.....	25
멀티 모드.....	26
A/B 모드.....	26
서브 패치 모드.....	27
1. 서브 패치에 파라미터 매핑.....	27
2. 이펙트 모듈 ON/OFF 설정.....	28
3. 서브패치에서 파라미터 설정 수정, 삭제하기.....	28
4. CTRL 우선순위 설정.....	29
5. 서브 패치 이름 변경 및 초기화.....	30
익스프레션 페달.....	30
페달 칼리브레이션.....	30
마스터 볼륨 페달로 설정하기.....	31
익스프레션 페달로 설정하기.....	32
익스프레션 매핑 삭제.....	33
볼륨 페달 설정.....	33
FX LOOP 사용하기.....	34
외부 이펙트 페달 연결.....	34
4CM 연결.....	36
확장된 인풋/아웃풋 옵션.....	38
MNRS 프로파일링.....	39
전체 앰프 프로파일링.....	40
스피커 캐비닛 프로파일링.....	43
튜너.....	44
튜너스크린.....	44
튜닝하기.....	44
튜닝 모드 종료.....	45
그루브 스테이션.....	45
그루브 스테이션 열기.....	45
그루브 스테이션 스크린.....	46
드럼 머신.....	46
루퍼.....	47
루퍼 자동 녹음.....	47
루퍼 자동 녹음.....	47
그루브 스테이션 종료하기.....	48
USB 디지털 오디오.....	48
파라미터 설명.....	48
모드 설명.....	49
Normal 모드.....	49
Re-Amp 모드.....	50
블루투스 오디오.....	51

MIDI 설정.....	51
지원되는 MIDI 명령	51
GS1000 이 MIDI 명령을 수신하는 경우.....	52
MIDI 채널-	52
CC 매핑.....	52
PC 매핑.....	54
다른 설정들.....	55
GS1000 이 MIDI 명령을 전송하는 경우.....	56
MIDI 채널.....	56
PC 매핑.....	56
다른 설정들.....	57
무선 풋스위치.....	58
무선 풋스위치 설정.....	58
무선 풋스위치에서 사용가능한 기능들	59
글로벌 설정	59
글로벌 인풋 설정	60
글로벌 아웃풋 설정.....	60
1.글로벌 아웃풋 볼륨.....	60
2. 글로벌 EQ 설정.....	61
3. 다른 기능 스위치들	62
스크린 밝기.....	62
조명	62
개인 맞춤 설정	64
뱅크 스위치 타임아웃	64
스테이지 뷰 디스플레이.....	64
탭 템포	64
뱅크 스위치 모드.....	65
Priority 모드.....	65
볼륨 페달 포지션.....	65
블루투스	65
무선 풋스위치	65
USB 오디오	66
스필 오버 (이펙트 잔향).....	66
언어 선택	66
팩토리 리셋.....	67
MOOER 스튜디오 소프트웨어 & GE CLOUD 앱.....	68
MOOER 스튜디오 소프트웨어.....	68
데이터 관리 인터페이스.....	68
펌웨어 업데이트.....	68
외부 IR 가져오기	69
MNRS 샘플링 파일 관리	69

데이터 백업	71
프리셋 에디터 인터페이스	71
프리셋 관리	71
프리셋 설정	71
이펙트 체인 설정	72
모듈 파라미터 설정	72
익스프레션 페달 설정	72
프리셋 볼륨 레벨, BPM 설정	72
인풋 & 아웃풋 설정	72
MOOER CLOUD APP	73
문제해결	74
제품 사양	75
첨부 1: 이펙트 목록	77
<i>Dynamic modules</i>	77
<i>Filter modules</i>	78
<i>Overdrive modules</i>	79
<i>Amplifier modules</i>	80
<i>Poweramp Modules</i>	83
<i>Cabinet modules</i>	83
<i>Equalizer modules</i>	86
<i>FX Loop module</i>	87
<i>Modulation modules</i>	87
<i>Time delay modules</i>	89
<i>Reverb modules</i>	90

사용시 주의사항

제품 사용 전 반드시 아래 사항을 읽어주세요

전원 공급

규격에 맞는 AC 전원에 아답터를 연결해 주십시오. 전원 공급시 9V 3A 센터 마이너스() 아답터를 사용해 주십시오. 규격에 맞지 않는 아답터 사용시 제품의 고장이나 화재의 원인이 될 수 있습니다. 제품을 사용하지 않을때 전원 아답터를 제품으로 부터 분리해 주십시오

GS1000 Li:

배터리가 들어가 있는 GS1000 Li 가 과열 되는 것을 방지하기 위해 직사광선을 피하고 열로부터 떨어져 있도록 합니다. 배터리가 누출될 경우 액체가 피부나 눈에 닿지 않도록 하십시오. 액체와 접촉할 경우 의사와 상의하십시오. 이 제품과 함께 제공된 배터리는 적절하게 취급하지 않으면 화재 또는 화학적 화상의 위험이 있을 수 있습니다.

청소

부드럽고 마른 천으로만 청소하세요. 필요한 경우, 천을 살짝 적셔주세요. 연마제, 알코올 청소, 페인트 시너, 왁스, 용제, 세정액 또는 화학 물질이 스며든 닦은 천을 사용하지 마세요.

연결

케이블을 연결하거나 분리하기 전에 항상 GS1000 및 기타 장비의 전원을 끄거나 분리하십시오. 이렇게 하면 다른 장치의 오작동 및/또는 손상을 방지할 수 있습니다. 또한 장치를 옮기기 전에 모든 연결 케이블과 전원 공급 장치의 연결을 해제 해야 합니다.

작동

- 과도한 힘을 주어서 기기의 조작부를 컨트롤하지 않도록 합니다.
- 금속, 종이 또는 기타 물체가 기기에 들어가는 것을 방지하도록 합니다.
- 장치를 떨어뜨리지 않고, 강한 충격을 주지 않도록 합니다.
- 기기를 임의로 열어서 수리 또는 수정하지 않도록 합니다.
- 수리가 필요한 경우 고객 서비스 센터에 문의하여 자세한 내용을 확인하십시오.

보관 & 사용 위치

변형, 변색 또는 기타 심각한 손상을 방지하기 위해 이 장치를 다음 조건 중 어느 하나에 노출시키지 마십시오:

- 직사광선
- 극한의 온도나 습도
- 먼지가 많거나 더러운 장소
- 자기장
- 습도가 높은 장소
- 강한 진동이나 충격

FCC certification

본 제품은 FCC(미국연방통신위원회)의 규정을 준수하여 제작되었습니다.

다른 전자 기기와의 전자파 간섭

근처에 있는 라디오와 텔레비전은 수신에 간섭을 겪을 수 있습니다. 라디오와 텔레비전에서 적절한 거리를 두고 이 장치를 작동하십시오.

KC 인증

본 제품은 국내 전파법 제 58 조의 2 제 3 항에 따라서 방송통신기자재 적합성 평가를 받아 정식 인증 등록되었습니다.

제품 A/S

정식 수입된 GS1000/GS1000 Li 은 제품 시리얼 넘버가 관리되고 있습니다.

정상적인 A/S 를 위해 반드시 정품 스티커를 확인하시기 바랍니다.

정식 수입 제품이 아닌 경우 A/S 에 제한이 발생합니다.

MOOER AUDIO 공식수입원

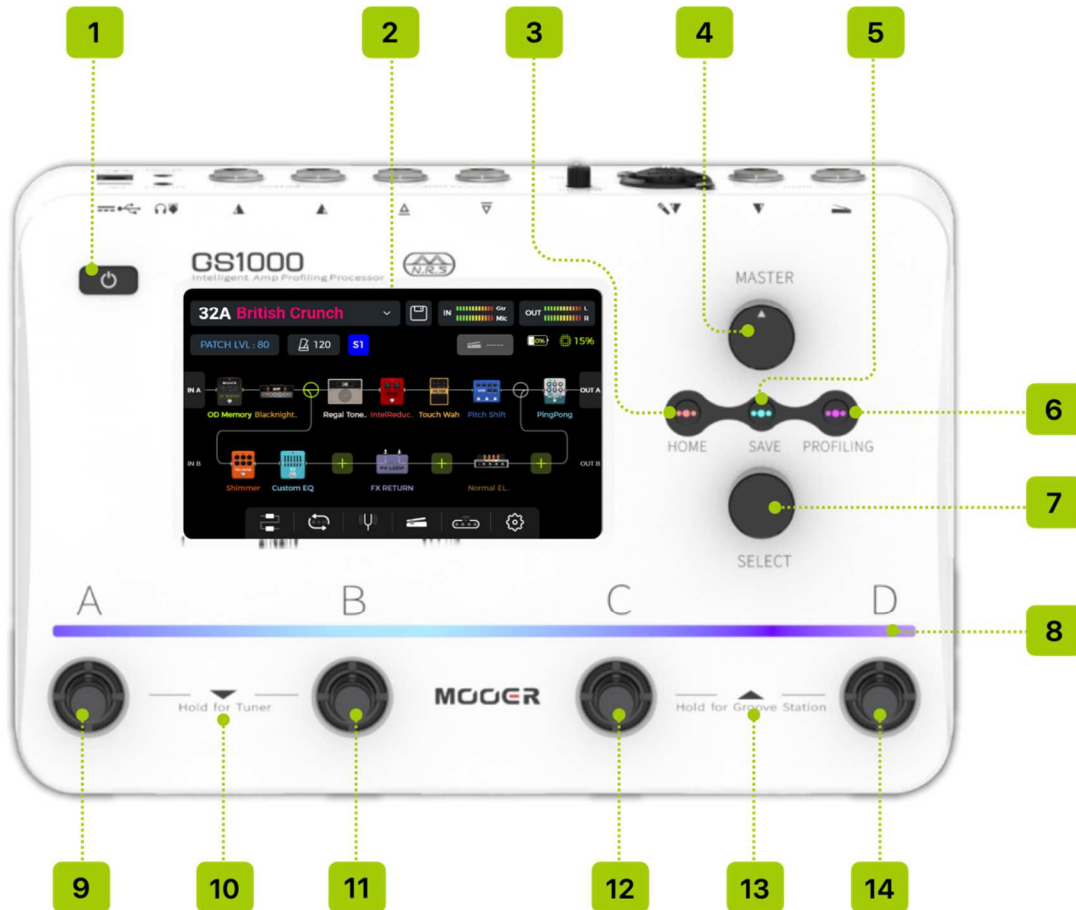
뮤즈텍 뮤직 씨플라이

contact@muztek.co.kr

제품 주요 기능

- GS 시리즈 최초로 스피커 캐비닛 프로파일링 기능을 갖춘 하드웨어 이펙트 유닛
- GS1000(전원 어댑터를 사용하는 버전)과 GS1000 Li(외부 전원 공급 없이 간편하게 작동할 수 있는 7.4V/4750mAh 리튬 이온 배터리가 내장된 버전) 중에서 선택할 수 있습니다.
- 시각과 청각의 완벽한 조화를 이루는 앰비언트 LED 조명
- 직관적인 UI 를 갖춘 대형 5 인치 고화질 터치스크린으로 새로운 멀티 이펙트 경험 제공
- 350 개 이상의 오리지널 이펙트 모듈 제공
- MNRS 앰프 시뮬레이션 샘플 데이터 다운로드 지원
- 듀얼 시그널 체인을 활용한 다양하고 창의적인 사용
- MOOER 의 MNRS 샘플링 기술을 통해 디스토션/오버드라이브 페달, 프리앰프, 완전한 앰프, 스피커 캐비닛 등의 사운드 특성을 프로파일링할 수 있으므로 좋아하는 장비를 “기어 백”에 넣고 다닐 수 있습니다.
- 샘플 크기가 2048 포인트인 타사 IR 캐비닛 시뮬레이션 샘플 파일을 총 30 개의 슬롯에 다운로드할 수 있습니다.
- 1/4” 약기 인풋, XLR 마이크 인풋, 2 개의 밸런스 1/4” 아웃풋 등 다양한 시나리오에서 사용자의 요구 사항을 충족할 수 있는 In/Out 인터페이스를 제공합니다.
- 스튜디오, 무대 및 연습용 애플리케이션에 유연성을 제공하는 광범위한 I/O 옵션
- TRS 스테레오 이펙트 루프를 직렬(Series)/병렬(Parallel)로 이펙트 체인 내에 설정하여 다양한 연결 구성을 지원
- 외부 익스프레스션 페달을 연결하여 이펙트 파라미터 또는 볼륨 제어 가능
- MOOER 무선 풋스위치 연결을 지원하여 확장된 컨트롤 옵션 제공
- 서브패치 프리셋 그룹 모드를 통해 이펙트 트레일 (스필오버)을 유지하면서 톤 타입과 파라미터를 끊임 없이 전환
- 블루투스 오디오 입력 재생을 지원하여 연습 및 반주용으로 활용 가능
- 드럼 머신과 루퍼 기능이 포함된 Groove Station 모드 지원 — 창작 및 연습에 최적화된 도구
- 초정밀 빌트인 튜너 지원
- 템포 기반 이펙트 및 드럼 머신을 위한 탭 템포 컨트롤 지원
- 다양한 악기 및 공연 환경에 맞게 손쉽게 설정할 수 있는 글로벌 EQ 설정 제공
- 음악 장르와 스타일에 따라 영감을 주는 톤 조정을 돕는 혁신적인 AI 이퀄라이저
- 외부 장치로부터의 제어 또는 외부 장치를 제어하기 위한 MIDI IN/OUT 포트 설정 가능
- **Type-C USB 포트:**
 - 최대 192 kHz 샘플레이트를 지원하는 로우레이턴시 ASIO USB 오디오 인터페이스 (Type-C)
 - USB MIDI 기능 지원 (자세한 내용은 MIDI 항목 참조)
 - 컴퓨터에서 MOOER Studio 소프트웨어 연결 지원
 - 펌웨어 업데이트 가능 (PC 소프트웨어 통해)
- 사용자들이 제작한 방대한 사운드 라이브러리에 접근 가능한 클라우드 기능을 포함하여, 프리셋 및 샘플 다운로드 및 공유, 사운드 편집, 백업, 펌웨어 업데이트를 지원하는 전용 PC 소프트웨어 및 모바일 앱 제공

전면 패널 조작



1. **전원 버튼:** 약 3 초간 누르면 기기의 전원을 켜거나 끌 수 있습니다. 10 초 이상 누르면 기기를 재시작합니다.
2. **5 인치 터치스크린:** 프리셋과 기기 조작에 관한 상태 및 정보를 표시합니다.
3. **홈 버튼:** 메인 사용자 인터페이스로 돌아가거나 Stage View 와 Edit View 간 전환합니다.
4. **마스터 노브:** 전체 출력 볼륨을 조절합니다.
5. **SAVE 버튼:** 현재 설정을 프리셋으로 저장합니다.
6. **프로파일링 버튼:** MNRS 샘플링 메뉴로 진입합니다 (자세한 내용은 Profiling 항목 참조).
7. **셀렉트 노브:** 프리셋 선택, 모듈 이동, 파라미터 편집에 사용됩니다.
노브를 돌려 화면의 항목을 선택합니다 (선택된 항목은 강조 표시됨).
노브를 눌러 선택을 확정합니다.
값을 변경하려면 노브를 돌립니다.
노브를 누르면 해당 값을 기본값으로 초기화합니다.
8. **엠비언트 라이트 바:** 다양한 상황에서 다음을 나타냅니다:
 - 현재 활성화된 풋스위치 위에 점등 (프리셋 표시)
 - 템 템포 입력 시 점멸
 - 파라미터 조정 시 현재 값을 시각적으로 표시
9. **풋스위치 A:**
 - 프리셋 모드에서 선택된 बैं크의 프리셋 A 로 전환
 - 다시 누르면 CTRL 모드 진입
 - CTRL 모드에서 사전 설정된 기능 실행 (자세한 내용은 CTRL MODE 참조)

- Groove Station 모드에서 루퍼 녹음 / 재생 / 더빙 / 실행 취소 (자세한 내용은 GROOVE STATION 참조)

10. 풋스위치 A + B 동시 입력:

- 동시에 누르면 BANK 선택 모드가 열리며 बैं크를 아래로 스크롤
- 길게 누르면 튜너 모드로 진입 (자세한 내용은 Tuner 참조)

11. 풋스위치 B:

- 프리셋 모드에서 선택된 बैं크의 프리셋 B 로 전환
- 다시 누르면 CTRL 모드 진입
- CTRL 모드에서 사전 설정된 기능 실행
- Groove Station 모드에서 루퍼 정지 / 삭제

12. 풋스위치 C:

- 프리셋 모드에서 선택된 बैं크의 프리셋 C 로 전환
- 다시 누르면 CTRL 모드 진입
- CTRL 모드에서 사전 설정된 기능 실행
- Groove Station 모드에서 드럼머신용 템포 입력

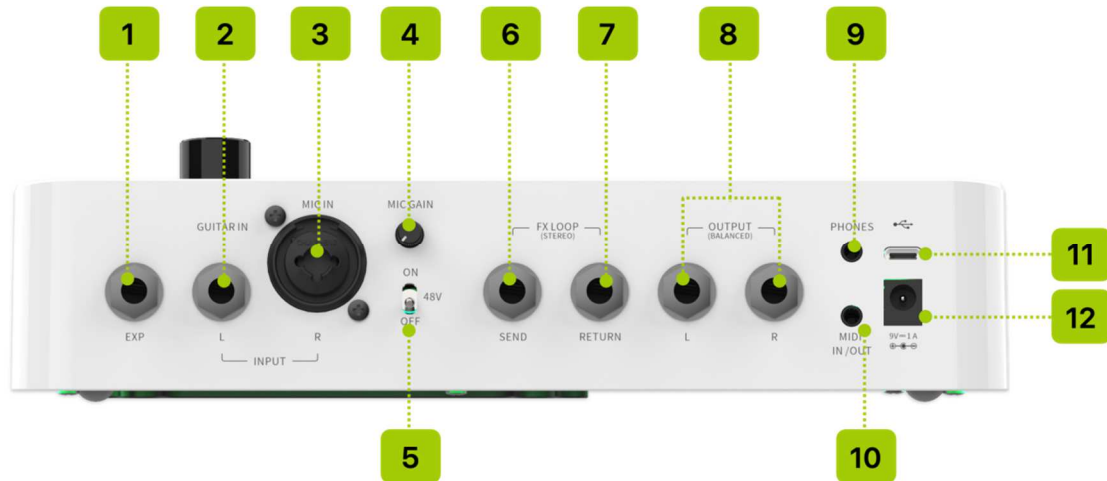
13. 풋스위치 C + D 동시 입력:

- 동시에 누르면 बैं크 선택 모드가 열리며 बैं크를 위로 스크롤
- 길게 누르면 Groove Station 모드로 진입

14. 풋스위치 D:

- 프리셋 모드에서 선택된 बैं크의 프리셋 D 로 전환
- 다시 누르면 CTRL 모드 진입
- CTRL 모드에서 사전 설정된 기능 실행
- Groove Station 모드에서 드럼 머신 ON/OFF 전환

후면 연결 IN/OUT



1. **EXP:** 외부 익스프레션 페달을 연결하기 위한 1/4" 스테레오 TRS 잭입니다. 저항 범위가 10~100kΩ 인 TRS 타입 익스프레션 페달을 사용해 주세요. (*Expression Pedal* 항목 참조)
2. **GUITAR IN / INPUT L:** 기타나 베이스 악기를 입력하는 1/4" 모노 오디오 잭입니다. 스테레오 구성 시 **왼쪽 입력 잭**으로 사용됩니다.
3. **MIC IN / INPUT R:** 1/4"와 XLR 복합 입력 잭입니다. XLR 커넥터를 사용해 마이크를 연결하거나, 1/4" 커넥터를 사용해 악기/라인 신호를 입력할 수 있습니다. 스테레오 구성 시 **오른쪽 입력 잭**으로 사용됩니다.
4. **MIC GAIN:** 마이크 입력의 게인을 조절하는 노브입니다.
5. **48 V:** 마이크 입력용 팬텀 파워 온/오프 스위치입니다.
6. **FX LOOP SEND:** 외부 이펙터의 입력에 연결하기 위한 1/4" 스테레오 오디오 잭입니다. 외부 스테레오 장치를 연결할 경우, TRS to 듀얼 TS 어댑터 케이블(아래 그림 참조)을 사용해야 합니다.
7. **FX LOOP RETURN:** 외부 이펙터의 출력에서 신호를 받아오는 1/4" 스테레오 오디오 잭입니다. 외부 스테레오 장치를 연결할 경우, TRS to 듀얼 TS 어댑터 케이블(아래 그림 참조)을 사용해야 합니다.



(TRS to 듀얼 TS 아답터 케이)

8. **출력 단자 (좌/우):** 1/4" 밸런스드 TRS 오디오 잭입니다. TRS 케이블을 연결하면 밸런스드 신호 전송이 가능하며, TS 케이블을 연결하면 언밸런스드 신호 전송이 가능합니다. 앰프, 외부 이펙터, 기타 오디오 장치의 입력 단자에 연결하세요.
9. **Phones:** 1/8" 스테레오 헤드폰 출력 잭입니다.
10. **MIDI IN/OUT:** 1/8" TRS 타입의 MIDI 단자로, GS1000 을 외부 기기로 제어하거나, 외부 기기로부터 제어받을 수 있도록 연결합니다.
11. **USB Type-C 인터페이스:** USB 오디오 기능을 위해 컴퓨터에 연결하거나, 파라미터 편집 및 펌웨어 업데이트를 위한 지원 소프트웨어(*USB Audio*, *MOOER Studio* 항목 참조)를 사용할 때 연결합니다.
12. **9V 3A Center Negative DC 전원 입력 :** 동봉된 전원 어댑터를 연결합니다.

이 섹션에서는 이 매뉴얼에서 사용되는 용어들을 설명합니다. 용어를 이해하면 매뉴얼의 내용을 보다 쉽게 파악할 수 있습니다.

프리셋 (Preset)

- 미리 설정된 사운드 구성으로, 일반적으로 이펙트 체인에 포함된 이펙트와 각 파라미터 설정을 포함합니다.
- 프리셋은 저장 슬롯에 저장되며, 뱅크 번호(01~50)와 프리셋 문자(A-D)로 표시됩니다. 각 뱅크에는 A, B, C, D 풋스위치를 통해 선택 가능한 4 개의 프리셋이 있습니다.

이펙트 체인 (Effects Chain)

- GS1000 에서 입력부터 출력까지 오디오 신호가 통과하는 이펙트 모듈의 순서를 말합니다.

이펙트 모듈 (Effect Module)

- AMP(앰프), CAB(캐비닛 시뮬레이션), REVERB(리버브) 등 이펙트 체인에 배치할 수 있는 이펙트 모듈의 일반적인 분류입니다.

이펙트 타입 (Effect Type)

- 특정 이펙트 모듈 내의 개별 이펙트를 의미합니다. 예를 들어, "DYNA" 카테고리 내의 "Red Compressor"와 같은 구성입니다.

이펙트 슬롯 (Effect Slot)

- 이펙트 체인 내에 빈 위치를 나타내며, 표시된 기호  를 클릭하여 해당 위치에 이펙트를 로드할 수 있습니다.

스테이지 뷰 (Stage View)

- 무대 공연을 위한 메인 인터페이스 모드로, 프리셋 번호와 이름을 강조 표시하여 가시성을 높이고 공연 중 사용하기 편리합니다.

에디트 뷰 (Edit View)

- 사운드 편집을 위한 메인 인터페이스 모드입니다. 현재 선택된 프리셋, 이펙트 체인의 구성, 각 모듈의 상태, 프리셋 기반 볼륨 레벨, BPM 설정, 입출력 레벨, 배터리 상태(GS1000 Li 의 경우), 그리고 다양한 설정 메뉴에 접근할 수 있습니다.

컨트롤 모드 (CTRL Mode) - 스톱박스 모드, 서브패치 모드

- 하단의 4 개 풋스위치를 사용하여 이펙트 체인의 최대 4 개 모듈의 온/오프 상태나 특정 파라미터의 탭 템포를 직접 제어할 수 있는 모드입니다.
- 또한 하나의 풋스위치로 여러 설정을 동시에 바꾸는 서브패치(SUBPATCH) 전환도 가능합니다.
- 각 풋스위치는 개별적으로 CTRL 기능을 지정할 수 있습니다. (CTRL Mode 항목 참조)

그루브 스테이션 (Groove Station)

- 드럼 머신과 프레이즈 루퍼 기능을 통합한 모드입니다. 이 모드에서는 드럼 머신과 루퍼를 동기화하여 사용할 수 있습니다. (GROOVE STATION 항목 참조)

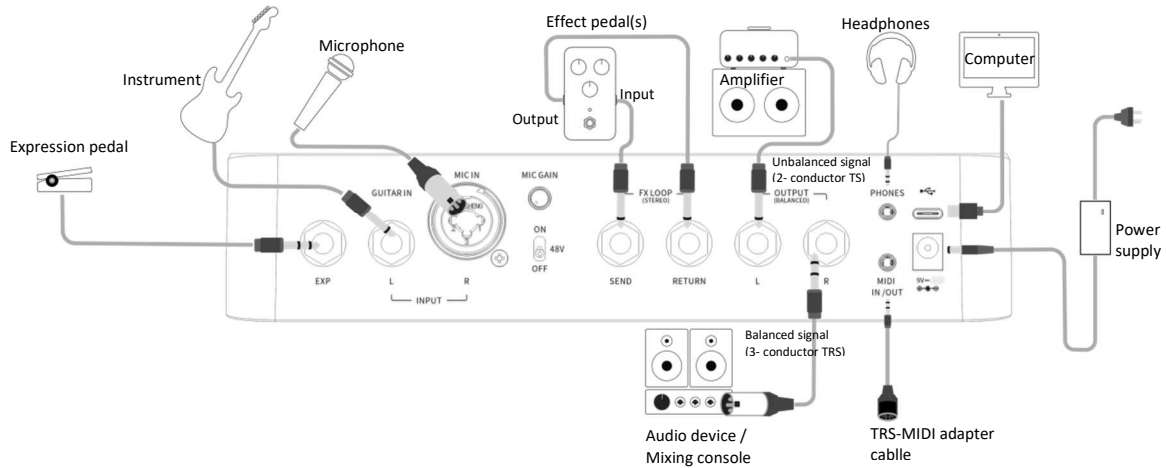
MNRS 프로파일링 (MNRS Profiling)

- Moorer 의 Non-Linear Response 샘플링 기술(MNRS)을 사용해, 사용자가 소유한 실제 장비 (디스토션/오버드라이브, 프리앰프, 콤보 앰프, 스피커 캐비닛 등)의 사운드 특성을 GS1000 에 프로파일링 할 수 있습니다.

노드 (Node)

- 노드는 이펙트 체인 내에서 신호를 두 개의 체인으로 분리하거나, 두 개의 체인을 하나로 합치는 **지점**을 말합니다.
- 신호를 나누는 **스플릿 노드(split node)***와, 신호를 합치는 **믹스 노드(mix node)**가 있으며, 구성에 따라 각 노드의 여러 파라미터를 조정할 수 있습니다.

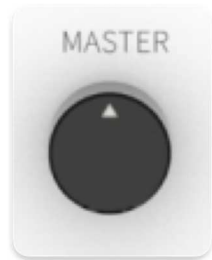
연결 예시



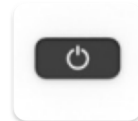
퀵 스타트

전원 부팅

- 위의 연결 다이어그램을 참고하여 기기의 입력 및 출력을 필요한 대로 연결합니다.
- 출력 볼륨을 최소화하기 위해 MASTER 볼륨 노브를 최대로 낮춥니다.
- 포함된 전원 어댑터를 연결하고 (GS1000 Li 는 배터리 전원으로도 작동 가능), 전원 스위치를 눌러 기기를 켭니다. 몇 초 동안 부팅 화면이 표시됩니다.
- 부팅이 완료되어 메인 사용자 인터페이스가 표시되면, MASTER 볼륨을 적절한 수준으로 조절합니다.



MASTER volume knob



Power switch

메인 유저 인터페이스

GS1000 은 두 가지 메인 인터페이스 모드를 제공합니다: **스테이지 뷰(STAGE VIEW)** 와 **에디트 뷰(EDIT VIEW)** 입니다.

HOME 버튼을 눌러 두 뷰 간에 전환할 수 있습니다.

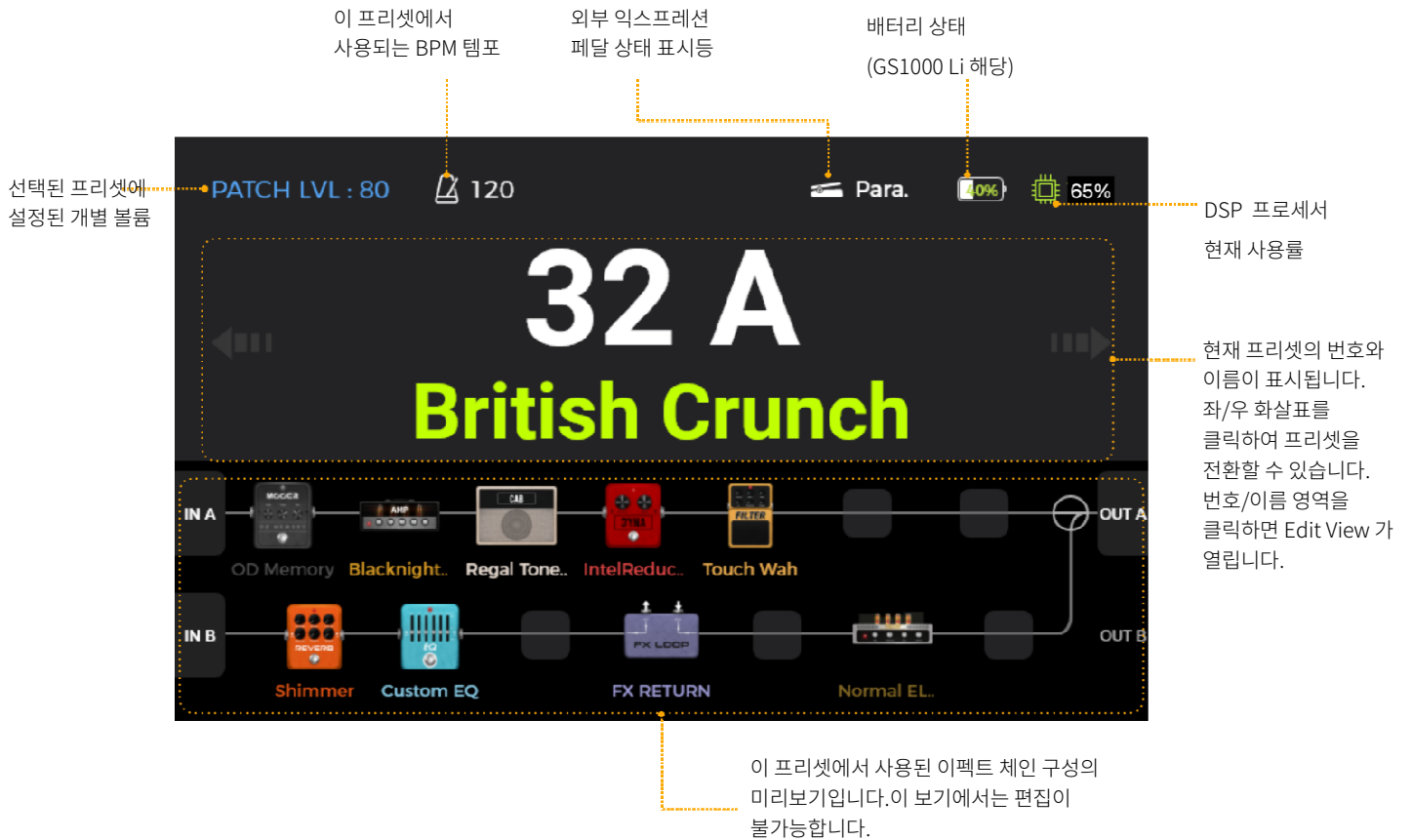
스테이지 뷰(Stage View)

이 인터페이스는 선택된 프리셋의 번호와 이름을 강조 표시하여, 라이브 공연 중 연주자가 현재 선택된 사운드를 쉽게 확인할 수 있도록 도와줍니다.

STAGE VIEW 는 두 가지 버전으로 제공됩니다.

하나는 선택된 프리셋의 번호와 이름뿐만 아니라 이펙트 체인의 그래픽 구성까지 함께 표시하는 **“디테일(Detail)” 모드**, 다른 하나는 무대에서의 가시성을 높이기 위해 프리셋의 번호와 이름만 크게 표시하는 **“라지(Large)” 모드**입니다.

원하는 보기 모드는 "Settings - Preference" 메뉴에서 선택할 수 있습니다.



Stage View: Detail mode



Stage View: Large mode

이 화면에서는 좌/우 화살표를 터치하거나 SELECT 노브를 회전하여 프리셋을 전환할 수 있습니다.

전원이 켜지면 기본적으로 메인 인터페이스 화면이 표시됩니다.

화면을 터치하거나 **SELECT 노브** 또는 **HOME 버튼**을 누르면 메인 편집 인터페이스인 Edit View 로 진입합니다.

에디트 뷰(Edit View)

GS1000 의 거의 모든 컨트롤 기능은 **EDIT VIEW** 사용자 인터페이스 화면에 집중되어 있습니다.

이곳에서 이펙트 파라미터 편집, 프리셋 목록 불러오기, 프리셋 저장, 글로벌 입출력 설정 조정, **Groove Station** 또는 튜너 실행, 시스템 설정 및 기타 기능에 접근할 수 있습니다.



프리셋 선택

프리셋은 बैं크 번호(01~50)와 그 뒤에 오는 알파벳(A-D)으로 식별됩니다.

A/B/C/D 풋스위치 위에 위치한 앰비언트 라이트 스트립은 현재 선택된 프리셋을 표시합니다.

페달이 부팅된 후 프리셋을 선택하는 방법은 다음과 같습니다:

1. **Stage View** 화면 양쪽의 좌/우 화살표를 클릭합니다.
2. 모든 메인 인터페이스(Stage 또는 Edit View)에서: SELECT 노브를 회전하여 프리셋을 선택합니다.
3. **Edit View**: 좌측 상단의 프리셋 이름 영역을 클릭하면 목록이 확장되며, 원하는 프리셋을 선택할 수 있습니다.
4. 페달이 일반 작동 모드일 때(4 개의 풋스위치 중 하나 위의 LED 스트립이 점등된 상태), 현재 बैं크의 A/B/C/D 풋스위치를 눌러 해당 프리셋으로 직접 전환할 수 있습니다.

뱅크 스위칭

- A+B 또는 C+D 풋스위치를 동시에 밟으면 बैं크 선택 화면이 열립니다.
이 화면에는 4 개의 프리셋이 포함된 두 개의 बैं크가 표시되며,
하단에 깜빡이는 줄은 현재 선택된 बैं크를 나타냅니다.
- A+B 풋스위치를 동시에 밟으면 이전 बैं크로 이동합니다.
- C+D 풋스위치를 동시에 밟으면 다음 बैं크로 이동합니다.
- SELECT 노브를 회전하여 बैं크를 선택할 수도 있습니다.

- A+B 또는 C+D 풋스위치를 길게 누르면 बैं크를 빠르게 탐색할 수 있습니다.
- 원하는 बैं크를 선택한 후 A/B/C/D 풋스위치 중 하나를 눌러 프리셋을 선택하면 메인 화면으로 돌아갑니다.

전원 끄기

전원 버튼을 약 3 초간 길게 누르면 화면에 "종료하시겠습니까?"라는 메시지가 표시됩니다.

종료를 원하면 YES, 취소하려면 NO 를 선택하세요.

GS1000 Li 주의 사항:

종료 후에도 전원 케이블이 연결되어 있으면, 화면에 배터리 충전 상태를 나타내는 흐릿한 그래픽이 표시됩니다.

사용 방법

프리셋 설정

편집을 시작하기 전에는 'EMPTY'라는 이름의 빈 프리셋을 불러와 작업하는 것을 권장합니다.

프리셋 구성

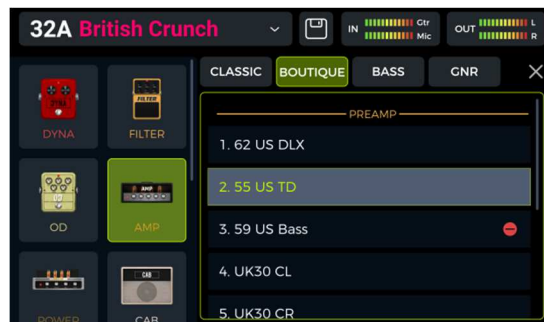
GS1000 의 프리셋은 다음과 같은 구성 요소로 이루어져 있습니다:

- 현재 이펙트 체인에 배치된 모든 이펙트 모듈(모듈)
- 이펙트 체인의 순서
- 체인 내 각 모듈의 온/오프 상태
- 입력 및 출력 구성
- 각 모듈의 파라미터 설정
- 익스프레션 페달의 파라미터 설정
- 프리셋 볼륨 값 (PATCH LEVEL)
- 프리셋 내 이펙트에서 사용하는 경우 BPM 값
- 프리셋 이름
- 컬러 라벨

이펙트 추가

이펙트를 이펙트 체인에 추가하는 방법은 다음과 같습니다:

1. **Edit View** 모드에 있는지 확인한 후, 이펙트 체인 내의 빈 슬롯("+ 기호로 표시됨)을 클릭합니다.
2. 화면에 사용 가능한 이펙트 목록이 표시됩니다.
왼쪽에서 이펙트 모듈 카테고리를 선택한 다음, 오른쪽 목록에서 원하는 이펙트 타입을 선택하세요.
사용 가능한 이펙트 목록은 **첨부 1: 이펙트 목록**을 참조하세요.



오른쪽 상단의 "X" 아이콘을 클릭하면 선택 화면이 닫히고, 선택한 이펙트의 파라미터 편집 화면이 열립니다. (*파라미터 편집* 항목 참조)

파라미터 편집 화면에서 다시 "X"를 클릭하면 메인 Edit View 로 돌아갑니다.

화면에는 이제 이펙트 체인에 추가된 새 모듈이 표시됩니다.

참고: GS1000 의 이펙트 체인은 두 개의 라인으로 나뉘어 있습니다: A 라인(상단)과 B 라인(하단).

각 라인에는 이펙트 모듈을 배치할 수 있는 7 개의 슬롯이 있어, 총 14 개의 이펙트 모듈을 사용할 수 있습니다.

이펙트 체인에는 **FX LOOP 모듈을 제외한 동일한 이펙트 모듈을 여러 번 추가**할 수 있습니다.

자세한 내용은 아래의 *DSP 리소스* 항목을 참조하세요.

DSP 리소스

이펙트 체인에 배치할 수 있는 모듈의 수와 동일 모듈을 여러 번 추가할 수 있는 횟수는, 운영체제가 각 모듈에 할당한 DSP(Digital Signal Processing) 리소스에 따라 제한됩니다.

모듈마다 연산 복잡도에 따라 요구되는 DSP 리소스가 다르며, 모듈의 존재 자체만으로 DSP 리소스를 차지합니다.

모듈의 온/오프 상태나 파라미터 설정은 DSP 사용량에 영향을 주지 않습니다.

화면 우측 상단에 표시되는 **DSP 처리 부하 표시(DSP Load)** 를 통해 현재 선택된 모듈들의 리소스 사용률을 확인할 수 있습니다. 사용률이 높아질수록 일부 모듈은 추가 가능한 리소스를 초과하게 되어 목록에서 **비활성화(회색 처리)** 됩니다. Groove Station 기능을 사용하는 경우에도 DSP 부하가 증가합니다.

모듈을 체인에 추가하거나 제거한 후, DSP 리소스 표시는 몇 초 후에 갱신될 수 있습니다.

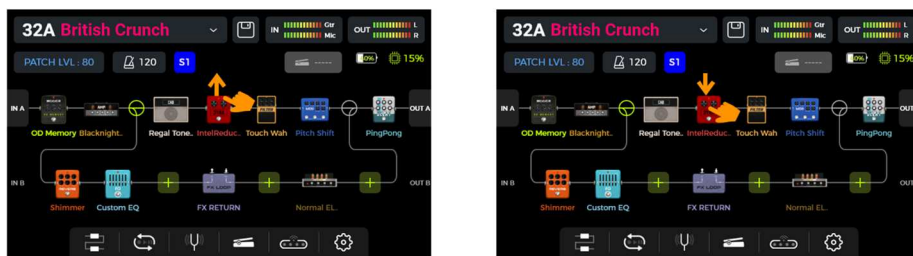
DSP 사용률이 100%에 가까워질 경우 일시적인 과부하로 인해 소리가 끊기거나 찢어지는 현상이 발생할 수 있으므로 주의해야 합니다.

이펙트 ON / OFF

참고: 활성화된 모듈은 이펙트 체인에 **컬러 아이콘**으로 표시되며,

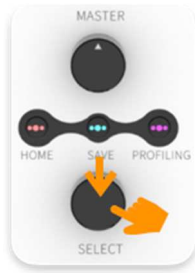
비활성화된 모듈은 **회색 아이콘**으로 표시되고 이펙트 체인 라인보다 약간 위쪽에 떠 있습니다.

방법 1: 터치스크린에서 해당 이펙트 아이콘을 위/아래로 살짝 밀면 모듈을 **활성화** 또는 **비활성화**할 수 있습니다.



방법 2 : 터치스크린에서 모듈을 선택하면 해당 모듈에 테두리가 표시됩니다.

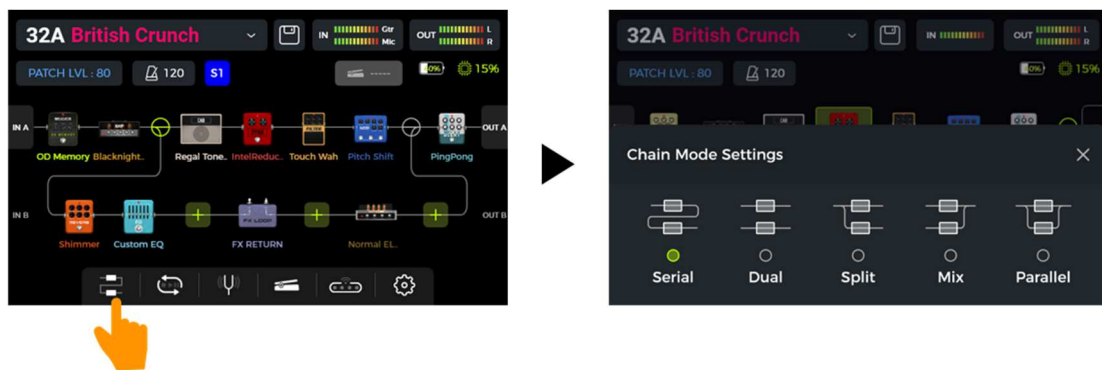
이 상태에서 **SELECT** 노브를 누르면, 해당 모듈을 **활성화** 또는 **비활성화**할 수 있습니다.



연주 중 이펙트 모듈을 활성화/비활성화하는 더 다양한 방법은 **CTRL 모드** 또는 **MIDI 항목**을 참조하세요.

이펙트 체인 타입 변경

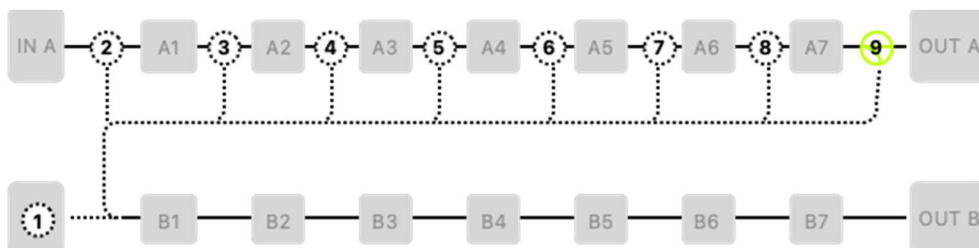
더 다양한 활용과 유연한 구성을 위해, GS1000의 듀얼 이펙트 체인은 **신호 라우팅 노드**를 통해 여러 가지 라우팅 구조를 지원합니다. 메인 편집 화면 하단에 있는 **이펙트 체인 타입 아이콘**을 클릭하면 빠르게 설정할 수 있습니다.



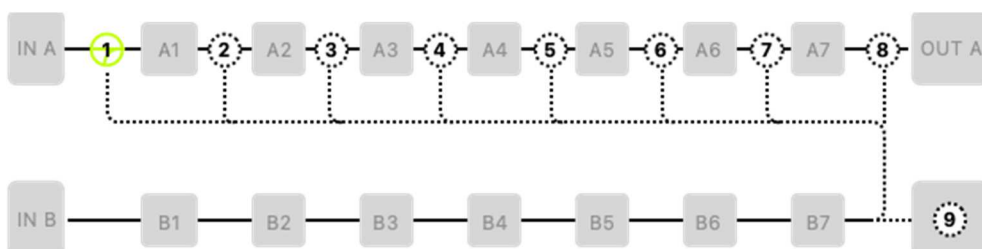
라우팅 템플릿 세트가 열리면, 원하는 구성에 가장 가까운 **이펙트 체인 타입**을 빠르게 선택할 수 있습니다. 원하는 템플릿을 선택한 후, 오른쪽 상단의 **X** 버튼을 눌러 선택 화면을 닫습니다. 선택한 템플릿에 따라 이펙트 체인에 **노드**가 표시됩니다. 이후, 터치스크린에서 노드를 드래그하여 체인 내 위치를 이동시킬 수 있습니다.

아래 다이어그램은 A 체인(상단 라인)에서 **스플릿 노드(split node)** 와 **믹스 노드(mix node)** 의 위치 및 이동 가능한 위치를 보여줍니다:

 스플릿 노드를 이동할 수 있는 위치 :



 믹스 노드를 이동할 수 있는 위치 :



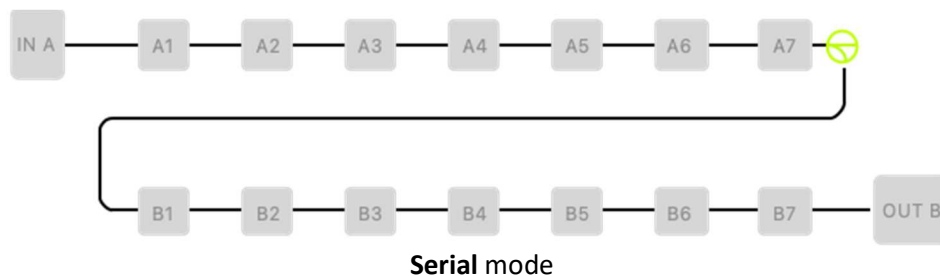
이펙트 체인에서 **스플릿 노드**와 **믹스 노드**를 함께 사용할 경우 다음과 같은 규칙이 적용됩니다:

1. 믹스 노드는 스플릿 노드보다 앞에 배치할 수 없습니다.
2. 두 개의 노드를 동일한 위치에 배치할 수 없습니다.
예를 들어, A6 과 A7 사이에 두 개의 노드를 동시에 배치할 수 없습니다.
3. **스플릿 노드와 입력 B(IN B)**는 서로 변환할 수 있으며,
마찬가지로 **믹스 노드와 출력 B(OUT B)**도 서로 변환할 수 있습니다.
이는 스플릿 노드를 IN B 아이콘 위로 드래그하거나 그 반대로, 믹스 노드를 OUT B 아이콘 위로 드래그하거나 그 반대로 이동시켜 수행할 수 있습니다.

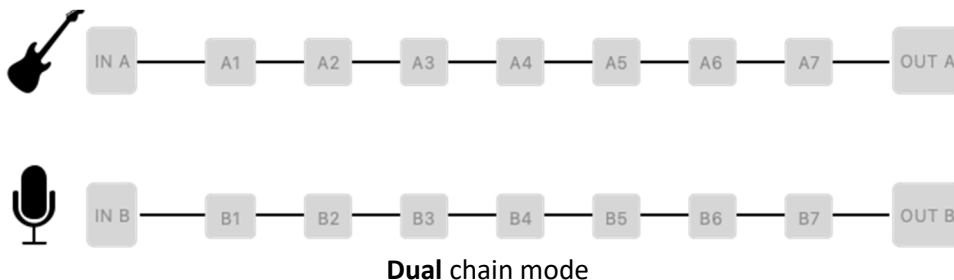
이러한 규칙을 활용하면, **이펙트 체인 모드 설정 화면에 템플릿으로 제시된 5 가지 체인 구조**(Serial, Dual, Split, Mix, Parallel)를 사용자가 직접 구성할 수 있습니다.

체인 타입

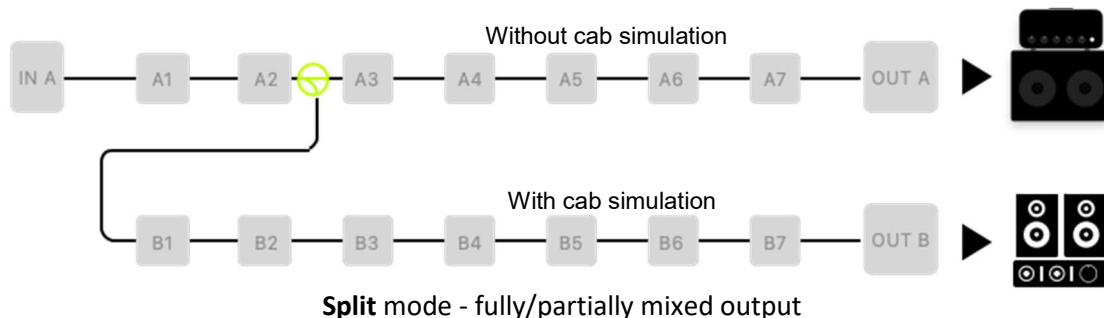
시리얼 모드 (Serial mode): 가장 전통적인 형태의 이펙트 체인으로, 복잡한 분리, 믹싱 또는 병렬 처리 없이 대부분의 상황에 적합합니다. 이펙트 체인에 익숙하지 않은 사용자에게 적합한 시작 지점입니다.



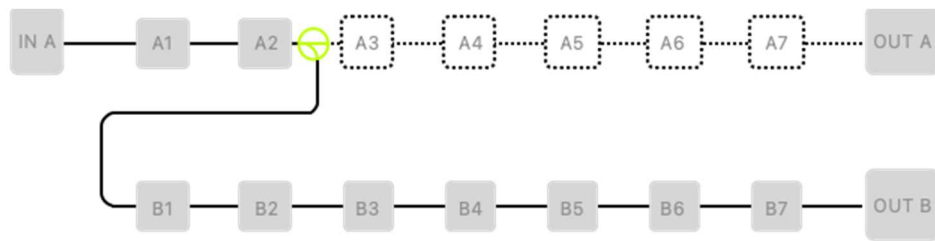
듀얼 체인 모드 (Dual chain mode): 완전히 독립된 두 개의 이펙트 체인을 사용하는 모드로, 각 체인은 개별적인 입력 및 출력 인터페이스 설정을 가집니다. 두 개의 악기 또는 독립적인 이펙트 장비를 연결할 때 자주 사용됩니다. 예: 기타 입력은 하나의 이펙트 체인을 거치고, 마이크 입력은 다른 체인을 거치는 방식.



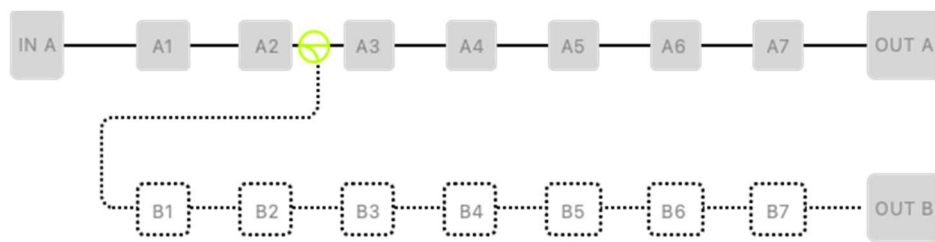
스플릿 모드 (Split mode): 입력 신호가 일부 이펙트를 거친 후 또는 입력 직후에 두 개의 경로로 분리되어 서로 다른 이펙트 및 출력으로 라우팅됩니다. 예를 들어, 내장 캐비닛 시뮬레이션을 **풀레인지(Full-range)** 출력용으로만 적용하고, 스피커가 달린 악기용 앰프로 보내는 출력에는 캐비닛 시뮬레이션을 적용하지 않는 등, **풀레인지 / 비-풀레인지 혼합 출력** 구성에 유용합니다.



스플릿 노드를 A/B 스위처로 설정하고, CTRL 모드에서 풋스위치 중 하나를 A/B 전환 기능으로 지정하면(CTRL 모드 참조), 아래와 같이 두 개의 서로 다른 체인 간 전환이 가능한 설정으로 활용할 수 있습니다.



Split mode - A/B switcher - B chain

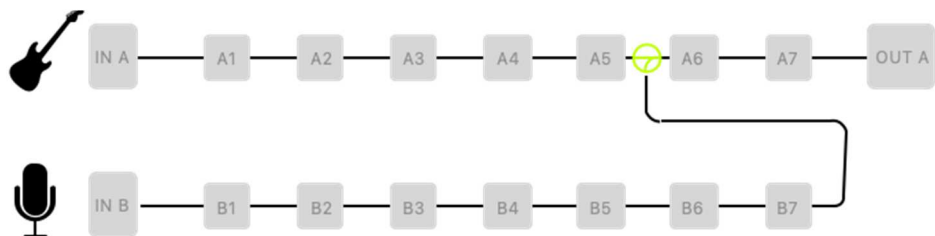


Split mode - A/B switcher - A chain

믹스 모드 (Mix Mode): 이 모드는 부분적으로 독립된 이펙트 체인들을 하나로 결합한 후, 공통 이펙트와 동일한 출력으로 라우팅할 때 사용됩니다.

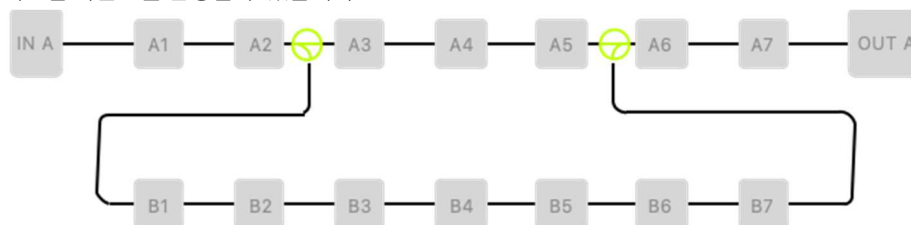
예시: 기타와 보컬 신호를 각각 독립된 프리앰프와 EQ를 통해 개별적으로 처리한 뒤, 두 신호를 하나로 믹싱하고 동일한 공간계 이펙트를 적용하여 공간감의 일관성을 유지할 수 있습니다.

아래 그림과 같이, 기타 이펙트는 A1 부터 A5 위치에 로드하고, 마이크용 이펙트는 B1 부터 B7 위치에 로드한 후, 두 신호를 A6 및 A7 위치의 동일한 공간계 이펙트로 함께 보내 마무리 처리할 수 있습니다.



병렬 모드 (Parallel Mode): 이 모드는 이펙트 체인 내에서 병렬 믹싱 구조를 구성할 때 적합합니다.

예를 들어, A 체인과 B 체인에 서로 다른 유형의 마스터 톤을 각각 로드하여 병렬로 믹싱하면, 두 톤의 특성이 결합된 독창적인 사운드를 만들 수 있습니다. 아래 그림과 같이, A3 부터 A5 슬롯에는 스피커 및 캐비닛용 모듈을 로드하고, B 체인의 원하는 위치에 또 다른 모듈 세트를 로드할 수 있습니다. 그 후 믹싱 노드에서 A 체인과 B 체인의 볼륨 비율을 조절하여, 자신만의 커스텀 사운드를 완성할 수 있습니다.



위의 예시는 다양한 이펙트 체인 활용 방법 중 일부에 불과합니다. 정해진 방식에 얽매이지 말고, 자신만의 방식으로 창의적인 사운드 구성을 자유롭게 만들어 보세요.

노드(node) / 인풋 / 아웃풋 파라미터 설정

위에서 설명한 것처럼, 노드는 이펙트 체인 내에서 드래그하여 이동할 수 있으며, 이를 통해 다양한 구성으로 설정할 수 있습니다. **인라인 노드**뿐만 아니라 **입력** 및 **출력 노드**에도 각각의 요구에 맞게 조정 가능한 파라미터가 설계되어 있습니다. 입력, 출력 또는 노드를 터치스크린에서 **더블 클릭**하면 해당 설정 화면이 열립니다.

입력 노드

Input A 및 Input B 에 대해 조정 가능한 파라미터:

파라미터	설명	선택 가능한 범위	비고
Source	선택한 입력 노드에 사용할 입력 인터페이스를 선택합니다.	Guitar input (left) Microphone input (right) Input left/right Return left Return right Return left/right	자세한 내용은 아래의 설명을 참조하세요.
Level	선택한 노드에서의 출력 레벨을 설정합니다.	0 - 100	기본값은 100이며, 100 이하로 설정하면 감쇄됩니다.

Guitar input (left): 입력 소스가 기타 입력 단자(왼쪽 채널)로 설정됩니다.

Microphone input (right): 입력 소스가 마이크 입력 단자(오른쪽 채널)로 설정됩니다.

Input L/R: 기타 인터페이스는 왼쪽 채널 입력에, 마이크 인터페이스는 오른쪽 채널 입력에 설정됩니다.

Return left: 입력 소스가 FXLOOP 리턴 인터페이스의 왼쪽 채널로 설정됩니다.

Return right: 입력 소스가 FXLOOP 리턴 인터페이스의 오른쪽 채널로 설정됩니다.

Return left/right: 입력의 왼쪽 및 오른쪽 채널이 FXLOOP 리턴 인터페이스의 왼쪽 및 오른쪽 채널로 각각 설정됩니다.

출력 노드

Output A 및 Output B 에 대해 조정 가능한 파라미터:

파라미터	설명	선택 가능한 범위	비고
출력 위치 (Output Position)	현재 출력 노드에 해당하는 출력 인터페이스를 설정합니다.	All Outputs 1/4" Output Headphone Output Send Output	자세한 내용은 아래 설명을 참조하세요.
출력 레벨 (Level)	선택된 노드의 출력 레벨을 설정합니다.	0 - 100	기본값은 100이며, 100 이하로 설정하면 출력이 감쇄됩니다.
패닝 (Pan)	선택된 출력 노드의 스테레오 패닝(좌우 밸런스)을 설정합니다.	L100 – Center – R100	Center 는 좌우 균형 중심값이며, L100 은 가장 왼쪽, R100 은 가장 오른쪽을 의미합니다.

All Outputs: 시그널이 모든 출력 잭으로 라우팅됩니다. 여기에는 1/4" 출력과 헤드폰 출력이 포함되며, SEND 출력은 포함되지 않습니다.

1/4" output: 신호가 1/4" 커넥터로만 라우팅됩니다.

Headphone output: 시그널이 헤드폰 출력으로만 라우팅됩니다.

SEND output: 시그널이 SEND 커넥터로만 라우팅됩니다.

스플릿 노드

스플릿 노드는 다양한 상황에 대응하기 위해 여러 가지 모드를 제공합니다.

Normal 모드에서는 시그널이 두 개로 분리되어 동시에 이펙트 체인 A(상단)와 B(하단)로 라우팅됩니다. 각 체인에서 시그널은 개별적으로 처리됩니다. Normal 모드에서는 다음과 같은 파라미터를 제공합니다:

파라미터	설명	선택 가능한 범위	비고
A Level	이펙트 체인 A 의 볼륨 레벨입니다.	0 - 100	기본값은 100 이며, 100 이하로 설정하면 감쇄됩니다.
B Level	이펙트 체인 B 의 볼륨 레벨입니다.	0 - 100	기본값은 100 이며, 100 이하로 설정하면 감쇄됩니다.

시그널을 체인 A(상단) 또는 체인 B(하단)로 전환하도록 설정할 수 있는 **A/B 모드**는 다음과 같은 파라미터를 제공합니다:

파라미터	설명	선택 가능한 범위	비고
스위치	전환 후 시그널은 체인 A 또는 B 를 통과합니다.	A, B	A 는 상단 체인, B 는 하단 체인에 해당합니다.

참고: A/B 모드가 선택되면, 현재 활성화된 시그널 경로는 메인 화면의 이펙트 체인 그래픽에서 실선으로 표시됩니다. CTRL 모드를 사용하여 풋스위치에 A/B 전환 기능을 프로그래밍할 수 있으며, 이후 해당 풋스위치 또는 외부 무선 F4 풋스위치를 이용해 전환을 실행할 수 있습니다 (자세한 내용은 CTRL 모드 참조).

크로스오버 모드(주파수 분할 모드)는 두 개의 하이컷 및 로우컷 파라미터 세트를 제공하며, 이를 통해 A 및 B 체인의 시그널에 대해 지정된 주파수 대역 구간을 설정할 수 있습니다. 아래는 해당 모드의 주요 파라미터입니다:

파라미터	설명	선택 가능한 범위	비고
A 레벨	체인 A 의 볼륨 레벨	0 - 100	기본값은 100 이며, 100 이하일 경우 감쇄됩니다.
A 로우 컷	체인 A 의 저역 컷 필터 조절	20 Hz - 20 kHz	기본값은 꺼짐(OFF)입니다.
A 하이 컷	체인 A 의 고역 컷 필터 조절	20 Hz - 20 kHz	기본값은 꺼짐(OFF)입니다.
B 레벨	체인 B 의 볼륨 레벨	0 - 100	기본값은 100 이며, 100 이하일 경우 감쇄됩니다.
B 로우 컷	체인 B 의 저역 컷 필터 조절	20 Hz - 20 kHz	기본값은 꺼짐(OFF)입니다.
B 하이 컷	체인 B 의 고역 컷 필터 조절	20 Hz - 20 kHz	기본값은 꺼짐(OFF)입니다.

믹스 노트

믹스 노트는 다음과 같은 조정 가능한 파라미터를 제공합니다:

파라미터	설명	선택 범위	비고
A Level	체인 A 의 볼륨 레벨	0 - 100	기본값은 100 이며, 100 이하로 설정하면 감쇠(attenuation)가 적용됩니다.
A Pan	체인 A 시그널의 스테레오 패닝 위치	L100 - Center - R100	L100 은 최좌측, R100 은 최우측, Center 는 좌우 균형입니다.
B Level	체인 B 의 볼륨 레벨	0 - 100	기본값은 100 이며, 100 이하로 설정하면 감쇠가 적용됩니다.
B Pan	체인 B 시그널의 스테레오 패닝 위치	L100 - Center - R100	L100 은 최좌측, R100 은 최우측, Center 는 좌우 균형입니다.
Master	믹싱 후 출력 볼륨	-30 dB - +6 dB	기본값은 0 dB 입니다.

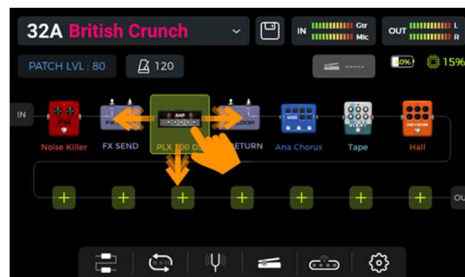
이펙트 포지션 변경

이펙트 체인에서 시그널이 통과하는 모듈의 순서는 최종 사운드에 영향을 미칩니다. 따라서 모듈의 순서를 변경하는 것은 단순한 편의성뿐 아니라 원하는 톤을 얻기 위한 중요한 요소입니다.

옵션 1: 터치 스크린에서 변경

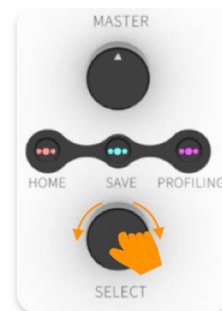
모듈을 손가락으로 원하는 위치로 드래그하여 이동할 수 있습니다.

이미 다른 모듈이 있는 위치를 선택할 경우, 나머지 모듈들이 자동으로 비어 있는 다음 위치로 밀려납니다.



옵션 2: SELECT 노브를 사용한 위치 변경

터치 스크린에서 이동하려는 모듈을 선택합니다 (프레임으로 강조 표시됨). 그 후, SELECT 노브를 회전하여 해당 모듈을 원하는 위치로 이동시킬 수 있습니다.



이펙트 제거하기

현재 프리셋의 이펙트 체인에서 이펙트 모듈을 제거하는 방법은 다음과 같습니다.

1. 삭제할 모듈을 터치 스크린에서 길게 누릅니다.
2. 모듈 아이콘의 오른쪽 상단에 Delete 기호(-)가 나타납니다.
3. Delete 기호를 클릭하여 해당 이펙트 모듈을 체인에서 제거합니다.



이펙트 체인 위의 빈 공간을 터치하면 일반 상태로 돌아가며 삭제 아이콘은 사라집니다.

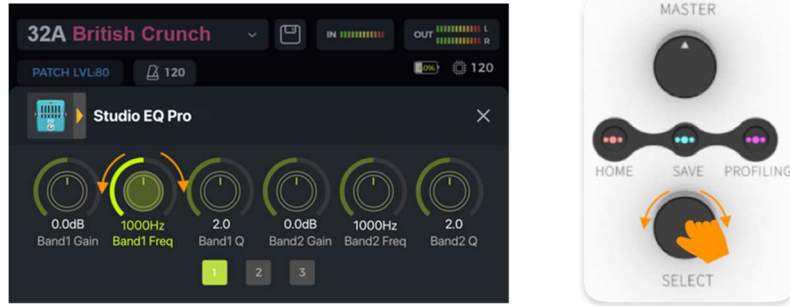
파라미터 설정

이펙트 체인의 모듈 아이콘을 **더블 클릭**하면 파라미터 편집 인터페이스가 열립니다. 파라미터는 다음 두 가지 방법으로 조정할 수 있습니다:

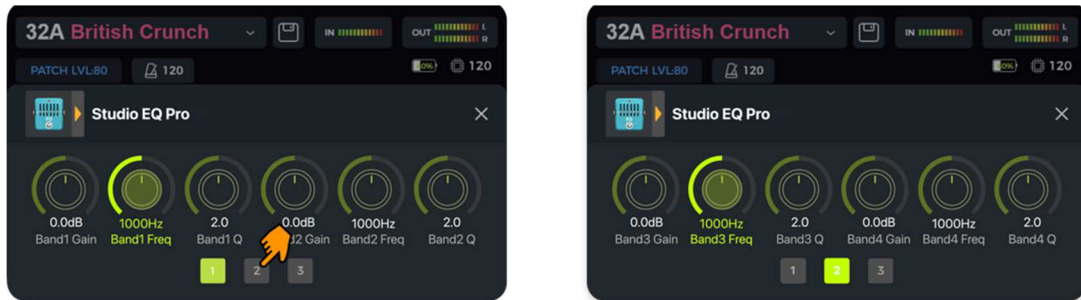
옵션 1: 원하는 파라미터 다이얼을 터치 스크린에서 선택하고, **손가락으로 다이얼을 슬라이드**하여 원하는 값으로 조정합니다.



옵션 2: 터치 스크린에서 원하는 파라미터 다이얼을 터치하면 해당 파라미터 이름이 녹색으로 강조 표시됩니다. 이 상태에서 SELECT 노브를 회전하면 값을 정밀하게 조절할 수 있습니다. 또한, SELECT 노브를 누르면 해당 파라미터가 기본값으로 초기화됩니다. 이펙트에 표시할 수 있는 파라미터가 한 화면을 초과하는 경우, 파라미터 다이얼 아래에 표시된 **페이지 번호**를 클릭하여 다음 페이지로 이동할 수 있습니다.



이펙트에 표시할 수 있는 파라미터가 한 화면을 초과하는 경우, 파라미터 다이얼 아래에 표시된 **페이지 번호**를 클릭하여 다음 페이지로 이동할 수 있습니다.



파라미터 편집 화면에서 "X" 버튼을 클릭하면 메인 **Edit View** 화면으로 돌아갑니다.

- 파라미터에 대한 자세한 설명은 **[부록 1: 이펙트 설명(ANNEX 1: EFFECT DESCRIPTIONS)]**을 참조하세요.
- 이펙트 잔향(Spill-Over)에 대한 파라미터 정보는 **[Spill-Over (Effect Trails)]** 항목을 참조하세요. **이펙트**

모델/타입 변경하기

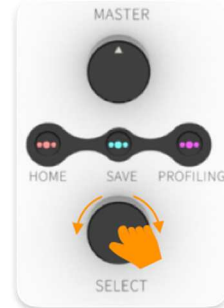
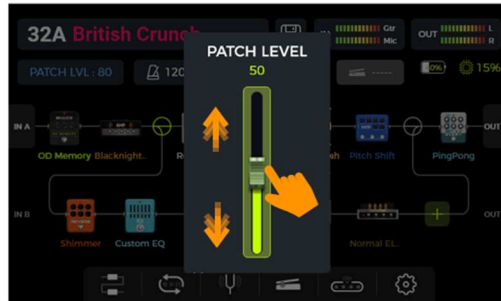
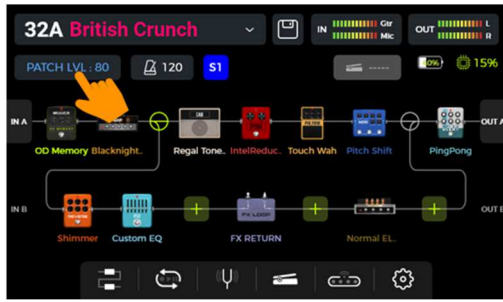
현재 이펙트 모듈을 다른 모델 또는 타입으로 변경하려면 다음 단계를 따르세요:

1. 변경하려는 모듈의 **파라미터 편집 화면**을 엽니다(앞서 설명한 방법 참고).
2. 좌측 상단의 이펙트 아이콘을 클릭하면 **이펙트 선택 화면**이 열립니다.
3. 원하는 이펙트 모델 및 구체적인 타입을 선택합니다.
4. 선택이 끝나면, 우측 상단의 "X" 버튼을 클릭하여 **파라미터 편집 화면**으로 돌아옵니다.
5. 다시 한 번 "X" 버튼을 눌러 Edit View(메인 화면)로 돌아갑니다.

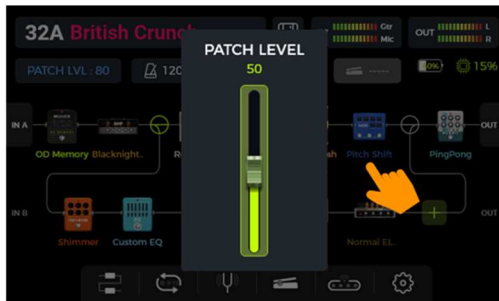


프리셋 볼륨

Edit View 화면의 좌측 상단에 있는 **PATCH LVL** 필드를 클릭하면 현재 프리셋의 전체 출력 볼륨을 조절할 수 있습니다. 이 기능은 프리셋 간 볼륨 밸런스를 빠르게 맞추는 데 유용합니다. 프리셋 볼륨 조절 팝업 창이 나타나면, 손가락으로 슬라이더를 위아래로 움직이거나 SELECT 노브를 회전하여 PATCH LEVEL 볼륨 값을 조절할 수 있습니다.



팝업 창 외부의 영역을 클릭하면 Edit View 화면으로 돌아갑니다.

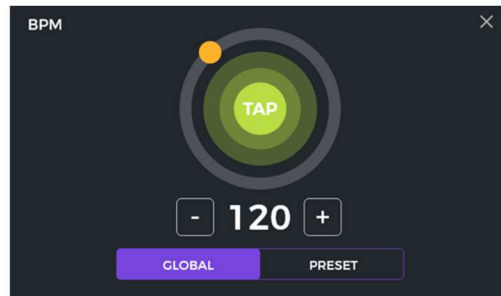
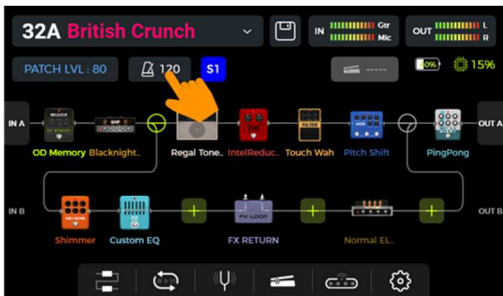


참고: 프리셋 볼륨은 현재 프리셋의 출력 레벨만 다른 프리셋과의 상대적인 수준으로 조절합니다. 모든 프리셋의 출력 레벨을 동시에 조절하려면 **MASTER 노브**를 사용하세요.

BPM 템포

GS1000의 DELAY 및 MOD 모듈과 같은 일부 이펙트에는 BPM(분당 비트 수) 값을 조정하여 제어할 수 있는 Time/Rate 파라미터가 있습니다. 모듈의 TEMPO SYNC 파라미터를 활성화하면 이펙트의 템포가 BPM 설정과 동기화됩니다.

Edit View에서 메트로놈 아이콘을 클릭하면 BPM 화면이 열립니다.



이 화면의 GLOBAL과 PRESET 옵션을 통해 선택한 BPM 템포가 ****모든 프리셋(Global)****에 적용될지, ****현재 프리셋(Preset)****에만 적용될지를 설정할 수 있습니다. 템포를 변경하기 전에 이 설정을 먼저 선택해야 합니다!

PRESET을 선택하면 템포 변경은 **현재 프리셋**에만 적용되며, 다른 프리셋들은 각기 다른 템포를 가질 수 있습니다. 다른 프리셋으로 전환하기 전에 반드시 현재 프리셋을 저장해야 합니다.

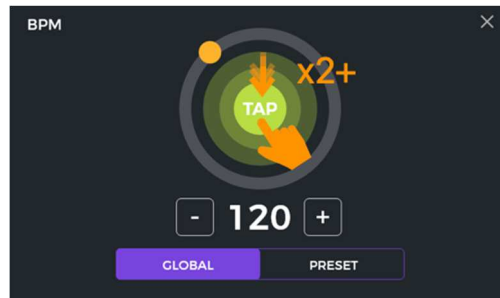
GLOBAL 을 선택하면 템포 값 변경이 **모든 프리셋**에 적용되며, 현재 표시된 값으로 다른 모든 프리셋의 템포가 설정됩니다.
글로벌 BPM 변경은 별도로 저장할 필요가 없으며, 다른 프리셋들의 개별 BPM 설정을 덮어씁니다.

템포 값은 여러 가지 방법으로 설정할 수 있습니다:

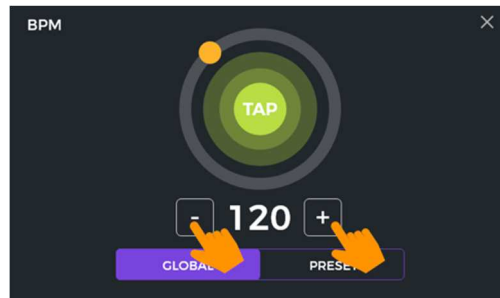
옵션 1: 원형의 주황색 점을 드래그하여 템포 값을 조정합니다.



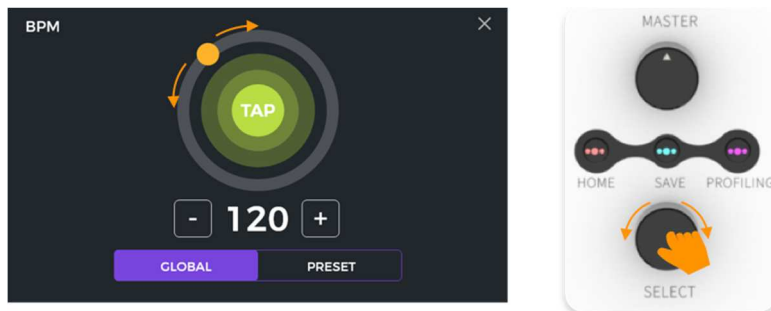
옵션 2: 터치 스크린의 "TAP" 영역을 여러 번 탭하여 템포 값을 조정합니다.



옵션 3: '-/+' 필드를 클릭하여 1 BPM 단위로 세밀하게 조정합니다.



옵션 4: 이 화면이 열려 있는 동안 SELECT 노브를 회전시켜 1 BPM 단위로 미세 조정합니다.



이 네 가지 방법 중 원하는 방법을 사용하거나 조합하여 템포(BPM)를 빠르게 조정할 수 있습니다.

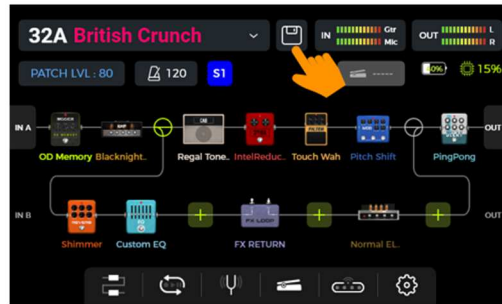
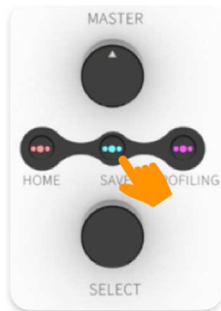
참고: GS1000 의 템포 조정 범위는 40 - 260 BPM 입니다.

우측 상단의 "X"를 탭하면 메인 Edit View 화면으로 돌아갑니다.

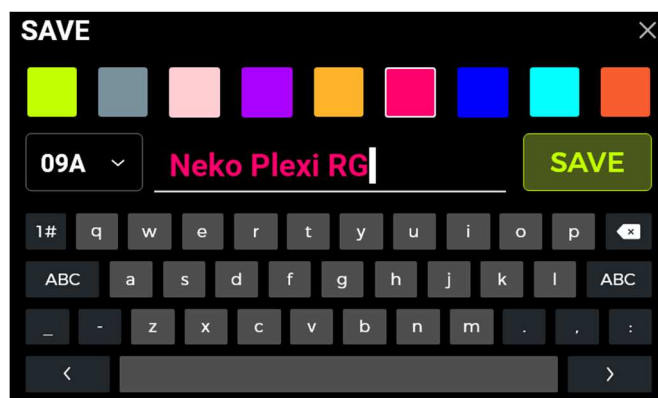
프리셋 저장하기

참고: 설정을 저장하지 않고 프리셋을 전환할 경우(프리셋 선택 참조), **모든 변경 사항은 사라지며** 해당 프리셋은 다음에 선택할 때 이전에 저장된 상태로 되돌아갑니다.

모든 필요한 설정을 완료한 후에는, 패널에 있는 **SAVE** 버튼을 누르거나 Edit View 화면의 터치 스크린에 있는 **저장 아이콘**을 눌러 설정을 저장하세요.



아래와 같은 SAVE 화면이 열립니다.



상단 행에서 원하는 **색상**을 선택하세요. 선택한 색상은 다음 항목에 적용됩니다:

- Edit View 및 Stage View의 메인 인터페이스에서 프리셋 이름의 색상
- Edit View의 프리셋 드롭다운 목록에서 라벨과 프리셋 이름의 색상
- Stage 및 Edit 모드에서 A/B/C/D 풋스위치 위 LED 바의 색상
- A+B 또는 C+D를 눌러 진입한 बैंक 선택 화면에서 프리셋 블록의 색상

여러 프리셋을 동일한 색상으로 설정하거나 각각 개별 색상으로 지정할 수 있어, 무대 공연 중 연주에 집중하면서도 원하는 프리셋을 빠르게 찾을 수 있습니다.

화면 키보드를 사용하여 **프리셋 이름**을 입력하세요. 프리셋 이름 왼쪽의 프리셋 번호를 클릭하면 드롭다운 메뉴가 열리며, 저장할 프리셋 슬롯을 선택할 수 있습니다. 현재 사용 중인 슬롯이 기본값으로 설정되어 있습니다.

참고: 선택한 슬롯에 기존 설정이 있는 경우, 현재 설정으로 덮어쓰게 됩니다.

SAVE 버튼을 다시 클릭하거나 패널의 SAVE 버튼을 눌러 저장을 확정하세요. 이후 터치 스크린에서 "YES/NO" 확인 메시지가 표시됩니다.

취소: 저장하지 않고 저장 과정을 종료하려면 오른쪽 상단의 "X"를 클릭하거나 HOME 또는 SETTING 버튼을 누르세요.

AI 이퀄라이저

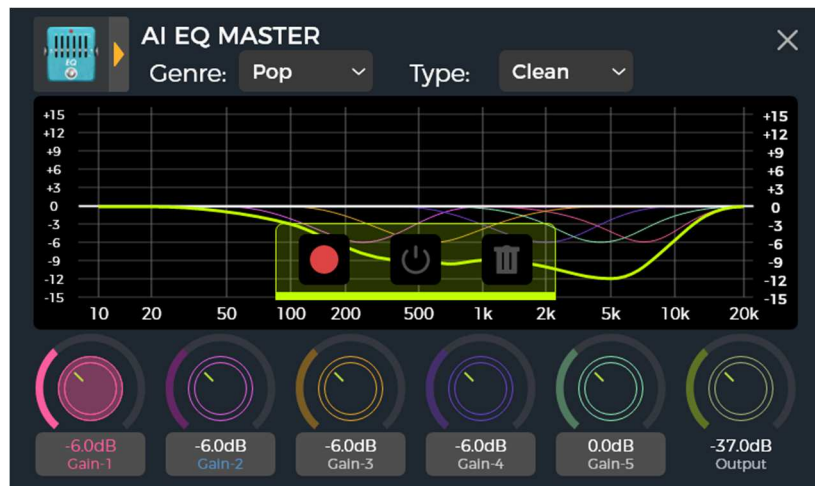
AI EQ MASTER 는 자체 학습 기능을 갖춘 그래픽 이퀄라이저입니다. 내장된 셀프 러닝 알고리즘은 선택한 사운드 유형과 음악 스타일에 따라 마스터 톤의 주파수 응답 곡선을 자동으로 조정할 수 있습니다. 이 기능은 톤 조정을 위한 거의 이상적인 기준점을 빠르게 설정하는 데 유용합니다.

이 기능을 사용하려면:

- 원하는 위치에 이퀄라이저 모듈을 추가합니다.
- EQ 카테고리에서 "**AI EQ Master**"를 선택합니다. (DSP 자원을 이미 많이 사용하고 있다면 이 기능을 선택할 수 없습니다. 다른 모듈을 제거하여 DSP 부하를 줄여보세요.)
- 드롭다운 메뉴에서 원하는 사운드 **타입**(Clean, Overdrive, Distortion 등)과 사용할 음악 **장르**(Rock, Pop, Blues 등)를 선택합니다.
- 빨간 버튼을** 클릭하여 학습 과정을 시작하고, 하단의 진행 바가 끝까지 찰 때까지 한 구절을 연주합니다. 그러면 주파수 응답 곡선이 생성됩니다.

참고: 진행 바가 끝까지 찻음에도 곡선이 생성되지 않았다면, AI 가 연주로부터 충분한 정보를 추출하지 못한 것입니다. 학습을 다시 시작하고, 넥의 여러 위치에서 다양한 코드들을 연주하여 AI 가 더 많은 샘플을 얻을 수 있도록 하세요.

- 아래의 5 밴드 이퀄라이제이션 컨트롤을 사용하여 결과를 원하는 대로 **미세 조정**할 수 있습니다.



- EQ 컨트롤 아래 영역을 클릭하면 Gain, Frequency, Q 조절 항목이 순차적으로 전환됩니다.
- ON/OFF 버튼을 클릭하여 AI EQ 적용 전후의 톤 차이를 비교해볼 수 있습니다.
- 결과가 마음에 들지 않으면 휴지통 아이콘을 클릭하여 삭제하고 새롭게 학습 과정을 시작할 수 있습니다.

참고: 학습 결과는 **해당 프리셋에 저장**되며(프리셋을 전환하기 전에 반드시 저장해야 함), 해당 프리셋에서만 사용할 수 있습니다. 다른 프리셋에서도 AI EQ Master 를 사용하려면 각각의 프리셋마다 별도로 학습 과정을 거쳐야 합니다.

CTRL 모드

CTRL(컨트롤) 모드는 현재 선택된 프리셋을 기반으로 작동하는 풋스위치 모드입니다.

CTRL 모드에서는 B/C/D 풋스위치를 사용하여 현재 프리셋의 이펙트 체인에 있는 모듈들을 **개별 페달의 ON/OFF 스위치**처럼 제어할 수 있습니다. 실제 페달보드에서 스톱박스를 조작하듯 작동하는 방식입니다. 또는 풋스위치 중 하나를 **템포** 입력으로 설정하여 딜레이/리버브 이펙트의 템포를 조절할 수도 있습니다. 이펙트 체인의 스플릿 노드(Split Nodes)에서 A/B 전환이 활성화되어 있을 경우, 풋스위치 중 하나에 **A/B 전환** 기능을 할당할 수 있습니다. **스톱박스 모드**에서는 풋스위치 한 번의 조작으로 하나(Single 모드) 또는 여러 개(Multiple 모드)의 모듈을 ON/OFF 전환할 수 있습니다.

이 외에도, **Sub Patch** 모드를 사용하여 최대 세 가지 복잡한 스위칭 시나리오를 프로그래밍할 수 있습니다. 예를 들어, 여러 모듈을 동시에 ON/OFF 하거나 하나 이상의 파라미터 값을 변경하는 방식입니다. 이렇게 설정된 세 가지 시나리오는 **Sub Patch** 라고 하며, CTRL 모드에서 B/C/D 풋스위치를 사용해 각각 호출할 수 있습니다.

풋스위치 설정은 현재 선택된 프리셋에만 적용됩니다. 프리셋마다 서로 다른 CTRL 모드 풋스위치 구성을 가질 수 있습니다.

CTRL 모드 활성화하기:

Stage View 또는 Edit View 에서, A/B/C/D 중 현재 활성화된 프리셋을 나타내는 풋스위치 위의 LED 바가 점등되어 있습니다. LED 불이 들어온 풋스위치를 밟으면 CTRL 모드로 진입합니다.

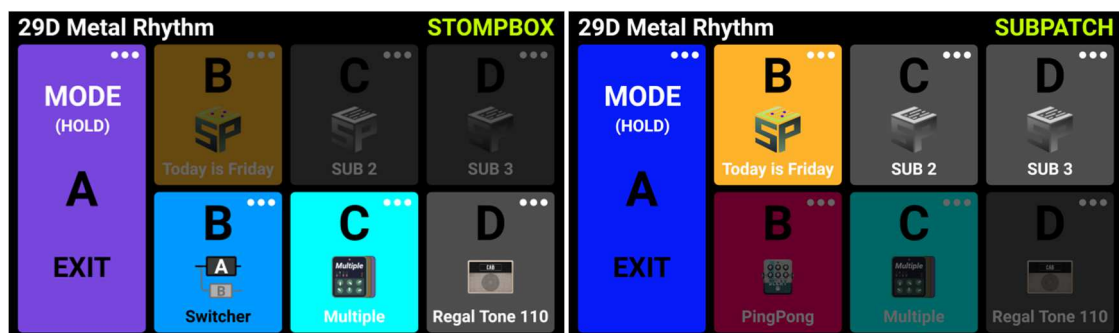
터치 스크린에는 이제 "STOMPBOX" 또는 "SUBPATCH"와 함께 각 B/C/D 풋스위치에 해당하는 두 개의 설정 영역이 표시됩니다.

A 풋스위치를 길게 눌러 STOMPBOX 모드와 SUBPATCH 모드 간 전환이 가능합니다.

STOMPBOX 모드에서는 하단의 B/C/D 설정 영역이 강조되며, 화면 우측 상단에 "STOMPBOX"가 표시됩니다.

SUBPATCH 모드에서는 상단의 B/C/D 설정 영역이 강조되며, 화면 우측 상단에 "SUBPATCH"가 표시됩니다.

CTRL 모드에서 빠져나가려면 A 풋스위치를 짧게 누르거나, HOME 또는 SAVE 버튼 중 하나를 누르면 Stage View 또는 Edit View 로 돌아갑니다.



풋스위치 기능은 각각의 필드에 표시된 내용에 따라 작동합니다. 예를 들어, STOMPBOX 모드에서는 B 풋스위치가 하단 행의 B 필드에 표시된 기능을 수행하고, SUBPATCH 모드에서는 상단 행의 B 필드에 표시된 기능을 수행합니다. 화면의 필드와 풋스위치 위의 LED 바는 현재 어떤 기능이 활성화되어 있는지를 나타냅니다.

STOMPBOX 필드는 아직 기능이 할당되지 않은 경우 "EMPTY(비어 있음)"로 표시됩니다.

SUBPATCH 기능이 할당되지 않은 상태에서 풋스위치를 밟으면 현재 프리셋의 이펙트 체인 구성에는 아무런 영향이 없습니다.

요약:

- **B/C/D** 풋스위치를 사용하여 화면에 표시된 기능을 실행합니다.
- **A** 풋스위치는 CTRL 모드를 **종료**하는 데 사용되며, 다른 기능으로 변경할 수 없습니다.
- **A** 풋스위치를 **길게 눌러 STOMPBOX 모드와 SUBPATCH 모드를 전환**할 수 있습니다.

CTRL 기능 할당하기

CTRL 기능을 설정하기 전에 먼저 설정할 하위 모드(SUBPATCH 모드 또는 STOMPBOX 모드)를 선택해야 합니다.

A 풋스위치를 길게 눌러 모드 간 전환을 하세요.

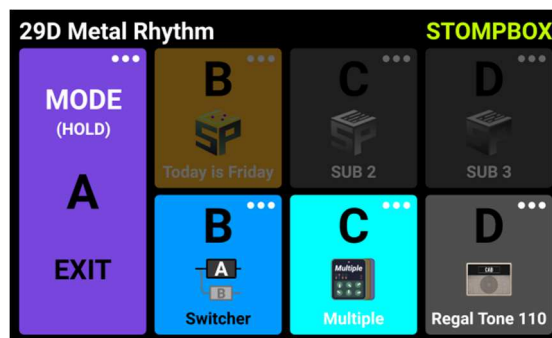
설정이 완료되면, CTRL 모드가 활성화되어 있는 동안 B/C/D 풋스위치를 사용해 선택한 기능을 실행할 수 있습니다. (추가 옵션은 'F4 무선 풋스위치' 항목을 참고하세요.)

참고: CTRL 풋스위치 설정은 프리셋에 사용자가 직접 저장해야 합니다. 저장하지 않은 상태에서 프리셋을 전환하면 현재 프리셋에 대한 CTRL 설정은 모두 사라집니다. (프리셋 저장 항목 참조)

스툼박스 모드

각 풋스위치 필드(하단 행)의 오른쪽 상단에 있는 “...” 아이콘을 클릭하여 **Tap Tempo(TAP)**, **이펙트 모듈(STOMPBOX)**, **A/B 전환** 중 하나를 할당할 수 있습니다.

“**Clear**”를 선택하면 할당된 기능을 제거할 수 있고, “**Rename**”을 선택하면 알아보기 쉬운 이름(예: Chorus, Verse, Bridge 등)을 설정할 수 있습니다. 이 이름은 CTRL 모드의 풋스위치 필드에서만 사용되며 Edit View 에는 표시되지 않습니다.

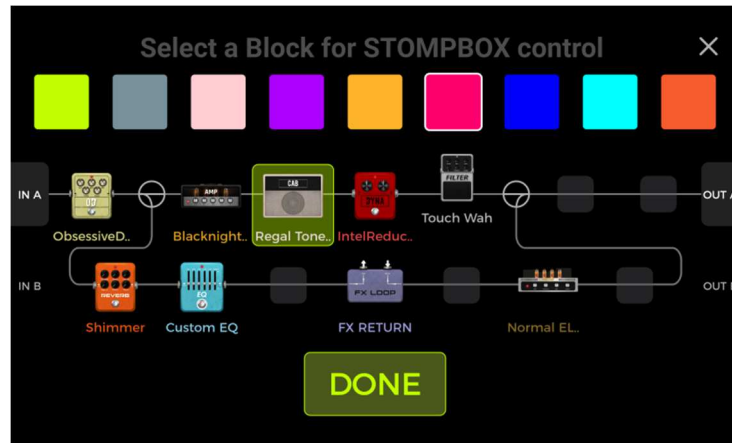


탭 모드 (Tap mode)

풋스위치에 **TAP** 기능이 설정된 경우, 이 풋스위치를 여러 번 눌러 원하는 BPM 템포를 입력할 수 있습니다. 이 템포 값은 딜레이 이펙트와 같이 해당 값을 해석할 수 있는 이펙트 파라미터에 적용됩니다. 이 풋스위치 위의 LED 바는 선택된 템포에 맞춰 깜빡입니다.

싱글 모드 (Single mode)

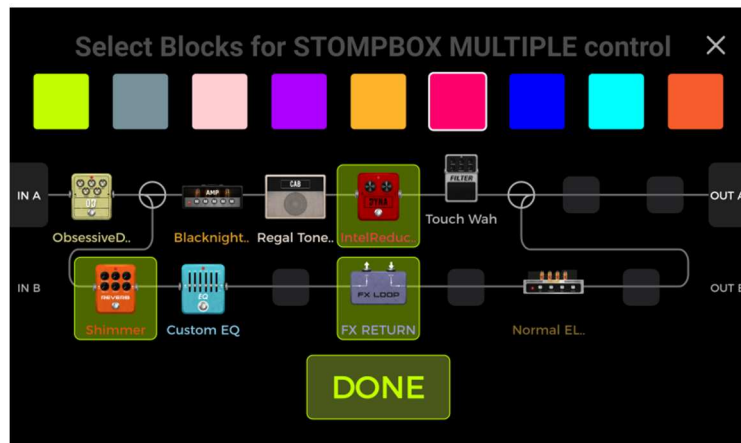
풋스위치에 **STOMPBOX(SINGLE)** 기능이 설정된 경우, 현재 이펙트 체인에 포함된 모든 이펙트 모듈이 표시되는 하위 메뉴가 나타납니다. 원하는 모듈을 클릭하여 선택하세요. 선택한 모듈은 CTRL 모드에서 해당 풋스위치를 밟는 것으로 ON/OFF 전환이 가능합니다. 선택을 완료하려면 “**DONE**”을 클릭하세요.



Sub menu in Single mode

멀티플 모드 (Multiple mode)

풋스위치에 **STOMPBOX (MULTIPLE)** 기능이 설정된 경우, 현재 이펙트 체인에 포함된 모든 이펙트 모듈이 표시되는 하위 메뉴가 나타납니다. 여러 개의 모듈을 클릭하여 선택할 수 있으며, 선택한 모듈들은 CTRL 모드에서 해당 풋스위치를 밟을 때 동시에 ON/OFF 전환됩니다. 선택을 완료하려면 'DONE'을 클릭하세요.



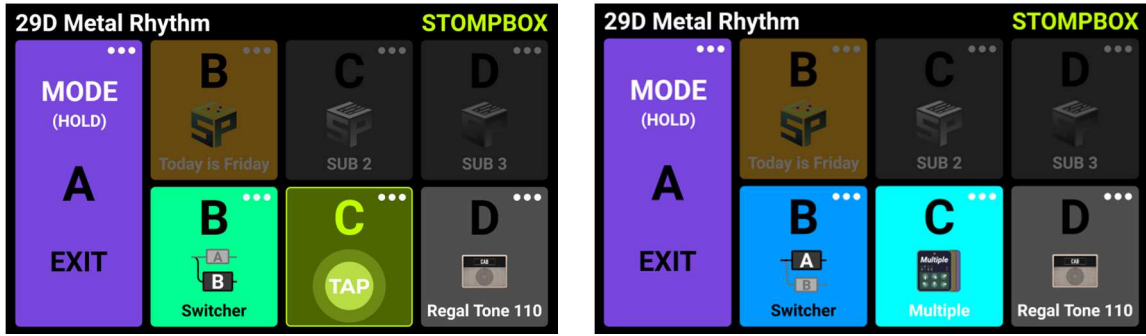
Sub menu in Multiple mode

각 선택 화면의 상단 행에서는 CTRL 화면의 해당 풋스위치 필드에 사용할 색상을 선택할 수 있습니다. 이 색상은 무대에서 원하는 이펙트를 쉽게 찾을 수 있도록 도와주며, 풋스위치 위의 LED 바에도 동일하게 적용됩니다.

여러 개의 모듈이 할당된 풋스위치 필드는 "Multiple"이라는 레이블과 함께 여러 이펙트 모듈이 포함되어 있음을 나타내는 아이콘이 표시됩니다.

A/B 모드

이펙트 체인이 스플릿 노드(Split Node)로 구성되어 있고, 해당 노드의 모드가 A/B 전환(AB switching)으로 설정된 경우, B/C/D 풋스위치 중 하나에 A/B 전환 기능을 할당할 수 있습니다. A/B 스위치 기능은 스플릿 노드가 A/B 전환으로 설정된 이후에만 할당할 수 있으며, 그렇지 않으면 이 옵션은 회색으로 비활성화되어 선택할 수 없습니다. (자세한 내용은 Split Node 항목 참조)



STOMPBOX 모드에서 풋스위치가 적절히 구성된 CTRL 모드 화면

서브 패치 모드

서브패치 기능은 이펙트 체인 내 모듈의 ON/OFF 상태를 변경함과 동시에, 특정 파라미터 값들도 함께 변경할 수 있게 해줍니다. 하나의 풋스위치 동작만으로도 상당히 극적인 사운드 변화를 만들 수 있습니다. 예를 들어, 앰프 모델을 교체하고, 딜레이 이펙트를 켜거나 끄고, 디스토션의 세기를 조절하는 등의 작업을 프리셋을 변경하지 않고도 수행할 수 있습니다. 각 프리셋마다 최대 세 개의 서로 다른 서브패치(Sub 1 ~ Sub 3)를 설정할 수 있으며, 이들은 CTRL 모드에서 B/C/D 풋스위치를 통해 각각 개별적으로 호출할 수 있습니다.

활용 예시:

앞서 설명한 Multiple 모드를 사용할 때, 일부 모듈의 ON/OFF 상태를 전환함과 동시에 파라미터 값까지 한 번에 변경할 수 있으면 좋겠다고 생각하셨을 수 있습니다. 이처럼 복잡한 전환 시나리오에는 **서브패치(Sub Patch) 모드**를 사용하여 구현할 수 있습니다.

예를 들어, 서로 완전히 다른 두 개의 프리셋에서 일반적으로 사용되는 모든 이펙트 모듈을 하나의 프리셋에 모두 불러올 수 있습니다. 그런 다음, **파라미터 설정 화면**에서 **각 파라미터 아이콘을 길게 눌러** 원하는 서브패치 그룹(Sub Patch)에 파라미터를 할당할 수 있습니다.

CTRL 모드 화면에서는 해당 서브패치 그룹에 포함될 모듈들의 조합을 조정할 수 있습니다.

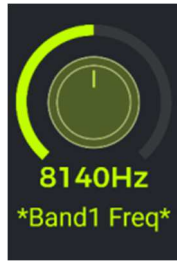
다음 섹션에서는 서브패치 설정 방법에 대해 자세히 설명합니다.

1. 서브패치에 파라미터 매핑

- 파라미터 편집 화면을 열고, 서브패치 모드에서 제어하고 싶은 파라미터 아이콘을 **길게 눌러** 주세요.
- 팝업 메뉴에서 **'Sub Patches'**를 선택합니다.
→ Sub1, Sub2, Sub3 각각에 대해 제어할 파라미터 값을 설정할 수 있는 서브 메뉴가 열립니다.
- 원하는 값으로 조정한 후, **DONE** 을 눌러 확정합니다.
- 만약 매핑을 해제하고 싶다면, 파라미터 오른쪽에 있는 **삭제 아이콘(-)** 을 클릭하면 해당 파라미터가 서브패치에서 제거됩니다.

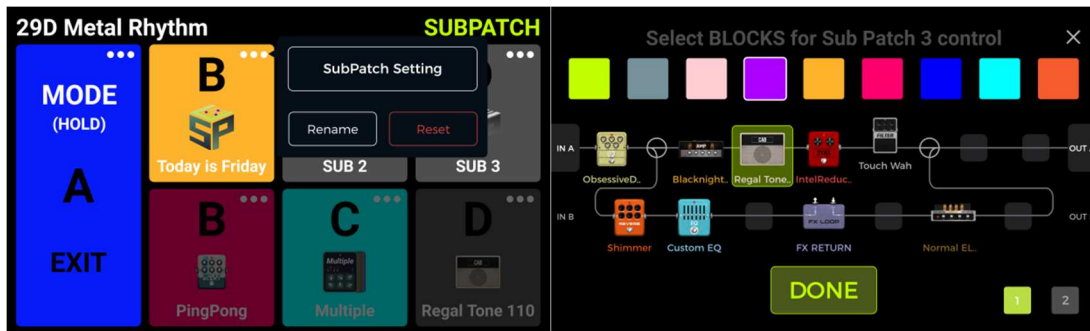


서브패치에 매핑된 파라미터는 해당 파라미터 이름이 **별표 두 개** 사이에 표시되어, 서브패치에 매핑되었음을 나타냅니다.



2. 이펙트 모듈 ON/OFF 설정

- A 풋스위치를 길게 눌러 CTRL 기능을 STOMPBOX 모드(Single 또는 Multiple)와 SUBPATCH 모드 사이에서 전환합니다.
- SUBPATCH 모드에서는 화면 상단의 B/C/D 필드가 강조 표시됩니다. B/C/D 서브 필드의 오른쪽 상단에 있는 “...” 아이콘을 클릭하고 **SubPatch Setting** 을 선택하여 해당 서브패치의 설정 화면을 엽니다.
- 이펙트 체인을 보여주는 하위 메뉴가 열리며, 원하는 위치로 이펙트 모듈을 이동시키고 해당 서브패치에서 개별 **이펙트 모듈의 ON/OFF 상태를 설정**할 수 있습니다.
- 또한 화면 상단에 있는 컬러 블록을 사용해 이 서브패치가 활성화되었을 때 화면의 필드와 풋스위치 위의 LED 바에 표시될 색상을 선택할 수 있습니다.
- 설정을 마친 후 **DONE** 을 클릭하여 완료합니다.



3.. 서브패치(Sub Patch)에서 파라미터 설정 수정 또는 삭제하기

첫 번째 방법:

- 파라미터 편집 화면에서 해당 파라미터를 찾습니다.
- 파라미터 아이콘을 길게 누릅니다.
- 팝업 메뉴에서 **Sub Patches** 를 선택합니다.
- Sub1 ~ Sub3 각각의 서브패치에 대해 이 파라미터의 값을 설정하거나, 파라미터 값 오른쪽의 삭제 아이콘(-) 을 눌러 해당 서브패치에서의 매핑을 삭제할 수 있습니다.



두 번째 방법:

- CTRL 모드 화면에서 수정하고자 하는 파라미터가 포함된 서브패치를 찾고, 해당 서브패치 필드의 오른쪽 상단에 있는 “...” 아이콘을 클릭합니다.
- 서브메뉴의 오른쪽 하단에 있는 **두 번째 페이지**를 선택하여, 이 서브패치에 매핑된 파라미터들을 확인하고 수정합니다.

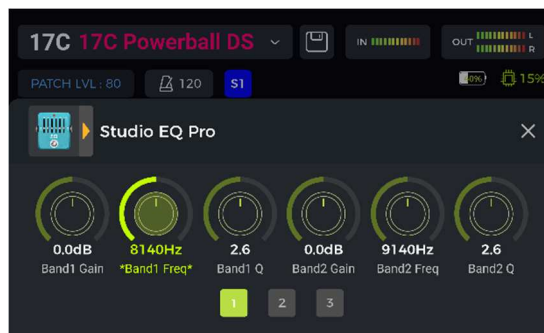
- 각 파라미터 오른쪽의 **삭제 아이콘(-)** 을 클릭하면 해당 서브패치에서 해당 파라미터의 매핑을 취소할 수 있습니다.
- 설정 변경을 마친 후 **DONE** 을 클릭합니다.



참고: 설정을 완료한 뒤에는 반드시 프리셋을 저장해야 합니다. 저장하지 않으면 프리셋을 전환하는 즉시 변경사항이 모두 사라집니다.

세 번째 방법:

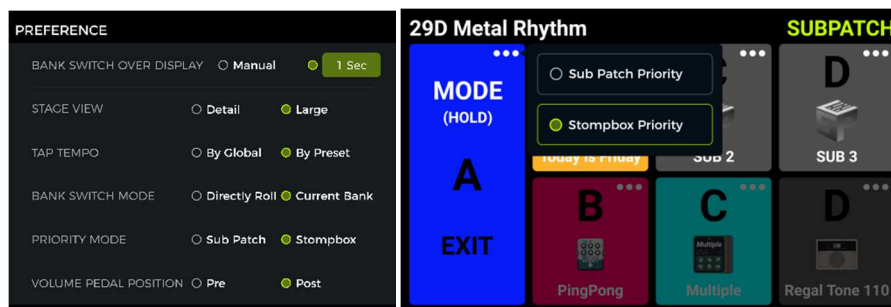
서브패치에 매핑된 파라미터는 이름이 **별표 두 개 (*)**로 표시됩니다. 해당 파라미터가 매핑된 서브패치로 전환한 후에는 파라미터 편집 영역에서 직접 해당 파라미터를 조정할 수 있습니다.



4. CTRL 우선순위 설정

Global Settings(글로벌 설정) 화면의 Preferences(기본 설정) 섹션에는 우선 모드(Priority Mode) 설정이 있습니다. 이 설정은 기기를 처음 시작한 후 CTRL 모드에 진입했을 때 처음 활성화될 기능 모드(SUBPATCH 모드 또는 STOMPBOX 모드)를 지정합니다.

CTRL 모드 화면에서 A 필드 오른쪽 상단의 "... " 아이콘을 클릭해도 우선 순위를 설정할 수 있습니다.



5. 서브패치 이름 변경 및 초기화:

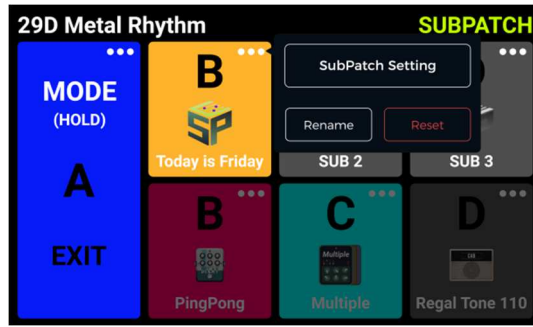
기본적으로 CTRL 보기 모드에서는 사용할 수 있는 세 개의 서브패치가 각각 SUB1, SUB2, SUB3 으로 표시됩니다.

서브패치를 구성한 후에는 해당 서브패치 필드의 ... 아이콘을 클릭하고 이름 변경(Rename)을 선택하여 필요에 따라 서브패치의 이름을 변경할 수 있습니다.

팝업 키보드를 사용하여 이름을 입력한 후 완료(DONE) 를 클릭하면 이름이 확정됩니다.

이름 변경(Rename) 기능 옆에는 초기화(Clear) 버튼이 있습니다.

이 버튼을 사용하면 해당 서브패치에 연결된 모든 매핑이 삭제됩니다.



익스프레션 페달

GS1000 은 후면 패널에 있는 EXP 커넥터를 통해 외부 TRS 익스프레션 페달을 연결할 수 있습니다.

이 페달은 볼륨 페달로 사용할 수도 있고, 여러 모듈과 파라미터를 제어하는 익스프레션 페달로도 사용할 수 있습니다.

외부 페달이 연결되면 메인 화면 상단의 페달 아이콘이 점등됩니다.

기본 설정은 볼륨 페달입니다.

참고 : 파라미터 할당이나 볼륨/익스프레션 모드 설정 등 모든 설정은 각 프리셋마다 다르며, 해당 프리셋에 저장되어야 합니다.

페달 캘리브레이션

처음 페달을 사용할 때는 반드시 캘리브레이션을 설정해야 합니다.

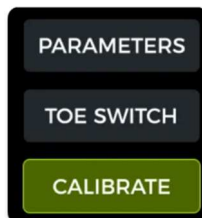
외부 페달을 교체했거나, 페달 작동에 이상이 있는 경우에도 캘리브레이션이 필요합니다.

캘리브레이션은 글로벌(모든 프리셋에 적용) 설정이며, 각 프리셋마다 반복할 필요는 없습니다.

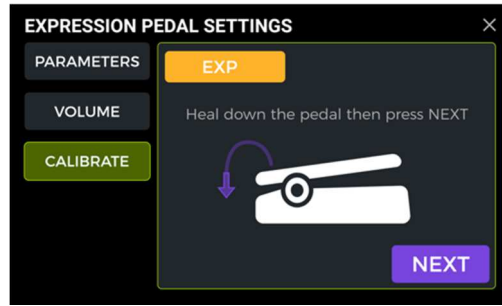
Edit View 하단의 페달 아이콘을 클릭하면 익스프레션 페달 설정 화면이 열립니다.



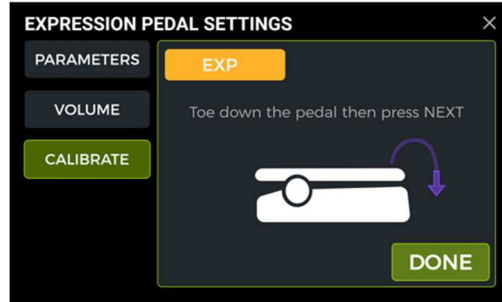
왼쪽에 있는 [CALIBRATE]를 클릭하고 화면의 지시에 따르세요:



페달을 완전히 열고 [NEXT]를 클릭합니다.



페달을 완전히 담은 후 [DONE]을 클릭합니다.



만약 캘리브레이션이 실패했다는 메시지가 표시되면, 페달이 완전히 열린 상태에서 완전히 닫힌 상태로 정확히 이동했는지 확인하거나 연결/배선 문제를 점검해 주세요. 그런 다음 단계를 다시 반복하십시오.

마스터 볼륨 페달로 설정하기

외부 페달이 올바르게 연결되면 메인 화면의 페달 아이콘에 불이 들어옵니다. 페달 아이콘을 클릭한 후, 팝업 메뉴에서 "볼륨으로 설정(Setting to Volume)"을 선택하십시오.

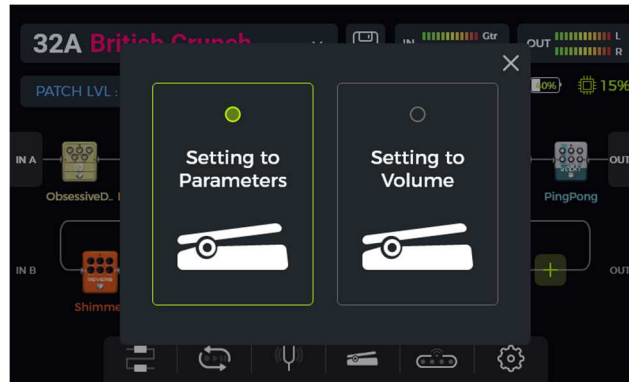


[시스템 설정] - [환경설정(Preferences)] 메뉴에서는 볼륨 페달의 위치를 전역(Global) 설정으로 Pre 또는 Post 로 지정할 수 있습니다.

"Pre" 볼륨 페달은 이펙트 체인의 입력 볼륨을 제어하며, 이는 디스토션 모듈의 게인에도 영향을 줍니다. "Post" 볼륨 페달은 주변 이펙트를 포함한 전체 출력 볼륨을 제어합니다.

익스프레션 페달로 설정하기

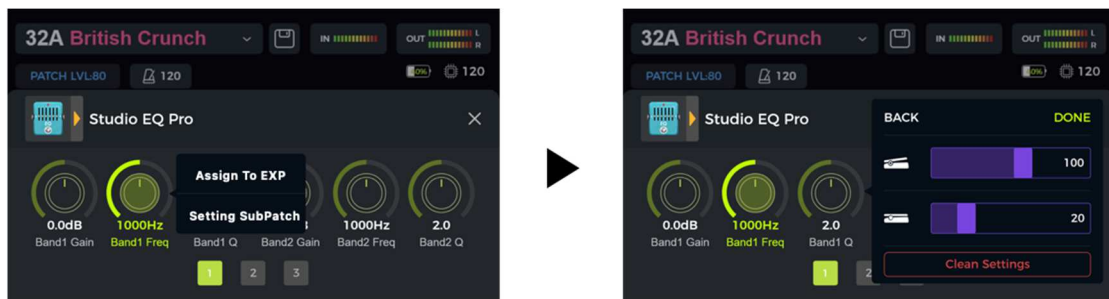
위와 동일한 단계로 진행하되, 이번에는 "파라미터로 설정(Setting to Parameters)"을 선택하여 페달을 익스프레션 페달로 구성합니다.



익스프레션 페달은 하나 또는 여러 개의 이펙트 모듈에 속한 여러 파라미터들을 동시에 제어할 수 있습니다.

모든 매핑은 현재 프리셋에만 적용되며, 반드시 프리셋에 저장해야 유지됩니다. 파라미터를 매핑한 후에는 프리셋을 다른 것으로 변경하기 전에 반드시 저장하십시오.

- Edit 화면에서: 익스프레션 페달로 제어하고 싶은 이펙트 모듈을 더블 클릭하여 파라미터 편집 화면으로 진입합니다.
- 원하는 파라미터를 길게 눌러 컨텍스트 메뉴를 엽니다.
- 팝업 메뉴에서 "EXP 에 할당(Assign to EXP)"을 선택합니다.
- 페달이 닫힌 위치와 열린 위치에 대한 파라미터 값을 퍼센트(%)로 설정합니다
(예: 일반적인 동작은 "100"과 "0", 반대 동작은 "0"과 "100", 또는 그 사이 값도 설정 가능).
- "완료(DONE)"를 눌러 매핑을 완료합니다.



익스프레션 페달에 매핑된 파라미터는 일반 파라미터와 구분되도록 이름이 파란색으로 표시됩니다.

해당 파라미터는 수동으로도 조정할 수 있지만, 익스프레션 페달을 사용하는 순간 수동 설정은 페달의 입력값으로 덮어씌워집니다.

익스프레션 페달에 매핑된 모든 파라미터는 다음 위치에서 개별적으로 수정할 수 있습니다:

[EXPRESSON PEDAL SETTINGS - PARAMETERS] 화면

- Edit View 하단에 있는 페달 아이콘을 클릭하여 익스프레션 페달 설정 화면을 엽니다.
- 왼쪽에서 PARAMETERS 를 클릭합니다. 현재 프리셋에 매핑된 모든 파라미터 목록이 표시됩니다.
- 수정하고자 하는 파라미터를 클릭하고, 슬라이드 바를 움직이거나 SELECT 노브를 돌려 값을 조정합니다.

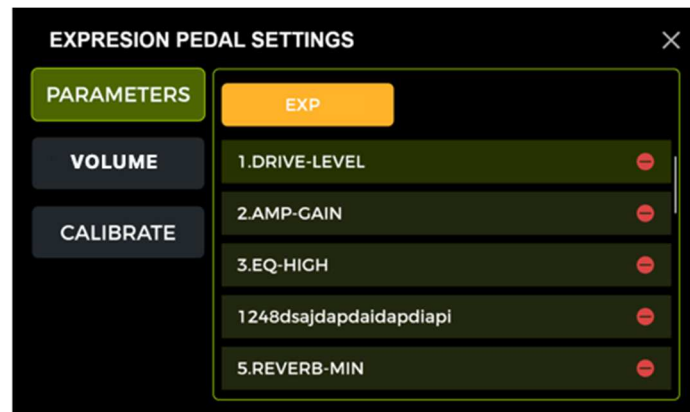


익스프레션 매핑 삭제

옵션 1: 파라미터 편집 화면에서 매핑된 파라미터(이름이 하이라이트된 항목)를 찾습니다.
원하는 파라미터를 길게 누른 후, 팝업 메뉴에서 "EXP 설정(EXP Settings)"을 선택합니다.
이후 EXP 설정 메뉴에서 "설정 초기화(Clean Settings)"를 클릭합니다.

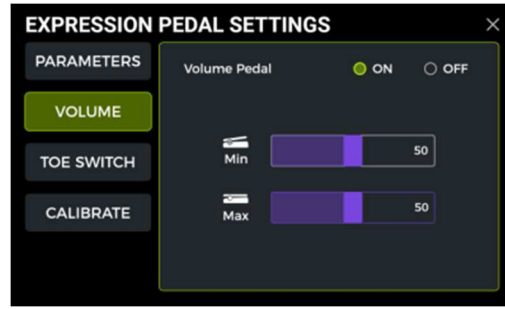


옵션 2: Edit View 하단의 페달 아이콘을 클릭하여 익스프레션 페달 설정(EXPRESSION PEDAL SETTINGS) 화면으로 들어갑니다.
왼쪽 메뉴에서 PARAMETERS 를 클릭합니다.
오른쪽 목록에서 제거하고 싶은 파라미터 항목의 뒷부분에 있는 삭제 아이콘(-)을 클릭합니다.



볼륨 페달 설정

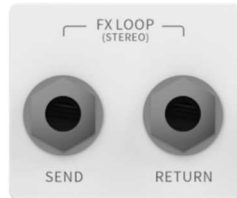
EXP 페달 설정 화면의 왼쪽에서 VOLUME 을 선택하면, 볼륨 모드에서 EXP 페달이 사용할 **최대** 및 **최소 볼륨** 값을 설정할 수 있습니다.



이 화면에서 볼륨 페달을 **OFF** 로 전환하면, 메인 화면에 해당 심볼이 표시되더라도 더 이상 볼륨 페달로 사용할 수 없습니다

FX LOOP 사용하기

GS1000 은 **싱글 포트 스테레오 FX 루프**를 위한 단자를 갖추고 있습니다. 이는 FX LOOP 의 SEND 와 RETURN 단자가 모노 장비뿐만 아니라 Y 형 오디오 케이블 어댑터를 사용하여 외부 스테레오 장비에도 연결할 수 있음을 의미합니다.



(Single port stereo FX LOOP)

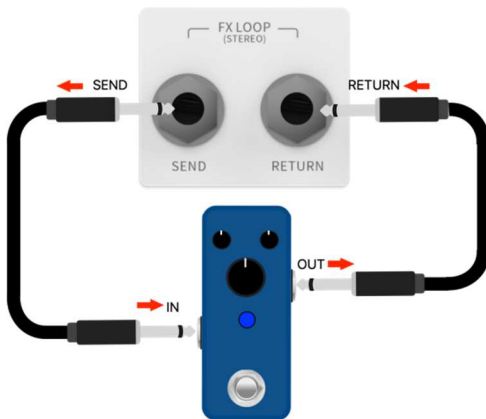


(TRS to dual TS adapter cable, Y-format cable)

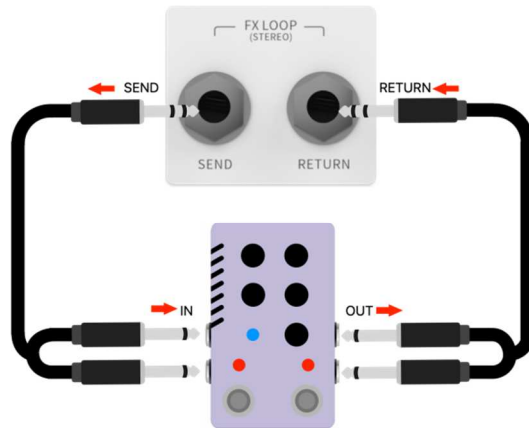
다음 섹션에서는 FX 루프의 일반적인 사용 시나리오를 설명합니다:

외부 이펙트 페달 연결

연결 방법:



(Connection to mono effect)



(Connection to stereo effect)

참고: 신호 체인에 FX LOOP 모듈을 추가한 후에는 실제 연결 방식에 따라 모듈의 파라미터에서 “Send”와 “Return”의 모드(모노/스테레오)를 설정해야 합니다.

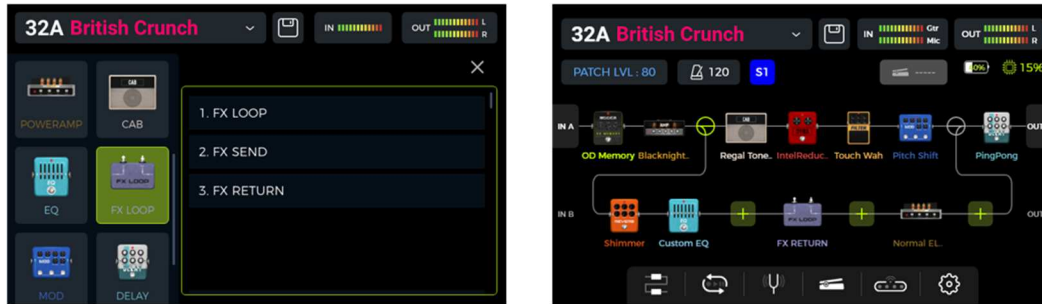
FX LOOP 모듈 설정

물리적인 연결을 완료한 후에는 Edit View 에서 **FX LOOP 모듈**을 이펙트 체인에 추가해야 합니다.

FX LOOP 모듈 설정 방법은 Send 와 Return 의 신호 체인 내 위치에 따라 두 가지 방식으로 나뉩니다.

Send/Return 이 동일 노드에 있는 경우

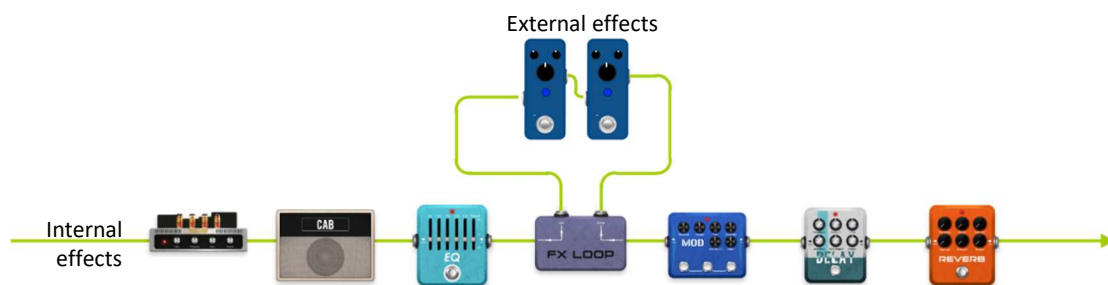
(SEND 와 RETURN 이 이펙트 체인에서 동일한 위치를 차지함)



이펙트 체인의 원하는 위치 **+** 를 클릭한 후, 모듈 유형이 “FX LOOP”인 “FX LOOP” 이펙트 모듈을 추가합니다.

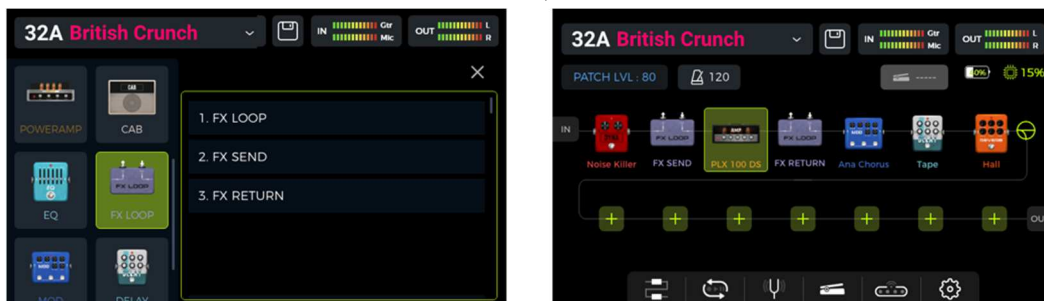
이 설정은 GS1000 의 이펙트 체인 내에 외부 이펙트를 삽입할 수 있는 대부분의 일반적인 상황에 적합합니다.

실제 신호 흐름은 아래 도식과 같습니다.



Send/Return 이 서로 다른 노드에 있는 경우

(SEND 와 RETURN 이 이펙트 체인에서 서로 다른 위치를 차지함)

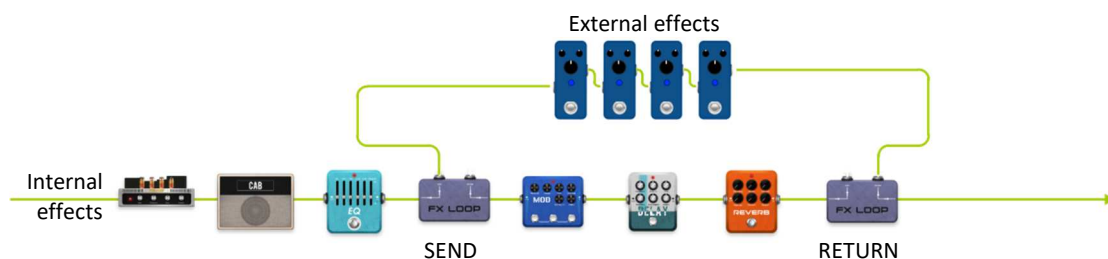


이펙트 체인에 “FX SEND” 유형의 “FX LOOP” 모듈을 하나 추가하고, “FX RETURN” 유형의 모듈을 또 하나 추가합니다.

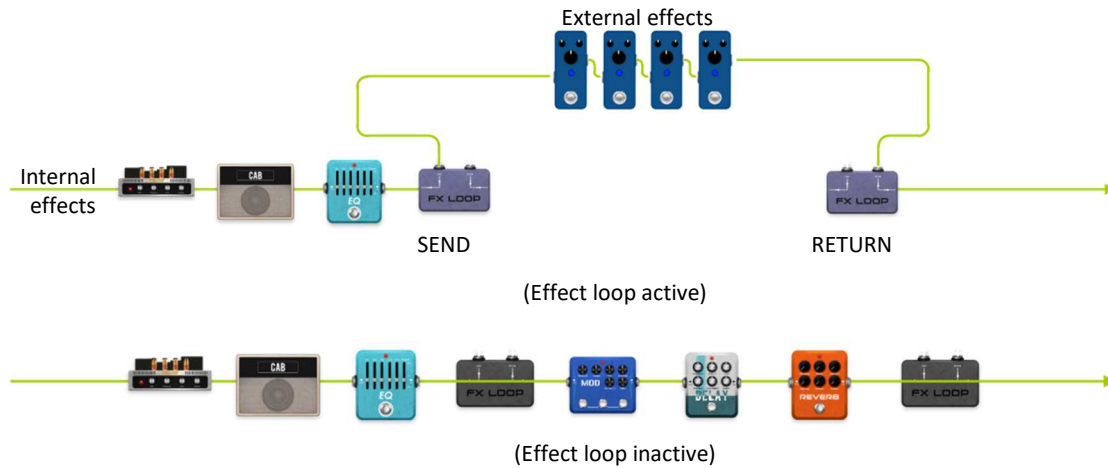
이 설정은 일부 내부 이펙트와 외부 이펙트를 병렬로 구성하거나 A/B 스위칭이 필요한 상황에 적합합니다.

실제 신호 흐름은 아래 도식과 같습니다.

이펙트 루프가 **병렬(parallel) 연결**로 설정됨 (FX SEND 모듈이 병렬 모드로 설정된 경우) :



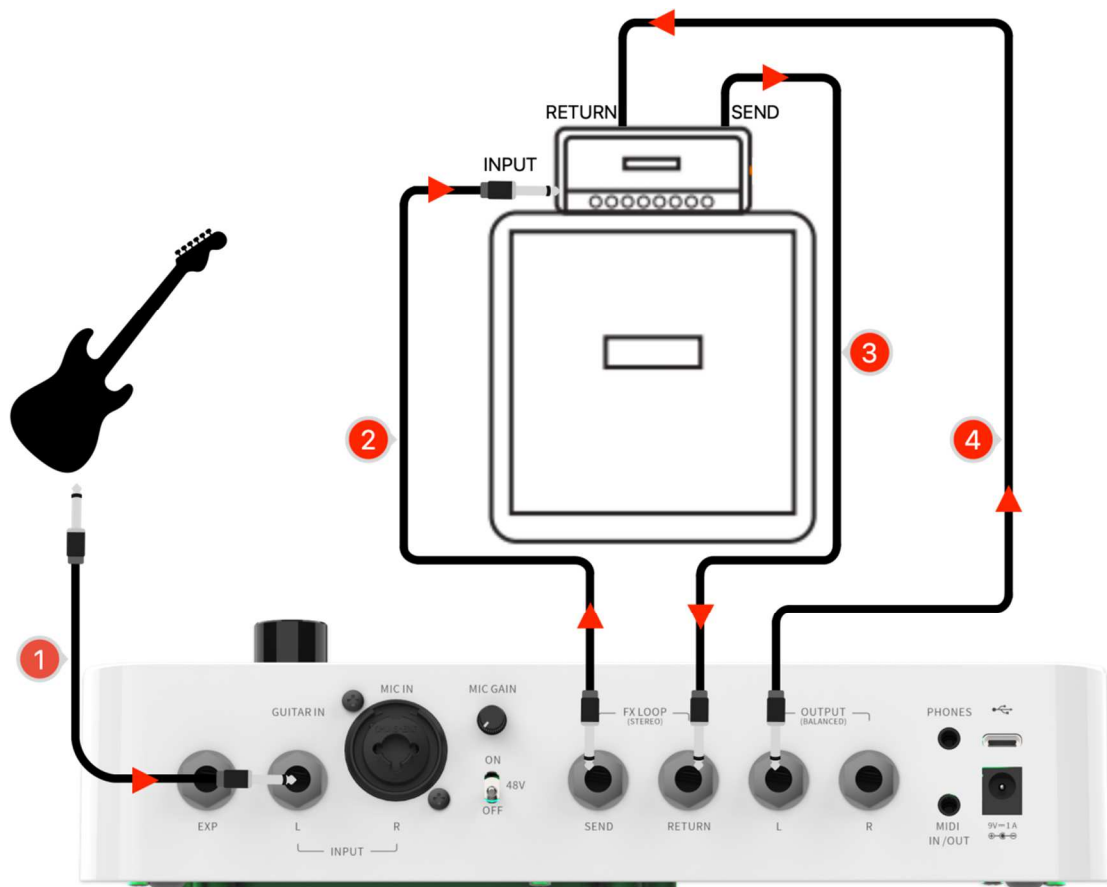
이펙트 루프가 직렬(Series) 연결로 설정됨 (FX SEND 모듈이 직렬 모드로 설정된 경우)



4CM (4 Wire) 연결

말 그대로, 포와이어(Four-wire) 연결 방식은 이펙트 루프 기능이 있는 두 장치를 네 개의 오디오 케이블로 서로 연결하는 방법을 말합니다. 이 방식은 두 개의 신호 경로가 서로의 회로 안에 삽입되도록 구성되어, 이 연결 방식이 개발된 특정 목적을 달성할 수 있게 합니다.

연결 방법:



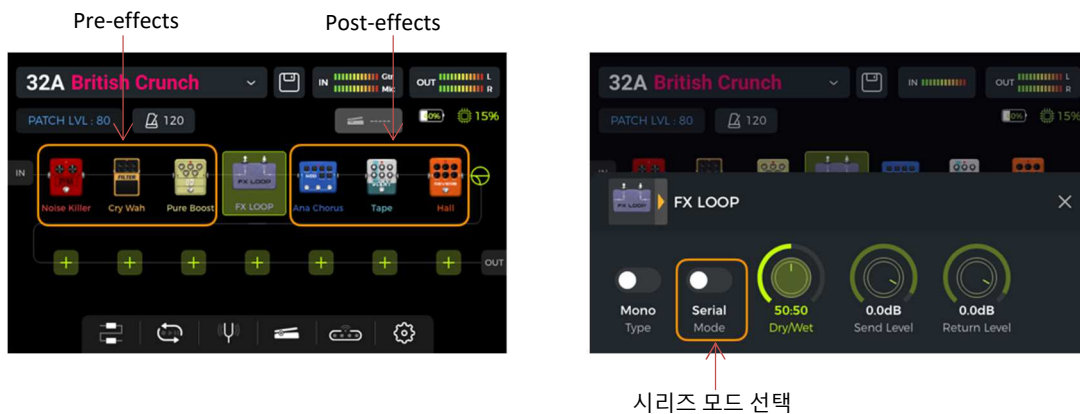
FX LOOP 모듈 설정:

시나리오 1 : GS1000 의 이펙트 체인을 프리 이펙트와 포스트 이펙트로 분리하기

앰프와 함께 사용할 경우, 일부 이펙트(예: 컴프레서, 오버드라이브 등)는 앰프의 입력(INPUT) 단자에 연결하는 것이 더 적합하며(Pre-effects), 다른 이펙트(예: 딜레이, 리버브 등)는 앰프의 프리앰프와 파워앰프 사이, 즉 앰프의 이펙트 루프(Post-effects)에 연결하는 것이 더 적합합니다.

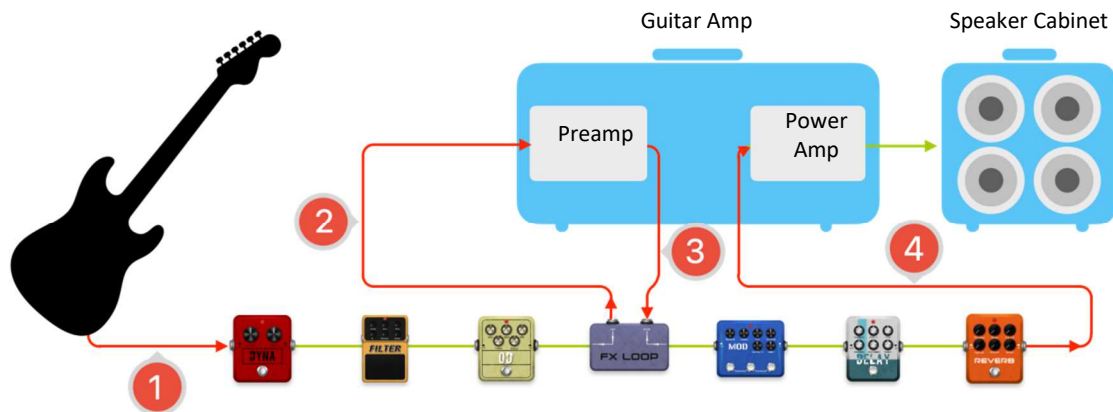
이러한 구성은 GS1000 의 FX LOOP 모듈을 다음과 같이 설정하여 구현할 수 있습니다:

- GS1000 과 앰프를 위의 연결 다이어그램에 따라 연결합니다.
- GS1000 의 이펙트 체인에 FX LOOP 모듈을 추가합니다.
- 프리(Pre) 이펙트 모듈(앰프 입력단에 연결하는 것이 적절한 이펙트)은 FX LOOP 모듈 앞쪽에 배치합니다.
- 포스트(Post) 이펙트 모듈(앰프의 이펙트 루프에 삽입하는 것이 적절한 이펙트)은 FX LOOP 모듈 뒤쪽에 배치합니다.
- FX LOOP 모듈의 Type 을 "Mono"로, Mode 를 "Serial"로 설정합니다.



시리즈 모드 선택

이 설정으로 실제 시그널 체인은 다음과 같이 구성됩니다.



시나리오 2 : GS1000 내장 프리앰프 시뮬레이션과 실제 앰프의 물리적 프리앰프 간 A/B 스위칭

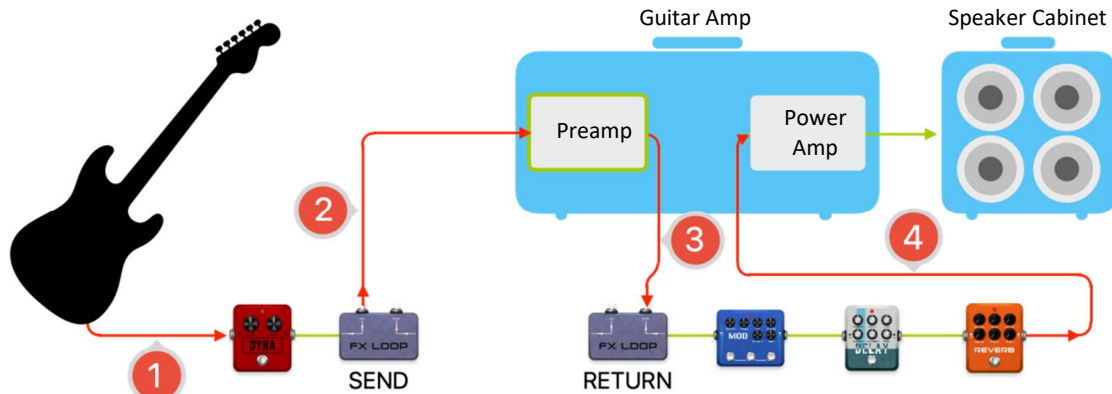
동일한 4 케이블 연결 방식(four-wire connection method)을 사용하여 FX LOOP 모듈과 CTRL 모드에서의 풋스위치 설정을 통해 내부 프리앰프 모듈과 외부 물리적 프리앰프 간의 **A/B 스위칭**을 구현할 수 있습니다.

- GS1000 이펙트 체인에 FX SEND 및 FX RETURN 모듈을 추가합니다.
- AMP 모듈을 추가하고, 프리앰프 모델(캐비닛 제외)을 선택합니다.
- AMP 모듈을 FX SEND 와 FX RETURN 사이에 배치합니다.
- FX SEND 및 RETURN 모듈의 Type 을 "Mono", Mode 를 "Serial"로 설정합니다.

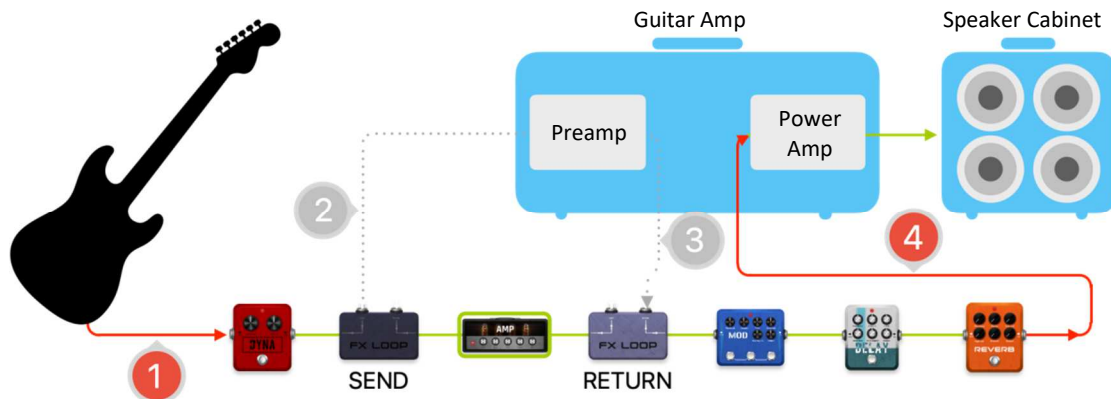
- CTRL 모드에서 하나의 풋스위치를 FX SEND 모듈을 제어하도록 설정합니다.



이 설정으로 실제 시그널 체인은 다음과 같이 구성됩니다. :



CTRL 모드에서 SEND 를 활성화해서 외부 AMP 의 프리앰프를 사용합니다.



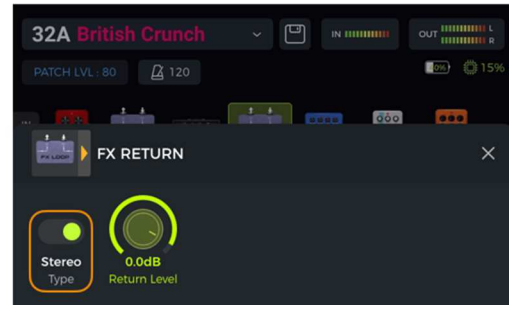
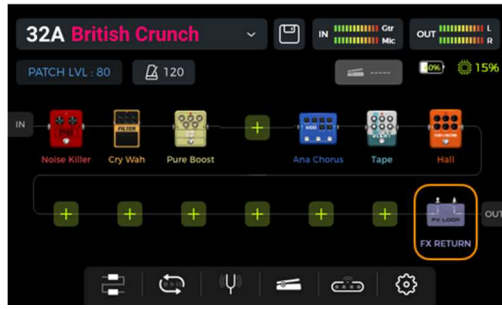
SEND 를 비활성화해서 GS1000 의 프리앰프 모듈을 사용합니다.

확장된 인풋 & 아웃풋 옵션

이펙트 루프(FX LOOP) 인터페이스는 기본적으로 위치를 자유롭게 설정 할 수 있는 입출력 인터페이스이며, FX SEND 는 출력 인터페이스, FX RETURN 은 입력 인터페이스 역할을 합니다. 외부 이펙터나 4 케이블 연결이 필요하지 않은 경우, FX LOOP 는 다양한 일반적인 상황에서 확장된 입출력 인터페이스로 활용될 수 있습니다.

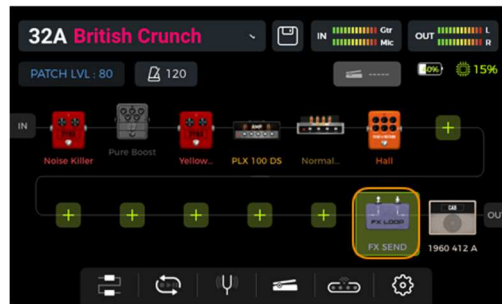
시나리오 1: 외부 오디오 입력 (AUX IN)

- GS1000 이펙트 체인에 FX RETURN 모듈을 추가합니다.
- 내부 이펙트 모듈을 통과하지 않도록 하려면, FX RETURN 모듈을 체인의 끝이나 원하는 위치로 이동시킵니다.
- 외부 오디오 소스를 FX LOOP RETURN 에 연결합니다.
- 오디오 소스에 따라 FX RETURN 모듈의 Type 을 'Mono' 또는 'Stereo'로 설정합니다.



시나리오 2: 확장 출력 모드 (예: 캐비닛 시뮬레이션이 적용된 출력과 미적용 출력의 분리)

- GS1000 이펙트 체인에 FX SEND 모듈을 추가합니다.
- 이펙트 체인에서 CAB 모듈 앞에 FX SEND 모듈을 배치합니다.
- FX SEND 모듈의 모드를 "Parallel"로 설정하고, Wet/Dry 비율을 "50:50"으로 설정합니다.

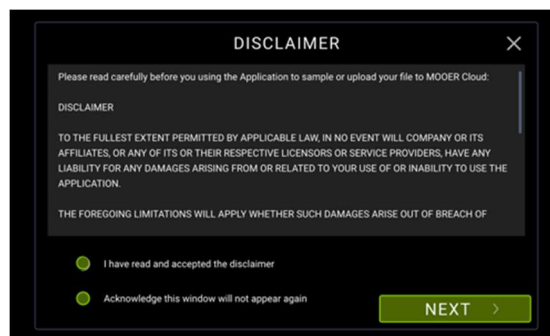


이 설정을 통해 FX SEND 출력으로 나가는 신호에는 캐비닛 시뮬레이션이 적용되지 않고, 다른 출력단에서는 캐비닛 시뮬레이션이 적용된 신호가 출력됩니다.

MNRS 프로파일링

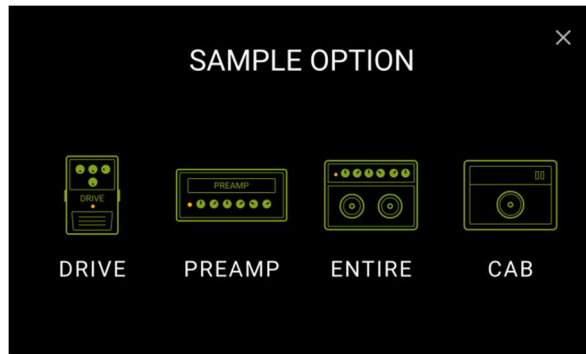
GS1000의 MNRS 톤 캡처 기능을 사용하면, 좋아하는 외부 장비(오버드라이브 페달, 프리앰프, 전체 앰프 또는 캐비닛 등)의 사운드를 “프로파일”하여 저장하고, MOOER STUDIO 컴퓨터 소프트웨어와 MOOER CLOUD 모바일 앱을 통해 사운드 파일을 클라우드로 공유할 수 있습니다. 이 섹션에서는 이러한 장비의 사운드를 캡처하는 방법을 설명합니다.

GS1000 전면의 "PROFILING" 버튼을 눌러 캡처 인터페이스를 엽니다. 기능을 처음 사용할 경우, 면책 조항을 읽고 "I have read ..." 체크박스를 선택한 뒤, NEXT를 클릭합니다.



샘플링 모드 선택 화면에서는 캡처하고자 하는 장비의 유형을 선택합니다.
오버дра이브, 프리앰프, 전체 앰프의 캡처 과정은 동일합니다.

다음은 전체 앰프 프로파일과 스피커 프로파일을 캡처하는 예시입니다.



주의: 전체 앰프 또는 스피커 캐비닛을 캡처하는 과정에서는 물리적 장비를 통해 큰 소리의 샘플링 신호가 연속적으로 재생됩니다.

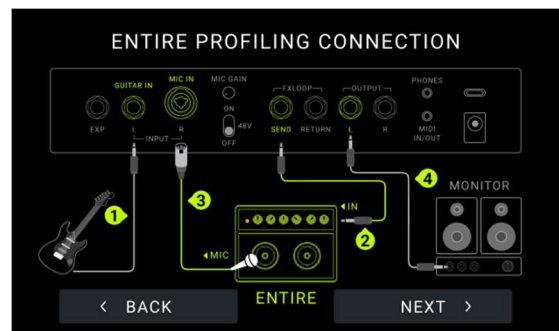
반드시 방음 조치와 청력 보호 장비를 준비하십시오.

전체 앰프 프로파일링

“ENTIRE” 아이콘을 선택하세요.

화면에 표시된 연결 다이어그램에 따라 장비를 연결한 후
“NEXT”를 클릭하세요.

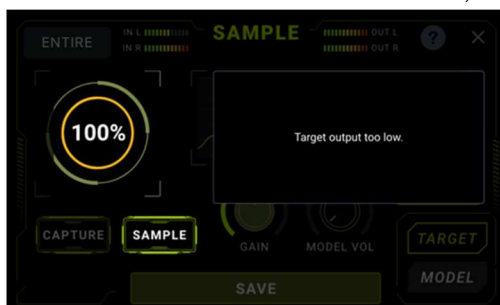
(전체 앰프 샘플링을 위해서는 마이크와 XLR 케이블이
필요합니다.)



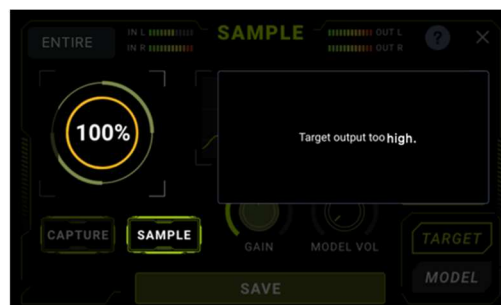
샘플링 인터페이스가 열리면, 1/4" 출력과 헤드폰 잭을 통해
현재 타겟 톤 신호를 실시간으로 모니터링할 수 있습니다.
이 단계에서는 타겟 사운드와 마이크 위치를 확인할 수 있습니다.
사운드를 확인한 후 “SAMPLE”을 클릭하여 프로세스를
시작하세요.



샘플링 도중 볼륨이 너무 크거나 작다는 표시가 나타나면, 해당 타겟 장비에서 볼륨을 적절히 조절해 주세요.



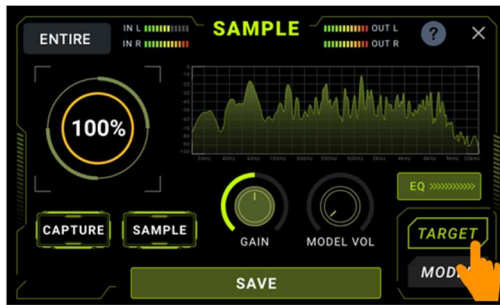
(타겟 출력 볼륨을 올리세요)



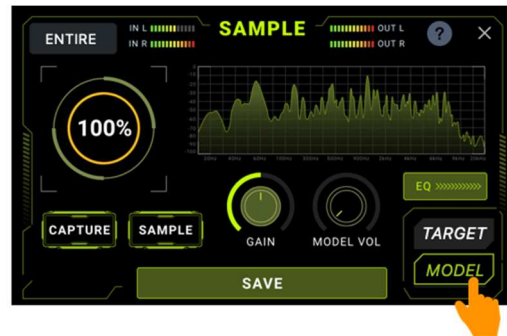
(타겟 출력 볼륨을 내리세요)

인터페이스에서 샘플링 진행률이 100%에 도달하면 샘플링이 완료되며, 이제 TARGET 톤과 샘플링된 MODEL 을 클릭하여 전환하면서 비교 청취할 수 있습니다.

인터페이스에 표시되는 스펙트럼 다이어그램은 TARGET 과 MODEL 간 전환에 따라 현재 사운드의 스펙트럼 상태를 실시간으로 표시합니다.



(실제 타겟 사운드 듣기)

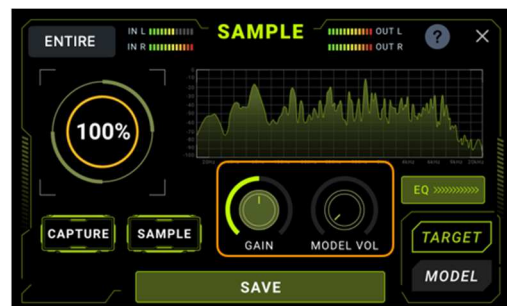


(샘플 결과 사운드 듣기)

이 시점에서 샘플링은 완료된 것입니다. 추가적인 보정을 원할 경우, 다음과 같은 방식으로 조정을 계속할 수 있습니다:

볼륨 과 게인 레벨 미세 조정 :

샘플링 결과의 볼륨이나 게인을 조정할 필요가 있을 경우, 인터페이스에 있는 Gain 및 Model Volume 노브를 사용하여 해당 파라미터를 조정하세요.



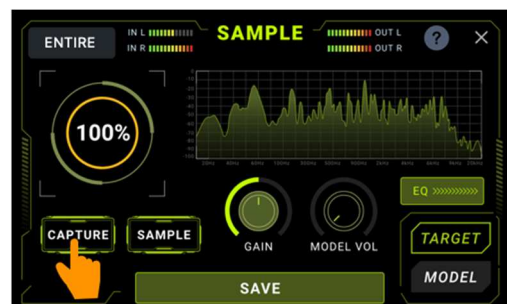
톤 캡처 :

두 번째 단계는 샘플링된 장비의 사운드 특성에 맞게 사용자의 악기 음색을 보정하는 과정입니다.

CAPTURE 를 클릭하세요.

6 번 줄부터 1 번 줄까지 순서대로, 개방현부터 지판 아래쪽까지 점차 이동하면서 줄을 튕깁니다.

이 과정은 실제 연주 시 사용할 fretboard의 범위를 최대한 포함해야 하며, 디스플레이에 100%가 표시되면 톤 보정이 완료됩니다.



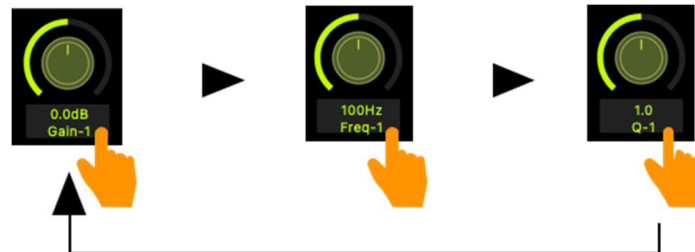
EQ 조정:

EQ 항목을 클릭하면 수동 이퀄라이제이션 조정 화면이 열립니다.

이 화면에서는 세 개의 EQ 밴드를 조정할 수 있으며, 그래픽 스펙트럼을 참고하여 수동으로 음색을 미세 조정할 수 있습니다.



각 노브 아래 영역을 탭하면 해당 EQ 밴드의 Gain, Frequency(주파수), Q(대역폭) 설정이 순차적으로 전환됩니다.
노브를 회전시켜 각 값들을 조정할 수 있습니다.



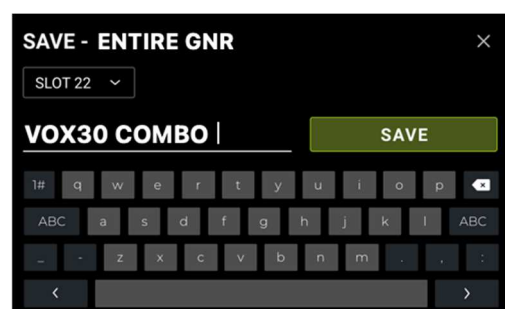
조정하는 동안 언제든지 TARGET 톤과 샘플 MODEL 을 클릭하여 서로 전환하며 비교 청취할 수 있습니다.

좌측 하단의 SAMPLE 버튼을 클릭하면 샘플링 인터페이스로 돌아갑니다.



샘플링 결과 저장

SAVE 버튼을 클릭하여 프로파일을 저장하세요.
현재 파일 형식은 화면 상단에 표시됩니다.
슬롯 선택 박스를 클릭하여 파일을 저장할 위치를 선택합니다.
키보드를 사용해 이름을 입력한 후, SAVE 를 클릭하면 저장이 완료됩니다.



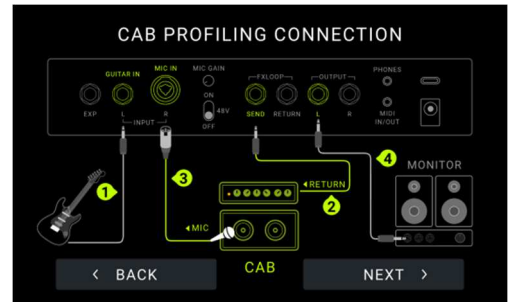
저장 후, 샘플 파일은 해당 이펙트 타입의 "GNR" 목록에서 확인할 수 있습니다.

스피커 캐비닛 프로파일링

“CAB” 아이콘을 선택하세요.

화면에 표시된 연결 다이어그램에 따라 장비를 연결한 후 [NEXT]를 클릭합니다.

(캐비닛 샘플링을 위해서는 RETURN 잭이 있는 앰프나 순수 파워 앰프가 필요합니다.)



샘플링 인터페이스가 열리면, 1/4" 출력 단자와 헤드폰 잭을 통해 현재 타깃 톤 신호를 실시간으로 모니터링할 수 있습니다.

이 신호는 내장 프리앰프 모델을 실제 스피커 캐비닛을 통해 재생한 음색을 나타냅니다.

이 단계에서는 마이크 위치를 조정할 수 있습니다.



내장 프리앰프 모델의 선택 박스를 클릭하면 다른 종류의 프리앰프 모델을 선택할 수 있습니다.

모델 선택 박스 아래의 파라미터들은 프리앰프 모델의 톤을 조정하는 데 사용됩니다.



참고: 프리앰프 모델의 선택은 샘플링 결과에 영향을 주지 않습니다.

이 기능은 샘플링 전에 캐비닛의 사운드를 확인하는 데 도움을 주기 위한 것입니다.

사운드를 확인한 후 **[SAMPLE]**을 클릭하여 샘플링을 시작하세요.

샘플링 과정 중 볼륨이 너무 크거나 작을 경우, 상황에 따라 샘플링 대상(파워 앰프의 출력 볼륨)을 조정해 주세요.

인터페이스의 샘플링 진행률이 100%에 도달하면 샘플링이 완료됩니다.

이후 **[TARGET]** 톤과 샘플링된 **[MODEL]**을 클릭하여 전환하며 비교 청취할 수 있습니다.

인터페이스의 스펙트럼 영역은 TARGET 과 MODEL 간 전환에 따라 현재 사운드의 스펙트럼 상태를 실시간으로 표시합니다.



(실제 타깃 사운드 듣기)



(샘플 결과 사운드 듣기)

샘플링 결과 저장

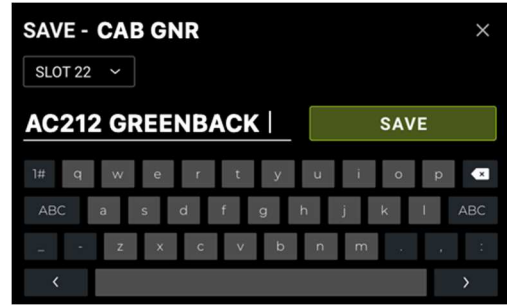
[SAVE] 버튼을 클릭하여 프로파일을 저장합니다.

현재 파일 형식은 화면 상단에 표시됩니다.

슬롯 선택 박스를 클릭하여 파일을 저장할 위치를 선택하세요.

키보드를 사용해 이름을 입력한 후 [SAVE]를 클릭합니다.

저장 후, 샘플 파일은 해당 이펙트 타입의 "GNR" 목록에서 확인할 수 있습니다.



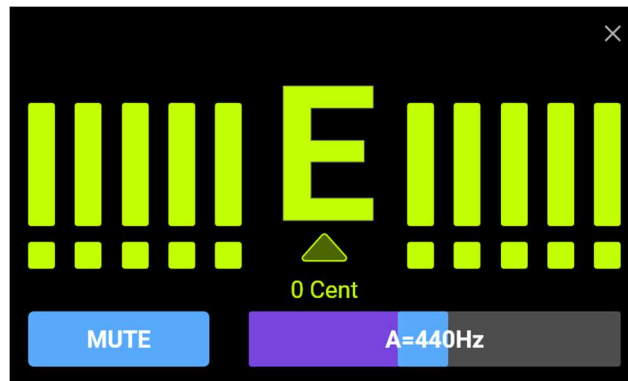
튜너

통합 튜닝 기능은 두 가지 방법으로 접근할 수 있습니다:

- Edit View 에서 튜닝 포크 아이콘을 클릭합니다.
- A 와 B 풋스위치를 동시에 길게 눌러 Tuner 화면을 엽니다.



튜너 스크린



왼쪽 하단의 필드를 클릭하거나 **SELECT** 노브를 눌러 **BYPASS** 튜닝 모드와 **MUTE** 튜닝 모드 사이를 전환할 수 있습니다.

BYPASS 튜닝은 튜닝 모드가 활성화된 동안 내장 이펙트를 비활성화하고, 클린 신호를 출력 단자로 그대로 전달합니다.

MUTE 튜닝은 튜닝 모드가 활성화된 동안 출력 신호를 음소거합니다.

기준 주파수는 오른쪽 하단의 슬라이더를 이동시키거나 SELECT 노브를 회전시켜 조정할 수 있습니다.

선택 가능한 기준 주파수 범위는 430Hz ~ 450Hz 이며, 기본값은 A = 440Hz 입니다.

튜닝하기

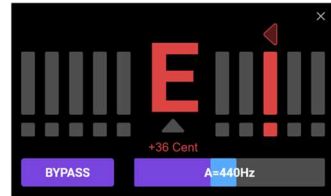
- 튜너 화면을 엽니다.
- 기타의 개방현을 튜깁니다. 화면에 현재 음과 피치가 표시됩니다.
- 화면의 포인터가 중앙에 오도록 기타를 조율합니다.



Flat



In tune



Sharp

튜닝모드 종료

다음 방법 중 하나를 사용하여 튜닝 모드에서 종료할 수 있습니다:

- 오른쪽 상단의 "X"를 클릭합니다.
- 풋스위치 중 하나를 한 번 누릅니다.
- A + B 풋스위치를 동시에 길게 누릅니다.
- HOME 버튼 또는 SAVE 버튼을 누릅니다.

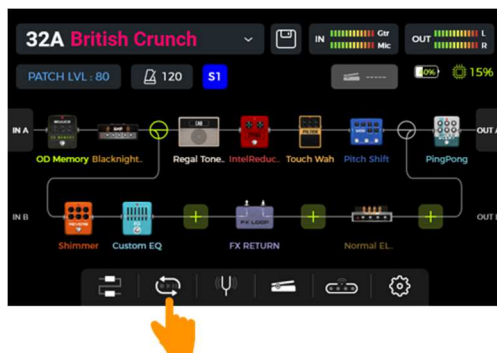
그루브 스테이션

Groove Station은 드럼 머신과 루퍼를 결합한 모듈입니다. 이 기능들은 독립적으로 사용할 수도 있고, 동시에 사용할 수도 있으며, 드럼 머신과 루퍼를 동시에 사용할 경우 동기화(Sync)도 지원됩니다.

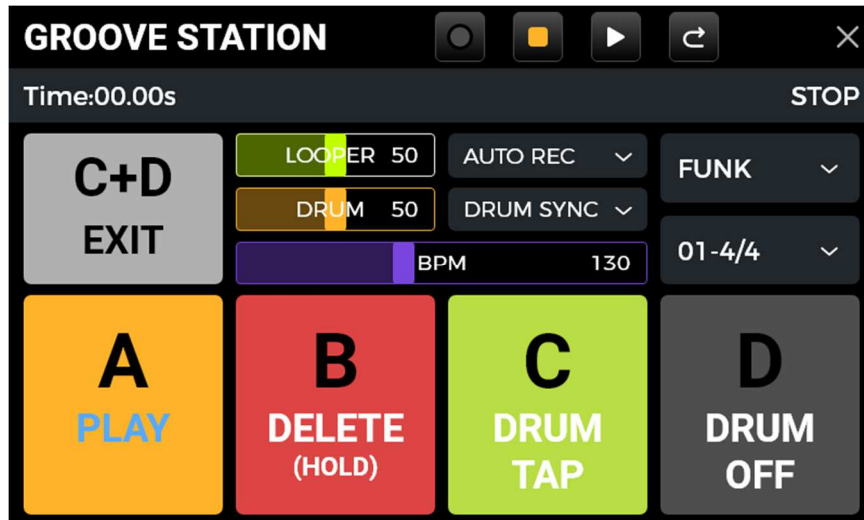
그루브 스테이션 열기

Groove Station 모드를 여는 방법은 두 가지입니다:

- Edit View 화면 하단의 **Groove Station 아이콘**을 클릭합니다.
- **C와 D** 풋스위치를 동시에 길게 눌러 Groove Station 화면을 엽니다.



그루브 스테이션 스크린



Groove Station 화면에 있는 다섯 개의 큰 사각형 아이콘은 각 풋스위치가 다음에 눌렸을 때 수행할 기능을 나타냅니다. 이 사각형을 터치스크린에서 클릭하거나 해당 풋스위치를 눌러 기능을 실행할 수 있습니다.

상단의 아이콘은 루퍼의 REC/PLAY/STOP/REDO/UNDO 상태를 나타냅니다.

진행 막대(progress bar)는 녹음된 시간과 현재 상태, 그리고 재생 중인 프레임즈 루프의 위치를 표시합니다.

중앙 영역에는 드럼 머신과 루퍼의 다양한 설정이 표시됩니다. 이 설정들은 아래의 각 섹션에서 설명됩니다.

볼륨 슬라이더

LOOPER와 DRUM 슬라이더는 각각의 출력 볼륨을 조절합니다. 슬라이더를 손가락으로 스와이프하거나 클릭 후 SELECT 노브를 돌려 조절할 수 있습니다.

슬라이더에 표시된 숫자는 볼륨의 백분율입니다.

드럼 머신

화면 오른쪽의 드롭다운 메뉴를 클릭하여 드럼 머신의 Style(FUNK, POP, ROCK 등)과 리듬 패턴(4/4, 6/8 등)을 선택할 수 있습니다.

풋스위치 C: DRUM TAP

- 드럼 머신의 템포를 입력하려면 C 스위치를 여러 번 눌러 원하는 템포를 탭하세요.
이 값은 GROOVE STATION 화면 중앙의 BPM 바에 표시됩니다.
또한 BPM 슬라이더를 스와이프하거나 클릭 후 SELECT 노브로 정밀 조정할 수도 있습니다.
선택한 템포는 BPM 바에 숫자와 그래픽으로 표시되며, 드럼 머신이 작동 중일 때는 C 스위치 위의 LED 바가 해당 템포에 맞춰 깜빡입니다.

풋스위치 D: DRUM ON / DRUM OFF

- D 스위치를 눌러 드럼 머신을 시작하거나 정지할 수 있습니다.

루퍼

GS1000에는 최대 480 초 / 8분의 녹음 시간을 제공하는 루퍼 기능이 있으며, 오버더빙 기능과 독립적인 볼륨 조절이 가능합니다.

Footswitch A: REC / PLAY / DUB / UNDO / REDO

- 한 번 누르면 녹음, 다시 누르면 재생, 다시 누르면 오버더빙...
- 길게 누르면 실행 취소, 다시 길게 누르면 복원 (루퍼 트랙에 2 개 이상 레이어가 녹음된 경우에만 가능)

Footswitch A의 LED 바 상태:

- 빨간색 고정: 녹음 모드
- 파란색 고정: 재생 모드
- 보라색 고정: 오버더빙 모드

Footswitch B: STOP / DELETE

- 한 번 누르면 재생 또는 녹음을 중지
- 길게 누르면 전체 녹음 삭제

Footswitch B의 LED 바 상태:

- 초록색 깜빡임: 루퍼가 정지 상태
- 보라색 고정: 모든 녹음이 삭제됨

루퍼 자동 녹음

AUTO REC을 활성화하고 적절한 트리거 임계값(Threshold)을 조절한 후, footswitch A를 눌러 대기(**Standby**) 기능을 활성화합니다.

입력 신호가 임계값을 초과하면 루퍼가 자동으로 녹음을 시작합니다.

Auto Record가 비활성화된 경우, **A** 버튼을 누르면 즉시 녹음이 시작됩니다.

드럼 머신 동기화 (Sync)

DRUM SYNC를 활성화하면 드럼 머신과 루퍼 기능이 동시에 사용될 때 동기화됩니다. 이로써 마디 구조 기준으로 양쪽이 일치하게 됩니다.

- 먼저 드럼 머신의 스타일과 리듬 패턴을 선택하고 원하는 템포를 설정합니다.
- DRUM SYNC를 활성화합니다.
- 루퍼에서 REC 실행 (Footswitch A)
선택한 리듬 패턴을 기준으로 1 마디 카운트인이 실행됩니다.
- 카운트인 후 녹음이 시작되며, 드럼 머신도 루퍼 녹음과 함께 동기화되어 재생됩니다.

루퍼와 드럼 머신 간의 정확한 동기화를 위해, 첫 번째 루프 레이어의 녹음 종료 시점이 정수 마디가 아닌 경우, 남은 구간을 다음과 같이 처리합니다:

절반 미만이면 잘라내고, 절반 이상이면 한 마디로 간주해 재생이 지연됩니다.

예를 들어, 4/4 박자 기준으로 4 번째 마디의 3 박자까지 녹음되면(절반 이상), 4 번째 마디까지 포함되어 루프 길이가 4 마디가 됩니다.

반면, 4 번째 마디의 1 박자에서 녹음이 끝나면(절반 미만), 그 마디는 삭제되고 루프 길이는 3 마디가 됩니다.

참고: 다음의 경우에는 동기화가 켜져 있어도 카운트인이 실행되지 않습니다:

- Auto Recording이 활성화된 경우
- 루퍼 녹음 전에 드럼 머신이 이미 실행 중인 경우

그루브 스테이션 종료하기

다음 방법 중 하나를 사용하여 Groove Station 모드에서 나갈 수 있습니다:

- 오른쪽 상단의 "X" 아이콘을 클릭
- 풋스위치 C + D 를 동시에 누르기
- HOME 버튼 또는 SAVE 버튼 누르기

참고: Groove Station 을 닫을 때 루퍼나 드럼 머신이 재생 중이었다면, **닫은 이후에도 계속 재생**됩니다. 루퍼나 드럼 머신을 멈추려면 Groove Station 을 다시 열어야 합니다.

또는, 별매로 구매가능한 무선 풋스위치에 DRUM ON/OFF 기능을 할당하여 Groove Station 을 열지 않고도 드럼 머신을 제어할 수 있습니다. (F4 WIRELESS FOOTSWITCH 항목 참조)

USB 디지털 오디오

GS1000 은 24 비트, 44.1kHz ~ 192kHz 의 로우-레이턴시 사운드카드 기능을 지원하며, Windows 및 Mac 시스템에서 사용 가능한 대부분의 호스트 소프트웨어와 호환됩니다.

Windows 사용자들은 로우-레이턴시 녹음 및 모니터링을 위해 전용 ASIO 드라이버를 설치해야 합니다.

Windows ASIO 사운드카드 드라이버는 공식 웹사이트에서 다운로드할 수 있습니다.

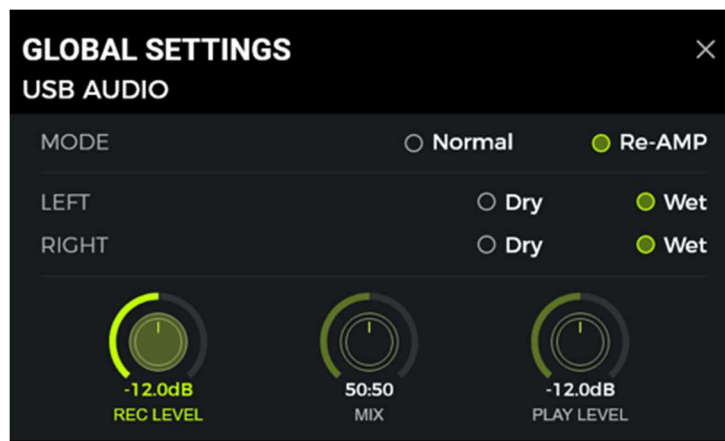
Mac 사용자는 별도의 드라이버 설치 없이 시스템이 자동 인식되며, 즉시 사용 가능합니다.

파라미터 설명

"USB Audio"에 대한 파라미터 설정은 GLOBAL SETTINGS 화면에서 확인할 수 있습니다.

메인 화면에서 SETTINGS 아이콘을 누른 후, 아래로 스크롤하여 USB AUDIO 항목으로 이동하세요.

용도에 따라 모드 및 파라미터 설정을 조정할 수 있습니다.



사용 모드

Normal 모드: GS1000 을 외장 사운드카드처럼 사용할 수 있습니다. 입력은 GS1000 의 입력 잭(기타)에서 자동으로 받아들이고, 출력은 GS1000 에서 컴퓨터로 연결된 USB 출력 포트를 통해 디지털 신호로 전송됩니다.

Re-AMP 모드: GS1000 을 사운드카드로 사용하는 동시에 디지털 오디오 신호 처리 기능도 사용할 수 있습니다. 이 모드에서는 컴퓨터에서 GS1000 으로 전달되는 USB 입력 신호(디지털 신호)를 자동으로 입력으로 사용하며, GS1000 에서 처리된 디지털 오디오 신호를 다시 USB 출력으로 컴퓨터에 전송합니다.

GS1000 의 출고시 기본 설정은 **Normal** 입니다.

Left channel / Right channel:

사운드카드 녹음 기능을 사용할 때, 이 두 설정을 통해 왼쪽 및 오른쪽 출력이 드라이(DRY) 신호인지, 이펙트가 적용된 웻(WET) 신호인지를 설정할 수 있습니다.

“DRY”를 선택하면 해당 채널의 출력 신호는 이펙트 모듈을 거치지 않은 원음입니다.

“WET”를 선택하면 이펙트 모듈을 통과한 처리된 신호가 출력됩니다.

녹음 시 드라이 신호를 저장하고, 웻 신호를 모니터링할 수 있어 후반 작업 시 유용합니다.

GS1000의 기본 설정은 왼쪽 및 오른쪽 채널 모두 “WET”입니다.

Record Level: 사운드카드 기능의 녹음 레벨을 조절합니다.

기본값은 0 dB 입니다.

Mix Ratio: 하드웨어 모니터링과 소프트웨어 모니터링의 비율을 조절합니다.

왼쪽 끝으로 설정하면 GS1000에서 나오는 하드웨어 신호가 100% 출력되고,

오른쪽 끝으로 설정하면 컴퓨터/DAW/플러그인 등에서 나오는 소프트웨어 신호가 100% 출력됩니다.

가운데(50:50)로 설정하면 하드웨어 출력과 USB 디지털 입력이 1:1로 혼합됩니다.

기본 설정은 하드웨어와 소프트웨어 모니터링이 50:50 비율입니다.

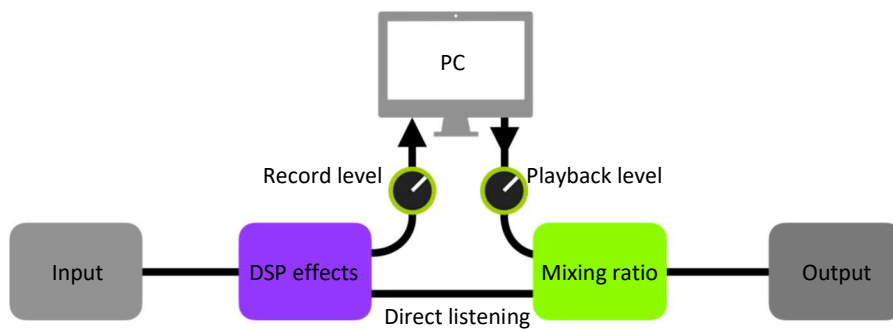
Playback Level: 사운드카드 기능의 디지털 입력, 즉 재생 볼륨을 조절합니다. 기본값은 0 dB 입니다.

모드 설명

Normal 모드

이 모드에서는 GS1000이 이펙트가 적용된 외장 사운드카드로 작동하며, 컴퓨터의 소프트웨어를 통해 녹음할 수 있습니다.

이 모드의 신호 흐름은 다음과 같습니다:

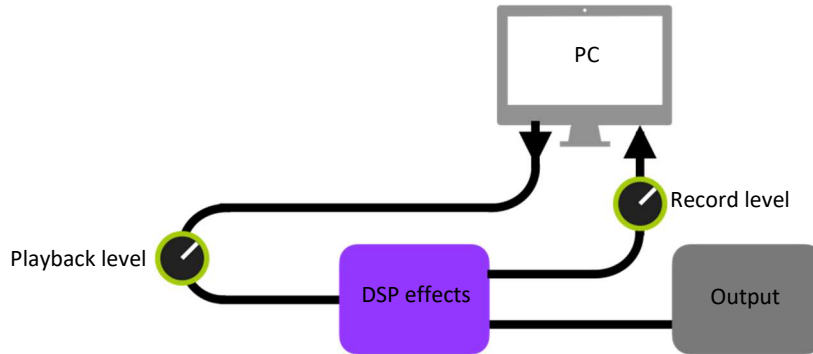


설정:

- 오디오 모드를 **Normal**로 설정합니다.
- 컴퓨터에서 녹음 소프트웨어를 실행하고, GS1000 사운드카드 드라이버를 사용하도록 설정합니다. 입력 및 출력 포트를 GS1000의 Analog1/Analog2로 지정합니다.
- 녹음 및 모니터링 조건에 따라 왼쪽 및 오른쪽 채널의 **Wet / Dry** 설정을 조정합니다.
- 트랙을 녹음하면서, 강한 연주 시에도 신호 왜곡(클리핑)이 발생하지 않도록 입력 레벨 표시를 주의 깊게 확인합니다. 입력 신호가 너무 강할 경우 레코딩 레벨(**Recording Level**)을 조정하세요.
- 녹음한 트랙이나 다른 오디오 파일을 재생하여, 볼륨이 사용하는 모니터(헤드폰, 스피커 등)에 적절한지 확인하고, 필요에 따라 **Playback Level**을 조정합니다.
- 오디오 파일을 GS1000을 통해 재생하면서, Mix Ratio를 조절하여 녹음된 오디오와 실시간 입력 신호의 볼륨 비율을 맞출 수 있습니다.
- 입력 및 출력 레벨을 최종 확인한 후, 녹음을 시작합니다.

Re-Amp(리앰프) 모드

Re-Amp 녹음 모드는 디지털 오디오 신호를 다시 처리(reprocessing)하는 방식으로, 컴퓨터에서 재생되는 드라이 시그널 트랙을 GS1000의 이펙트 모듈을 통해 처리한 후 새로운 “Wet” 트랙으로 다시 녹음하는 데 사용됩니다. 이 모드의 시그널 플로우를 아래와 같습니다



설정 방법:

- 레코딩 소프트웨어(DAW)를 열고 트랙 2 개를 추가합니다.
하나는 Re-Amp 가 필요한 드라이 트랙(이미 녹음된 트랙 또는 다른 오디오 파일), 다른 하나는 녹음용 빈 트랙입니다.
- 드라이 트랙을 GS1000 의 DSP 이펙트를 통해 재생하고, PC 소프트웨어에서 입력 레벨 표시를 확인하여 왜곡(클리핑)이 발생하지 않도록 합니다.
→ 필요 시 **Record Level** 을 조정합니다.
- 드라이 트랙을 재생하면서 GS1000 의 스위치와 파라미터를 조절해 원하는 Re-Amp 사운드를 설정할 수 있습니다.
→ 출력 음량은 **Playback Level** 을 통해 조절합니다.
- 빈 트랙을 선택하고 녹음을 활성화한 후 드라이 트랙을 재생합니다. 드라이 트랙이 끝나면 Re-Amp 작업이 완료됩니다.

주의 사항:

- 레코딩 소프트웨어 실행 후, 시스템 설정 또는 녹음 소프트웨어 내 드라이버 설정에서 GS1000 드라이버를 입력 드라이버로 설정해야 합니다.
→ 입력 및 출력 포트도 GS1000 의 입력/출력으로 설정하지 않으면, 입력 없음, 출력 없음, 과도한 지연, 기타 비정상적인 현상이 발생할 수 있습니다.
- Re-Amp 모드 사용 시, 이펙트 체인 모드를 **Serial(직렬) 모드**로 설정해야 합니다.
- Re-Amp 기능이 활성화되면, **이펙트 체인의 입력 소스가 USB 로 고정**됩니다.
→ 이후 USB 모드를 Normal 로 전환하면 다시 기타 입력으로 복원됩니다.
- 특별한 효과가 필요한 경우를 제외하고, Re-Amp 녹음 중에는 GS1000 의 설정이나 스위치를 조작하지 않는 것을 권장합니다.
→ 원하지 않는 결과가 발생할 수 있습니다.
- 지연이 너무 클 경우, 사운드카드 드라이버의 제어 패널을 열어 버퍼(캐시) 설정을 조절하여 지연 시간을 줄일 수 있습니다.
- **Re-Amp 기능 사용 후에는 모드를 Normal 로 전환하는 것을 권장**합니다.
→ 그렇지 않으면 다음 부팅 시 GS1000 이 Re-Amp 모드로 시작되어 기타 입력 신호가 들어오지 않을 수 있습니다.
(입력이 여전히 USB 로 설정된 상태)

블루투스 오디오

GS1000은 스마트폰이나 태블릿 등의 다른 기기에서 오디오를 재생할 수 있도록 블루투스 연결을 지원합니다.

블루투스를 통해 들어온 오디오 신호는 기타에서 나오는 신호와 혼합되어, 연습하거나 배경 음악에 맞춰 연주할 때 유용하게 사용할 수 있습니다.

- GS1000의 GLOBAL SETTINGS 화면을 열고, SETTINGS 아이콘을 누른 후 아래로 스크롤하여 BLUETOOTH 항목을 찾아 블루투스 기능을 활성화합니다.
- 사용하려는 모바일 기기의 블루투스 설정을 열고, 블루투스를 켜주세요.
- 사용 가능한 기기 목록에서 “**GS1000 Audio**”를 찾습니다.
- 연결(Connect)을 눌러 GS1000의 블루투스 입력으로 음악을 재생할 수 있도록 합니다.
- **연결된 기기의 볼륨 조절 기능**을 사용해 GS1000으로 들어오는 블루투스 오디오의 입력 볼륨을 조절할 수 있으며, 기타 연주 소리와 블루투스 오디오의 믹스 비율을 설정할 수 있습니다.

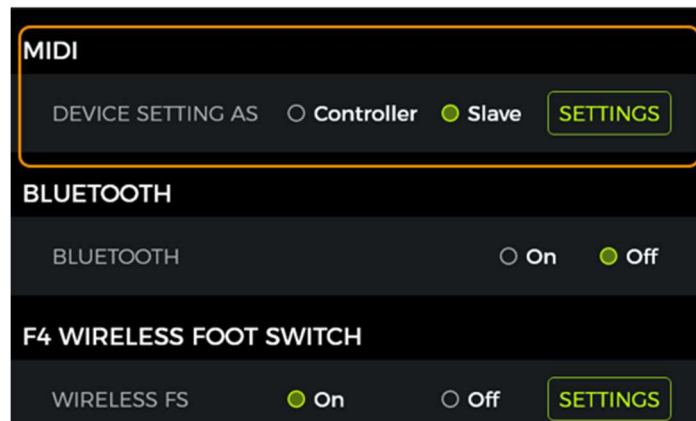
MIDI 설정

GS1000은 3.5mm TRS 타입의 MIDI 인터페이스를 탑재하고 있으며, MIDI 명령을 전송(MIDI OUT)하거나 수신(MIDI IN)하도록 설정할 수 있습니다. MIDI 설정은 글로벌 설정으로 모든 프리셋에 공통으로 적용됩니다.

메인 화면에서 설정 아이콘을 클릭한 후 Global Settings 화면을 열고, 아래로 스크롤하여 MIDI 설정 항목으로 이동합니다.

GS1000을 MIDI 컨트롤러로 설정하려면 **Controller**를 선택합니다. 이 경우 GS1000은 연결된 다른 MIDI 장비에 프리셋 전환이나 기타 기능 제어 명령을 전송합니다.

GS1000을 외부 장비로부터 제어받는 장치로 설정하려면 **Slave**를 선택합니다. 이 경우 GS1000은 외부 MIDI 장비로부터 제어 명령을 수신하게 됩니다.



지원되는 MIDI 명령

MIDI command	송신	수신
채널	1 -16	1- 16, Omni
MIDI Note	지원 안됨	지원 안됨
PC	지원	지원
CC	지원 안됨	지원
Synchronization	MIDI Clock 지원	MIDI Clock 지원
other	지원 안됨	지원 안됨

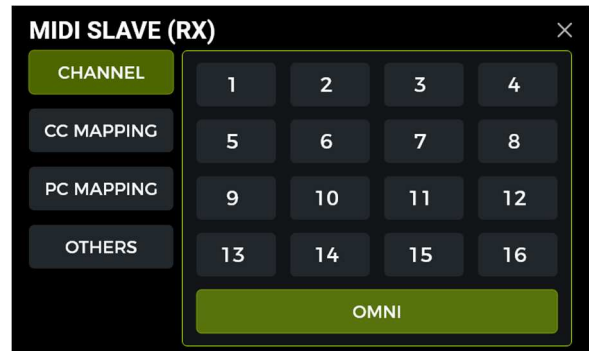
GS1000 이 MIDI 명령을 수신하는 경우

GS1000 을 외부 장치로부터 제어받는 장치로 설정하려면, SETTINGS 노브를 눌러 MIDI 항목까지 스크롤한 뒤 "Slave"를 선택하고 "Settings"를 눌러 설정 페이지로 들어갑니다. 다음과 같은 옵션들이 제공됩니다:

MIDI 채널

CHANNEL 을 클릭하고 GS1000 이 반응할 MIDI 명령 채널을 선택합니다. 공장 초기값은 채널 1 입니다.

OMNI 를 선택하면 GS1000 은 채널 정보를 무시하고 명령 자체에 직접 반응합니다. 즉, 전송 장치에서 어떤 채널을 설정하든 관계없이 해당 MIDI 명령에 반응하게 됩니다.

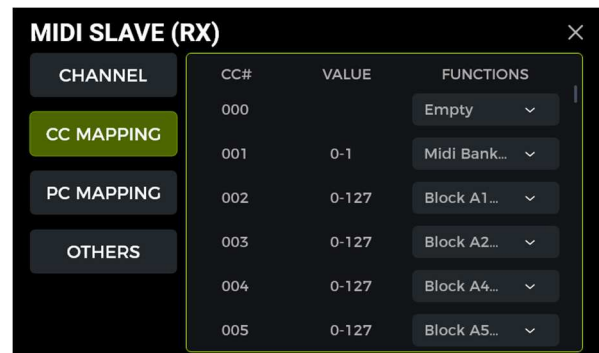


CC 매핑

이 목록에서는 수신된 각 CC 코드에 대해 어떤 기능을 할당할지 설정할 수 있습니다. 초기값은 "Empty"(비어 있음)입니다.

필요에 따라 다양한 기능 중에서 선택할 수 있습니다.

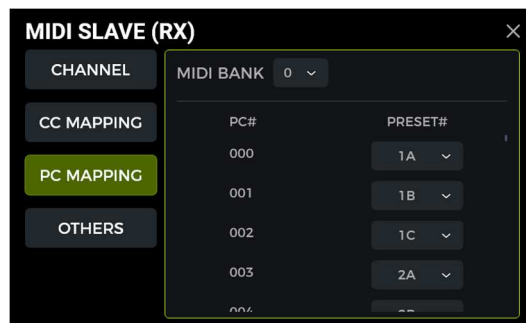
다음은 CC 명령으로 제어할 수 있는 기능들입니다 (이 목록은 완전하지 않을 수 있으며, 화면 메뉴에 표시되는 순서와 다를 수 있습니다).



기능	Value 값	설명
Empty	none	선택된 기능 없음
MIDI Bank Select	0, 1	PC 리스트 내 두 개의 뱅크 간 전환 (각 뱅크에 128 개 프리셋 매핑, PC 매핑 참조)
Block A1 – B7 toggle	0 - 127	이펙트 체인 내 지정 위치의 모듈 ON/OFF 전환. Block A 는 이펙트 체인의 1 번부터 7 번 위치를 포함하고, Block B 는 8 번부터 14 번 위치를 포함.
패치 레벨 (Patch Level)	0 - 127	Edit View 에서 PATCH LEVEL(프리셋 볼륨) 제어
탭 템포 (Tap Tempo)	0 - 127	GS1000 에 지속적으로 전송되며 간격을 템포 값으로 사용
기타 입력 레벨	0 - 127	Global Input 설정에서 기타 입력 볼륨 제어
마이크 입력 레벨	0 - 127	Global Input 설정에서 마이크 입력 볼륨 제어
Noise Reducer	0 - 127	Global Input 설정의 노이즈 리덕션 스위치 제어
1/4" output level	0 - 127	Global Output 설정에서 1/4" 출력 볼륨 제어
Phones output level	0 - 127	Global Output 설정에서 헤드폰 출력 볼륨 제어
USB output level	0 - 127	Global Output 설정의 USB 오디오 출력 볼륨 제어
Global EQ toggle	0 - 127	Global Output 설정의 EQ 스위치 제어
Global Cab Bypass	0 - 3	Global Output 설정의 Cab Bypass 스위치 제어 0: 이 기능은 왼쪽 채널과 오른쪽 채널 모두에서 꺼져 있습니다. 1: 왼쪽 채널에서는 바이패스가 켜지고, 오른쪽 채널에서는 꺼져 있습니다. 2: 왼쪽 채널에서는 바이패스가 꺼지고, 오른쪽 채널에서는 켜져 있습니다. 3: 왼쪽과 오른쪽 채널 모두에서 바이패스가 켜져 있습니다.
Global Power Amp Bypass	0 - 3	Global Output 설정의 Poweramp Bypass 스위치 제어 0: 이 기능은 왼쪽 채널과 오른쪽 채널 모두에서 꺼져 있습니다. 1: 왼쪽 채널에서는 바이패스가 켜지고, 오른쪽 채널에서는 꺼져 있습니다. 2: 왼쪽 채널에서는 바이패스가 꺼지고, 오른쪽 채널에서는 켜져 있습니다. 3: 왼쪽과 오른쪽 채널 모두에서 바이패스가 켜져 있습니다.
Global Limit Switch	0 - 127	Global Output 설정의 1/4" Global Limit 스위치 제어
Groove Station	0 - 127	Groove Station 열기/닫기
Looper REC/DUB/PLAY	0 - 127	Groove Station 모드에서 A 풋스위치 동작
Looper Stop	0 - 127	이 명령은 루퍼의 STOP 명령을 실행하며, 이는 Groove Station 모드에서 B 풋스위치를 누르는 것과 동일합니다.
Looper Clear	0 - 127	이 명령은 루퍼의 CLEAR 명령을 실행하며, 이는 Groove Station 모드에서 B 풋스위치를 길게 누르는 것과 동일합니다.
Looper Undo / Redo	0 - 127	이 명령은 루퍼의 UNDO / REDO 명령을 실행하며, 이는 트랙 수가 2 개 이상일 때 Groove Station 모드에서 A 풋스위치를 길게 누르는 것과 동일합니다.
Looper Auto Record		이 명령을 전송하면 Groove Station 모드에서 Auto Record 기능을 ON/OFF 전환합니다.
Drum sync on/off	0 - 127	이 명령은 Groove Station 모드에서 드럼 머신 싱크 기능을 ON/OFF 전환합니다.
Tuner enter/exit	0 - 127	튜너 화면을 열거나 닫습니다.
Tuner bypass/mute	0 - 127	이 명령은 튜너 기능의 바이패스 / 뮤트 튜닝을 전환합니다.
Exp Pedal	0 - 127	이 명령은 익스프레스션 페달을 움직이는 것에 해당합니다.
CTRL mode	0 - 127	이 명령을 전송하면 CTRL 모드에서 STOMPBOX 와 SUBPATCH 간 스위칭됩니다.
Stompbox Control B	0 - 127	이 명령을 전송하면 CTRL 모드에서 Stompbox B 를 전환합니다.
Stompbox Control C	0 - 127	이 명령을 전송하면 CTRL 모드에서 Stompbox C 를 전환합니다.
Stompbox Control D	0 - 127	이 명령을 전송하면 CTRL 모드에서 Stompbox D 를 전환합니다.
Subpatch 1	0 - 127	이 명령을 전송하면 CTRL 모드에서 Sub Patch 1 을 토글합니다.
Subpatch 2	0 - 127	이 명령을 전송하면 CTRL 모드에서 Sub Patch 2 를 토글합니다.
Subpatch 3	0 - 127	이 명령을 전송하면 CTRL 모드에서 Sub Patch 3 을 토글합니다.

PC 매핑

아래 목록에서 두 개의 MIDI बैं크(0 번과 1 번)에서 전송되는 PC 코드로 제어할 수 있는 프리셋 번호를 나열하였습니다. 개별 설정은 사용자가 변경할 수 있습니다.



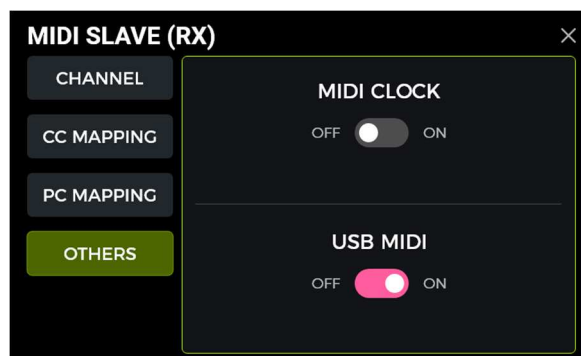
기본 팩토리 설정 목록:

MIDI bank	PC code	Preset No.	MIDI bank	PC code	Preset No.	MIDI bank	PC code	Preset No.	MIDI bank	PC code	Preset No.
0	0	1A	0	32	9A	0	64	17A	0	96	25A
0	1	1B	0	33	9B	0	65	17B	0	97	25B
0	2	1C	0	34	9C	0	66	17C	0	98	25C
0	3	1D	0	35	9D	0	67	17D	0	99	25D
0	4	2A	0	36	10A	0	68	18A	0	100	—
0	5	2B	0	37	10B	0	69	18B	0	101	—
0	6	2C	0	38	10C	0	70	18C	0	102	—
0	7	2D	0	39	10D	0	71	18D	0	103	—
0	8	3A	0	40	11A	0	72	19A	0	104	—
0	9	3B	0	41	11B	0	73	19B	0	105	—
0	10	3C	0	42	11C	0	74	19C	0	106	—
0	11	3D	0	43	11D	0	75	19D	0	107	—
0	12	4A	0	44	12A	0	76	20A	0	108	—
0	13	4B	0	45	12B	0	77	20B	0	109	—
0	14	4C	0	46	12C	0	78	20C	0	110	—
0	15	4D	0	47	12D	0	79	20D	0	111	—
0	16	5A	0	48	13A	0	80	21A	0	112	—
0	17	5B	0	49	13B	0	81	21B	0	113	—
0	18	5C	0	50	13C	0	82	21C	0	114	—
0	19	5D	0	51	13D	0	83	21D	0	115	—
0	20	6A	0	52	14A	0	84	22A	0	116	—
0	21	6B	0	53	14B	0	85	22B	0	117	—
0	22	6C	0	54	14C	0	86	22C	0	118	—
0	23	6D	0	55	14D	0	87	22D	0	119	—
0	24	7A	0	56	15A	0	88	23A	0	120	—
0	25	7B	0	57	15B	0	89	23B	0	121	—
0	26	7C	0	58	15C	0	90	23C	0	122	—
0	27	7D	0	59	15D	0	91	23D	0	123	—
0	28	8A	0	60	16A	0	92	24A	0	124	—
0	29	8B	0	61	16B	0	93	24B	0	125	—
0	30	8C	0	62	16C	0	94	24C	0	126	—
0	31	8D	0	63	16D	0	95	24D	0	127	—

MIDI bank	PC code	Preset No.	MIDI bank	PC code	Preset No.	MIDI bank	PC code	Preset No.	MIDI bank	PC code	Preset No.
1	0	26A	1	32	34A	1	64	42A	1	96	50A
1	1	26B	1	33	34B	1	65	42B	1	97	50B
1	2	26C	1	34	34C	1	66	42C	1	98	50C
1	3	26D	1	35	34D	1	67	42D	1	99	50D
1	4	27A	1	36	35A	1	68	43A	1	100	–
1	5	27B	1	37	35B	1	69	43B	1	101	–
1	6	27C	1	38	35C	1	70	43C	1	102	–
1	7	27D	1	39	35D	1	71	43D	1	103	–
1	8	28A	1	40	36A	1	72	44A	1	104	–
1	9	28B	1	41	36B	1	73	44B	1	105	–
1	10	28C	1	42	36C	1	74	44C	1	106	–
1	11	28D	1	43	36D	1	75	44D	1	107	–
1	12	29A	1	44	37A	1	76	45A	1	108	–
1	13	29B	1	45	37B	1	77	45B	1	109	–
1	14	29C	1	46	37C	1	78	45C	1	110	–
1	15	29D	1	47	37D	1	79	45D	1	111	–
1	16	30A	1	48	38A	1	80	46A	1	112	–
1	17	30B	1	49	38B	1	81	46B	1	113	–
1	18	30C	1	50	38C	1	82	46C	1	114	–
1	19	30D	1	51	38D	1	83	46D	1	115	–
1	20	31A	1	52	39A	1	84	47A	1	116	–
1	21	31B	1	53	39B	1	85	47B	1	117	–
1	22	31C	1	54	39C	1	86	47C	1	118	–
1	23	31D	1	55	39D	1	87	47D	1	119	–
1	24	32A	1	56	40A	1	88	48A	1	120	–
1	25	32B	1	57	40B	1	89	48B	1	121	–
1	26	32C	1	58	40C	1	90	48C	1	122	–
1	27	32D	1	59	40D	1	91	48D	1	123	–
1	28	33A	1	60	41A	1	92	49A	1	124	–
1	29	33B	1	61	41B	1	93	49B	1	125	–
1	30	33C	1	62	41C	1	94	49C	1	126	–
1	31	33D	1	63	41D	1	95	49D	1	127	–

다른 설정들

이 페이지를 사용하여 외부에서 들어오는 MIDI 명령에 대한 MIDI CLOCK SYNC 를 활성화하거나 비활성화하고, USB MIDI 기능을 활성화하거나 비활성화할 수 있습니다.



MIDI Clock: 활성화하면, 메인 Edit View 의 템포 기반 기능들이 외부 기기에서 전송된 MIDI Clock 명령에 동기화됩니다.

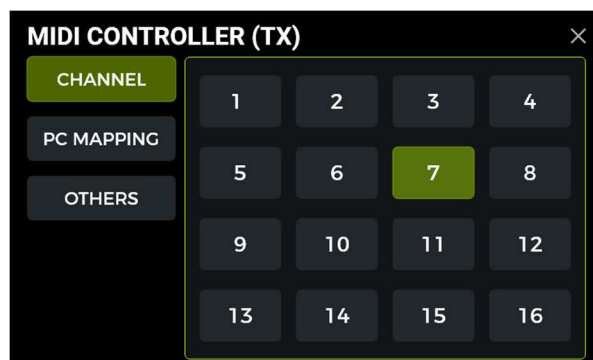
USB MIDI: 이 기능을 활성화하면 USB-C 포트를 통해 컴퓨터로부터 MIDI 명령을 수신할 수 있습니다.

GS1000 이 MIDI 명령을 전송하는 경우

GS1000 을 MIDI 컨트롤러로 설정하려면, SETTINGS 버튼을 누른 후 MIDI 항목까지 스크롤하여 "Controller"를 선택하고, "Settings"를 눌러 설정 페이지로 들어갑니다. 다음과 같은 옵션들이 제공됩니다:

MIDI 채널

CHANNEL 을 클릭하여 GS1000 이 명령을 전송할 때 사용할 MIDI 채널을 선택합니다. 출고 시 기본값은 채널 1 입니다.



PC 매핑

이 목록은 GS1000 이 전송할 수 있는 두 개의 MIDI बैं크(0 번과 1 번)에 해당하는 PC 코드에 대응됩니다.

각 항목은 사용자가 개별적으로 설정을 변경할 수 있습니다.

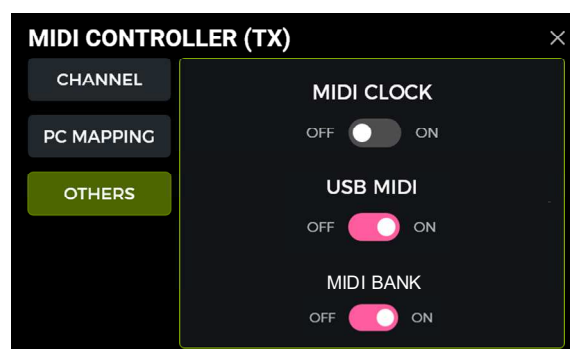
프리셋을 전환하면 GS1000 은 수신 장치로 CC0(MIDI बैं크 정보) + PC 명령을 전송합니다.

Preset No.	MIDI bank	PC command	Preset No.	MIDI bank	PC command	Preset No.	MIDI bank	PC command	Preset No.	MIDI bank	PC command
1A	0	0	9A	0	32	17A	0	64	25A	0	96
1B	0	1	9B	0	33	17B	0	65	25B	0	97
1C	0	2	9C	0	34	17C	0	66	25C	0	98
1D	0	3	9D	0	35	17D	0	67	25D	0	99
2A	0	4	10A	0	36	18A	0	68	-	-	-
2B	0	5	10B	0	37	18B	0	69	-	-	-
2C	0	6	10C	0	38	18C	0	70	-	-	-
2D	0	7	10D	0	39	18D	0	71	-	-	-
3A	0	8	11A	0	40	19A	0	72	-	-	-
3B	0	9	11B	0	41	19B	0	73	-	-	-
3C	0	10	11C	0	42	19C	0	74	-	-	-
3D	0	11	11D	0	43	19D	0	75	-	-	-
4A	0	12	12A	0	44	20A	0	76	-	-	-
4B	0	13	12B	0	45	20B	0	77	-	-	-
4C	0	14	12C	0	46	20C	0	78	-	-	-
4D	0	15	12D	0	47	20D	0	79	-	-	-
5A	0	16	13A	0	48	21A	0	80	-	-	-
5B	0	17	13B	0	49	21B	0	81	-	-	-
5C	0	18	13C	0	50	21C	0	82	-	-	-
5D	0	19	13D	0	51	21D	0	83	-	-	-
6A	0	20	14A	0	52	22A	0	84	-	-	-
6B	0	21	14B	0	53	22B	0	85	-	-	-
6C	0	22	14C	0	54	22C	0	86	-	-	-
6D	0	23	14D	0	55	22D	0	87	-	-	-
7A	0	24	15A	0	56	23A	0	88	-	-	-
7B	0	25	15B	0	57	23B	0	89	-	-	-
7C	0	26	15C	0	58	23C	0	90	-	-	-
7D	0	27	15D	0	59	23D	0	91	-	-	-
8A	0	28	16A	0	60	24A	0	92	-	-	-
8B	0	29	16B	0	61	24B	0	93	-	-	-
8C	0	30	16C	0	62	24C	0	94	-	-	-
8D	0	31	16D	0	63	24D	0	95	-	-	-

Preset No.	MIDI bank	PC command	Preset No.	MIDI bank	PC command	Preset No.	MIDI bank	PC command	Preset No.	MIDI bank	PC command
26A	1	0	34A	1	32	42A	1	64	50A	1	96
26B	1	1	34B	1	33	42B	1	65	50B	1	97
26C	1	2	34C	1	34	42C	1	66	50C	1	98
26D	1	3	34D	1	35	42D	1	67	50D	1	99
27A	1	4	35A	1	36	43A	1	68	—	—	—
27B	1	5	35B	1	37	43B	1	69	—	—	—
27C	1	6	35C	1	38	43C	1	70	—	—	—
27D	1	7	35D	1	39	43D	1	71	—	—	—
28A	1	8	36A	1	40	44A	1	72	—	—	—
28B	1	9	36B	1	41	44B	1	73	—	—	—
28C	1	10	36C	1	42	44C	1	74	—	—	—
28D	1	11	36D	1	43	44D	1	75	—	—	—
29A	1	12	37A	1	44	45A	1	76	—	—	—
29B	1	13	37B	1	45	45B	1	77	—	—	—
29C	1	14	37C	1	46	45C	1	78	—	—	—
29D	1	15	37D	1	47	45D	1	79	—	—	—
30A	1	16	38A	1	48	46A	1	80	—	—	—
30B	1	17	38B	1	49	46B	1	81	—	—	—
30C	1	18	38C	1	50	46C	1	82	—	—	—
30D	1	19	38D	1	51	46D	1	83	—	—	—
31A	1	20	39A	1	52	47A	1	84	—	—	—
31B	1	21	39B	1	53	47B	1	85	—	—	—
31C	1	22	39C	1	54	47C	1	86	—	—	—
31D	1	23	39D	1	55	47D	1	87	—	—	—
32A	1	24	40A	1	56	48A	1	88	—	—	—
32B	1	25	40B	1	57	48B	1	89	—	—	—
32C	1	26	40C	1	58	48C	1	90	—	—	—
32D	1	27	40D	1	59	48D	1	91	—	—	—
33A	1	28	41A	1	60	49A	1	92	—	—	—
33B	1	29	41B	1	61	49B	1	93	—	—	—
33C	1	30	41C	1	62	49C	1	94	—	—	—
33D	1	31	41D	1	63	49D	1	95	—	—	—

다른 설정들

이 페이지를 사용하여 외부로 전송되는 MIDI 명령에 대한 MIDI CLOCK SYNC 를 활성화/비활성화하고, USB MIDI 및 MIDI BANK 명령 전송 기능을 활성화/비활성화할 수 있습니다.



MIDI Clock: 활성화하면, GS1000 의 현재 BPM 템포를 기준으로 MIDI Clock 명령이 외부로 전송됩니다.

USB MIDI: 이 기능을 활성화하면 USB-C 포트를 통해 MIDI 명령을 전송할 수 있습니다.

MIDI BANK: GS1000 이 컨트롤러로 설정된 상태에서 이 옵션을 켜면, PC 코드와 함께 MIDI BANK CC 코드도 전송됩니다. GS1000 의 PC 코드를 사용해 다른 장치를 제어할 때, 제어 대상 장치에서 문제가 발생하는 경우 이 스위치를 꺼보시기 바랍니다.

무선 풋스위치

확장된 컨트롤 기능을 위해, GS1000 은 MOOER F4 무선 풋스위치(별도 구매)와의 연결을 지원합니다.

배터리 사양 및 충전 조건에 대해서는 F4 풋스위치의 매뉴얼을 참조해 주시기 바랍니다.

GS1000 은 한 번에 하나의 무선 풋스위치만 연결할 수 있습니다.

처음으로 풋스วิต치를 사용하거나, 공장 초기화 이후에는 아래 절차에 따라 GS1000 과 풋스วิต치를 페어링해 주시기 바랍니다:

- F4 풋스위치의 전원을 켜 후, 풋스위치 A 와 C 를 동시에 길게 눌러 페어링 모드로 진입합니다 (LED 깜빡임).
- GS1000 의 메인 화면에서 풋스위치 아이콘을 클릭합니다.
- PAIRING 을 클릭합니다.
- 페어링이 성공하면 GS1000 화면의 우측 상단에 "Unpair"가 표시되며, F4 풋스위치 디스플레이에는 "On"이 표시됩니다.
- 한 번 페어링이 완료되면, 두 장치의 전원이 켜지고 서로 가까이 있을 때 자동으로 연결됩니다.

참고: "Unpair"를 클릭하면 F4 풋스위치와의 연결이 해제됩니다.

무선 풋스위치 설정

F4 풋스위치가 페어링된 후에는, 이펙트 체인 아래에 있는 무선 풋스위치 아이콘을 누르거나, GLOBAL SETTING 메뉴로 들어가 무선 풋스วิต치를 설정할 수 있습니다. GLOBAL SETTINGS 메뉴에서는 페어링을 해제하지 않고도 F4 풋스위치를 켜거나 끌 수 있는 옵션도 제공합니다.

무선 풋스위치 설정 메뉴에서는 각 풋스위치 아래의 필드를 클릭하여, 원하는 기능을 선택해 각 풋스위치에 할당할 수 있습니다.



무선 풋스위치 설정 메뉴

무선 풋스위치에서 사용가능한 기능들

다음 기능들은 F4 풋스위치의 각 스위치에 할당할 수 있습니다:

Num.	Function	Description
1	Empty	기능 없음
2	Preset A	현재 बैं크의 프리셋 A 로 전환
3	Preset B	현재 बैं크의 프리셋 B 로 전환
4	Preset C	현재 बैं크의 프리셋 C 로 전환
5	Preset D	현재 बैं크의 프리셋 D 로 전환
6	Preset Up	프리셋 상향 전환
7	Preset Down	프리셋 하향 전환
8	Bank Up	프리셋 बैं크 상향 전환
9	Bank Down	프리셋 बैं크 하향 전환
10	Tuner	튜너 모드 진입 (무선 풋스위치 LED 가 천천히 깜빡임, 아무 스위치나 누르면 종료됨)
11	TAP	TAP 기능: 템포를 설정하기 위해 풋스위치를 여러 번 누름. 무선 풋스위치 LED 가 선택된 템포에 맞춰 깜빡임
12	CTRL Mode	CTRL 모드에서 STOMPBOX 와 SUBPATCH 간 전환
13	Stompbox B	CTRL 모드에서 Stompbox B 기능에 해당
14	Stompbox C	CTRL 모드에서 Stompbox C 기능에 해당
15	Stompbox D	CTRL 모드에서 Stompbox D 기능에 해당
16	LOOPER REC/PLAY/DUB	GROOVE STATION 모드에서 루퍼의 녹음/재생/오버더빙 작동
17	LOOPER STOP	GROOVE STATION 모드에서 루퍼 정지 기능 작동
18	LOOPER DELETE	GROOVE STATION 모드에서 루퍼 삭제 기능 작동
19	LOOPER UNDO/REDO	GROOVE STATION 모드에서 루퍼 UNDO/REDO 기능 작동
20	DRUM TAP	드럼 머신의 TAP 템포 설정
21	DRUM ON/OFF	드럼 머신 시작/정지
22	SUBPATCH 1	CTRL 모드에서 Sub Patch 1 기능에 해당
23	SUBPATCH 2	CTRL 모드에서 Sub Patch 2 기능에 해당
24	SUBPATCH 3	CTRL 모드에서 Sub Patch 3 기능에 해당

이는 사용자가 할당한 기능에 따라, 해당 모드를 실제로 열지 않더라도 무선 풋스위치를 통해 언제든지 선택한 기능을 개별적으로 활성화하거나 비활성화할 수 있다는 의미입니다.

글로벌 입력 설정

Edit View 에서 입력 레벨 표시를 클릭하면 글로벌 입력 설정 화면이 열립니다.

글로벌 설정

GLOBAL SETTINGS 화면은 Edit View 하단에 있는 설정 아이콘을 클릭하여 불러올 수 있습니다.

다른 글로벌 설정들은 Edit View 상단의 입력 또는 출력 표시를 클릭하여 불러올 수 있습니다.

이전 화면으로 돌아가려면 우측 상단의 "X"를 클릭하거나 HOME 버튼을 누르십시오.

글로벌 인풋 설정

Edit View 에서 입력 레벨 표시를 클릭하면 글로벌 입력 설정 화면이 열립니다.



인풋(입력) 게인은 팝업 창 왼쪽에서 조절할 수 있습니다. 이 기능은 출력 특성이 서로 다른 악기 픽업이나 GS1000 앞단에 연결된 신호 증폭 페달(부스트, 오버드라이브, 디스토션 등)에서 발생하는 강한 신호를 보정하는 데 사용됩니다.

입력 레벨 표시 막대를 통해 입력 신호 수준을 시각적으로 확인할 수 있습니다. 표시가 초록색이면 정상이며, 빨간색이면 입력 신호가 클리핑(왜곡)되고 있다는 의미입니다.

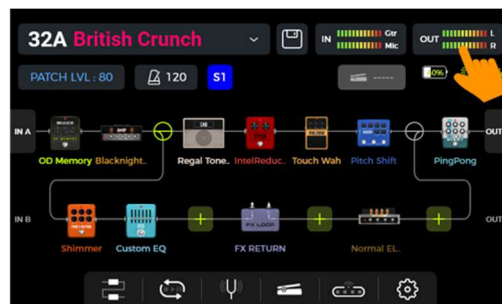
참고: 글로벌 입력 레벨을 조절하면 과도하게 강한 입력 신호로 인한 왜곡을 방지할 수 있습니다.

글로벌 **노이즈 리듀서** 기능을 사용하여 환경에 따라 노이즈 플로어를 조절할 수 있습니다. 이 기능을 활용하면 프리셋마다 번거롭게 노이즈 게이트를 조정할 필요 없이 효과적으로 노이즈를 줄일 수 있습니다.

Use the global **NOISE REDUCER** feature to adjust the noise floor according to the requirements of different environments. This can eliminate the need for tedious preset by preset adjustments.

글로벌 아웃풋 설정

Edit View 에서 출력 표시를 클릭하면 글로벌 출력 설정 화면이 열립니다.



이펙트 체인의 끝에서 **출력 레벨 표시 막대**를 통해 출력 신호의 수준을 시각적으로 확인할 수 있습니다. 초록색 표시이면 정상이며, 빨간색 표시이면 출력 신호가 클리핑(즉, 왜곡)되고 있다는 의미입니다.

1. 글로벌 아웃풋 볼륨

이 페이지에서는 각 출력 인터페이스(1/4" 출력 포트, 헤드폰 잭, USB 디지털 레코딩 출력)의 볼륨을 개별적으로 설정할 수 있습니다.

이 설정을 통해 서로 다른 출력 간의 상대적인 볼륨 비율을 조정할 수 있습니다.

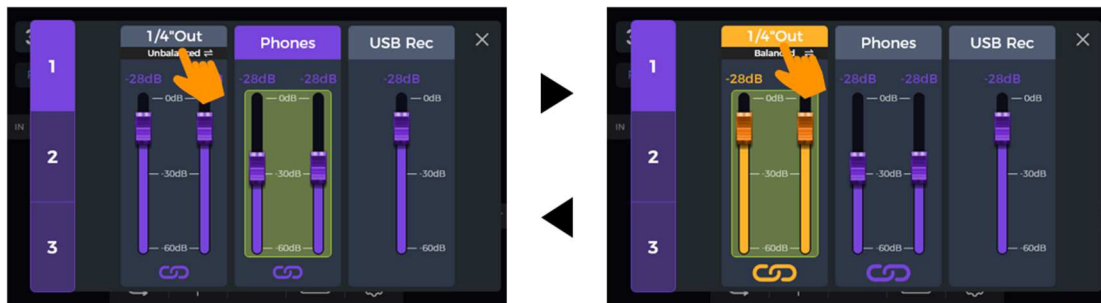
페달의 **MASTER 노브**는 모든 출력을 동시에 증감시키지만, 여기서 설정한 **비율은 그대로 유지**됩니다.



출력을 선택한 후, 슬라이더를 움직이거나 SELECT 노브를 회전시켜 미세 조정할 수 있습니다.

각 슬라이더 그룹 아래에 있는 **체인 아이콘**은 좌/우 채널 동기화 스위치입니다. 아이콘이 켜져 있으면 해당 그룹의 좌우 채널이 동기화되어 함께 조정됩니다. 아이콘이 꺼져 있으면 좌우 채널을 독립적으로 설정할 수 있습니다.

1/4" 출력 슬라이더 상단을 클릭하면, 현재 연결 방식에 맞게 **밸런스드**와 **언밸런스드** 출력 간 전환이 가능합니다.



2. 글로벌 EQ 설정

두 번째 페이지를 클릭하면 GLOBAL EQ 화면으로 진입할 수 있습니다.

이 기능을 사용하면 공연장 환경이나 앰프 장비의 주파수 응답 특성에 따라 사운드를 빠르게 조정할 수 있습니다.

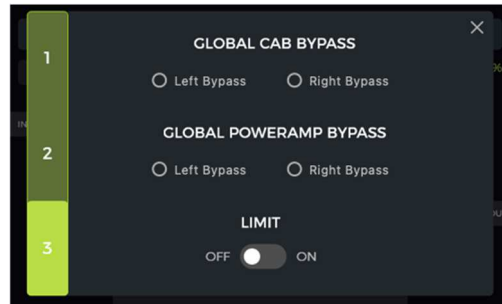
프리셋마다 번거롭게 조정할 필요 없이, 전체적인 사운드 밸런스를 손쉽게 맞출 수 있는 가장 좋은 방법입니다.

GLOBAL EQ 는 ON 으로 설정해야 적용됩니다.



3. 다른 기능 스위치들

세 번째 페이지를 클릭하면 글로벌 기능 스위치를 설정할 수 있습니다.



GLOBAL CAB BYPASS: 출력에서 아날로그 캐비닛 시뮬레이션 효과를 전역적으로 우회합니다.

GLOBAL POWER AMP BYPASS: 출력에서 파워 앰프 시뮬레이션 효과를 전역적으로 우회합니다.

이 설정들은 모든 프리셋에 적용되며, 출력에 따라 캐비닛 시뮬레이션 또는 앰프 시뮬레이션의 적용 여부가 달라지는 연결 방식에서는 필수적일 수 있습니다.

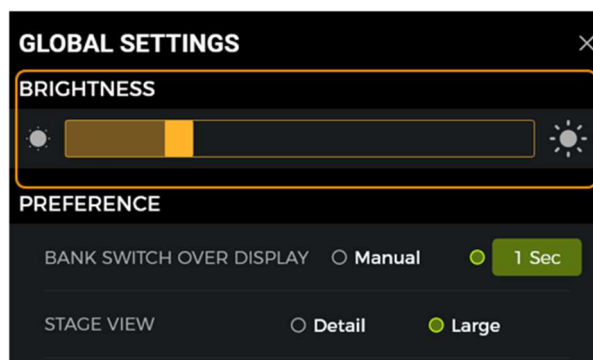
참고: CAB 또는 POWER AMP 글로벌 바이패스를 활성화한 후에는, 시그널 체인에서 해당 시뮬레이션 뒤에 모노 이펙트(스테레오 이펙트: 모듈레이션, 딜레이, 리버브 이펙트를 제외한 모델)를 로드하지 않아야 합니다. 모노 모델을 사용할 경우 좌/우 신호가 섞이고 중첩되어, 좌/우 채널의 분리된 바이패스 효과를 얻을 수 없습니다.

GLOBAL LIMIT: 내부 모듈의 볼륨 게인이 최대 다이내믹 범위를 초과하여 발생하는 시그널 클리핑을 방지하기 위해 이 스위치를 활성화합니다.

스크린 밝기

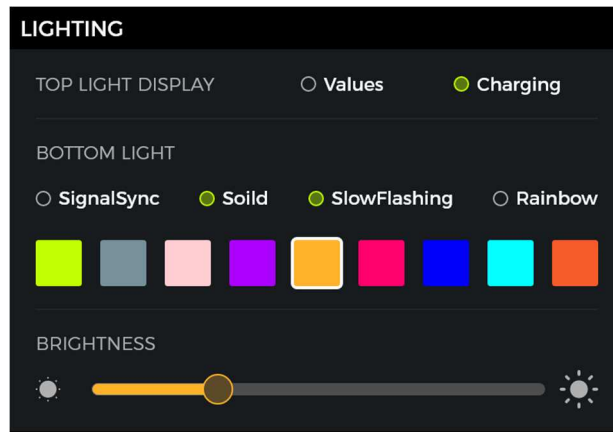
조명이 다른 환경에 맞추거나 배터리 버전의 사용 시간을 늘리기 위해 화면 밝기를 조정해야 하는 상황이 있을 수 있습니다.

메인 화면의 **설정 아이콘**을 클릭하여 설정 화면을 열고, **BRIGHTNESS** 슬라이더를 드래그하거나 SELECT 노브를 돌려 화면 밝기를 조절하세요.



조명

이 항목에서는 GS1000 상단과 하단의 라이트 바에 대한 기능, 색상, 모드를 포함한 주변 조명 설정을 할 수 있습니다.



상단 라이트 바

Values 가 선택된 경우, 파라미터를 조정할 때 상단 라이트 바에 해당 값의 백분율이 일시적으로 표시됩니다.

Charging 이 선택된 경우(GS1000 Li 전용), 전원이 꺼진 상태에서 충전 중일 때 상단 라이트 바에 동적인 충전 효과가 표시됩니다.

하단 앰비언트 조명

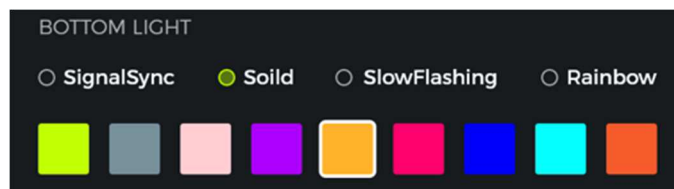
Signal sync: 출력 신호 세기에 따라 동적으로 깜빡이며, 단일 색상으로 설정됩니다.

Solid color: 설정된 단일 색상으로 지속적으로 점등됩니다.

Slow flashing: 선택된 색상으로 천천히 깜빡이는 주기를 가집니다. (단일 색상 선택 가능)

Rainbow: 선택된 여러 색상이 흐르는 듯한ダイナ믹한 효과를 냅니다.

모드를 선택한 후, 색상 블록을 클릭하여 앰비언트 조명의 색상을 선택할 수 있습니다.

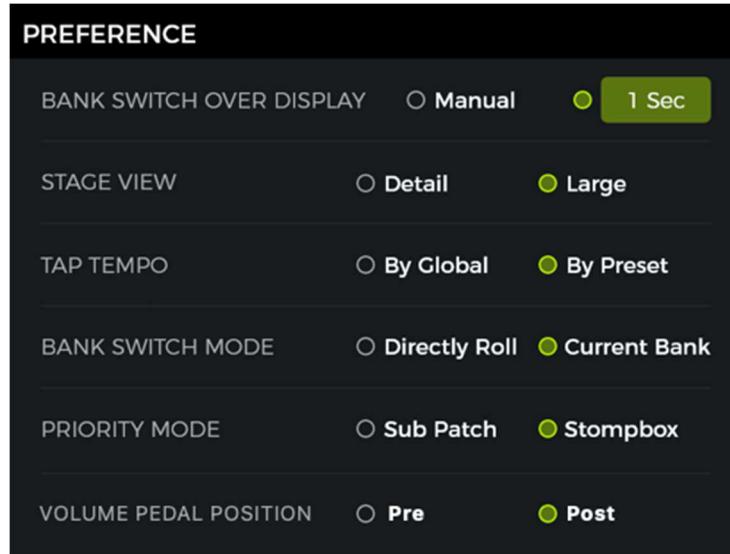


슬라이더를 움직여 하단 앰비언트 조명의 밝기를 조절할 수 있습니다.



개인 맞춤 설정(Preference)

이 섹션에서는 일부 개인 설정을 조정할 수 있습니다.



뱅크 스위치 타임아웃

이 설정은 A+B 또는 C+D 풋스위치를 눌러 다른 프리셋 뱅크를 선택한 후, 뱅크 선택 화면이 메인 화면으로 전환되는 방식을 제어합니다.

Manual(수동)로 설정하면, **A/B/C/D** 풋스위치 중 하나를 눌러 해당 뱅크 내의 프리셋을 선택해야만 화면이 메인 인터페이스로 돌아갑니다.

Time을 선택하면(Time 필드를 클릭하여 드롭다운 메뉴 열기), 설정한 시간이 지나면 뱅크 선택 화면이 자동으로 닫힙니다. 이 경우 이전에 사용 중이던 프리셋이 그대로 유지됩니다. 뱅크 선택 화면에서 프리셋을 변경하려면, 설정한 시간 내에 A/B/C/D 풋스위치 중 하나를 눌러야 합니다.

스테이지 뷰 디스플레이

이 설정을 통해 두 가지 스테이지 뷰 타입 중 하나를 선택할 수 있습니다:



상세 화면



대형 화면

탭 템포

이 설정은 GS1000 내에서 탭 템포 입력이 적용되는 방식을 제어합니다.

"Global"로 설정하면 모든 프리셋에 동일한 탭 템포가 적용됩니다.

"Preset"(프리셋별)로 설정하면 각 프리셋마다 개별적인 탭 템포 값을 가질 수 있습니다.

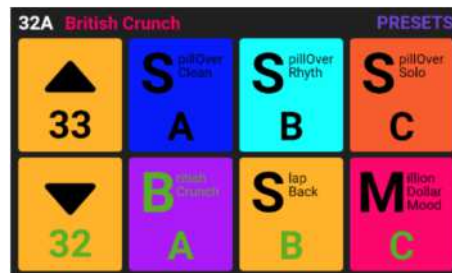
Edit View 에서 "Metronome"(메트로놈) 아이콘을 클릭하여 동일한 설정에 접근할 수도 있습니다. (자세한 내용은 BPM 템포 항목 참조)

뱅크 스위치 모드

이 옵션을 사용하여 두 가지 뱅크 전환 모드 중에서 선택할 수 있습니다:

Directly Roll: Bank Down(A+B) 또는 Bank Up(C+D) 풋스위치를 누르면 즉시 뱅크가 아래 또는 위로 전환됩니다. 그런 다음 A/B/C/D 풋스위치 중 하나를 눌러 새로 선택된 뱅크의 프리셋을 불러올 수 있습니다.

Current Bank: Bank Down(A+B) 또는 Bank Up(C+D)를 눌러도 즉시 뱅크가 전환되지 않고, 현재 뱅크 상태를 유지한 채 뱅크 미리보기 화면으로 전환됩니다. 이후 A+B 또는 C+D 를 다시 눌러 원하는 뱅크로 이동할 수 있습니다.



Bank view

Priority(우선) 모드

CTRL 모드에 처음 진입할 때 활성화되는 하위 모드를 설정합니다.

Sub Patch 로 설정하면 **SUBPATCH 모드**가 활성화됩니다.

Stompbox 로 설정하면 **STOMPBOX 모드**(싱글 또는 멀티플 모드)가 활성화됩니다.

※ 이 설정은 CTRL 뷰의 Priority Mode 설정과 연동됩니다. (CTRL 모드 항목 참조)

볼륨 페달 포지션

외부 익스프레션 페달을 볼륨 페달로 사용할 때, 이 페달이 GS1000 의 이펙트 체인 내에서 어느 위치에 배치될지를 설정합니다.

Pre: 이펙트 체인 가장 앞에 볼륨 페달이 위치합니다.

이 설정은 딜레이나 리버브 같은 이펙트의 잔향(trail)을 최대한 보존할 수 있습니다.

Post: 이펙트 체인의 가장 끝에 볼륨 페달이 위치합니다.

이 경우 볼륨 페달은 마스터 볼륨처럼 작동하며, 페달을 최소로 움직이면 신호가 완전히 음소거됩니다.

※ 기본값은 Post 입니다.

블루투스

Bluetooth 를 켜거나 꺼서 GS1000 을 Mooer GE Cloud 앱과 연동하거나, 모바일 기기의 오디오를 GS1000 을 통해 재생할 수 있습니다. (자세한 내용은 BLUETOOTH AUDIO 항목 참조)

무선 풋스위치

F4 무선 풋스위치를 켜거나 끄고, 풋스위치 설정 화면을 엽니다. (자세한 내용은 F4 WIRELESS FOOTSWITCH 항목 참조)

USB 오디오

USB 오디오 관련 설정은 USB Audio 항목을 참조하세요.

Spill-Over (이펙트 잔향)

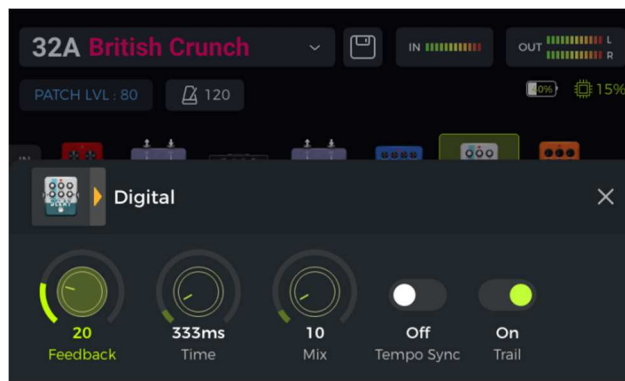
GS1000 은 딜레이 및 리버브 이펙트의 잔향(Trail)을 유지하는 기능을 지원합니다.

특정 조건에서, 프리셋 내에서 해당 모듈을 켜거나 끌 때 또는 다른 프리셋으로 전환할 때, 딜레이 반복음이나 리버브 잔향의 자연스러운 페이드아웃(fade-out)이 연출 될 수 있습니다.

프리셋 내에서 모듈을 ON/OFF 할 때 잔향 유지

이러한 ON/OFF 전환은 보통 CTRL 모드나 외부 컨트롤러의 MIDI 명령을 통해 실시간으로 수행됩니다. (CTRL 모드 또는 MIDI 항목 참조)

- 해당 프리셋에서 딜레이 또는 리버브 모듈의 파라미터 편집 화면을 엽니다.
- "Trail" 파라미터를 찾아 활성화합니다.



프리셋 전환 시 잔향 유지

이러한 프리셋 스위칭은 A, B, C 또는 D 풋스위치를 사용하거나 외부 MIDI 명령으로 프리셋을 변경함으로써 수행됩니다.

- GLOBAL SETTINGS 에서 SPILL-OVER 항목을 찾아 활성화합니다.



- 전환하고자 하는 대상 프리셋을 복사하여 원하는 위치에 저장합니다.
- 새 프리셋 위치에서 공간계 모듈의 ON/OFF 상태를 변경하거나, 원하는 사운드에 맞게 파라미터 설정을 조정합니다.
- 이 설정이 완료되면 두 프리셋 간 전환 시 딜레이 및 리버브의 자연스러운 잔향을 유지할 수 있습니다.

참고: Trail 기능은 두 개의 서로 다른 이펙트 체인 간 전환이나, 서로 다른 딜레이/리버브 모델 간 전환에는 지원되지 않습니다.

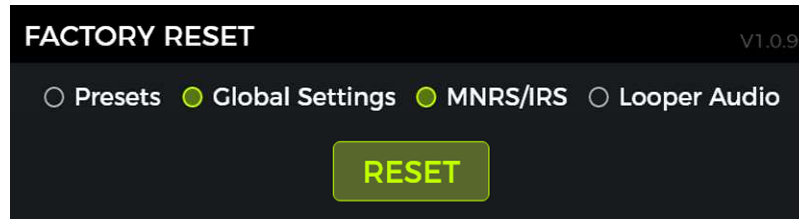
언어 선택 (Language)



팩토리 리셋

필요한 경우 설정을 부분적으로 또는 전체적으로 팩토리 출고 상태로 리셋 할 수 있습니다.

GLOBAL SETTINGS 화면을 열고, 아래로 스크롤하여 FACTORY RESET 항목으로 이동한 뒤, 초기화할 설정을 선택하고 **RESET** 을 클릭하여 확인합니다.



- **Presets:** 프리셋 데이터만 출고 상태로 복원됩니다. 제품 구입 후 사용자가 직접 만들거나 가져온 모든 사운드는 삭제됩니다.
- **Global Settings:** 화면 밝기, 사용자 기본 설정, MIDI 매핑, USB 오디오 설정, 트레일, 언어 설정 등 개인화된 모든 설정이 팩토리 리셋 됩니다.
- **MNRS/IRS:** 외부에서 가져온 모든 MNRS 샘플 및 GIR, IR 샘플 데이터가 삭제됩니다.
- **Looper audio:** 루퍼 기능으로 녹음된 모든 오디오 파일이 삭제됩니다.

MOOER STUDIO 소프트웨어

MOOER STUDIO 는 MOOER 인텔리전트 시리즈 제품을 위한 컴퓨터용 에디터 소프트웨어입니다. 사용자는 이 소프트웨어를 통해 아펙트 모듈의 파라미터를 편집하고, 이펙트 체인을 재배열하며, 다양한 데이터 관리 작업(펌웨어 업데이트, 프리셋 업로드/다운로드, GNR/GIR/IR 파일 가져오기, 설정 백업/복원, 루퍼 오디오 내보내기/가져오기)을 수행할 수 있습니다.

소프트웨어 다운로드

공식 MOOER AUDIO 웹사이트(www.mooeraudio.com)를 방문하여 DOWNLOAD 섹션으로 이동합니다.

"GS1000" 페이지를 찾아, 사용 중인 운영체제(Windows 또는 Mac)에 맞는 설치 프로그램을 다운로드하고 설치합니다.

시스템 요구사항

- Windows: Windows 10 이상
- Mac OS: 10.11 이상

연결

설치가 완료되면, 제공된 USB 케이블을 사용하여 GS1000 과 컴퓨터를 연결하고, MOOER STUDIO 소프트웨어를 실행한 후 CONNECT 버튼을 클릭하여 소프트웨어와 장비 간 연결을 완료합니다.

데이터 관리 인터페이스

디바이스 온라인 정보

디바이스 온라인 정보
연결된 장치, 연결 상태, 펌웨어 버전을 표시합니다.
스위치를 클릭하여 연결하거나 연결을 해제할 수 있습니다.

기능 선택 영역

사용할 기능을 선택하세요:
펌웨어 업데이트, 외부 GIR/IR/GNR/MNRS 파일 가져오기, 또는 장치의 모든 설정 백업/복원.

계정 로그인

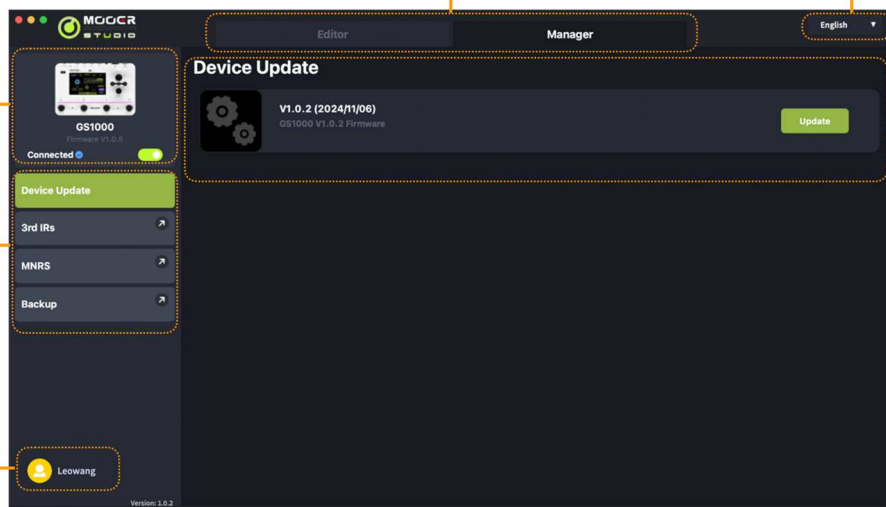
MOOER 클라우드의 데이터를 사용하려면 로그인 계정을 등록하세요.

소프트웨어 기능 영역

편집 기능과 데이터 관리 기능 간 전환을 수행합니다.

언어 선택

드롭다운 박스를 클릭하여 언어를 선택합니다. 이 설정은 소프트웨어와 연결된 장치 모두의 언어를 변경합니다.



컨트롤 영역

왼쪽에서 선택한 항목에 따라 제어 메뉴를 엽니다.

펌웨어 업데이트

SYSTEM 메뉴에서 FACTORY RESET 항목까지 스크롤하면 현재 GS1000 의 펌웨어 버전을 확인할 수 있습니다. 펌웨어 버전은 초기화 옵션 위에 표시됩니다.

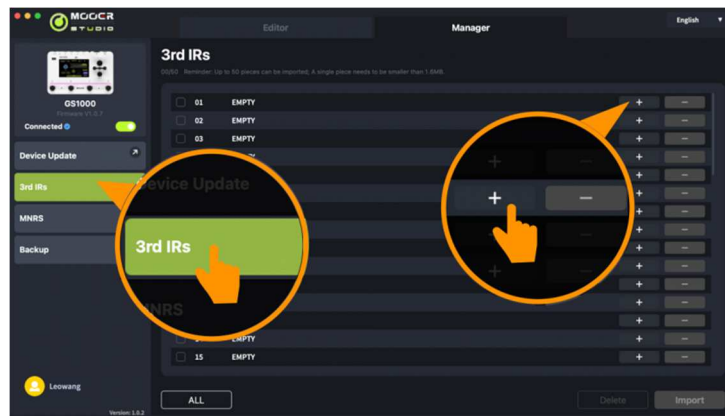
- 새로운 펌웨어가 포함된 에디터 소프트웨어를 다운로드하고 설치한 후, GS1000 을 컴퓨터에 연결합니다.
- 왼쪽 기능 선택 영역에서 DEVICE UPDATE 버튼을 찾습니다.
- 오른쪽 기능 작업 영역에서 UPDATE 를 클릭하여 확인합니다. 장치는 업데이트 모드로 부팅됩니다.
- 업데이트가 완료될 때까지 몇 분간 기다립니다.

참고: 예기치 않은 문제를 방지하기 위해 업데이트 진행 중에는 USB 연결이나 전원을 절대 분리하지 마십시오. USB 허브를 통한 연결은 피하고, 반드시 컴퓨터의 USB 포트에 직접 USB 케이블을 연결해 주십시오.

외부 IR 가져오기

IR 파일은 캐비닛 시뮬레이션 모델을 위한 임펄스 응답(Impulse Response) 기술을 기반으로 합니다. IR 파일의 표준 형식은 "wav"입니다. 다음 단계에 따라 IR 파일을 가져올 수 있습니다:

- 외부에서 IR 파일을 받아 컴퓨터에 저장합니다.
- 소프트웨어 인터페이스의 왼쪽에서 3rd IRs 옵션을 선택합니다.
- 목록에서 파일을 저장할 위치를 선택합니다. 이 목록은 GS1000의 CAB 모듈 내 GIR 리스트와 일치합니다.
- "+" 버튼을 클릭하여 컴퓨터에서 파일을 선택하고 GS1000으로 가져옵니다.
- OK를 클릭하여 선택한 IR 파일을 가져옵니다.



MNRS 샘플링 파일 관리

GS1000의 MNRS 샘플 파일은 다음 네 가지 유형으로 구성됩니다:

- 드라이브 페달 샘플 (GMR)
- 프리앰프 샘플 (GMR)
- 풀 앰프(프리앰프 + 스피커 캐비닛) 샘플 (GMR)
- 스피커 캐비닛 샘플 (GIR)

CAB 모듈의 캐비닛 샘플은 'GIR' 형식을 사용하며, 나머지 세 가지 샘플은 'GMR' 형식을 사용합니다.

MOOER STUDIO 소프트웨어를 사용하여 장치의 데이터를 관리하거나, 클라우드에서 사용자가 공유한 샘플을 다운로드할 수 있습니다.

로컬 데이터 관리

왼쪽 선택 영역에서 MNRS를 선택한 후, 오른쪽 컨트롤 영역에서 DEVICE를 선택합니다. 네 가지 샘플링 타입 목록이 각각의 모델에 해당하는 GMR/GIR 파일을 보여줍니다.



이 메뉴를 사용하여 로컬 파일을 불러오고, 삭제하거나, 업로드할 수 있습니다.

- 선택한 위치의 파일 데이터터를 삭제하려면  아이콘을 클릭합니다.
- 파일을 클라우드에 업로드하려면  아이콘을 클릭합니다.
- 컴퓨터에 저장된 샘플 파일을 장치로 불러오려면  아이콘을 클릭합니다.

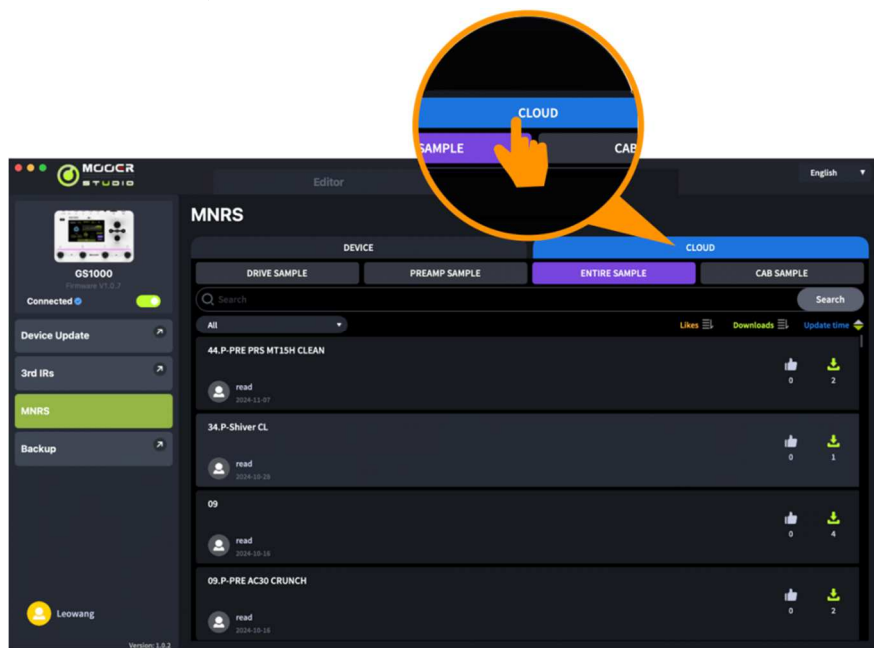
참고: 샘플 파일을 로컬에 저장하려면 www.mooerstudio.com 에 회원가입 후 다운로드할 수 있습니다.

클라우드에서 데이터 다운로드

GS1000 에디터 소프트웨어는 MOOER 데이터 클라우드에서 파일을 다운로드하는 기능을 지원합니다.

클라우드 데이터 기능을 사용하려면 먼저 회원가입 후 로그인해야 합니다.

컨트롤 영역에서 CLOUD 를 클릭하고, 원하는 샘플 타임 리스트를 선택하여 장치에 사용할 파일을 찾습니다.



데이터 백업

백업 기능을 사용하면 프리셋 패치, 로드된 GNR/GIR/IR 파일, 글로벌 설정을 포함한 기기의 전체 데이터를 백업할 수 있습니다. 이 기능을 활용하면 다양한 사용 환경이나 공연 장소에 맞게 설정을 빠르게 불러올 수 있습니다.

- MOOER Studio 소프트웨어 인터페이스 왼쪽에서 'Backup(백업)'을 선택하면 이전 백업 목록이 표시됩니다.
- 'Backup(백업)'을 클릭하면 백업 절차가 시작되며, 완료되면 날짜와 시간 정보가 포함된 새 백업 파일이 목록에 추가됩니다.
- 데이터를 복원하려면 해당 백업 기록을 찾아 'Restore(복원)'를 클릭하면 장치에 빠르게 백업 파일이 적용됩니다.

프리셋 에디터 인터페이스



프리셋 관리

- 프리셋 리스트 영역에서는 프리셋을 클릭하여 선택하거나, 드래그하여 순서를 변경할 수 있습니다.
- 프리셋을 우클릭하면 이름 변경/복사/붙여넣기/가져오기/내보내기 등의 메뉴가 나타납니다. 내보낸 프리셋 파일은 지정된 폴더에 저장되며, 프리셋 리스트 상단의 폴더 아이콘을 클릭하면 해당 기본 폴더를 열 수 있습니다.
- 프리셋 파일을 우클릭하여 가져오거나, 프리셋 패치 영역으로 파일을 드래그한 후 "CONFIRM"을 클릭하면 장치에 해당 프리셋을 가져올 수 있습니다.

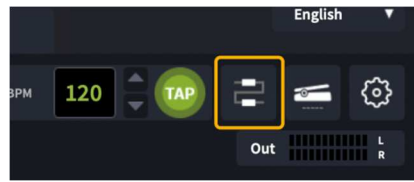
프리셋 설정

프리셋에 포함된 이펙트 모듈들은 이펙트 체인 영역에서 확인할 수 있으며, 모듈의 순서와 On/Off 상태도 확인할 수 있습니다.

- 파라미터 조정: 모듈을 클릭하면 파라미터 창이 열리며, 실시간으로 값을 조정할 수 있습니다.
- 이펙트 모듈 추가: "+" 아이콘을 클릭하면 이펙트 체인에 모듈을 추가할 수 있습니다. 이펙트 타입을 선택하고 확인을 누릅니다.
- 순서 변경: 이펙트 모듈을 선택하여 원하는 위치로 드래그하면 순서를 변경할 수 있습니다.
- 변경사항 저장: 프리셋에 변경이 있을 경우, 저장 영역의 저장 아이콘이 깜빡이며 알림을 표시합니다. 저장 시 프리셋의 이름과 색상을 설정할 수 있으며, 저장을 확인하면 모든 파라미터 변경사항이 저장됩니다.

이펙트 체인 설정

소프트웨어 창 오른쪽 상단의 이펙트 체인 유형 아이콘을 클릭하면 체인 유형 설정을 빠르게 변경할 수 있습니다.



노드를 드래그하여 이동하면 이펙트 체인의 구성을 변경할 수 있습니다.

노드 아이콘(입출력 노드 및 스플릿/믹스 노드 포함)을 클릭하면 해당 노드의 파라미터를 조정할 수 있습니다



모듈 파라미터 설정

이펙트 체인 아래 영역에는 선택한 모듈의 설정이 표시됩니다.

이 영역에서 모듈을 활성화/비활성화하거나(전원 스위치 아이콘 클릭), 이펙트 모델을 변경하거나, 다른 이펙트 타입으로 선택한 모델을 교체하고 파라미터를 조정할 수 있습니다.

익스프레션 페달 설정

할당 가능한 각 파라미터 아래 파라미터 영역 하단에 익스프레션 페달 관련 영역이 표시됩니다.

활성화 버튼을 클릭하면 선택한 파라미터를 익스프레션 페달에 할당할 수 있으며, 최소값과 최대값도 설정할 수 있습니다. 우측 상단의 **익스프레션 페달 아이콘**을 클릭하면 익스프레션 페달로 제어되는 모든 파라미터를 확인하고 직접 편집할 수 있습니다.

익스프레션 페달 영역 오른쪽에서는 페달을 밟았을 때 동작할 기능을 설정할 수 있습니다.

참고: 익스프레션 페달 설정의 변경사항은 수동으로 프리셋에 저장해야 합니다.

프리셋 볼륨 레벨, BPM 설정

컨트롤 영역에서 프리셋 볼륨과 BPM 설정을 조정할 수 있습니다.

BPM은 TAP 기능을 이용해 설정할 수 있으며, TAP 아이콘을 여러 번 클릭하여 템포를 입력할 수 있습니다.

Delay 모듈이나 일부 Modulation 모듈의 템포 파라미터가 TAP과 SYNC로 설정되어 있는 경우, 입력한 TAP 값에 맞춰 동기화됩니다.

참고: GLOBAL SETTINGS 메뉴에서 TAP 템포를 Global (전체) TAP 입력으로 설정할지, 현재 프리셋 전용 TAP 입력으로 설정할지 선택할 수 있습니다.

인풋 & 아웃풋 설정

입력 또는 출력 레벨 필드를 클릭하면 팝업 창이 열리며, 막대를 드래그하여 입력/출력 볼륨 레벨을 조정할 수 있습니다.

- 입력 설정 메뉴에서는 입력 볼륨 및 글로벌 노이즈 게이트를 조정할 수 있습니다.
- 출력 설정 메뉴에서는 각 출력 채널의 볼륨 레벨, 글로벌 EQ, 그리고 캡/파워앰프 시뮬레이션의 글로벌 설정을 조정할 수 있습니다.

MOOER CLOUD APP

MOOER CLOUD APP 은 MOOER Intelligent 시리즈 기기를 지원하는 모바일 데이터 관리 애플리케이션입니다. 스마트폰의 블루투스 연결을 통해 프리셋을 업로드하거나 다운로드하고, 클라우드에서 GNR/GIR 데이터를 가져올 수 있습니다.

앱 다운로드

iOS 사용자는 App Store 에서 “MOOER CLOUD”를 검색해 소프트웨어를 다운로드할 수 있습니다.

Android 사용자는 App Store(Google Play 등)에서 검색하거나 MOOER 공식 웹사이트의 다운로드 영역에서 다운로드할 수 있습니다.

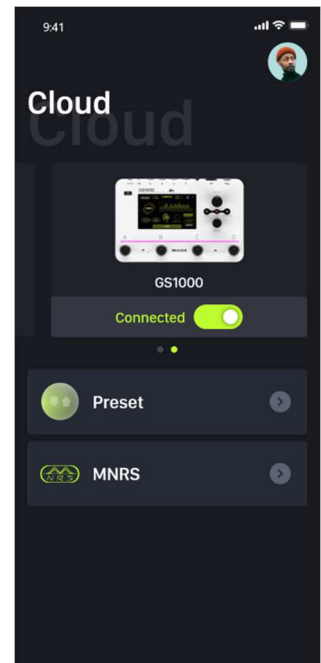
시스템 요구 사항

iOS 11 이상

Android 5.0 이상

연결 및 로그인

- 스마트폰과 GS1000 에서 블루투스를 활성화합니다(SYSTEM 메뉴).
- 스마트폰의 위치 정보를 활성화합니다.
- 앱을 열고, 화면을 좌우로 넘겨 GS1000 Pro 이미지가 표시되면 CONNECT 스위치를 클릭합니다. 팝업 메뉴에서 장치 이름을 클릭해 연결합니다.
- 계정을 로그인하거나 새로 등록합니다. 기존 MOOER STUDIO 계정이 있는 사용자는 새로 등록할 필요가 없습니다.
- 연결 및 로그인 후 앱의 MNRS 섹션을 열면, 클라우드에서 앰프 모델이나 캐비닛 모델 샘플 파일을 GS1000 으로 직접 다운로드할 수 있습니다. 다운로드한 모델은 장치의 GNR 섹션(AMP 모듈)이나 GIR 섹션(CAB 모듈)에서 사용할 수 있습니다.
- PRESET 섹션을 열면, GS1000 에 저장된 프리셋이 "My Device" 아래에 표시됩니다. 업로드 버튼을 눌러 프리셋을 설명 및 분류와 함께 클라우드에 업로드할 수 있으며, 다른 사용자가 다운로드할 수 있습니다.
- PRESET 섹션의 "Clouds" 리스트에는 공장 프리셋과 사용자 프리셋이 표시되며, 이를 GS1000 에 다운로드할 수 있습니다. 필터 기능으로 원하는 프리셋을 쉽게 찾을 수 있습니다.
- 프리셋을 선택하면 이펙트 체인 구성이 표시되며, "Download"를 누른 후 저장할 슬롯을 선택하면 프리셋이 GS1000 에 직접 로드됩니다. 다운로드한 프리셋은 즉시 장치에서 열려 테스트할 수 있습니다.



GS1000 이 켜지지 않음

- 정품 전원 어댑터가 연결되어 있는지 확인하십시오.
- GS1000 Li(배터리 내장형 버전)의 경우: 부팅 시 필요한 전력을 배터리가 충분히 공급할 수 있는지 확인하고, 정품 어댑터를 연결한 후 전원을 켜십시오.
- 전원 버튼을 2 초 이상 길게 누르십시오.

부팅 후 소리가 나지 않음

- 패널의 MASTER 볼륨 노브가 적절한 위치에 설정되어 있는지 확인하십시오.
- INPUT LEVEL 설정으로 이동해 입력 게인 슬라이더가 적절한 위치에 있는지 확인하십시오.
- OUTPUT LEVEL 설정으로 이동해 출력 슬라이더가 적절한 위치에 있는지 확인하십시오.
- 프리셋 볼륨이 적절하게 설정되어 있는지 확인하십시오.
- 외부 익스프레스션 페달이 연결되어 있는 경우: 페달이 볼륨 모드인지 확인하고, 페달을 다른 위치로 움직여 보십시오.
- SYSTEM 설정 메뉴에서 USB Audio 가 “Normal” 모드로 설정되어 있는지 확인하십시오.
“Re-AMP” 모드로 설정되어 있을 경우, 입력 신호가 USB 로 전환되어 일반 입력이 무음 상태가 됩니다.

힘 노이즈 발생

- 쉘딩(차폐) 처리가 잘된 악기용 케이블을 사용하십시오.
- 사용 환경이나 사용 시간을 변경해 보아, 주변의 간섭에 의해 발생하는 잡음인지 확인하십시오.
- 컴퓨터, 모터, 팬 등 다른 전자기기와 거리를 두어 전자기 간섭을 줄이십시오.

Effects

Number of module types	11
Total number of effect models	350
Preset storage slots	200

Impulse response

Supported formats	WAV
Sampling rate	44.1 kHz
Sampling accuracy	24 bit
Number of sample points	Up to 2048 sampling points

EXP jack

Interface type	1 x 1/4" TRS stereo connector
Input impedance	supports 10 - 100 kOhm expression pedals

Inputs

Guitar input jack

Interface type	1 x 1/4" unbalanced mono input connector
Input impedance	1 MOhm
Maximum input level	10 dBu

Microphone input jack

Interface type	1 x 1/4" & XLR combo-connector
Input impedance	2.4 kOhm
Maximum input level	10 dBu (1/4")
Microphone gain	60 dB

RETURN jack

Interface type	1 x 1/4" unbalanced stereo input connector
Input impedance	1 MOhm
Maximum input level	10 dBu

Audio Analog-to-Digital Converter

Sampling rate	44.1 kHz
Sampling accuracy	24 bit
Dynamic range	114 dB
Frequency response	20 Hz - 20 kHz, +0 / -1 dB

Outputs

OUTPUT jacks

Interface type	2 x 1/4" balanced TRS output jacks
Output impedance	600 Ohm
Maximum output level	16 dBu

SEND jack

Interface type	1 x 1/4" unbalanced TRS output jacks
Output Impedance	510 Ohm
Maximum output level	12 dBu

PHONES jack

Interface type	1 x 1/8" unbalanced stereo output connector
Output impedance	6 Ohm

Maximum output level 16 dBu

Audio DAC

Dynamic range 115 dB
Frequency response 20 Hz - 20 kHz, +0 / -1 dB
Signal-to-noise ratio 115 dB

Misc

MIDI interface

MIDI IN or MIDI OUT 1 x 1/8" TRS MIDI connector

USB port

Interface type TYPE-C connector
USB Audio USB 2.0, 2 in 2 out, 44.1 - 192 kHz, 24 bit

EXP port

Interface type 1 x 1/4" TRS connector for external pedal
(for 10 - 100 kOhm TRS expression pedals)

General

Power Supply

9V 3A, center negative

Battery (GS1000 Li)

Li-ion, rechargeable, 4750 mAh, 35.15 Wh, 7.4 V

Battery life (GS1000 Li)

Approx. 6 hours (25°C, 50% screen and ambient light brightness)

Charging time (GS1000 Li)

Approx. 2.5 h (using original adapter, device turned off)

Dimensions

240 mm × 161 mm × 67 mm (LxWxH)

Weight

GS1000: 1.23 kg / GS1000 Li: 1.37 kg

Accessories

Power Adapter, USB Cable, MIDI Adapter Cable, Quick Guide

Disclaimer: Parameter updates will not be notified separately.

Dynamic modules

Effect Description		
No.	Model name	Description
1	S-Comp	Dual-parameter adjustable compressor.
2	Red Comp	Dual-parameter compressor.
3	Yellow Comp	Based on MOOER® YELLOW COMP compressor with four parameters.
4	Blue Comp	Compressor based on MOOER® BLUE COMP with four parameters.
5	Boost Comp	Compressor / Booster effect with three-band equalization.
6	L-Studio Comp	Vintage analog studio compressor.
7	Deluxe Comp	Modern analog studio compressor.
8	3-Band Comp	80s studio digital compressor.
9	Limit	Dual-parameter limiter.
10	Blood Comp	Three parameter compressor with adjustable blend ratio.
11	Noise Killer	Hard noise gate based on the Mooer® Micro Noise Killer. The effect solves noise issues quickly and efficiently with simple threshold adjustments.
12	Intel Reducer	Unlike conventional noise gates, this works by separating the conventional signal from the white noise in the signal and eliminating the white noise to achieve noise reduction while maintaining natural decay. This module is recommended for use before distortion effects or speaker simulation.
13	Noise Gate	Four parameter studio noise gate. The user can adjust the effective threshold according to the current noise level, then adjust the appropriate attack and release according to their needs, and finally select the appropriate damping.

Parameter Descriptions		
No.	Parameter	Description
1	Sensitivity	Adjusts the amount of compression. 0 = no compression.
2	Output	Adjusts the output volume of the compressor.
3	Attack	The startup time of the dynamic effect after the signal exceeds the set threshold. 100 = slowest attack, 0 = fastest attack.
4	Ratio	Compression Ratio. The ratio of input level to output level after the threshold is exceeded. A larger ratio produces a more pronounced compression effect, to a certain extent.
5	Threshold	Level threshold for triggering dynamic effects. The smaller the value, the easier it is to trigger, and at approximately 0 dB it is turned off.
6	Depth	Intel Reducer module's white noise suppression strength, the larger the value, the stronger the suppression strength.
7	Comp	Adjusts the amount of compression in a compression module. The larger the value, the more obvious the compression effect.
8	Low	Low frequency adjustment for the Boost compressor.
9	High	High frequency adjustment for the Boost compressor.
10	Gain	Adjusts gain at the output of the compressor.
11	Peak Reduction	Adjusts the amount of compression.
12	Mix	Mixing ratio of uncompressed signal and compressed signal. 0 = uncompressed signal only, 100 = compressed signal only
13	Release	The time it takes for the signal to return to normal from the compressed state after the input level falls below the set threshold. The larger the value, the longer the time.
14	Low Threshold	Low frequency threshold for the 3-band compressor.
15	Low Gain	Low frequency gain for the 3-band compressor.
16	Mid Threshold	Mid-range frequency threshold for the 3-band compressor.

17	Mid Gain	Mid-range gain for the 3-band compressor.
18	High Threshold	High frequency threshold for the 3-band compressor.
19	High Gain	High frequency gain for the 3-band compressor.
20	Sustain	Adjusts the amount of compression.
21	Blend	Adjusts the volume of the compressed signal. 0 = uncompressed signal only, 100 = compressed signal only
22	Damp	Adjusts how much the gate attenuates the noise when it is closed.

Filter modules

Effect Description		
No.	Model name	Description
1	Cry Wah	Modeled after a GCB95.
2	535 Wah	Modeled after a modern 535Q.
3	846 Wah	Modeled after a hand wired 60's classic with Halo inductor.
4	847 Wah	Modeled after a vintage voiced remake.
5	Mae Wah	Modeled after a custom modern Wah.
6	Custom Wah	Studio rack style unit. Tailor your perfect Wah.
7	Auto Wah	Modulated automatic sweeping Wah.
8	Touch Wah	Dynamic envelope filter auto Wah.
9	Talk Wah Ah	Talking Wah algorithm from the MOOER® Red Kid.
10	Talk Wah Oh	Talking Wah algorithm from the MOOER® Red Kid.
11	Low Pass Filter	Static low frequency pass filter.
12	High Pass Filter	Static high frequency pass filter.
13	Q-Filter	Static notch filter (like a half cocked Wah pedal).

Parameter Description		
No.	Parameter	Description
1	Peak	Controls the height of the resonance peak.
2	Rate	Adjusts the speed of the position sweep LFO.
3	Range	Adjusts the range of the position sweep.
4	Q	The Q or "Quality factor" is the ratio of the resonant frequency to the bandwidth, between the upper and lower -3dB frequencies. In this particular application, you can think of the Q as the shape of your band pass filter. A low Q will have a wider, rounder shape and sound less pronounced. A high Q will have a narrower, sharper shape and sound more pronounced.
5	Mix	Sets the proportion of mix between the original (dry) and 'effected' (wet) signals. 0 is total dry signal, 100 is total wet signal.
6	Position	The position of the Wah in its pedal sweep. 0 is equal to heel down, 100 is equal to toe down. *Notes: If you want to use the EXP pedal to control the Wah sweep, assign "WAH > Position" as the function in the EXP menu. You can also turn on 'Toe switch' function to turn on/off the Wah module while you are pressing the EXP pedal.
7	Low Fc	Low frequency cut.
8	High Fc	High frequency cut.
9	Curve	Waveform of the position sweep LFO. Trig: Triangular wave. Sine: Sine wave. Step: Stepped PWM style wave. Rand: Random pattern.
10	Attack	Speed of the envelope. 100 is the fastest.
11	Sensitive	Sensitivity of the envelope.
12	Direction	Direction of the band pass filter sweep.
13	Level	Adjusts the volume level of modulation.

14	Depth	Adjusts the depth of modulation.
----	-------	----------------------------------

Overdrive modules

Effect Description		
No.	Model name	Description
1	Pure Boost	Based on MOOER® Pure Boost
2	Flex Boost	Based on MOOER® Flex Boost
3	Tube DR	Based on B.K. Butler® Tubedrive
4	808	Based on IBANEZ® TS808
5	OD250	Based on DOD® OD250
6	D-Drive	Based on Barber® Direct Drive
7	Black Rat	Based on ProCo® Rat
8	Grey Faze	Based on MOOER® Grey Faze
9	Muffy	Based on EHX® Big Muff
10	Fuzz Department	Based on ZVEX® Fuzz Factory
11	MTL Zone	Based on BOSS® Metal Zone
12	MTL Master	Based on Digitech® Metal Master
13	Obsessive Dist	Based on Fulltone® OCD
14	Jimmy OD	Based on Paul Cochrane® Timmy OD
15	Full Dr	Based on Fulltone® Fulldrive 2
16	Shred	Based on Marshall® Shred Master
17	Beebee Pre	Based on Xotic® BB Preamp
18	Beebee+	Based on Xotic® BB Plus
19	Riet	Based on Suhr® Riot
20	Tight DS	Based on Amptweaker® Tight Rock
21	Full DS	Based on Fulltone® GT-500
22	Gold Clon	Based on Klon® Centaur Gold
23	VX Tube OD	Based on VOX® Tube OD
24	Tight Metal	Based on Amptweaker® Tight Metal
25	The Juicer	Based on MOOER® The Juicer
26	Rumble Drive	Based on MOOER® Rumble Drive
27	Solo	Based on MOOER® Solo
28	Blues Mood	Based on MOOER® Blues Mood
29	Blues Crab	Based on MOOER® Blues Crab
30	Blade	Based on MOOER® Blade
31	Hustle Drive	Based on MOOER® Hustle Drive
32	ROD 881	Based on MAXON® ROD-881
33	RED AT	Based on JHS® The AT
34	ODR1	Based on NOBELS® ODR-1
35	BE OD	Based on FRIEDMAN® BE-OD

Parameter Description		
No.	Parameter	Description
1	Gain	Adjusts the input gain and drive level.
2	Tone	Adjusts the tone color.
3	Vol	Adjusts the output volume level.

Note: The names of the manufacturers and products mentioned in this manual are the property of their respective companies and are used here only to illustrate the types of effect sounds simulated in this product.

Amplifier modules

Effect Description (Classic)		
No.	Model name	Description
1	65 US DLX	Based on Fender® 65 Deluxe Reverb (preamp only)
2	65 US TW	Based on Fender® 65 Twin Reverb (preamp only)
3	59 US BASS	Based on Fender® 59 Bassman (preamp only)
4	US Sonic	Based on Fender® Super Sonic (preamp only)
5	US BLUES CL	Based on Fender® Blues Deluxe Clean Setting (preamp only)
6	US BLUES OD	Based on Fender® Blues Deluxe Overdrive Setting (preamp only)
7	E650 CL	Based on ENGL® E650 Clean Setting (preamp only)
8	Powerbell CL	Based on ENGL® Powerball E645 Clean Setting (preamp only)
9	Blacknight CL	Based on ENGL® Blackmore Signature Clean Setting (preamp only)
10	MARK III CL	Based on MESA Boogie® MARK III Clean Setting (preamp only)
11	MARK V CL	Based on MESA Boogie® MARK V Clean Setting (preamp only)
12	Tri Rec CL	Based on MESA Boogie® Triple Rectifier Clean Setting (preamp only)
13	Rockvrb CL	Based on Orange® Rockverb Clean Setting (preamp only)
14	DR ZEE 18 JR	Based on DR.Z® Maz18 Jr (preamp only)
15	DR ZEE Reck	Based on DR.Z® Z-Wreck (preamp only)
16	JET 100H CL	Based on Jet City® JCA100H Clean Setting (preamp only)
17	JAZZ 120	Based on Roland® JC-120 (preamp only)
18	UK 30 CL	Based on VOX® AC30 Clean Setting (preamp only)
19	UK 30 OD	Based on VOX® AC30 Overdrive Setting (preamp only)
20	HWT 103	Based on Hiwatt® DR-103 (preamp only)
21	PV 5050 CL	Based on Peavey® 5150 Clean Setting (preamp only)
22	Regal Tone CL	Based on Tone King® Falcon Rhythm Setting (preamp only)
23	Regal Tone OD1	Based on Tone King® Falcon Tweed Setting (preamp only)
24	Carol CL	Based on Two Rock® Coral Clean Setting (preamp only)
25	Cardeff	Based on Two Rock® Cardiff (preamp only)
26	EV 5050 CL	Based on EVH® 5150 Clean Setting (preamp only)
27	HT Club CL	Based on Blackstar® HT Stage 100 Clean Setting (preamp only)
28	Hugen CL	Based on Diezel® Hagen Clean Setting (preamp only)
29	Koche OD	Based on Koch® Powertone Overdrive Setting (preamp only)
30	J800	Based on Marshall® JCM800 (preamp only)
31	J900	Based on Marshall® JCM900 (preamp only)
32	PLX 100	Based on Marshall® Plexi 100 (preamp only)
33	E650 DS	Based on Engl® E650 Distortion Setting (preamp only)
34	Powerbell DS	Based on ENGL® Powerball E645 Distortion Setting (preamp only)
35	Blacknight DS	Based on ENGL® Blackmore Signature Distortion Setting (preamp only)
36	MARK III DS	Based on MESA Boogie® MARK III Distortion Setting (preamp only)
37	MARK V DS	Based on MESA Boogie® MARK V Distortion Setting (preamp only)
38	Tri Rec DS	Based on MESA Boogie® Triple Rectifier Distortion Setting (preamp only)
39	Rockvrb DS	Based on Orange® Rockverb Distortion Setting (preamp only)
40	Citrus 30	Based on Orange® AD30 (preamp only)
41	Citrus 50	Based on Orange® OR50 (preamp only)
42	Slow 100 CR	Based on Soldano® SLO-100 Crunch Setting (preamp only)
43	Slow 100 DS	Based on Soldano® SLO-100 Distortion Setting (preamp only)
44	Jet 100H OD	Based on Jet City® JCA100H Overdrive Setting (preamp only)
45	PV 5050 DS	Based on Peavey® 5150 Distortion Setting (preamp only)
46	Regal Tone OD2	Based on Tone King® Falcon Lead Setting (preamp only)

47	Carol OD	Based on Two Rock® Coral Overdrive Setting (preamp only)
48	EV 5050 DS	Based on EVH® 5150 Distortion Setting (preamp only)
49	Ht Club DS	Based on Blackstar® HT Stage 100 Distortion Setting (preamp only)
50	Hugen OD	Based on Diezel® Hagen Overdrive Setting (preamp only)
51	Hugen DS	Based on Diezel® Hagen Distortion Setting (preamp only)
52	Koche DS	Based on Koch® Powertone Distortion Setting (preamp only)

Effect Description (Boutique preamps)		
No.	Model name	Description
1	62 US DX	Based on Fender® Brownface Deluxe (preamp only)
2	55 US TD	Based on Fender® Tweed Deluxe 1955 (preamp only)
3	59 US Bass	Based on Fender® 1959 Bassman (preamp only)
4	UK30 CL	Based on VOX® AC30 Clean Setting (preamp only)
5	UK30 CR	Based on VOX® AC30 Overdrive Setting (preamp only)
6	UK30 DS	Based on VOX® AC30 Distortion Setting (preamp only)
7	Matchbox 30 CL	Based on Matchless® C30 Clean Setting (preamp only)
8	Matchbox 30 OD	Based on Matchless® C30 Crunch Setting (preamp only)
9	Regal Tone SK CL	Based on Tone King® Sky King Clean Setting (preamp only)
10	Regal Tone SK CR	Based on Tone King® Sky King Crunch Setting (preamp only)
11	CAA OD100 CH1	Based on Custom Audio® OD100 Clean Setting (preamp only)
12	CAA OD100 CH2	Based on Custom Audio® OD 100 Crunch Setting (preamp only)
13	CAA OD100 CH3	Based on Custom Audio® OD100 Distortion Setting (preamp only)
14	SPT 100 CL	Based on Suhr® PT100 Clean Setting (preamp only)
15	SPT 100 DS	Based on Suhr® PT100 Distortion Setting (preamp only)
16	Rock Vrb CL	Based on Orange® Rockerverb Clean Setting (preamp only)
17	Rock Vrb DS	Based on Orange® Rockerverb Distortion Setting (preamp only)
18	J800 CL	Based on Marshall® JCM800 Clean Setting (preamp only)
19	J800 CR	Based on Marshall® JCM800 Crunch Setting (preamp only)
20	J800 DS	Based on Marshall® JCM800 Distortion Setting (preamp only)
21	PLX 100 CL	Based on Marshall® PLEXI 100 Clean Setting (preamp only)
22	PLX 100 DS	Based on Marshall® PLEXI 100 Distortion Setting (preamp only)
23	EV 5050 CH1	Based on EVH® 5150 III GREEN Channel (preamp only)
24	EV 5050 CH2	Based on EVH® 5150 III BLUE Channel (preamp only)
25	EV 5050 CH3	Based on EVH® 5150 III RED Channel (preamp only)
26	Cali BLD CL	Based on Mesa Boogie® Rectifier Badlander Clean Setting (preamp only)
27	Cali BLD CR	Based on Mesa Boogie® Rectifier Badlander Crunch Setting (preamp only)
28	Cali BLD DS	Based on Mesa Boogie® Rectifier Badlander Distortion Setting (preamp)

Effect Description (Boutique Full Amps)		
No.	Model name	Description
1	55 US TD	Based on Fender® Tweed Deluxe 1955 (complete amp)
2	59 US Bass	Based on Fender® 1959 Bassman (complete amp)
3	UK30 CL	Based on VOX® AC30 Clean Setting (complete amp)
4	UK30 CR	Based on VOX® AC30 Crunch Setting (complete amp)
5	UK30 DS	Based on VOX® AC30 Distortion Setting (complete amp)
6	ODS 100 CL	Based on Dumble® ODS Clean Setting (complete amp)
7	ODS 100 CR	Based on Dumble® ODS Crunch Setting (complete amp)
8	ODS 100 DS	Based on Dumble® ODS Distortion Setting (complete amp)
9	Dividers CL	Based on Divided By 13® Clean Setting (complete amp)
10	Dividers DS	Based on Divided By 13® Distortion Setting (complete amp)

11	CAA OD100 CH1	Based on Custom Audio® OD100 Clean Setting (complete amp)
12	CAA OD100 CH2	Based on Custom Audio® OD100 Crunch Setting (complete amp)
13	CAA OD100 CH3	Based on Custom Audio® OD100 Distortion Setting (complete amp)
14	Rock Vrb CL	Based on Orange® Rockerverb Clean Setting (complete amp)
15	Rock Vrb DS	Based on Orange® Rockerverb Distortion Setting (complete amp)
16	J800 CL	Based on Marshall® JCM800 Clean Setting (complete amp)
17	J800 CR	Based on Marshall® JCM800 Crunch Setting (complete amp)
18	J800 DS	Based on Marshall® JCM800 Distortion Setting (complete amp)
19	PLX 100 CL	Based on Marshall® Plexi 100 Clean Setting (complete amp)
20	PLX 100 DS	Based on Marshall® Plexi 100 Distortion Setting (complete amp)
21	EV 5050 CH1	Based on EVH® 5150 III Green Channel (complete amp)
22	EV 5050 CH2	Based on EVH® 5150 III Blue Channel (complete amp)
23	EV 5050 CH3	Based on EVH® 5150 III Red Channel (complete amp)
24	Cali BLD CL	Based on Mesa Boogie® Rectifier Badlander Clean Setting (compl. amp)
25	Cali BLD CR	Based on Mesa Boogie® Rectifier Badlander Crunch Setting (compl. amp)
26	Cali BLD DS	Based on Mesa Boogie® Rectifier Badlander Distortion Setting (cpl. amp)

Effect Description (Bass Amps)		
No.	Model name	Description
1	Ampeg 20D	Based on Ampeg® 20D
2	Ampeg B18 CL	Based on Ampeg® B18 Clean Setting
3	Ampeg SV4T	Based on Ampeg® SVT 4 Pro
4	Ampeg SVT VALVE	Based on Ampeg® SVT 7 Pro
5	Markbass 500	Based on Markbass® R500
6	Markbass 501	Based on Markbass® TA501
7	Akuila 750 CL	Based on Aguilar® DB750 Clean Setting
8	Akuila 750 DS	Based on Aguilar® DB750 Distortion Setting
9	Akuila 751	Based on Aguilar® DB751 Distortion Setting
10	Basser Crunch	Based on Dark Glass® B7K

Parameter Description		
No.	Parameter	Description
1	Gain	Adjusts the input gain and drive level.
2	Bass	Adjusts the low frequency level.
3	Mid	Adjusts the middle frequency level.
4	Treble	Adjusts the high frequency level.
5	Brightness	Adjusts the higher frequencies of the AMP block.
6	Master	Final output level of the AMP block.

Note: The names of the manufacturers and products covered in this manual are the property of their respective companies, and are used here only for the purpose of illustrating the types of effect tones simulated in this product.

Poweramp Modules

Effect Description		
No.	Model name	Description
1	Normal el34	Based on EL34 power tube.
2	Normal el84	Based on EL84 power tube.
3	Normal 6L6	Based on 6L6 power tube.
4	Normal 6v6	Based on 6V6 power tube.
5	Doctor 3 el84	Based on Dr.Z® Z-Wreck EL84 power tube.
6	Badger el34	Based on Suhr® PT100 power tube.
7	Uk Gold el34	Based on Marshall® JVM 410H power tube.
8	Cali 6L6	Based on Mesa Boogie® Triple Rectifier power tube.
9	US DLX 6L6	Based on Fender® Blues Deluxe power tube.
10	JJ el84	Based on JJ® EL84 power tube.
11	Baby Bomb	Based on Mooer® Baby Bomb.

Parameter Description		
No.	Parameter name	Description
1	Power Amp Input	Adjusts the input level of the power amp.
2	Presence	Adjusts the high frequencies of the power amp (about 8 kHz).
3	Bias	Adjusts the simulated tube bias of the power amp.

Cabinet modules

Effect Description (Classic)		
No.	Model name	Description
1	Regal Tone 110	Based on Tone King® Falcon 110 Cabinet
2	US DLX 112	Based on Fender® 65 Deluxe Reverb 112 Cabinet
3	Sonic 112	Based on Fender® Super Sonic 112 Cabinet
4	Blues 112	Based on Fender® Blues Deluxe 112 Cabinet
5	Mark 112	Based on Mesa Boogie® Mark 112 Cabinet
6	Dr Zee 112	Based on DR.Z® MAZ 112 Cabinet
7	Cardiff 112	Based on Two Rock® 112 Cabinet
8	US TW 212	Based on Fender® 65 Twin Reverb 212 Cabinet
9	Citrus 212	Based on Orange® PPC 212 Cabinet
10	DR ZEE 212	Based on DR.Z® Z-Wreck 212 Cabinet
11	Jazz 212	Based on Roland® JC120 212 Cabinet
12	UK 212	Based on VOX® AC30 212 Cabinet
13	Tow Stones 212	Based on Two Rock® 212 Cabinet
14	US Bass 410	Based on Fender® 59 Bassman 410 Cabinet
15	1960 412	Based on Marshall® 1960A 412 Cabinet
16	Eagle p412	Based on ENGL® Pro XXL 412 Cabinet
17	Eagle s412	Based on ENGL® Vintage XXL 412 Cabinet
18	Rec 412	Based on Mesa Boogie® Rectifier Standard 412 Cabinet
19	Citrus 412	Based on Orange® PPC 412 Cabinet
20	Slow 412	Based on Soldano® Slo 412 Cabinet
21	HWT 412	Based on Hiwatt® AP412 Cabinet
22	PV 5050 412	Based on Peavey® 5150 412 Cabinet
23	EV 5050 412	Based on EVH® 5150 412 Cabinet
24	HT 412	Based on Blackstar® HTV 412 Cabinet
25	Diesel 412	Based on Diezel® Hagen 412 Cabinet

Effect Description (Boutique)		
No.	Model name	Description
1	US DLX 112	Based on Fender® Deluxe 112 Cabinet
2	US TWN 212	Based on Fender® Twin Reverb 212 Cabinet
3	US Bass 410	Based on Fender® Bassman 410 Cabinet
4	UK 212	Based on VOX® Silver Alnico 212 Cabinet
5	Matchbox 30 112	Based on Matchless® C30 112 Cabinet
6	Regal Tone FLN 110	Based on Toneking® Falcon 110 Cabinet
7	Regal Tone SK 112	Based on Toneking® Sky King 112 Cabinet
8	Custom 112	Based on Custom Audio® 112 Cabinet
9	Custom 212	Based on Custom Audio® 212 Cabinet
10	Custom 412	Based on Custom Audio® 412 Cabinet
11	SPT 112	Based on Suhr® PT100 112 Cabinet
12	SPT 212	Based on Suhr® PT100 212 Cabinet
13	SPT 412	Based on Suhr® PT100 412 Cabinet
14	CITRUS 112	Based on Orange® PPC 112 Cabinet
15	CITRUS 212	Based on Orange® PPC 212 Cabinet
16	CITRUS 412	Based on Orange® PPC 412 Cabinet
17	1960 412 A	Based on Marshall® 1960A 4x12 Cabinet
18	1960 412 B	Based on Marshall® 1960TV 412 Cabinet
19	1960 412 C	Based on Marshall® 1960BV 412 Cabinet
20	EV 5050 212	Based on EVH® 5150III 212 Cabinet
21	EV 5050 412	Based on EVH® 5150III 412 Cabinet
22	Cali 412 A	Based on Mesa Boogie® 4x12 Recto® Traditional Slant Cabinet
23	Cali 412 B	Based on Mesa Boogie® 4x12 Recto® Traditional Straight Cabinet
24	Cali 412 C	Based on Mesa Boogie® Road King® 4x12 Straight Cabinet
25	CT-SupBMK112	Based on Supro® Black Magick 1x12 Cabinet (ChopTones active)
26	CT-FendS212	Based on Fender® Super Sonic 2x12 Cabinet (ChopTones active)
27	CT-FendTW212	Based on Fender® Twin Reverb 65 Reissue 2x12 Cabinet (ChopTones active)
28	CT-Fend67212	Based on Fender® 1967 Bassman 2x12 Cabinet (ChopTones active)
29	CT-BritJV212	Based on Marshall® JVM 2x12 Cabinet (ChopTones active)
30	CT-Brit412	Based on Marshall® 1960 4x12 Cabinet (ChopTones active)
31	CT-BritJ412	Based on Marshall® 1982 4x12 Cabinet (ChopTones active)
32	CT-Bogie212	Based on Mesa Boogie® 2x12 Cabinet (ChopTones active)
33	CT-BogieLS212	Based on Mesa Boogie® Lonestar 2x12 Cabinet (ChopTones active)
34	CT-BogOS412	Based on Mesa Boogie® OS 4x12 Cabinet (ChopTones active)
35	CT-Vocs212	Based on VOX® BNX 2x12 Cabinet (ChopTones active)
36	CT-Barb212	Based on Mezzabarba® 2x12 Cabinet (ChopTones active)
37	CT-Fram212	Based on Framus® CB 2x12 Cabinet (ChopTones active)
38	CT-Kox212	Based on Koch® Multitone 2x12 Cabinet (ChopTones active)
39	CT-Mgan212	Based on Morgan® Vertical 2x12 Cabinet (ChopTones active)
40	CT-Edd412	Based on EVH® 5150III 4x12 Cabinet (ChopTones active)
41	CT-Fried412	Based on Friedman® 4x12 Cabinet (ChopTones active)
42	CT-Gas412	Based on Diezel® 4x12 Cabinet (ChopTones active)
43	CT-Hess212	Based on Hesu® Modern 2x12 Cabinet (ChopTones active)
44	CT-Hess412	Based on Hesu® 4x12 Cabinet (ChopTones active)
45	CT-HW412	Based on Hiwatt® 4x12 Cabinet (ChopTones active)
46	CT-HK412	Based on Hughes&Kettner® Triamp 4x12 Cabinet (ChopTones active)
48	CT-OR412	Based on Orange® PPC412 4x12 Cabinet (ChopTones active)

49	CT-PvyIn212	Based on Peavey® Invective 2x12 Cabinet (ChopTones active)
50	CT-Pvy50412	Based on Peavey® 5150 4x12 Cabinet (ChopTones active)
51	CT-River412	Based on Rivera® 4x12 Cabinet (ChopTones active)
52	CT-Sold412	Based on Soldano® 4x12 Cabinet (ChopTones active)
53	CT-VTH412	Based on VHT® 4x12 Cabinet (ChopTones active)
54	CT-Win412	Based on Victory® 4x12 Cabinet (ChopTones active)

Effect Description (Bass Cabinets)		
No.	Model name	Description
1	SV810 U47	Based on the Ampeg® SVT-810E cabinet (Neumann® U47 microphone)
2	SV810 7B	Based on the Ampeg® SVT-810E cabinet (Shure® SM7B microphone)
3	SV810 121	Based on the Ampeg® SVT-810E cabinet (Royer® R-121 microphone)
4	HK U47	Based on the Hartke® 45XL cabinet (the Neumann® U47 microphone)
5	HK U7B	Based on Hartke® 45XL cabinet (Shure® SM7B microphone)
6	HK 121	Based on Hartke® 45XL cabinet (Royer® R-121 microphone)
7	HK 421	Based on Hartke® 45XL cabinet (Sennheiser® MD-421 microphone)
8	Akuila U47	Based on Aguilar® DB115 cabinet (Neumann® U47 microphone)
9	Akuila 7B	Based on Aguilar® DB115 cabinet (Shure® SM7B microphone)
10	Basser 121	Based on Aguilar® DB115 cabinet (Royer® R-121 microphone)

Parameter Description		
No.	Parameter	Description
1	Low Cut	Low frequency cut after the microphones
2	High Cut	High frequency cut after the microphones
3	Early Reflection	Adds a very slight delay for indoor sound and feel. 0 = no reflection.
4	Sample	Adjusts the sample rate
5	Output	Adjust the output volume level of the module.

Note: The names of the manufacturers and products covered in this manual are the property of their respective companies, and are used here only for the purpose of illustrating the types of effect tones simulated in this product.

Equalizer modules

Effect Description		
No.	Model name	Description
1	3 bands EQ	Simple amp style 3-band EQ.
2	5 Bands EQ	Simple amp style 5-band EQ.
3	MOOER HM	Stompbox style 5-band EQ for heavy guitar.
4	MOOER B	Stompbox style 6-band EQ for guitar.
5	MOOER G6	Stompbox style 6-band EQ for guitar.
6	MOOER G10	Stompbox style 10-band EQ for guitar.
7	Custom EQ	Stompbox style 3-band EQ with adjustable frequency bands.
8	STUDIO EQ Pro	Fully customizable parametric EQ.
9	AI EQ Master	AI EQ module with advanced artificial intelligence program.

Parameter Description		
No.	Parameter	Description
1	100Hz	Adjusts the gain level at 100 Hz.
2	630Hz	Adjusts the gain level at 630 Hz.
3	1.6kHz	Adjusts the gain level at 1600 Hz.
4	4kHz	Adjusts the gain level at 4000 Hz.
5	Output	Adjusts the output level.
6	Low Gain	Adjusts the gain level of the low frequencies.
7	Low Freq	Specifies the center of the custom low frequency range that will be adjusted by the Low Gain.
8	Mid Gain	Adjusts the gain level of the mid frequencies.
9	Mid Freq	Specifies the center of the custom middle frequency range that will be adjusted by the Mid Gain.
10	High Gain	Adjusts the gain level of the high frequencies.
11	High Freq	Specifies the center of the custom high frequency range that will be adjusted by the High Gain.
12	Low	Adjusts the gain level of the low frequencies.
13	Mid	Adjusts the gain level of the mid frequencies.
14	High	Adjusts the gain level of the high frequencies.
15	Output	Adjusts the output level.
16	Band 1 Gain	Adjusts the Band 1 gain level.
17	Band 1 Freq	Adjusts the center of the Band 1 frequency range that will be adjusted by the Band 1 Gain.
18	Band 1 Q	Adjusts the width of the area affected by the EQ centered at the freq. Higher values will narrow the area.
19	Band 2 Gain	Adjusts the Band 2 gain level.
20	Band 2 Freq	Adjusts the center of the Band 2 frequency range that will be adjusted by the Band 2 Gain.
21	Band 2 Q	Adjusts the width of the area affected by the EQ centered at the freq. Higher values will narrow the area.
22	Band 3 Gain	Adjusts the Band 3 gain level.
23	Band 3 Freq	Adjusts the center of the Band 3 frequency range that will be adjusted by the Band 3 Gain.
24	Band 3 Q	Adjusts the width of the area affected by the EQ centered at the freq. Higher values will narrow the area.
25	Band 4 Gain	Adjusts the Band 4 gain level.
26	Band 4 Freq	Adjusts the center of the Band 4 frequency range that will be adjusted by the Band 4 Gain.

27	Band 4 Q	Adjusts the width of the area affected by the EQ centered at the freq. Higher values will narrow the area.
28	Low Cut	Sets the frequency at which the low cut filter begins to take effect.
29	High Cut	Sets the frequency at which the high cut filter begins to take effect.
30	Type	Choose the type of your music (Clean/Drive/Distortion).
31	Genre	Choose the genre of your music (Pop/Jazz/Rock/Blues/Funk/Metal)
32	Slot	The slot for storing the preset in the GS1000.

FX Loop module

Effect Description		
No.	Model name	Description
1	Fx Loop	Module that can be used to integrate your favorite external effects and preamps into the signal chain, or to integrate the GS1000 into creative and complex setups.
2	Fx Send	The normal Fx Loop module with only the "Send" function, you can use it to send the internal signal to an external device.
3	Fx Return	The normal Fx Loop module with only the "Return" function, you can use it to insert the signal from an external device into the internal effect chain.

Parameter Description		
No.	Parameter	Description
1	Type	Choose between Send or Return.
2	Mode	Choose between serial effects loop and parallel effects loop.
3	Dry/Wet	Progressively adjusts the wet/dry mix when in parallel mode. 100% Wet will send 100% of the signal through the FX LOOP just like Serial mode. 100% Dry will bypass the FX LOOP completely.
4	Send Level	Adjusts the volume level from the effects loop send output.
5	Return Level	Adjusts the recovery level at the effects loop return inputs.

Modulation modules

Effect Description		
No.	Model name	Description
1	Phaser	Based on the MOOER® Ninety Orange.
2	Step phaser	Square wave phase shifter.
3	Fat Phaser	Low frequency phase shifter.
4	6 Stage Analog Phaser	Six stages phase shifter.
5	12 Stage Analog Phaser	Twelve stages phase shifter.
6	Dual Phaser	Dual channel phase shifter.
7	Modern Phaser	Modern sound phase shifter.
8	Flanger	Based on the MOOER® E-Lady.
9	Jet Flanger	Based on the MOOER® Jet Flanger.
10	Flanger Pro	Professional flanger effect with more parameter controls.
11	Triple Flanger	Rich multi-stage flanger.
12	Modern Flanger	Modern sound flanger.
13	Tremolo	Based on the MOOER® Trelicopter.
14	Optical Tremolo	Simulates a device that reads a pattern printed on a rotating disc and converts it into a volume-modulating "tremolo" sound.
15	60s Tremolo	Pure vintage 60s sound tremolo.
16	Stutter	Choppy cut off filter.

17	Panner	Pans through the left and right phase shift to achieve a different stereo effect.
18	Vibrato	Pitch modulation.
19	Rotary	Simulates a vintage Leslie rotary speaker.
20	Modern Rotary	Modern sounding rotary effect.
21	Ana Chorus	Stompbox style analog chorus.
22	70s Chorus	70s style sound analog chorus.
23	Tri Chorus	Rich multi-stage chorus.
24	Detune	Fine-tuned pitch adjustment.
25	Octave	Adds a note one octave lower or higher.
26	Ring	Ring modulator.
27	Lofi	Low sampling rate filter.
28	Poly Shift	Poly pitch shifter.
29	Slow Gear	Auto volume swell.
30	Harmony	Harmonic effect.

Effect Description (V2)		
No.	Model name	Description
1	60s Vibe	Analog 60s surround sound effect.
2	Double	Multiple Sound Overlay Effects.
3	Stereo Rotary	Rotary effect with Strong Stereo Sound.

Parameter Description		
No.	Model name	Description
1	Rate	Adjusts the speed of modulation.
2	Level	Adjusts the level of modulation.
3	Depth	Adjusts the depth of modulation.
4	Tone	Adjusts the tone of modulation.
5	Mix	Sets the proportion between the original signal (dry) and the effect signal (wet). 0 is 100% dry, 100 is 100% wet.
6	Feedback	Adjusts the volume that is returned to the input. Higher settings will result in more delay repeats.
7	Pitch	Sets the pitch shift value. (Detune : -100 cents to 100 cents; Poly Shift: -1 oct to +1 oct)
8	Sample	Adjusts the sample rate of the Lofi effect.
9	Bit	Adjusts the bit rate of the Lofi effect.
10	Rise	Adjusts the time needed for the volume to reach its maximum. 100 is the slowest.
11	Sweep	Moves the frequency response pattern through a six-octave or twelve-octave range.
12	Resonance	Changes the amplitude and sharpness of the frequency response peaks.
13	Delay	Sets the delay time for the flanger.
14	Manual	Adjusts the depth of modulation.
15	Width	Adjusts the LFO width of the flanger.
16	Speed	Adjusts the speed of modulation.
17	Intensity	Sets the Modulation amount.
18	Duty	Adjusts the ratio of the left panning duration to the whole panning period. 0 = shortest duration, 50 = left duration : right duration = 1:1, 100 = longest duration.
19	Sub	Adjusts the volume of the lower octave of the Octave effect.
20	Sub Tone	Adjusts the tone of the lower octave of the Octave effect.
21	Upper	Adjusts the volume of the upper octave of the Octave effect.

22	Upper Tone	Adjusts the tone of the upper octave of the Octave effect.
23	Dry	Adjusts the volume of the dry signal.

Time delay modules

Effect Description		
No.	Model name	Description
1	Digital	Recreates the crystal-clear repeats of the 80's delay units.
2	Analog	Modeled after classic stompbox delays with BB chips.
3	Real Echo	Realistic and natural echoes.
4	Tape	Recreates swirly 70's tape echo.
5	Mod	Digital Delay with modulated repeats.
6	Reverse	Clear reverse delay.
7	Dynamic	Digital Delay which responds to instrument dynamics.
8	Pingpong	Normal Ping Pong sound stereo delay.
9	Crystal	Delay with shimmer harmonization and modulation sound mixed in.
10	Rainbow	Special effect pitch Delay with modulation.
11	Sweep	Delay with a modulated envelope reverb.
12	Dual Delay	2 clear delays with independent controls.
13	Multi Tap Delay	3 clear delays with independent controls.
14	Vintage Delay	Delay with low-bit effect mixed in.
15	Galaxy Delay	Delay with swelled repeats and a light modulation.
16	Fuzz Delay	Delay with classic stompbox Fuzz mixed in.

Effect Description (V2)		
No.	Model name	Description
1	Studio	Studio-Delay simulation.
2	Morph PingPong	Smoothly transforming stereo ping-pong delay.
3	Liquid	Reproduces the echo tones of real space.

Parameter Description		
No.	Parameter	Description
1	Level	Sets the independent delay level with independent level parameter.
2	Feedback	Adjusts the number of delay repeats.
3	Time	Adjusts the delay repeat time in Milliseconds / Sets the delay repeat time in relation to the preset tempo (Tempo Sync On).
4	Depth	Adjusts the modulation width of the delay repeats.
5	Rate	Adjusts the modulation speed of the delay repeats.
6	Tempo Sync (off/on)	Activates preset tempo synchronization and sub-division parameter.
7	Trail (off/on)	Activates the trail function for some effects.
8	Mod Rate	Adjusts the modulation width of the delay repeats.
9	Mode Depth	Adjusts the depth of the delay repeats.
10	High Cut	Sets a high frequency EQ shelf for the delay repeats.
11	Low Cut	Sets a low frequency EQ shelf for the delay repeats.
12	Threshold	Sets the envelope detection level of the dynamic delay.
13	Mod Output	Adjusts the output level of the modulation.
14	Filter (lp/bp/hp)	Choose the type of the filter envelopes. (lp: low pass / bp: band pass / hp: high pass).
15	Range	Range of the sweep.
16	Pan	Pans the delay effect left (L), right (R) or centre.
17	Bit	Adjusts the sampling accuracy of the delay repeats.

18	S-Rate	Adjusts the sampling rate of the delay repeats.
19	Attack	Adjusts the speed of the GALAXY sound. 100 is the fastest.
20	Gain	Adjusts amount of distortion of the fuzz.
21	Fuzz Level	Adjusts the mix level of the fuzz.
22	Tone	Adjusts the EQ of the fuzz.
23	Cab	Adds tone compensation to the fuzz for output to full range rigs.
24	Mix Ratio	The mix ratio of the delay effect: Mix=0 for pure dry sound, Mix=100 for pure wet sound.
25	Effect Mode (Mono/Stereo)	Switches between Stereo and Mono output.
26	Modulation Effect Volume	Adjust the volume level of the modulation effect of the partial delay, the larger the value, the more obvious the effect.
27	Saturation Gain	Adjust the tube gain for analogue saturation.

Reverb modules

Effect Description		
No.	Model name	Description
1	Room	Small room reverb
2	Hall	Concert hall reverb
3	Plate	Studio style plate reverb
4	Spring	Classic spring reverb tank
5	Mod	Reverb with modulation effect
6	Filter Reverb	Reverb with static filter effect
7	Fl-Reverb	Reverb with flange effect
8	Reverse Reverb	Backwards Reverb
9	Swell Reverb	Brings in the reverb gradually behind the dry signal
10	Dist Reverb	Reverb with distortion
11	Shimmer	Simulates reverberation with a distinctively sparkling high-frequency range.

Effect Description (V2)		
No.	Model name	Description
1	Theater	Reverb in large, enclosed environments.
2	Chorus Reverb	Chorus is added to the Reverb sound for a detailed reverb effect.
3	Cathedral	Church Reverb for larger spaces with longer decay times.

Parameter Description		
No.	Model name	Description
1	Pre (Pre-Delay)	Delay time before the first reflections can be heard.
2	Level	Adjusts the effect level.
3	Decay	Length of the reverb trails.
4	Tone	Adjusts the tone of the reverb.
5	Mix	Mix rate of the dry signal and wet signal. 0 is 100% dry sound. 100 is 100% reverb sound.
6	Low Cut	Low frequency EQ shelf
7	High Cut	High frequency EQ shelf
8	Quality	Choose between standard quality and high quality. High quality uses more CPU%.
9	Spring Length	Simulated size of the springs in the spring tank.
10	Spring Depth	Mix of the spring sound in the reverb trails.
11	Rate	Adjusts modulation speed. 100 is the fastest

12	Depth	Adjusts the modulation width of the reverb trails.
13	Mod Level	Adjusts the modulation mix on the reverb trails.
14	Peak	Adjusts the frequency of the filter peak
15	Q	Filter bandwidth. High Q = narrow bandwidth.
16	Filter Level	Adjusts the volume level of the filter applied to the reverb trails.
17	Feedback	Adjusts the feedback intensity of the flanging.
18	Mod-Delay	Adjusts the feedback frequency of the flanging
19	Attack	Rate of automatic volume swell of the reverb effect. 100 is the fastest.
20	Gain	Adjusts amount of distortion.
21	Dist Level	Adjusts the mix level of the distortion
22	Cab	Adds tone compensation to the distortion for output to full range rigs.
23	Shimmer	Volume level of the shimmer harmonization.
24	Tail Hold (On/Off)	Activates the Trail feature (Spill-Over).
25	Effect Mode (Mono/Stereo)	Switches between Stereo and Mono output.

Note: The names of the manufacturers and products mentioned in this manual are the property of their respective companies and are used here only to illustrate the types of effect sounds simulated in this product.