

9000

ADVANCED GUITAR
EFFECTS PROCESSOR

ZTC

High-Tech Tools for Artistic Expression

BEDIENUNGSANLEITUNG

INHALTSVERZEICHNIS

Sicherheitsvorschriften	2
Vorsichtsmaßregeln	3
Erklärung der Terminologie	4
Bezeichnung und Funktion der Regler und Anschlüsse	6
Vorderseite	6
Rückseite	8
Rechte Geräteseite	8
Anschlußbeispiele	9
Spiel-Betriebsart	11
Wahl eines Patch-Programms	12
Ein- und Ausschalten des Verstärker-Simulators	12
Einstellen des Master-Lautstärkepegels	13
Umgehen der Effekte (Bypass-Zustand)	13
Stimmen von Musikinstrumenten	14
Kalibrieren der Stimmfunktion	15
Speichern eines Patch-Programms in einer anderen Speicherbank	16
Editier-Betriebsart	17
Aktivieren der Editier-Betriebsart	17
Editieren von Patch-Programmen	17
Ein- und Ausschalten eines Effektmoduls	21
Verwendung der Vergleichsfunktion	21
Speichern eines editierten Patch-Programms	22
Voreingestellte Patch-Programme	22
Rücksetzen aller Patch-Programm-Einstellungen auf den ursprünglichen Zustand (Initialize)	23
Effekttypen und Parameter	24
Anwendungsbeispiel:	
Fernbedienung mit einem Foot Controller	33
Anschließen des Foot Controllers	33
Wahl von Patch-Programmen	33
Umgehen der Effekte	34

Wir danken Ihnen für Ihre Wahl des **ZOOM 9000 Advanced Guitar Effects Processor** (im folgenden einfach als "der 9000" bezeichnet).

Der 9000 ist ein hochmodernes und vielseitiges Multi-Effektgerät, das die folgenden Besonderheiten und Funktionen bietet:

- Insgesamt 21 eingebaute individuelle Effekte, von denen bis zu fünf zu einem Multi-Effekt kombiniert und als Patch-Programme gespeichert werden können. Bis zu 20 Programme lassen sich speichern.
- Durch geeignete Effektwahl läßt sich der 9000 wie ein kompaktes Effektgerät einsetzen.
- Kompressor- und Verzerrungseffekte werden mit Hilfe von analogen Schaltkreisen erzeugt, was natürlich wirkende Sustain- und Verzerrungseffekte produziert.
- Eine eingebaute automatische Stimmfunktion erlaubt das Stimmen von angeschlossenen Instrumenten.
- Möglichkeit zur Wahl und Umgehung von Patch- Programmen mit dem Foot Controller FC01 (Sonderzubehör).

Bitte lesen Sie diese Bedienungsanleitung sorgfältig durch, um sich mit den vielfältigen Funktionen des Geräts vertraut zu machen. Damit stellen Sie sicher, daß Sie den 9000 optimal nutzen und über viele Jahre hinweg an diesem Gerät Freude haben.

BESCHEINIGUNG DES HERSTELLERS/IMPORTEURS

Hiermit wird bestätigt, daß der/die/das

Effekt Prozessor ZOOM9000

.....
(Gerät, Typ, Bezeichnung)

In Übereinstimmung mit den Bestimmungen der

VDE 0871 B, Amtsblatt 163/1984, Vfg. 1046

.....
(Amtsblattverfügung)

funklenstört ist

Der Deutschen Bundespost wurde das Inverkehrbringen dieses Gerätes angezeigt und die Berechtigung zur Überprüfung der Serie auf Einhaltung der Bestimmungen eingeräumt.

ZOOM CORPORATION TOKYO/JAPAN

.....
(Name des Herstellers / Importeurs)

ADVARSEL!

Lithiumbatteri - Eksplosionsfare ved fejlagtig håndtering.
Udskiftning må kun ske med batteri af samme fabrikat og type.
Levér det brugte batteri tilbage til leverandøren.

WARNING!

Danger of explosion at incorrect battery change.
Use same type of battery or of equivalent type recommended by manufacturer.
Always discard the battery according to the manufacturer's instructions.

Sicherheitsvorschriften

Bitte beachten Sie zu Ihrer Sicherheit die folgenden Hinweise.

Stromversorgung

Der speziell für den 9000 konzipierte Netzstromadapter AD0001 ist als Sonderzubehör erhältlich. Bitte verwenden Sie nur diesen Adapter oder sechs Mignonzellen als Stromversorgung. Verwendung eines anderen Netzstromadapters kann zu Betriebsstörungen und Beschädigung des Geräts führen.

Wenn der Adapter in einem Land mit unterschiedlicher Netzspannung verwendet werden soll, ist ein geeigneter Spannungswandler oder ein anderer Adapter erforderlich. Wenden Sie sich in einem solchen Fall an Ihren ZOOM-Fachhändler.

Umweltbedingungen

Verwenden Sie den 9000 nicht an Orten, die folgenden Bedingungen ausgesetzt sind:

- Extreme Temperaturen
- Hohe Feuchtigkeit
- Staubentwicklung oder Sand
- Starke Vibrationen oder Erschütterungen

Transport und Bedienung

Gehen Sie mit dem Gerät vorsichtig um. Wenden Sie keine übermäßige Kraft bei Bedienung der Schalter und Tasten auf. Der 9000 ist solide konstruiert, aber durch starke Erschütterungen, Sturz oder übermäßige Belastung kann es zu Beschädigungen kommen.

Umbau

Versuchen Sie niemals, das Gehäuse des 9000 zu öffnen oder Veränderungen vorzunehmen, da dies zu Beschädigungen führen kann.

Anschluß

Schalten Sie das Gerät unbedingt aus, bevor Sie irgendwelche Anschlüsse vornehmen. Ziehen Sie alle Kabel und auch den Netzstromadapter ab, bevor Sie den 9000 transportieren.

Hinweis zur internen Batterie für Speicherunterstützung

Achtung!

Im Memory des 9000 gespeicherte Daten werden mit Hilfe einer langlebigen Lithiumbatterie aufrecht erhalten, auch während das Gerät ausgeschaltet ist. Diese Batterie arbeitet unabhängig von den Mignonzellen der Stromversorgung. Bei normalem Gebrauch beträgt die Lebensdauer der Batterie etwa 3 Jahre. Wenn die Batterie erschöpft ist, erscheint die Anzeige "ERROR" und der Speicherinhalt wird auf die ab Werk voreingestellten Werte zurückgesetzt. Beim Austauschen der Batterie gehen gespeicherte Daten verloren. Um Datenverlust zu vermeiden, sollten Sie sich ca. 3 Jahre nach Erwerb des Gerätes an Ihren ZOOM-Fachhändler wenden und die Batterie austauschen lassen. Notieren Sie sich gespeicherte Patch-Programme vorher, und geben Sie diese nach dem Austausch wieder ein. Versuchen Sie nicht, den Austausch selbst vorzunehmen, da bei Verwendung einer falschen Batterie Explosionsgefahr besteht.

Vorsichtsmaßnahmen

Elektrische Störungen

Die digitalen Schaltkreise im 9000 können in Fernsehgeräten, Radios oder Stereoanlagen Störungen hervorrufen, wenn der 9000 zu nah bei solchen Geräten aufgestellt wird. Vergrößern Sie in solchen Fällen den Abstand zwischen dem 9000 und dem anderen Gerät. In unmittelbarer Nähe von Leuchtstofflampen oder Geräten mit elektrischen Motoren arbeitet der 9000 u.U. nicht korrekt.

Reinigung

Reinigen Sie den 9000 nur durch Abreiben mit einem weichen, trockenen Tuch. Bei starker Verschmutzung kann ein mit einer milden Seifenlösung leicht angefeuchtetes Tuch verwendet werden. Verwenden Sie auf keinen Fall Scheuermittel, Wachs oder Lösungsmittel (wie Spiritus oder Reinigungsbenzin), da hierdurch die Oberfläche angegriffen wird.

Betriebsstörungen

Sollten während des Betriebs irgendwelche Störungen auftreten, trennen Sie die Stromversorgung des 9000 ab und ziehen Sie das Kabel von der IN/POWER-Buchse sowie alle anderen Kabel ab. Wenden Sie sich dann an Ihren ZOOM-Fachhändler. Um die Abhilfe zu erleichtern, sollten Sie dem Händler die folgenden Informationen geben: Name und Seriennummer des Geräts, genaue Beschreibung der Betriebsstörung, sowie Ihren Namen, Adresse und Telefonnummer.

Bewahren Sie diese Bedienungsanleitung für späteres Nachschlagen gut auf.

Erklärung der Terminologie

Diese Bedienungsanleitung ist so gehalten, daß sie auch von Anfängern ohne Schwierigkeiten gelesen werden kann. Der 9000 verfügt jedoch über einige Funktionen, die bei einfachen Fader-Geräten nicht vorhanden sind. Im folgenden Abschnitt finden Sie eine Erläuterung der für diese Funktionen verwendeten Ausdrücke.

Effektmodul

Der 9000 besteht aus den unten aufgeführten grundlegenden Effektblöcken. Ein solcher Block wird als "Effektmodul" bezeichnet. Die folgenden Effektmodule sind verfügbar:

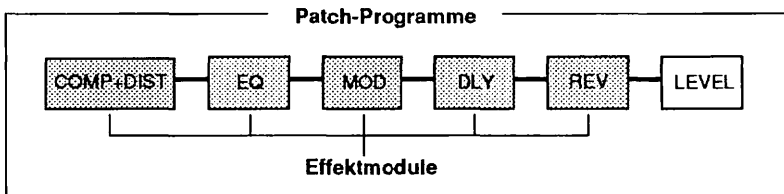
- COMP+DIST (Kompressor-und Verzerrungseffekte)
- EQ (Equalizer-Effekte)
- MOD (Modulationseffekte wie Chorus und Flanger)
- DLY (Verzögerungseffekte)
- REV (Reverb-Effekte)

Effekttyp

Jedes Effektmodul (außer dem DLY-Verzögerungseffekt) besitzt verschiedene Effekttypen. Für jedes Effektmodul kann ein Effekttyp gewählt werden. Eine Aufstellung der Effekttypen finden Sie auf Seite 19.

Patch-Programm

Der 9000 erlaubt die Verwendung von bis zu fünf Effektmodulen gleichzeitig. Eine Gruppe von Effektmodulen, jeweils mit individuellen Effekttyp-und Pegelinstellungen, wird als Patch-Programm bezeichnet. Der 9000 kann bis zu 20 Patch-Programme im internen Memory speichern.



Speicherbank

Der 9000 ruft Patch-Programme jeweils aus einer Gruppe von vier Patch-Programmen ab. Eine solche Gruppe wird als Speicherbank bezeichnet. Wählen Sie zuerst die Speicherbank-Nummer von 1 bis 4 und dann die Patch-Programm-Nummer von 1 bis 4.

Parameter

Die Elemente, die den Klang eines Effekts definieren, werden als Parameter bezeichnet. Für jedes Effektmodul können Parameterwerte eingestellt werden, um Patch-Programme für den 9000 zu erstellen.

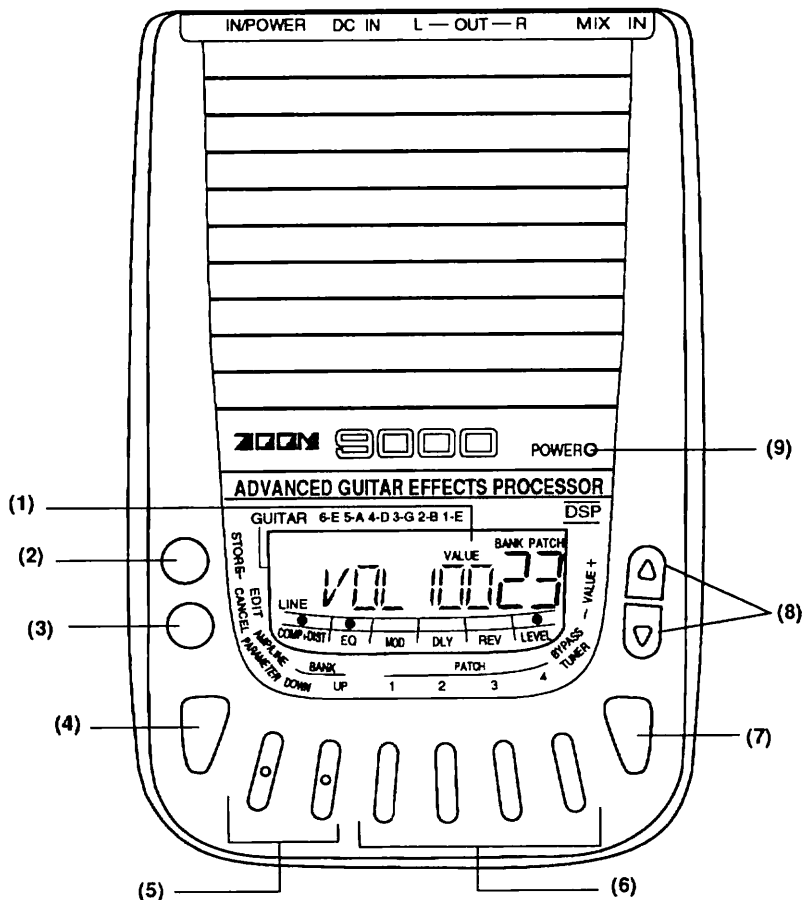
Betriebsart

Die Funktionen des 9000 können in die folgenden zwei Haupt-Betriebsarten unterteilt werden:

- **Spiel-Betriebsart** – In dieser Betriebsart können Patch-Programme gewählt und wiedergegeben werden. Beim Einschalten des 9000 wird automatisch diese Betriebsart gewählt.
- **Editier-Betriebsart** – In dieser Betriebsart können die Parameter für jedes Patch-Programm eingestellt werden.

Bezeichnung und Funktion der Regler und Anschlüsse

Vorderseite



(1) Display

Alle für den Betrieb des 9000 notwendigen Informationen wie Speicherbank-Nummer, Patch-Programm-Nummer, Effektparameterwerte usw. werden hier angezeigt.

(2) STORE-Taste

Dient zum Abspeichern eines gewählten Patch-Programms.

(3) EDIT/CANCEL-Taste

Dient zum Aktivieren der Editier-Betriebsart. Die Taste dient auch zum Abbrechen des Speichervorgangs und besitzt einige andere Funktionen.

(4) AMP/LINE (PARAMETER)-Taste

- In der Spiel-Betriebsart dient die Taste zur Wahl der Klangfarbe des 9000.
- In der Editier-Betriebsart dient die Taste zur Wahl des zu editierenden Parameters.

(5) BANK DOWN/UP-Tasten

Diese Tasten dienen zur Wahl der gewünschten Speicherbank aus den Speicherbänken 0 bis 4. Das gewünschte Patch-Programm wird durch Verwendung dieser Tasten und der PATCH 1–4-Tasten gewählt.

(6) PATCH 1–4 -Tasten

Diese Tasten dienen zur Wahl des gewünschten Patch-Programms aus der gegenwärtig gewählten Speicherbank.

(7) BYPASS/TUNER-Taste

Diese Taste dient zum vorübergehenden Abschalten (Umgehen) eines Effekts. Wenn der 9000 im Bypass-Zustand ist, aktiviert die Taste die Stimmfunktion.

(8) VALUE - / + -Taste

- In der Spiel-Betriebsart wird mit dieser Doppeltaste normalerweise der Master-Lautstärkepegel eingestellt. Im Bypass-Zustand dient die Taste zum Einstellen des Kalibrationssignals, das als Referenz-Tonhöhe für den Stimmvorgang verwendet wird.
- In der Editier-Betriebsart dient diese Doppeltaste zum Einstellen des gegenwärtig gewählten Parameterwerts.

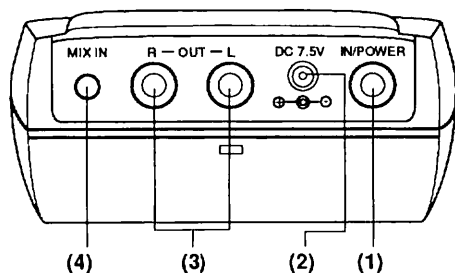
(9) POWER-LED

Diese Leuchtdiode zeigt an, ob das Gerät eingeschaltet ist.

Hinweis

Wenn die POWER-LED blinkt, sind die Batterien fast erschöpft. Tauschen Sie in diesem Fall alle sechs Batterien gegen neue aus. Die Lebensdauer der Batterien bei Dauerbetrieb beträgt etwa drei Stunden mit Manganbatterien und sechs Stunden mit Alkalibatterien. Stecken Sie zum Schließen des Batteriefachdeckels die Zunge des Deckels in die Aussparung und arretieren Sie dann den Deckel auf der Rückseite.

Rückseite



(1) IN/POWER-Buchse (Eingang und Schalter)

Dient zum Anschluß einer Gitarre. Wenn an diese Buchse ein Kabel mit Mono-Stecker angeschlossen wird, schaltet sich der 9000 automatisch ein. Beachten Sie, daß sich das Gerät bei Verwendung eines Stereo-Steckers nicht einschaltet.

(2) DC-7.5V-Buchse (für Netzstromadapter)

Dient zum Anschluß des als Sonderzubehör erhältlichen Netzstromadapters (AD0001), wenn der 9000 am Netz betrieben werden soll.

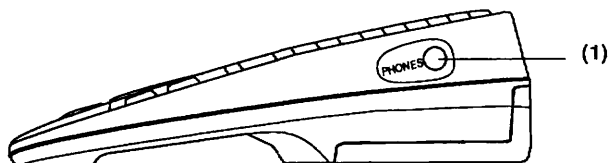
(3) OUT L/R-Buchse (Ausgang)

Dient zum Anschluß eines Gitarrenverstärkers, PA-Systems oder Aufnahme-Mischpults.

(4) MIX IN-Buchse (Mischeingang)

Dient zum Anschluß eines CD-Spielers oder Cassettenspielers, der über einen Stereo-Miniklinkenausgang verfügt. Das über die MIX IN-Buchse zum 9000 gegebene Signal kann mit dem Signal von Musikinstrumenten gemischt werden, eine Effektbeeinflussung dieses Signals ist jedoch nicht möglich.

Rechte Geräteseite



(1) PHONES-Buchse

Dient zum Anschluß eines Stereo-Kopfhörers.

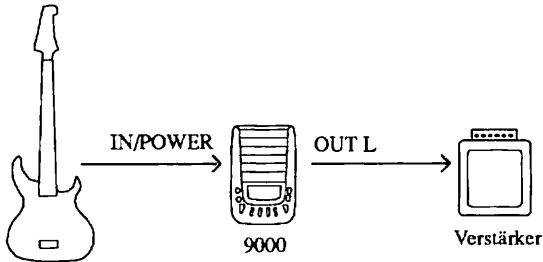
*Die Buchse Für den FC01 befindet sich auf der Geräteunterseite.

Anschlußbeispiele

Anschluß an einen Gitarrenverstärker (Anschlußbeispiel 1)

Um den 9000 mit nur einem Gitarrenverstärker zu verwenden, muß das Ausgangssignal des Musikinstruments an die IN/POWER-Buchse des 9000 und die OUT L-Buchse des 9000 an den Verstärker angeschlossen werden. Bei diesem Anschlußtyp werden Stereoeffekte wie Reverb, Stereo Chorus usw. in Mono ausgegeben.

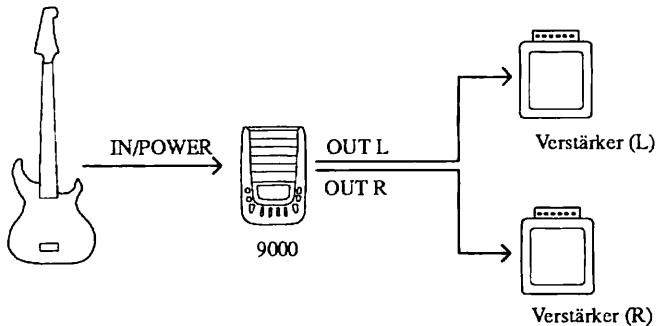
Anschlußbeispiel 1



Anschluß an zwei Gitarrenverstärker (Anschlußbeispiel 2)

Um den 9000 mit zwei Gitarrenverstärkern zu verwenden, muß das Ausgangssignal des Musikinstruments an die IN-Buchse des 9000 und die OUT L/R-Buchsen des 9000 an die Verstärker angeschlossen werden. Bei Verwendung von Stereoeffekten wird dann ein ausgewogener Stereoklang erzielt.

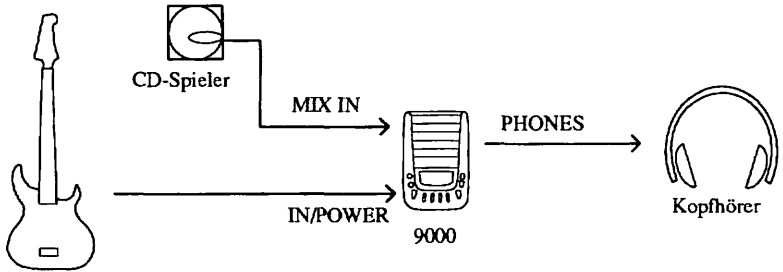
Anschlußbeispiel 2



Anschluß an einen CD-Spieler oder Cassettenspieler (Anschlußbeispiel 3)

Der Kopfhörerausgang eines CD-Spielers oder Cassettenspielers kann an die MIX IN-Buchse des 9000 angeschlossen werden. Am Ausgang des 9000 steht dann das gemischte Signal vom CD-Spieler oder Cassettenspieler zusammen mit dem Signal des Musikinstruments zur Verfügung. Dieses Mischsignal kann z.B. bei Nachtbetrieb, um Ruhestörungen zu vermeiden, über Kopfhörer abgehört werden oder für eine Aufnahme verwendet werden.

Anschlußbeispiel 3



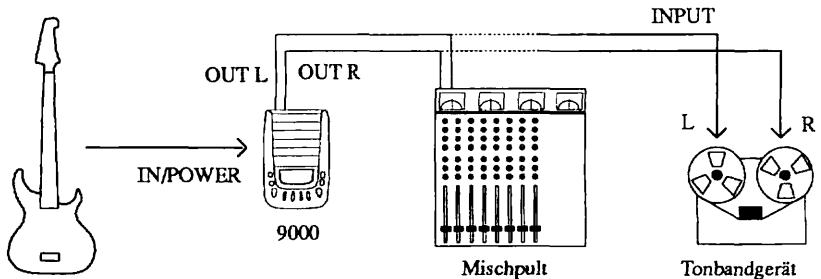
Anschluß an ein Tonbandgerät oder Mischpult (Anschlußbeispiel 4)

Der 9000 kann direkt an ein Mehrspur-Tonbandgerät oder ein Mischpult angeschlossen werden. Bei Anschluß an ein HiFi-System sollte die auf Seite 12 beschriebene Verstärker-Simulatorfunktion auf ON gestellt werden.

Achtung

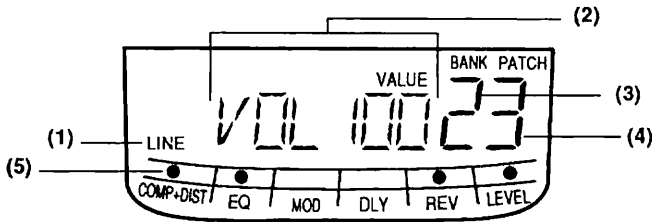
Wenn ein Kabel an die IN/POWER-Buchse des 9000 angeschlossen wird, schaltet sich der 9000 automatisch ein. Achten Sie bei Batteriebetrieb darauf, daß das Kabel von der IN-Buchse abgezogen wird, wenn der 9000 nicht benützt wird, da sich andernfalls die Batterien schnell erschöpfen.

Anschlußbeispiel 4



Spiel-Betriebsart

In der Spiel-Betriebsart wird ein Patch-Programm gewählt und gespielt. Beim Einschalten des 9000 wird automatisch die Spiel-Betriebsart aktiviert. In der Spiel-Betriebsart werden auf dem Display die folgenden Informationen angezeigt.



Display-Anzeige in der Spiel-Betriebsart

(1) Ein/Aus-Zustand des Verstärker-Simulators

Zeigt, daß die Wiedergabe-Charakteristik des 9000 auf "LINE" oder "AMP" (Gitarrenverstärker) gestellt ist.

(2) Master-Lautstärkepegel

Zeigt die Lautstärke-Einstellung des 9000 an, die für alle Patch-Programme effektiv ist.

(3) Speicherbank-Nummer

Zeigt die gegenwärtig gewählte Speicherbank-Nummer an.

(4) Patch-Programm-Nummer

Zeigt die gegenwärtig gewählte Patch-Programm-Nummer an.

(5) Effekt-Markierung

Die "●" Markierung zeigt an, welches Effektmodul von dem gewählten Patch-Programm verwendet wird.

Hinweis

Der tatsächliche Display-Inhalt hängt davon ab, wie der 9000 vor dem letzten Ausschalten eingestellt war.

Wahl eines Patch-Programms

- Verbinden Sie den 9000 mit dem Musikinstrument und dem Verstärker und schalten Sie den Verstärker ein.

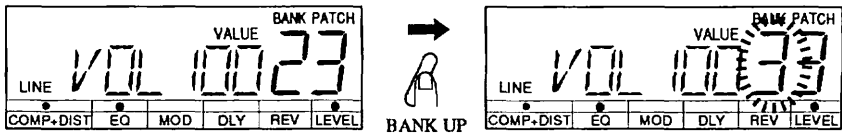
Der 9000 schaltet sich automatisch ein, wenn ein Kabel in die IN/POWER-Buchse gesteckt wird.

- Wählen Sie eine Speicherbank mit den BANK DOWN/UP-Tasten.

Der 9000 verfügt über vier Gruppen von Patch-Programmen. Jede solche Gruppe wird als Speicherbank bezeichnet. Drücken Sie die BANK DOWN/UP-Tasten, um die gewünschte Speicherbank von 0 bis 4 zu wählen. Die entsprechende Speicherbank-Nummer blinkt.

Hinweis

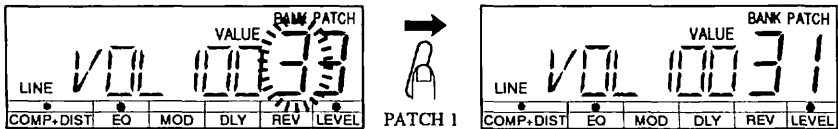
Bei Drücken der BANK DOWN/UP-Tasten wird der Klang noch nicht verändert. Erst nach Aktivieren des Patch-Programms durch Drücken einer der PATCH 1– 4-Tasten, wie im folgenden Schritt beschrieben, wird die Wirkung hörbar.



Wahl der Speicherbank-Nummer

- Wählen Sie ein Patch-Programm mit den PATCH 1– 4-Tasten.

Die Speicherbank-Nummer blinkt nicht mehr, und das Display zeigt die gewählte Patch-Programm-Nummer. Jedes von dem gewählten Patch-Programm verwendete Effektmodul wird durch eine Effekt-Markierung gekennzeichnet.



Wahl der Patch-Programm-Nummer

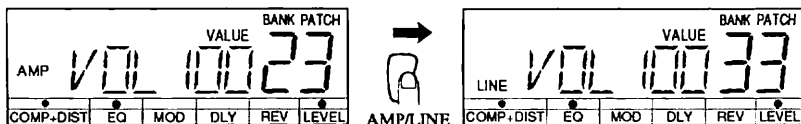
Ein- und Ausschalten des Verstärker-Simulators

Der 9000 besitzt eine Verstärker-Simulator-Funktion, die bei der Wiedergabe über ein HiFi-Verstärkersystem einen hellen Klang erzeugt.

- Drücken Sie in der Spiel-Betriebsart die AMP/LINE- Taste.

Mit jedem Druck auf die AMP/LINE-Taste wird zwischen "LINE" und "AMP" auf dem

Display hin- und hergeschaltet. Wählen Sie "LINE", wenn der 9000 zusammen mit einem HiFi-Verstärkersystem benutzt wird. Wählen Sie "AMP" (Verstärker-Simulator wird abgeschaltet), wenn die Wiedergabe über einen Gitarrenverstärker erfolgt.

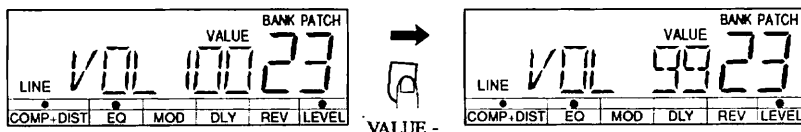


Umschalten des Verstärker-Simulators

Einstellen des Master-Lautstärkepegels

• Halten Sie in der Spiel-Betriebsart die VALUE +/- - Taste gedrückt.

Der auf dem Display gezeigte Master-Lautstärkepegel ändert sich. Die gewählte Einstellung wird auch beibehalten, während der 9000 ausgeschaltet ist.



Einstellen des Master-Lautstärkepegels

Hinweis

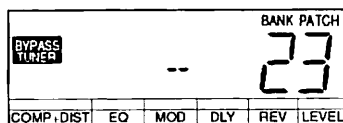
Die Einstellung des Master-Lautstärkepegels wirkt auf alle Patch-Programme, im Gegensatz zur individuellen Pegelinstellung für einzelne Patch-Programme, die im Abschnitt über die Editier-Betriebsart erläutert wird.

Umgehen der Effekte (Bypass-Zustand)

Alle Effekte in einem Patch-Programm können zeitweilig abgeschaltet (umgangen) werden. Dies ist z.B. für das Überprüfen der Wirkung eines Effekts nützlich. Der Bypass-Zustand wird auch für die eingebaute automatische Stimmfunktion verwendet.

• Drücken Sie in der Spiel-Betriebsart die BYPASS/TUNER-Taste.

Nun werden alle Effekte umgangen und der 9000 liefert am Ausgang das ursprüngliche



Display-Anzeige im Bypass-Zustand

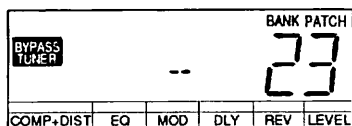
Eingangssignal. Das Display zeigt die folgende Anzeige. "BYPASS TUNER" bedeutet, daß der 9000 sich im Bypass-Zustand befindet.

Stimmen von Musikinstrumenten

Der 9000 besitzt eine eingebaute chromatische Stimmfunktion. Diese Funktion ist nur verfügbar, wenn sich der 9000 im Bypass-Zustand befindet.

- **Drücken Sie in der Spiel-Betriebsart die BYPASS/TUNER- Taste.**

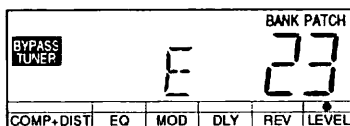
Der 9000 geht in den Bypass-Zustand, und die Stimmfunktion wird aktiviert.



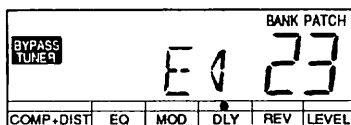
Display-Anzeige im Bypass-Zustand

- **Zupfen Sie die freie Saite, die Sie stimmen wollen, kräftig an.**

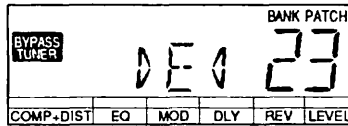
Wenn die Tonlage der ersten Saite höher ist als die Referenz, sieht das Display wie folgt aus. Das Display zeigt die nächstliegende Tonhöhe in Gitarren-Notation für offene Saiten (E, A, D, G, B, E). Der Effekt-Markierungspunkt (●) dient zur Anzeige, ob die Tonlage des angeschlossenen Musikinstruments höher oder niedriger ist.



Wenn Sie die erste Saite niedriger stimmen, bewegt sich die Effekt-Markierung in Richtung zur Mitte. Nachdem die Markierung "DLY" passiert ist, erscheint eine Führungsmarkierung (◁), die anzeigt, daß die Tonlage der Saite nun nur wenig höher als die Referenz ist.



Wenn Sie die Saite noch etwas niedriger stimmen, verschwindet die Effekt-Markierung, und die Führungsmarkierung erscheint auf beiden Seiten. Dies zeigt an, daß die Saite nun korrekt gestimmt ist.

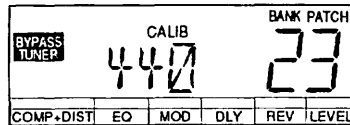


Hinweis

Die Stimmfunktion ist nur für die Verwendung mit einer Gitarre bestimmt. Wenn Sie eine Baßgitarre stimmen wollen, verwenden Sie harmonische Umsetzung.

Kalibrieren der Stimmfunktion

Die für die Stimmfunktion verwendete A4 Referenz-Tonhöhe kann auf 440 Hz, 441 Hz oder 442 Hz feineingestellt werden.



Display-Anzeige bei der Kalibrierung

- **Drücken Sie in der Spiel-Betriebsart die BYPASS/TUNER- Taste.**
Der 9000 geht in den Bypass-Zustand, und die Stimmfunktion wird aktiviert.
- **Halten Sie eine Seite der VALUE +/- -Taste gedrückt.**
Das Display zeigt die gegenwärtig gewählte A4-Tonhöhe (als Frequenz) für etwa drei Sekunden.
- **Drücken Sie die VALUE +/- -Taste, während die Tonhöhe angezeigt wird.**
Dadurch wird der angezeigte Wert in der Reihenfolge 440 Hz → 441 Hz → 442 Hz weitergeschaltet.

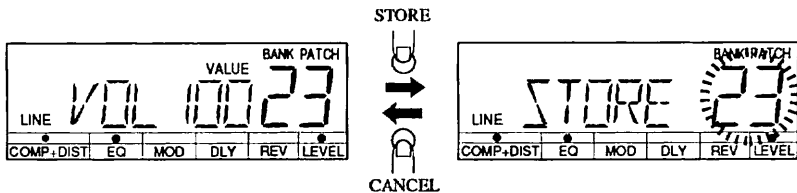
Etwa drei Sekunden nachdem die gewünschte Tonhöhe mit der VALUE +/- -Taste gewählt wurde, geht der 9000 wieder in den Bypass-Zustand, und die Tonhöhe wird im Memory als neue Referenz gespeichert.

Speichern eines Patch-Programms in einer anderen Speicherbank

Bei der Auswahl eines Patch-Programms muß zuerst die Speicherbank-Nummer angegeben werden, zu der das Patch-Programm gehört. Durch Zusammenfassen aller in einem Musikstück zu verwendenden Patch-Programme läßt sich die Patch-Programm-Wahl während der Darbietung erleichtern. Im folgenden Abschnitt wird erklärt, wie Sie ein Patch-Programm von einer Speicherbank in eine andere transferieren und mit einer neuen Nummer abspeichern können.

- Wählen Sie in der Spiel-Betriebsart das Patch-Programm, das Sie in einer anderen Speicherbank speichern wollen.
- Drücken Sie die STORE-Taste.

Hierdurch wird der 9000 in den Standby-Zustand zum Speichern versetzt. Die Patch-Programm-Nummer beginnt zu blinken.



Display-Anzeige im Standby-Zustand für das Speichern

- Verwenden Sie die BANK DOWN/UP-Tasten und die PATCH 1– 4-Tasten, um die Speicherbank-Nummer und dann die Patch-Programm-Nummer zu wählen, unter welcher das Patch-Programm gespeichert werden soll.

Hinweis

Wenn neue Daten gespeichert werden, werden bereits in der Speicherbank unter der angegebenen Patch-Programm-Nummer enthaltene Daten gelöscht. Vergewissern Sie sich, daß die gewählte Patch-Programm-Nummer kein Programm enthält, das Sie noch verwenden wollen. Wenn Sie versehentlich ein Patch-Programm gelöscht haben, können Sie wie auf Seite 22 beschrieben die ab Werk voreingestellten Patch-Programme wiederherstellen.

- Drücken Sie die STORE-Taste nochmals. Hierdurch wird das Patch-Programm in der Speicherbank gespeichert.

Praxistip

Durch Drücken der EDIT/CANCEL-Taste vor dem zweiten Drücken der STORE-Taste kann der Speichervorgang abgebrochen werden. Der 9000 kehrt dann zur Spiel-Betriebsart zurück, ohne daß das Patch-Programm unter der neuen Nummer abgespeichert wird.

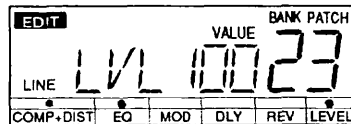
Editier-Betriebsart

In der Editier-Betriebsart können die Effektmodule, aus denen die Patch-Programme des 9000 aufgebaut sind, einzeln aufgerufen werden, und die gewünschten Parameter für jedes Modul können einzeln eingestellt werden.

Aktivieren der Editier-Betriebsart

- Wählen Sie in der Spiel-Betriebsart das Patch-Programm, das Sie editieren wollen und drücken Sie dann die EDIT/CANCEL-Taste.

Der 9000 geht in die Editier-Betriebsart, und das Display zeigt "EDIT". Durch nochmaliges Drücken der EDIT/CANCEL-Taste kann der 9000 wieder auf die Spiel-Betriebsart zurückgeschaltet werden.



Display-Anzeige in der Editier-Betriebsart

Editieren von Patch-Programmen

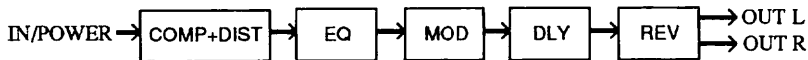
Führen Sie zum Editieren von Patch-Programmen die folgenden einfachen Schritte durch:

1. Wählen Sie das Effektmodul (mit den BANK DOWN/UP-Tasten und den PATCH 1– 4-Tasten).
 2. Wählen Sie den Effekttyp (mit der VALUE -/+ -Taste).
 3. Wählen Sie den Parameter (mit der PARAMETER-Taste).
 4. Stellen Sie den Parameterwert ein (mit der VALUE -/+ -Taste).
- Wählen Sie in der Editier-Betriebsart das zu editierende Effektmodul, unter Verwendung der BANK DOWN/UP-Tasten und PATCH 1– 4-Tasten.

Der 9000 verfügt über die folgenden Effektmodule für Patch-Programme:

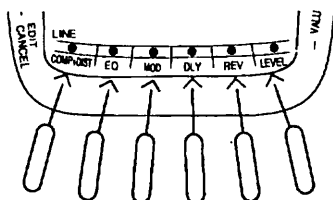
- COMP+DIST (Kompressor- und Verzerrungseffekte)
- EQ (Equalizer-Effekte)
- MOD (Modulationseffekte wie Chorus und Flanger)
- DLY (Verzögerungseffekte)
- REV (Reverb-Effekte)

Diese Effektmodule sind direkt miteinander verbunden. Die Patch-Programme des 9000 werden durch diese Effektmodule und den LEVEL-Parameter (individuelle Pegeleinstellung für einzelne Patch-Programme) kontrolliert.



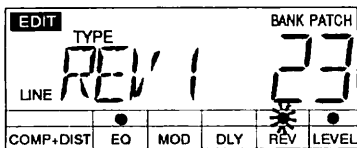
Zusammensetzung der Effektmodule

In der Editier-Betriebsart sind die BANK DOWN/UP-Tasten und die PATCH 1–4-Tasten den fünf Effektmodulen und dem LEVEL-Parameter zugeordnet. Um ein Patch-Programm zu editieren, wählen Sie mit diesen Tasten das einzustellende Effektmodul oder den LEVEL-Parameter.



Tastenzuordnung für Wahl der Effektmodule

- Bei Wahl eines Effektmoduls, das ausgeschaltet ist:
"OFF" erscheint auf dem Display.
- Bei Wahl eines Effektmoduls, das eingeschaltet ist:
Der gewählte Effekttyp erscheint auf dem Display.



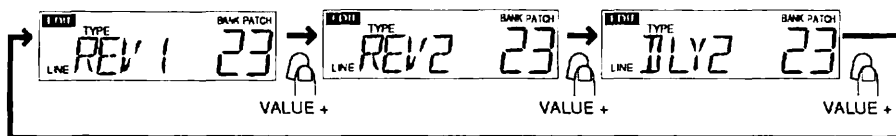
Display-Anzeige des Effekttyps

• Wählen Sie den Effekttyp mit der VALUE +/- -Taste.
Jedes der COMP+DIST, EQ, MOD und REV Effektmodule verwendet verschiedene Effekttypen. Die folgende Tabelle zeigt die Effekttypen für jedes Effektmodul.

MODUL	EFFEKTTYPE	MODUL	EFFEKTTYPE
COMP+DIST	CLEAN	MOD	CHORS1
	RHYTHM		CHORS2
CRUNCH	TREMOL		
OVDRV	STEP		
DIST	CRY		
EQ	EQ	DLY	DLY1
	ENHANC		REV1
MOD	PITCH	REV	REV2
	PHASE		DLY2
	MID EQ		
	FLANGE		

Effekttypen der verschiedenen Effektmodule

Wenn z.B. das REV-Effektmodul gewählt ist, wird durch Drücken der VALUE +/- -Taste der Effekttyp wie folgt umgeschaltet.



Beispiel für das Umschalten des Effekttyps

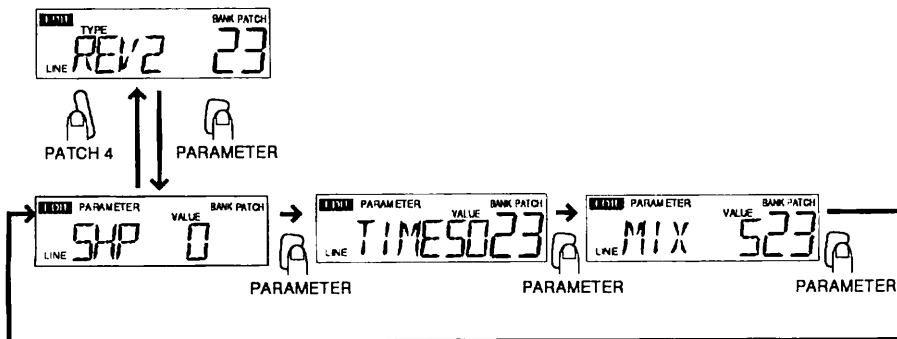
- Drücken Sie die **PARAMETER(AMP/LINE)**-Taste und wählen Sie den einzustellenden Parameter.

Jeder Effekttyp verwendet unterschiedliche Parameter. (Die Funktion dieser Parameter kann man sich ungefähr wie die Knöpfe an einem Kompakt-Effektgerät vorstellen.) Durch Drücken der PARAMETER-Taste werden die Parameter für den gewählten Effekt der Reihe nach angezeigt.

Praxistip

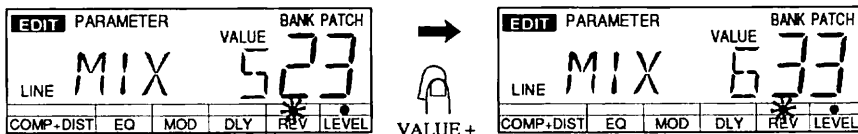
Wenn Sie nach Drücken der PARAMETER(AMP/LINE)-Taste zur Wahl des Effekttyps zurückkehren wollen, wählen Sie das gleiche Effektmodul mit den BANK DOWN/UP-Tasten und PATCH 1-4-Tasten, und wiederholen Sie dann die obigen Schritte.

Die folgende Abbildung zeigt ein Beispiel für die Einstellung der Parameter für den Effektyp REV2.



Beispiel für Parameterwahl

- Halten Sie die VALUE +/- -Taste gedrückt.



Einstellung eines Parameterwerts

Der Wert des gewählten Parameters ändert sich.

In der gleichen Weise können Sie mit der PARAMETER(AMP/LINE)-Taste einen anderen Parameter wählen und dessen Wert mit der VALUE +/- -Taste einstellen.

Praxistip

Wenn Sie ein anderes Effektmodul editieren wollen, wählen Sie das Effektmodul mit den BANK DOWN/UP-Tasten und PATCH 1– 4-Tasten, und wiederholen Sie dann die obigen Schritte.

Ein- und Ausschalten eines Effektmoduls

Jedes Effektmodul kann unabhängig von den anderen Modulen ein- oder ausgeschaltet werden.

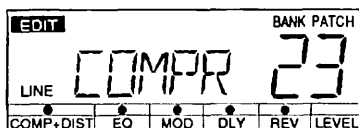
- Wählen Sie in der Editier-Betriebsart das gewünschte Effektmodul unter Verwendung der BANK DOWN/UP-Tasten und der PATCH 1–4-Tasten.
- Drücken Sie die gleiche Taste nochmals.

Hierdurch wird der Ein/Aus-Status des gewählten Effektmoduls umgeschaltet. Wenn das Effektmodul ausgeschaltet ist, erscheint "OFF" auf dem Display.

Verwendung der Vergleichsfunktion

Durch Drücken der BYPASS/TUNER-Taste während des Editierens eines Patch-Programms wird der 9000 vorübergehend in den unmittelbar vorhergehenden Edit-Zustand versetzt. Diese Funktion wird als Vergleichsfunktion ("Comparison") bezeichnet.

Die Display-Anzeige wechselt wie unten gezeigt, und die Parameter des Patch-Programms werden auf den vorherigen Zustand zurückgesetzt.



Display-Anzeige für Vergleichsfunktion

Um den 9000 wieder in die Editier-Betriebsart zu versetzen, drücken Sie die BYPASS/TUNER-Taste nochmals.

Praxistip

Mit Hilfe der Vergleichsfunktion kann die Änderung des Effekts bei Einstellen eines Parameters schnell und einfach überprüft werden.

Speichern eines editierten Patch-Programms

Wenn editierte Parameter, die in der Editier-Betriebsart eingestellt wurden, nicht gespeichert werden, so gehen sie bei der Wahl eines anderen Patch-Programms verloren. Speichern Sie daher das editierte Patch-Programm im Memory, wenn es Ihren Vorstellungen entspricht.

- **Drücken Sie die STORE-Taste, nachdem alle Parameter in der Editier-Betriebsart eingestellt wurden.**

Hierdurch wird der 9000 in den Speicher-Standby-Zustand versetzt, und die Speicherbank-Nummer und die Patch- Programm-Nummer blinken.

- **Verwenden Sie die BANK DOWN/UP-Tasten und die PATCH 1– 4-Tasten, um die Speicherbank-Nummer und die Patch-Programm-Nummer zu wählen, in die das Patch-Programm gespeichert werden soll.**

Wenn keine Speicherbank-Nummer gewählt wird, so wird das editierte Patch-Programm in der gegenwärtig gewählten Speicherbank gespeichert.

- **Drücken Sie die STORE-Taste. Hierdurch wird das Patch-Programm im Memory gespeichert, und der 9000 geht wieder in die Spiel-Betriebsart. Wenn Sie vor der STORE-Taste die EDIT/CANCEL-Taste drücken, wird der Speichervorgang nicht durchgeführt und der 9000 geht in die Spiel-Betriebsart.**

Praxistip

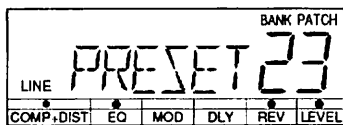
Auch nach Zurückschalten in die Spiel-Betriebsart bleibt das editierte Patch-Programm unverändert, bis Sie ein neues Patch-Programm aufrufen.

Voreingestellte Patch-Programme

Der 9000 verfügt über einen ROM-Speicher, in dem die ab Werk voreingestellten Patch-Programme permanent gespeichert sind. Wenn Sie versehentlich ein voreingestelltes Patch-Programm gelöscht oder verändert haben, können Sie die Daten aus dem ROM-Speicher abrufen und wieder aktivieren.

- **Drücken Sie in der Spiel-Betriebsart die AMP/LINE-Taste Für mindestens eine Sekunde, während Sie die EDIT/CANCEL-Taste gedrückt halten.**

Die Display-Anzeige ändert sich wie folgt. Hierdurch wird angezeigt, daß voreingestellte (Preset) Patch-Programme abgerufen werden können.



Display-Anzeige im Standby-Zustand für das Abrufen von voreingestellten Patch-Programmen

- Wählen Sie unter Verwendung der BANK DOWN/UP-Tasten und der PATCH 1– 4-Tasten das Patch-Programm, das Sie wiederherstellen wollen. Die Wirkung des Effekts kann nun bereits abgehört werden.

- Um das Patch-Programm zu speichern – drücken Sie die STORE-Taste. Hierdurch wird der 9000 in den Standby-Zustand versetzt. Wählen Sie die Speicherbank-Nummer und die Patch-Programm-Nummer, in die Sie das Patch-Programm speichern wollen. Drücken Sie dann die STORE-Taste nochmals. (Mit der EDIT/CANCEL-Taste können Sie den Vorgang abbrechen.)

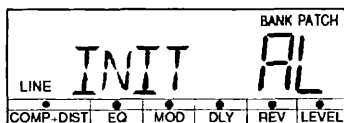
- Um das Patch-Programm zu editieren – drücken Sie die CANCEL-Taste. Der 9000 geht in die Spiel-Betriebsart, wobei das gewählte Patch-Programm beibehalten wird. Schalten Sie den 9000 dann mit der EDIT/CANCEL-Taste auf die Editier-Betriebsart.

Rücksetzen aller Patch-Programm-Einstellungen auf den ursprünglichen Zustand (Initialize)

Dies ist eine besondere Funktion, die es erlaubt, alle Patch-Programme und sonstigen Einstellungen des 9000 auf den Zustand, in dem das Gerät ab Werk ausgeliefert wurde, zurückzusetzen. Bitte beachten Sie, daß bei Durchführen dieser Funktion alle von Ihnen im Memory gespeicherten Patch-Programme und sonstigen Einstellungen gelöscht werden.

- Drücken Sie in der Spiel-Betriebsart die STORE-Taste etwa eine Sekunde lang, während Sie die EDIT/CANCEL-Taste gedrückt halten.

Die Display-Anzeige ändert sich wie folgt.



Display-Anzeige im Standby-Status für das Rücksetzen aller Patch-Programm-Einstellungen

- Um alle Patch-Programme auf den Ursprungszustand zurückzusetzen – drücken Sie die STORE-Taste. Die Meldung "AL" blinkt auf dem Display. Drücken Sie dann die STORE-Taste nochmals. (Mit der EDIT/CANCEL-Taste können Sie den Vorgang abbrechen.)

- Um den Rücksetzvorgang zu stoppen – drücken Sie die EDIT/CANCEL-Taste. Der 9000 geht dann wieder in die Spiel-Betriebsart.

Praxistip

Wenn die Rücksetzfunktion durchgeführt wird, werden auch die Kalibrierungseinstellungen für den Master-Pegel und für die Stimmfunktion auf den Ausgangszustand zurückgesetzt.

Effekttypen und Parameter

In diesem Abschnitt werden alle Effekte erklärt, die der 9000 bietet. Um Wiederholungen zu vermeiden, sind Parameter, die von mehreren Effekttypen verwendet werden, nur einmal erklärt.

■ Effektmodul 1: Kompressor- und Verzerrungseffekte (COMP+DIST)

Dieses Effektmodul bietet Kompressor- und Verzerrungseffekte. Der Kompressor hält die Lautstärke ohne Verlust an Klangfarbe und Impulsqualität auf einem bestimmten Pegel. Der Verzerrungseffekt produziert einen röhrenverstärkerartigen und aushaltenden Klang. Dieses Effektmodul bietet fünf Effekttypen mit jeweils unterschiedlicher Verzerrungstiefe. Die Kompressorwirkung kann durch Ändern des Parameterwerts eingestellt werden.

● CLEAN

Dieser Effekttyp verwendet nur den Kompressor und liefert einen sauberen Klang ohne Verzerrung. In Kombination mit Chorus ist dieser Effekttyp z.B. für Arpeggien geeignet.

[Parameter]

(1) COMP (Kompressor): 0 bis 2

Dieser Parameter bestimmt die Tiefe der Kompressorwirkung. Je höher der Wert, desto geringer ist der Pegelunterschied und desto länger der Sustain-Effekt.

● RHYTHM

Dieser Effekttyp ergibt in etwa den Klang eines leicht verzerrenden Röhrenverstärkers. Dies ist zum Beispiel für angerissene Akkorde geeignet.

[Parameter]

(1) COMP (Kompressor): 0 bis 2

● CRUNCH

Dieser Effekttyp ergibt eine natürlich und warm klingende Verzerrung, die für einen Röhrenverstärker typisch ist.

[Parameter]

(1) COMP (Kompressor): 0 bis 2

● OVDRV (Overdrive)

Dieser Overdrive-Effekt kann für eine Vielzahl von kreativen Anwendungen dienen.

[Parameter]

(1) **COMP (Kompressor):** 0 bis 2

● **DIST (Verzerrung)**

Dieser Effekttyp ergibt die harte Verzerrung, die entsteht, wenn ein großer Verstärker bei vollem Pegel gefahren wird.

[Parameter]

(1) **COMP (Kompressor):** 0 bis 2

■ **Effektmodul 2: Equalizer (EQ)**

Dieses Effektmodul umfaßt zwei Effekttypen, welche die Klangfarbe beeinflussen.

● **EQ (Equalizer)**

Dieser Effekttyp ist ein Klangregler-Equalizer, der die hohen oder tiefen Frequenzen unabhängig voneinander verstärken oder abschwächen kann.

[Parameter]

(1) **LO (Low):** -7 bis +7

Dieser Parameter stellt die tiefen Frequenzen ein.

(2) **HI (High):** -7 bis +7

Dieser Parameter stellt die hohen Frequenzen ein.

● **ENHANC (Enhancer)**

Dieser Effekttyp betont die hohen Frequenzen, um einen durchsichtigen Klang zu erzielen.

[Parameter]

(1) **DEPT (Tiefe):** 0 bis 10

Dieser Parameter bestimmt die Tiefe des Effekts. Je größer der Wert, desto stärker ist die Wirkung des Effekts.

(2) **FREQ (Frequenz):** 0 bis 10

Dieser Parameter bestimmt den zu beeinflussenden Frequenzbereich. Je größer der Wert, desto mehr werden die hohen Frequenzen beeinflusst.

Praxistip

Durch den Verzerrungseffekt werden die mittleren Frequenzen betont, was zu einem undurchsichtigen, verschleierte Klang führen kann. In solchen Fällen können Sie durch Verwendung des Enhancer-Effekts die Klarheit des Klangs verbessern.

■ Effektmodul 3: Modulation (MOD)

Dieses Effektmodul besitzt 11 Effekttypen, welche den Klang über eine Zeitspanne hinweg verändern.

● PITCH (Tonhöhe)

Dieser Effekttyp fügt dem Originalton einen bis zu einer Oktave nach oben oder unten verschobenen Ton hinzu.

[Parameter]

(1) PIT (Tonhöhe): -12 bis +12

Dieser Parameter bestimmt den Tonhöhenunterschied in chromatischen Schritten. Der Einstellbereich beträgt maximal eine Oktave nach oben oder unten.

(2) FIN (Fine): -10 bis +10

Dieser Parameter dient zur Feineinstellung der Tonhöhenänderung.

(3) BAL (Balance): 0 bis 10

Dieser Parameter bestimmt die Pegelbalance zwischen dem Effektklang und dem Direktklang. Bei 0 wird nur der Direktklang und bei 10 nur der Effektklang am Ausgang bereitgestellt.

Praxistip

Durch Wahl von 0 für die Tonhöhe (PIT) und einer leichten Erhöhung mit Hilfe des Feineinstellungsparameters (FIN) kann ein Chorus-Effekt mit geringer Modulation erzielt werden.

● PHASE

Dieser Effekttyp fügt dem Direktklang einen Effektklang mit unterschiedlicher Phase hinzu und verändert die Phasenbeziehung graduierlich. Dies produziert einen warmen, natürlichen Effekt, der sich von Flanger oder Chorus unterscheidet.

[Parameter]

(1) DEPT (Tiefe): 0 bis 10

Dieser Parameter bestimmt die Tiefe des Effekts.

(2) RATE: 0 bis 50

Dieser Parameter bestimmt die Geschwindigkeit, mit der sich die Phase ändert.

● MID_EQ (Mid-range equalizer)

Dieser ungewöhnliche Effekttyp verwendet eine Phasenverschiebung als Equalizer. Dem Direktklang wird ein Effektklang von unterschiedlicher Phase hinzugefügt, was Spitzen und Einbrüche im Frequenzgang produziert. Dadurch werden bestimmte Frequenzbereiche hervorgehoben.

[Parameter]

(1) **DEPT (Tiefe):** 0 bis 10

Dieser Parameter bestimmt den Betrag, um den die mit dem folgenden **FREQ**-Parameter gewählte Frequenz angehoben wird.

(2) **FREQ (Frequenz):** 0 bis 50

Dieser Parameter bestimmt die Mittenfrequenz des anzuhebenden Bereichs.

(3) **PEAK (Peak):** 0 bis 10

Dieser Parameter bestimmt die Breite des anzuhebenden Frequenzbereichs. Je größer der Wert, desto enger ist der Bereich.

● **FLANGE (Flanger)**

Dieser Effektyp fügt dem Direktklang einen Effektklang hinzu, der um etwa 10 ms verzögert ist, wobei die Verzögerungsdauer periodisch verändert wird. Dadurch wird ein intensiver Klang erzielt. In Kombination mit dem Verzerrungseffekt entsteht ein wirbelnder Flanger-Klang, der auch als "Jet Sound" bezeichnet wird.

[Parameter]

(1) **DEPT (Tiefe):** 0 bis 10

Dieser Parameter bestimmt die Tiefe des Flanger-Effekts.

(2) **RATE:** 0 bis 50

Dieser Parameter bestimmt die Modulationsgeschwindigkeit des Flanger-Effekts.

(3) **PEAK (Peak):** 0 bis 10

Dieser Parameter bestimmt den Grad der Rückkopplung des Effektsignals zum Eingang. Je größer der Wert, desto größer die Rückkopplung und desto ausgeprägter der Effekt.

● **CHORS1 (Chorus 1)**

Dieser Effektyp fügt dem Direktklang einen Effektklang hinzu, dessen Tonhöhe periodisch moduliert wird. Dadurch wird ein Mono-Chorus-Effekt erzielt, der einen breiten Raumklang vermittelt. Das Prinzip des Effekts ist ähnlich wie beim Flanger, jedoch gibt es für den Chorus keinen Feedback-Parameter.

[Parameter]

(1) **DEPT (Tiefe):** 0 bis 10

Dieser Parameter bestimmt die Tiefe der Klangänderung.

(2) **RATE:** 0 bis 50

Dieser Parameter bestimmt die Geschwindigkeit der Klangänderung.

(3) **MIX (Mischanteil):** 0 bis 10

Dieser Parameter bestimmt den Mischanteil von Effektklang und Direktklang. Bei 0 wird nur der Direktklang und bei 10 ein Maximum des Effektklangs am Ausgang bereitgestellt.

Praxistip

Um ein angenehmes Vibrato zu erzielen, sollte die Effekttiefe in Abhängigkeit von der Geschwindigkeit genau eingestellt werden.

● CHORS2 (Chorus 2)

Dieser Effekttyp erzeugt einen Stereo-Chorus-Effekt. Die beste Wirkung wird bei der Wiedergabe über eine Stereo-Verstärkeranlage erzielt.

[Parameter]

Die Parameter sind gleich wie für den oben beschriebenen Effekttyp CHORS1.

● TREMOL (Tremolo)

Dieser Effekttyp bewirkt eine periodische Änderung des Lautstärkepegels. Dies resultiert in einem Effekt, der von herkömmlichem Tremolo bis zu einem starken Clipping-Effekt variiert werden kann.

[Parameter]

(1) **DEPT (Tiefe):** 0 bis 10

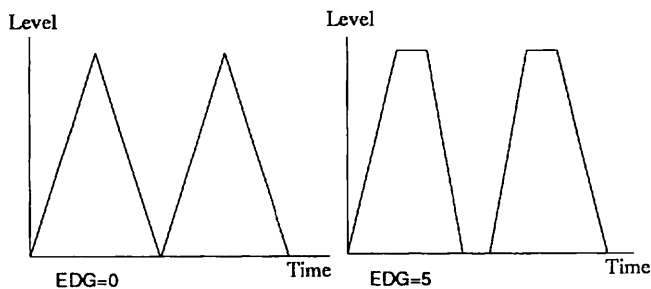
Dieser Parameter bestimmt die Tiefe des Tremolo-Effekts.

(2) **RATE (Tempo):** 0 bis 50

Dieser Parameter bestimmt die Geschwindigkeit des Tremolo- Effekts.

(3) **EDG (Flanke):** 0 bis 10

Dieser Parameter beeinflusst die Signalflanke und deformiert die Tremolo-Wellenform zu einem Trapezoid. Bei hohen Parameterwerten wird ein starker Effekt bis hin zum Clipping (Abschneiden) erreicht.



Wirkung des EDG-Parameters

● STEP

Dieser Effekttyp fügt dem Direktklang einen Effektklang hinzu, dessen Klangfarbe in zufälliger Weise verändert wird. Hierdurch wird ein Auto-Arpeggio-Effekt erzielt.

[Parameter]

(1) **DEPT (Tiefe):** 0 bis 10

Dieser Parameter bestimmt die Tiefe der Klangfarbenänderung.

(2) **RATE (Tempo):** 0 bis 50

Dieser Parameter bestimmt die Geschwindigkeit der Klangfarbenänderung (Arpeggio-Geschwindigkeit).

(3) **SPD (Geschwindigkeit):** 0, 1

Dieser Parameter erhöht die Geschwindigkeit des Effekts um das Sechsfache, wenn der Parameterwert auf 1 gestellt ist.

Praxistip

Die Wirkung dieses Effekts ähnelt der Sample & Hold-Funktion eines Synthesizers. Wenn die Geschwindigkeit (SPD) auf 1 gesetzt ist, erhält man einen Trickeffekt-artigen Klang.

● **CRY**

Dieser Effekttyp produziert einen ungewöhnlichen Auto-Wah-Effekt, bei dem die Klangfarbenänderung in Abhängigkeit von der Stärke, mit der die Saiten gezupft werden, wie durch eine Stimme moduliert erscheint.

[Parameter]

(1) **SENS (Empfindlichkeit):** 0 bis 10

Dieser Parameter bestimmt die Empfindlichkeit des Wah-Effekts. Je höher der Parameterwert, desto stärker ist der Wah-Effekt auch bei schwach gezupften Saiten.

(2) **DIR (Richtung):** 0, 1

Dieser Parameter bestimmt die Richtung der Klangfarbenänderung. Mit der Einstellung "0" ändert sich der Ton nach unten und mit der Einstellung "1" nach oben. Wenn "0" gewählt ist, wird ein Sprechmodulationseffekt erzielt.

Praxistip

Die Wirkung des Auto-Wah-Effekts hängt stark von dem für die Verzerrung gewählten Effekttyp ab. Sie sollten daher verschiedene Kombinationen mit unterschiedlichen Effekttypen ausprobieren.

● **METAL (Metallic)**

Dieser Effekttyp erzeugt einen metallischen Klang durch eine unregelmäßige Folge von Obertönen, die durch Amplitudenmodulation (Ausschwingmodulation) eines Oszillators produziert werden. Eine zweite Modulationsquelle mit einem Niederfrequenzoszillator kann zur Frequenzmodulation (Vibrato) des Hauptoszillators zugeschaltet werden, wodurch eine langsame Veränderung des Metallic-Klangs bewirkt wird.

[Parameter]

(1) **DEPT (Tiefe):** 0 bis 10

Dieser Parameter bestimmt die Tiefe der Modulation durch den Oszillator. Wenn der Parameterwert erhöht wird, ändert sich der Metallic-Klang langsam.

(2) **FREQ (Frequenz):** 0 bis 50

Dieser Parameter bestimmt die Arbeitsfrequenz des Modulationsoszillators. Der Metallic-Klang ändert sich in Abhängigkeit von diesem Parameterwert.

Praxistip

Um einen sauberen Metallic-Klang zu erzielen, stellen Sie COMP+DIST auf CLEAN (Effekttyp ohne Verzerrung) und spielen Sie einfache Noten.

■ Effektmodul 4: Delay (DLY)

Dieses Effektmodul fügt dem Direktklang ein Echo hinzu. Es besitzt nur einen Effekttyp.

● DLY1 (Verzögerung 1)

Dieser Effekttyp ist ein herkömmlicher digitaler Echoeffekt, mit einer Verzögerungszeit von bis zu 480 ms.

[Parameter]

(1) **DECY (Abklingen):** 0 bis 10

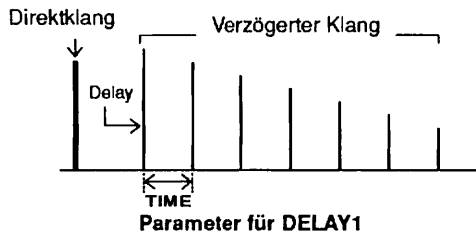
Dieser Parameter bestimmt die Anzahl der Wiederholungen. Je größer der Wert, desto mehr Wiederholungen werden erzeugt.

(2) **TIME (Zeit):** 1– 48

Dieser Parameter bestimmt die Verzögerungszeit (Intervalle zwischen den verzögerten Klanganteilen). Um die tatsächliche Verzögerungszeit (in Millisekunden) zu erhalten, muß der Parameterwert mit 10 multipliziert werden.

(3) **MIX (Mischanteil):** 0 bis 10

Dieser Parameter bestimmt den Mischanteil des Effektklangs mit dem Direktklang. Bei 0 wird nur der Direktklang und bei 10 ein Maximum des Effektklangs (Echo) am Ausgang bereitgestellt.



■ Effektmodul 5: Reverb (REV)

Dieses Effektmodul umfaßt drei Reverb-Effekttypen.

● REV1 (Reverb 1)

Dies ist ein Reverb-Effekt zur Erzeugung eines Saalechos, was besonders zum Anreichern des Klangs geeignet ist.

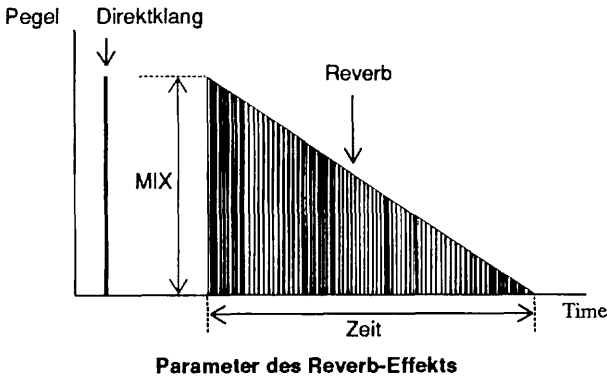
[Parameter]

(1) **TIME (Zeit):** 0 bis 10

Bestimmt die Zeitdauer, über die der Nachhall abklingt. Je größer der Wert, desto länger die Zeitdauer und desto größer der simulierte Raum.

(2) **MIX (Mischanteil):** 0 bis 10

Bestimmt den Mischanteil des Effektklangs.



● REV2 (Reverb 2)

Dieser Effekttyp erzeugt ein Echo mit größerer Nachhalldichte.

[Parameter]

(1) **SHP (Form):** 0, 1, 2

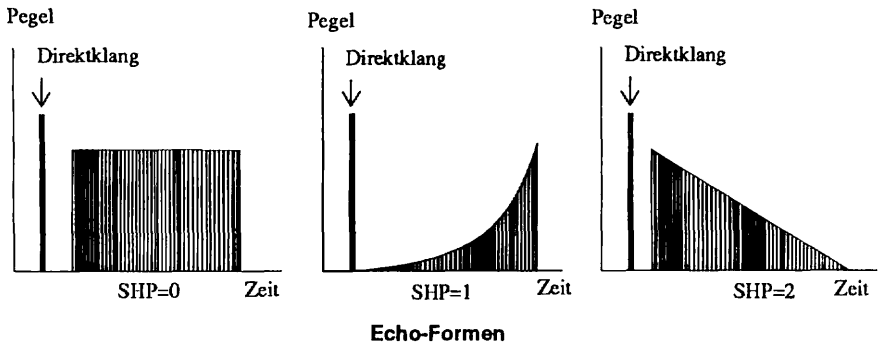
Dieser Parameter dient zur Wahl einer von drei Hüllkurven-Formen für den Reverb-Effekt. "0" wählt die Kurve für Saalecho, "1" wählt die umgekehrte Kurve und "2" die Kurve für invertiertes Echo.

(2) **TIME (Zeit):** 0 bis 50

Bestimmt die Zeitdauer, über die der Nachhall abklingt, in präziseren Schritten als bei Reverb 1.

(3) **MIX (Mischanteil):** 0 bis 10

Dieser Parameter bestimmt dem Mischanteil des Effektklangs mit dem Direktklang.



● DLY2 (Delay 2)

Dies ist ein spezieller Pingpong-Verzögerungseffekt, bei dem die verzögerten Wiederholungen zwischen dem linken und rechten Kanal abwechseln.

(1) **DECY (Abklingen):** 0 bis 10

Dieser Parameter bestimmt die Anzahl der Wiederholungen.

(2) **TIME (Zeit):** 1– 44

Dieser Parameter bestimmt die Verzögerungszeit (Intervalle zwischen den verzögerten Klanganteilen). Um die tatsächliche Verzögerungszeit (in Millisekunden) zu erhalten, muß der Parameterwert mit 10 multipliziert werden.

(3) **MIX (Mischanteil):** 0 bis 10

Dieser Parameter bestimmt den Mischanteil des Effektklangs mit dem Direktklang. Bei 0 wird nur der Direktklang und bei 10 ein Maximum des Effektklangs (Echo) am Ausgang bereitgestellt.

● LEVEL (Pegel)

Diese Einstellpunkt legt den Lautstärkepegel für jedes Patch-Programm fest. Obwohl der Wert als solcher kein Effekt ist, wird er als Teil des Patch-Programms im Memory gespeichert.

[Parameter]

(1) **LVL (Ausgangspegel):** 0 bis 200

Dieser Parameter bestimmt den Ausgangspegel für jedes Patch-Programm.

Praxistip

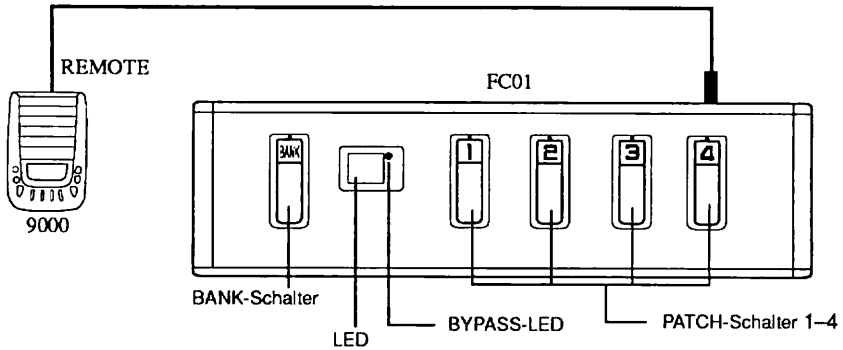
Die Einstellung des LEVEL-Parameters unterscheidet sich von der des Master-Lautstärkepegels, die in der Spiel- Betriebsart vorgenommen wird.

Anwendungsbeispiel: Fernbedienung mit einem Foot Controller

Unter Verwendung des als Sonderzubehör erhältlichen Foot Controllers FC01 können die Wahl von Patch-Programmen und die Bypass-Funktion mit dem Fuß gesteuert werden.

Anschließen des Foot Controllers

- Verwenden Sie das beim FC01 mitgelieferte Kabel, um den FC01 an die REMOTE-Buchse (auf der Unterseite des 9000) anzuschließen.



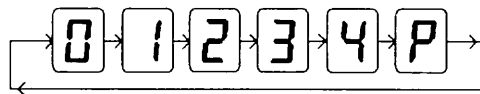
Anschluß von FC01 an den 9000

Der FC01 benötigt keine separate Stromversorgung, da er vom 9000 mit Strom versorgt wird. Schalten Sie den 9000 aus, bevor Sie den FC01 anschließen.

Wahl von Patch-Programmen

- Betätigen Sie den BANK-Schalter.

Die LED-Anzeige des FC01 wechselt in der folgenden Reihenfolge: 0 → 1 → 2 → 3 → 4 → P → 0. 0 bis 4 bezeichnen die Speicherbank-Nummer, und "P" steht für den Bypass-Standby-Zustand. Wenn sich der 9000 bereits im Bypass-Zustand befindet, wird "P" übersprungen und "0" leuchtet auf.



Wahl der gewünschten Speicherbank

- Verwenden Sie die PATCH 1– 4-Schalter, um die gewünschte Patch-Programm-Nummer zu wählen.

Hinweis

Wie bei der Bedienung mit den Tasten des 9000 wird das Patch-Programm bei Wahl der Speicherbank noch nicht verändert, sondern erst, nachdem die PATCH-Taste gedrückt wurde.

Umgehen der Effekte

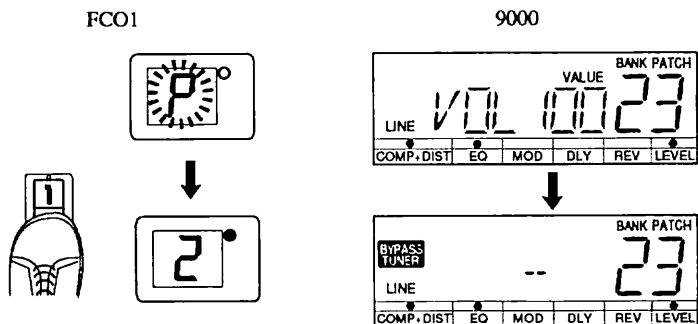
- Betätigen Sie den BANK-Schalter mehrmals, bis die LED-Anzeige des FC01 "P" anzeigt.

Die LED-Anzeige blinkt.

- Drücken Sie einen der PATCH 1– 4-Schalter

Die LED-Anzeige hört auf zu blinken, und der 9000 zeigt die Speicherbank und geht dann in den Bypass-Zustand.

Die BYPASS-LED leuchtet auf.



Bypass-Betrieb

Um den Bypass-Zustand aufzuheben, wählen Sie unter Verwendung der BANK- und PATCH-Schalter des FC01 eines der folgenden Patch-Programme.

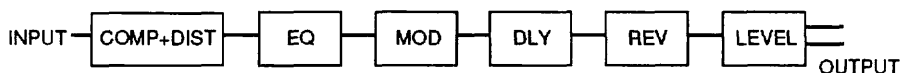
Hinweis

Der 9000 kann vom FC01 aus nur gesteuert werden, wenn er sich in der Spiel-Betriebsart befindet. In einem anderen Betriebszustand blinkt die LED-Anzeige des FC01, und die Wahl von Patch-Programmen oder die Ein/Aus-Schaltung des Bypass-Zustands ist nicht möglich.

9000 SPECIFICATIONS

Effect Programs:	21 programs
Patch Memory :	20(programmable)
Input : Guitar Input'	1/4"phone jack×1 (input impedance 470kΩ)
MIX IN	mini stereo jack×1
Output: Main Output	1/4"phone jack×2 (max 4Vp-p,10kΩ)
Phones	mini stereo jack×1 (max 50mW, 32Ω)
Display :	Custom LCD×1 POWER Indicator LED×1
Control In/Out :	Remote In
Power Supply :	DC7.5V 200mA AC adapter AD0001(option)
Dimensions :	106.4(W)×162 (L)×47 (H)mm
Weight :	250g(without batteries) battery 19×6 : 114g

BLOCK DIAGRAM



*Specifications are subject to change without notice.

Patch List

NAME : FULL CLEAN CHORUS

COMP+DIST	EQUALIZER	MODULATION	DELAY	REVERB	PATCH LVL
● CLEAN	TYPE	TYPE		TYPE	52
· RHYTHM	ENHANC	CHORS2		REV1	
· CRUNCH	par1(DEPT)	par1(DEPT)	DECAY	par1(TIME)	
· OVERDRV	7	1		7	
· DISTORTION	par2(FREQ)	par2(RATE)	TIME	par2(MIX)	
COMP/2	10	30		2	
COMMENTS:		par3(MIX)	MIX	par3()	
		6			

NAME : FAT DELAY CHORUS

COMP+DIST	EQUALIZER	MODULATION	DELAY	REVERB	PATCH LVL
● CLEAN	TYPE	TYPE		TYPE	52
· RHYTHM	EQ	PITCH		REV1	
· CRUNCH	par1(LO)	par1(PIT)	DECAY	par1(TIME)	
· OVERDRV	0	0	5	6	
· DISTORTION	par2(HI)	par2(FIN)	TIME	par2(MIX)	
COMP/2	+7	+4	46	2	
COMMENTS:		par3(BAL)	MIX	par3()	
		5	5		

NAME : STEREO RHYTHM

COMP+DIST	EQUALIZER	MODULATION	DELAY	REVERB	PATCH LVL
● CLEAN	TYPE	TYPE		TYPE	40
· RHYTHM	EQ	CHORS2			
· CRUNCH	par1(LO)	par1(DEPT)	DECAY	par1()	
· OVERDRV	-2	10			
· DISTORTION	par2(HI)	par2(RATE)	TIME	par2()	
COMP/2	+7	0			
COMMENTS:		par3(MIX)	MIX	par3()	
		10			

NAME : HEAVY CHORUS DISTORTION

COMP+DIST	EQUALIZER	MODULATION	DELAY	REVERB	PATCH LVL
· CLEAN	TYPE	TYPE		TYPE	34
· RHYTHM	ENHANC	CHORS2			
· CRUNCH	par1(DEPT)	par1(DEPT)	DECAY	par1()	
· OVERDRV	7	2			
● DISTORTION	par2(FREQ)	par2(RATE)	TIME	par2()	
COMP/1	10	17			
COMMENTS:		par3(MIX)	MIX	par3()	
		6			

NAME : HEAVY DISTORTION DELAY

COMP+DIST	EQUALIZER	MODULATION	DELAY	REVERB	PATCH LVL
• CLEAN	TYPE	TYPE		TYPE	24
• RHYTHM	ENHANC			DLY2	
• CRUNCH	par1(DEPT)	par1()	DECAY	par1(DECY)	
• OVERDRV	6		0	0	
● DISTORTION	par2(FREQ)	par2()	TIME	par2(TIME)	
COMP/1	10		48	44	
COMMENTS:		par3()	MIX	par3(MIX)	
			8	5	

NAME : SLOW CLEAN PHASE

COMP+DIST	EQUALIZER	MODULATION	DELAY	REVERB	PATCH LVL
• CLEAN	TYPE	TYPE		TYPE	46
● RHYTHM	EQ	PHASE		REV1	
• CRUNCH	par1(LO)	par1(DEPT)	DECAY	par1(TIME)	
• OVERDRV	+ 3	6		0	
• DISTORTION	par2(HI)	par2(RATE)	TIME	par2(MIX)	
COMP/1	+ 5	1		2	
COMMENTS:		par3()	MIX	par3()	

NAME : CLEAN BLUES LEAD

COMP+DIST	EQUALIZER	MODULATION	DELAY	REVERB	PATCH LVL
● CLEAN	TYPE	TYPE		TYPE	40
• RHYTHM	EQ			REV1	
• CRUNCH	par1(LO)	par1()	DECAY	par1(TIME)	
• OVERDRV	- 3		0	0	
• DISTORTION	par2(HI)	par2()	TIME	par2(MIX)	
COMP/1	+ 7		8	2	
COMMENTS:		par3()	MIX	par3()	
			8		

NAME : RHTHYM CRUNCH

COMP+DIST	EQUALIZER	MODULATION	DELAY	REVERB	PATCH LVL
• CLEAN	TYPE	TYPE		TYPE	28
• RHYTHM	ENHANC			REV1	
● CRUNCH	par1(DEPT)	par1()	DECAY	par1(TIME)	
• OVERDRV	5		0	0	
• DISTORTION	par2(FREQ)	par2()	TIME	par2(MIX)	
COMP/1	10		9	3	
COMMENTS:		par3()	MIX	par3()	
			8		

NAME : METAL ROBOT

COMP+DIST	EQUALIZER	MODULATION	DELAY	REVERB	PATCH LVL
• CLEAN	TYPE	TYPE		TYPE	24
• RHYTHM	ENHANC	METAL		DLY2	
● CRUNCH	par1(DEPT)	par1(DEPT)	DECAY	par1(DECY)	
• OVERDRV	8	0		10	
• DISTORTION	par2(FREQ)	par2(FREQ)	TIME	par2(TIME)	
COMP/0	10	0		1	
COMMENTS:			MIX	par3(MIX)	10

NAME : COMPRESSED FUNK

COMP+DIST	EQUALIZER	MODULATION	DELAY	REVERB	PATCH LVL
● CLEAN	TYPE	TYPE		TYPE	52
• RHYTHM	EQ	CHORS2		REV1	
• CRUNCH	par1(LO)	par1(DEPT)	DECAY	par1(TIME)	
• OVERDRV	0	3	0	1	
• DISTORTION	par2(HI)	par2(RATE)	TIME	par2(MIX)	
COMP/2	+4	7	28	1	
COMMENTS:		par3(MIX)	MIX	par3()	6

NAME : FUNK LEAD

COMP+DIST	EQUALIZER	MODULATION	DELAY	REVERB	PATCH LVL
● CLEAN	TYPE	TYPE		TYPE	52
• RHYTHM	EQ	CHORS2		REV2	
• CRUNCH	par1(LO)	par1(DEPT)	DECAY	par1(SHP)	
• OVERDRV	-3	6	0	0	
• DISTORTION	par2(HI)	par2(RATE)	TIME	par2(TIME)	
COMP/2	+7	2	24	20	
COMMENTS:		par3(MIX)	MIX	par3(MIX)	0

NAME : MILD CHORUS LEAD

COMP+DIST	EQUALIZER	MODULATION	DELAY	REVERB	PATCH LVL
• CLEAN	TYPE	TYPE		TYPE	26
• RHYTHM	ENHANC	CHORS1		REV1	
● CRUNCH	par1(DEPT)	par1(DEPT)	DECAY	par1(TIME)	
• OVERDRV	10	7		0	
• DISTORTION	par2(FREQ)	par2(RATE)	TIME	par2(MIX)	
COMP/0	8	7		3	
COMMENTS:		par3(MIX)	MIX	par3()	7

NAME : ROCK CHORUS LEAD

COMP+DIST	EQUALIZER	MODULATION	DELAY	REVERB	PATCH LVL
• CLEAN	TYPE	TYPE		TYPE	34
• RHYTHM	ENHANC	CHORS1		REV1	
● CRUNCH	par1(DEPT)	par1(DEPT)	DECAY	par1(TIME)	
• OVERDRV	5	8		5	
• DISTORTION	par2(FREQ)	par2(RATE)	TIME	par2(MIX)	
COMP/2	7	7		3	
COMMENTS:		par3(MIX)	MIX	par3()	
		6			

NAME : COMB LEAD

COMP+DIST	EQUALIZER	MODULATION	DELAY	REVERB	PATCH LVL
• CLEAN	TYPE	TYPE		TYPE	30
• RHYTHM	ENHANC	FLANGE		REV2	
● CRUNCH	par1(DEPT)	par1(DEPT)	DECAY	par1(SHP)	
• OVERDRV	10	0		0	
• DISTORTION	par2(FREQ)	par2(RATE)	TIME	par2(TIME)	
COMP/0	10	10		8	
COMMENTS:		par3(PEAK)	MIX	par3(MIX)	
		5		3	

NAME : CHORUS BLUES LEAD

COMP+DIST	EQUALIZER	MODULATION	DELAY	REVERB	PATCH LVL
● CLEAN	TYPE	TYPE		TYPE	48
• RHYTHM	EQ	CHORS1		REV1	
• CRUNCH	par1(LO)	par1(DEPT)	DECAY	par1(TIME)	
• OVERDRV	- 5	0	3	3	
• DISTORTION	par2(HI)	par2(RATE)	TIME	par2(MIX)	
COMP/1	+ 7	0	35	3	
COMMENTS:		par3(MIX)	MIX	par3()	
		6	4		

NAME : HARMONY LEAD - 5

COMP+DIST	EQUALIZER	MODULATION	DELAY	REVERB	PATCH LVL
• CLEAN	TYPE	TYPE		TYPE	22
• RHYTHM	ENHANC	PITCH		REV1	
● CRUNCH	par1(DEPT)	par1(PIT)	DECAY	par1(TIME)	
• OVERDRV	10	. 5	5	0	
• DISTORTION	par2(FREQ)	par2(FIN)	TIME	par2(MIX)	
COMP/2	7	0	22	5	
COMMENTS:		par3(BAL)	MIX	par3()	
		5	3		

PRESET PATCHES

BP	PATCH NAME	BP	PATCH NAME	BP	PATCH NAME
0 1	SOFT CHORUS	2 1	MODERN JAZZ	4 1	RHYTHM FLANGE
2	BLUES CHORUS	2	ECHO LEAD	2	MULTI-DELAY LEAD
3	HEAVY ROCK	3	CHORUS ROCK	3	HONK LEAD
4	THICK ROCK LEAD	4	-5 PITCH LEAD	4	CLASSIC TREMOLO
1 1	FUNKY PHASE	3 1	SMOOTH CHORUS		
2	FULL CHORUS LEAD	2	ZOOM TALK		
3	SQUEEZE	3	ROCK CRUNCH		
4	CRY-WAH	4	BASS LEAD		

BLANK PATCH CHART

BANK ____ PATCH ____ NAME :

COMP+DIST	EQUALIZER	MODULATION	DELAY	REVERB	PATCH LVL
• CLEAN	TYPE -----	TYPE -----		TYPE -----	
• RHYTHM					
• CRUNCH	par1() -----	par1() -----	DECAY	par1() -----	
• OVERDRV					
• DISTORTION	par2() -----	par2() -----	TIME	par2() -----	
COMP/					
COMMENTS:		par3() -----	MIX	par3() -----	

BANK ____ PATCH ____ NAME :

COMP+DIST	EQUALIZER	MODULATION	DELAY	REVERB	PATCH LVL
• CLEAN	TYPE -----	TYPE -----		TYPE -----	
• RHYTHM					
• CRUNCH	par1() -----	par1() -----	DECAY	par1() -----	
• OVERDRV					
• DISTORTION	par2() -----	par2() -----	TIME	par2() -----	
COMP/					
COMMENTS:		par3() -----	MIX	par3() -----	

BANK ____ PATCH ____ NAME :

COMP+DIST	EQUALIZER	MODULATION	DELAY	REVERB	PATCH LVL
• CLEAN	TYPE -----	TYPE -----		TYPE -----	
• RHYTHM					
• CRUNCH	par1() -----	par1() -----	DECAY	par1() -----	
• OVERDRV					
• DISTORTION	par2() -----	par2() -----	TIME	par2() -----	
COMP/					
COMMENTS:		par3() -----	MIX	par3() -----	