

ZOOM **606**
GUITAR

BEDIENUNGSANLEITUNG

Deutsch

MODE D'EMPLOI

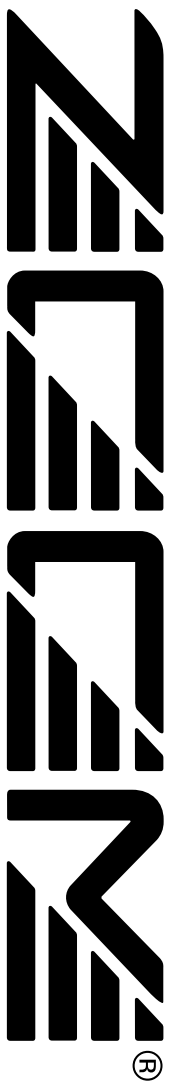
Français

MANUAL DE FUNCIONAMIENTO

Español

MANUALE D'ISTRUZIONI

Italiano



Introduction

Nous vous remercions d'avoir opté pour le **ZOOM 606** (appelé ensuite simplement "**606**").

Veuillez prendre le temps de lire ce manuel attentivement afin de profiter au maximum des possibilités de votre instrument et de le conserver durant de longues années.


Conservez ce manuel, la carte de garantie ainsi que toute la documentation pour pouvoir les consulter ultérieurement.


Sommaire

Précautions	42
Caractéristiques	43
Terminologie élémentaire	44
Alimenter l'appareil avec des piles	45
Commandes et fonctions / Connexions	46
Sélection de Patches pour le jeu	48
Utilisation de la pédale d'expression	50
Utilisation de l'accordeur	52
Effectuer/changer des réglages du module DRIVE	54
Edition d'un Patch	56
Sauvegarder/copier des Patches	58
Changer la méthode de chargement de Patch	60
Retour aux réglages usine	62
Réglage de la pédale d'expression	63
Enchaînement d'effets	64
Paramètres d'effet	65
En cas de problème	78
Précautions lors de l'utilisation	79
Fiche technique	158
Liste des Patches	159


Précautions

Dans ce mode d'emploi, des symboles sont utilisés pour accentuer les avertissements et les précautions dont vous devez tenir compte pour éviter les accidents. La signification de ces symboles est la suivante :

 **Avertissement**
Ce symbole souligne les explications à propos des points extrêmement dangereux. Si les utilisateurs ne tiennent pas compte de ce symbole et utilisent mal l'appareil cela peut entraîner des blessures graves ou mortelles.

 **Précaution**
Ce symbole souligne les explications à propos des points dangereux. Si les utilisateurs ne tiennent pas compte de ce symbole et utilisent mal l'appareil des blessures corporelles peuvent arriver et l'appareil peut être endommagé.

Veillez observer les conseils et les précautions de sécurité pour garantir une utilisation sans danger du 606.

 **A propos de l'alimentation**
Avertissement
• Comme la consommation de cette unité est plutôt élevée, nous recommandons l'utilisation d'un adaptateur secteur chaque fois que c'est possible. N'utilisez qu'une seule pile alcaline lorsque vous alimentez l'unité par pile.

[Fonctionnement sur l'adaptateur secteur]

- Utilisez seulement un adaptateur secteur qui fournit 9 V C.C., 300 mA et est équipé d'une prise "négative médiane" (Zoom AD-0006). L'utilisation d'un autre adaptateur pourrait endommager l'appareil et poser des problèmes de sécurité.
- Ne raccordez l'adaptateur secteur qu'à une prise murale qui fournit la tension nominale requise par l'adaptateur.
- Lorsque vous débranchez l'adaptateur secteur de la prise murale, saisissez toujours l'adaptateur lui-même et ne tirez pas sur son fil.
- Lorsque vous n'utilisez pas l'appareil durant un temps assez long, débranchez l'adaptateur de la prise secteur.

[Utilisation avec piles]

- Servez-vous de six piles IEC R6 (taille AA) 1.5V (alcalines/manganèse).
- Le 606 ne peut pas servir de chargeur pour les piles.
Lisez attentivement l'étiquette des piles pour être sûr de choisir les bonnes piles.
- Lorsque vous n'utilisez pas l'appareil durant un temps assez long, enlevez les piles de leur boîtier.
- Si une pile a coulé, essayez soigneusement le logement et les bornes des piles pour éliminer tous les restes de liquide.
- Le couvercle du logement des piles doit rester fermé lorsque vous utilisez l'appareil.



Emplacement

- Evitez d'utiliser votre 606 en environnements où il sera exposé à :
- Extrême température
 - High humidity or moisture
 - Excessive dust or sand
 - Excessive vibration or shock



Manipulation

Notre 606 étant un appareil électronique de précision, la force appliquée aux sélecteurs et boutons ne doit pas être excessive. Faites également attention à ne pas faire tomber l'unité, à ce qu'elle ne reçoive pas de chocs ni de pressions trop fortes.



Modifications

N'ouvrez jamais le boîtier du 606 et n'essayez pas de modifier le produit de quelque manière que ce soit car vous pourriez l'endommager.



Raccordement des câbles et des bornes d'entrée et de sortie

Vous devez toujours éteindre le 606, ainsi que tous les autres équipements, avant de raccorder ou débrancher un câble quelconque. Si vous envisagez de déplacer le 606, n'oubliez pas de débrancher auparavant tous les câbles et l'adaptateur secteur.

Caractéristiques

Le 606 est un processeur multi-effet sophistiqué pour guitare, proposant les caractéristiques et les fonctions suivantes.

• Performance de haut niveau

Le 606 offre une riche palette de 35 effets de qualité dont de nombreuses variantes de distorsions et des effets de modulation extrêmement souples. Vous pouvez combiner jusqu'à neuf effets. Tant les performances que les caractéristiques du 606 en font un produit surclassant de loin toute concurrence dans cette classe de prix.

• Pédale d'expression intégrée

La pédale intégrée permet de régler la profondeur de l'effet ou le volume durant le jeu. Que vous choisissiez une pédale wah ou un effet Pitch Bend, la plage de sons disponible égale celle des appareils haut de gamme.

• Maniement convivial

Le maniement intuitif de l'appareil est inspiré du fameux ZOOM 505 II. Des sélecteurs dédiés pour les effets de distorsion les plus importants simplifient à l'extrême l'utilisation du 606. Rien de plus facile que de contrôler le type et l'intensité d'un effet durant le jeu.

• Accordeur auto-chromatique intégré

La fonction d'accordeur vous permet d'accorder votre instrument sur scène avec rapidité et précision.

• La double alimentation permet une utilisation en toutes circonstances

La double alimentation permet d'utiliser l'appareil en le branchant sur secteur via l'adaptateur ou en y insérant quatre piles IEC R4 (taille AA). L'autonomie des piles est de 7 heures en utilisation continue avec des piles au manganèse et de 24 heures avec des piles alcalines.

Terminologie élémentaire

Cette section explique quelques termes importants utilisés dans ce manuel.

■ Module d'effet

Comme vous le voyez dans l'illustration ci-dessous, le 606 achemine le signal par toute une série d'effets différents. Chacun de ces effets est appelé "module d'effet".



En plus des modules d'effet tels que DRIVE (distorsion), MOD/PITCH (modulation) ou DLY/REV (delay et réverbération), vous pouvez aussi vous servir simultanément du système ZNR (Zoom Noise Reduction) et du simulateur d'ampli. Vous pouvez ajuster des paramètres tels que l'intensité de l'effet pour chaque module et activer ou couper les modules individuels.

■ Type d'effet

Chaque module d'effet du 606 propose différents types d'effets issus d'une même famille. Vous pouvez choisir un type d'effet à la fois. Par exemple, le module MOD/PITCH propose les types d'effet chorus, flanger, pitch shifter, etc.

■ Paramètre d'effet

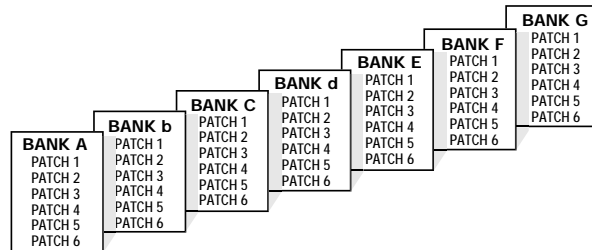
Chaque module d'effet dispose de divers paramètres contrôlant la façon dont l'effet fonctionne. Le réglage de ces paramètres pour chaque module vous permet de déterminer avec précision le son final.

■ Patch

Sur le 606, vous pouvez combiner des modules d'effets et les sauvegarder dans des Patches. Un Patch contient des informations sur l'état activé/coupé des modules, sur les types d'effets utilisés et sur les réglages de paramètres. La mémoire du 606 peut contenir jusqu'à 42 Patches.

■ Bank

Une banque est constituée de 6 Patches. Le 606 dispose d'un total de 7 banques, de A à G. Les Patches de chaque banque sont numérotés de 1 à 6. Pour spécifier un Patch, précisez la banque et le numéro du Patch



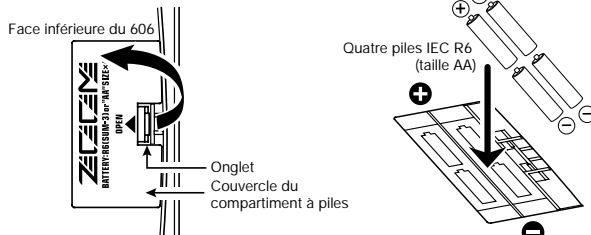
au sein de cette banque; "A1" est donc le premier Patch de la banque A tandis que "F4" représente le quatrième Patch de la banque F.

■ Mode Play/mode Edit

Le 606 peut fonctionner selon deux modes: le mode Play (ou mode de jeu) qui vous permet de sélectionner des Patches et de les utiliser pour jouer sur votre instrument et le mode Edit (mode d'édition) qui permet de modifier les effets. Le sélecteur [PLAY/EDIT] permet d'alterner entre ces deux modes.

Alimenter l'appareil avec des piles

1. Retournez le 606 et ouvrez le couvercle du compartiment à piles. Appuyez sur l'onglet pour libérer le couvercle et soulevez-le.
2. Insérez quatre piles IEC R6 (taille AA) neuves dans le compartiment à piles. Les quatre piles doivent être placées dans la même direction.
3. Refermez le couvercle du compartiment à piles. Poussez le couvercle jusqu'à ce que l'onglet produise un déclic audible.



- Lorsqu'un point (.) clignote à l'écran, les piles sont pratiquement épuisées. Remplacez-les aussi rapidement que possible.
- Lorsque vous n'utilisez pas le 606, débranchez le câble de la prise INPUT pour éviter d'user les piles.

Face supérieure

Ecran

Affiche les numéros des Patches, les valeurs de réglage et d'autres informations nécessaires pour l'utilisation du 606.

Diode DRIVE

Indique si le module DRIVE est activé ou coupé.

Sélecteur DRIVE

Sélectionne la distorsion (le type d'effet) utilisée par le module DRIVE.

Touches GAIN [+]/[-]

Déterminent l'intensité et le gain de la distorsion du module DRIVE.

Commutateurs [▼]/[▲]

Ces commutateurs permettent de sélectionner des Patches, de contrôler l'accordeur et d'autres fonctions.

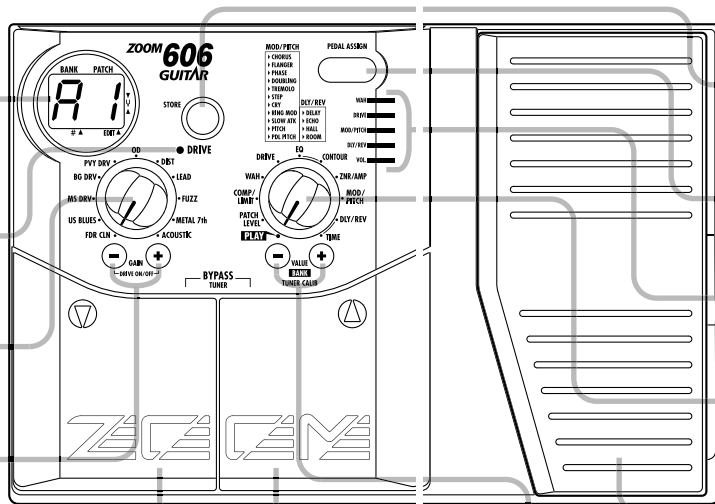
Face arrière

Prise INPUT

Permet de brancher la guitare. Lorsque le 606 fonctionne sur piles, cette prise sert aussi de commutateur de mise sous/hors tension: il est mis sous tension dès que vous insérez un jack dans cette prise.

Prise DC 9V (adaptateur secteur)

Pour faire fonctionner le 606 sur secteur, branchez l'adaptateur ZOOM AD-0006 (9V DC, 300 mA, fiche center minus) à cette prise. Dès que la fiche est insérée, le 606 est sous tension.



Touche STORE

Cette touche permet notamment de sauvegarder des Patches édités et de copier des Patches dans une autre mémoire.

Touche PEDAL ASSIGN

Sélectionne le module contrôlé par la pédale d'expression.

Diodes PEDAL ASSIGN

Indiquent le module contrôlé par la pédale d'expression.

Sélecteur PLAY/EDIT

Alterne entre le mode Play et le mode Edit et permet en outre de sélectionner le module pour l'édition.

Pédale d'expression

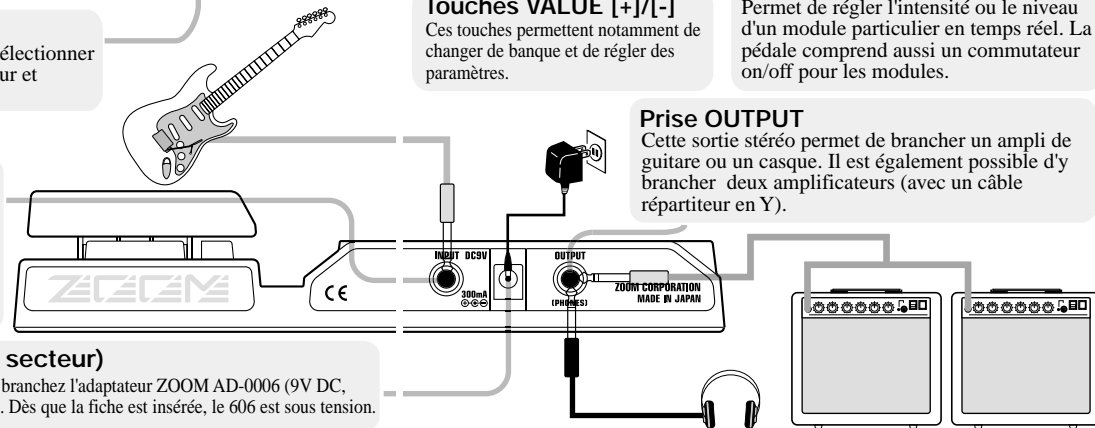
Permet de régler l'intensité ou le niveau d'un module particulier en temps réel. La pédale comprend aussi un commutateur on/off pour les modules.

Touches VALUE [+]/[-]

Ces touches permettent notamment de changer de banque et de régler des paramètres.

Prise OUTPUT

Cette sortie stéréo permet de brancher un ampli de guitare ou un casque. Il est également possible d'y brancher deux amplificateurs (avec un câble répartiteur en Y).



Pour essayer le 606, jouez sur votre instrument et écoutez les différents Patches. Vous verrez ainsi ce que le 606 a dans le ventre.

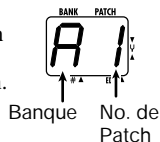
1 Mise sous tension

- Lorsque le 606 fonctionne sur piles, branchez un câble blindé doté d'un jack mono à la prise INPUT du 606.
- Lorsque que le 606 fonctionne sur secteur, branchez l'adaptateur à une prise secteur et insérez la fiche du câble de l'adaptateur dans la prise DC 9V du 606.
- Allumez l'ampli de guitare et réglez le volume à un niveau adéquat.

2 Passer en mode Play

- Si le sélecteur [PLAY/EDIT] n'est pas sur "PLAY", réglez-le dans cette position.

La banque et le Patch sélectionnés apparaissent à l'écran.



Immédiatement après la mise sous tension, le 606 se trouve en mode Play, quelle que soit la position du sélecteur [PLAY/EDIT].

4 Changer directement de banque

- Vous pouvez aussi utiliser les touches VALUE [+]/[-] pour passer directement d'une banque à une autre.

5 Régler le volume global

- Maintenez les touches VALUE [+]/[-] enfoncées durant plus d'une seconde.



- Tant que le volume est affiché, appuyez sur la touche VALUE [+] ou [-] pour changer ce réglage.

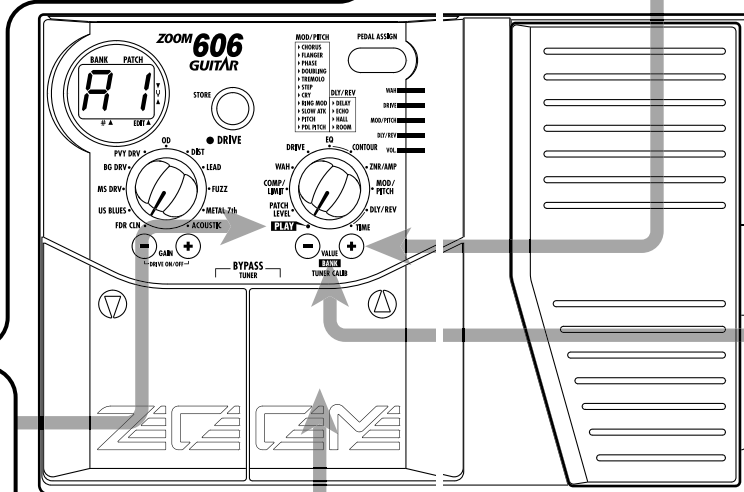
La plage de réglage va de 0 à 50. Lorsque vous coupez puis rallumez l'appareil, le volume retrouve la valeur 40.



Avec un casque, le volume global permet de régler le volume d'écoute.

3 Changer de Patch

- Pour changer de Patch en mode Play, servez-vous des commutateurs [▼]/[▲].



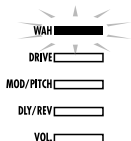
Le 606 dispose d'une pédale d'expression intégrée qui peut servir à contrôler du pied un paramètre d'effet déterminé ou le volume du son.

1 Sélection du module à contrôler avec la pédale.

- Appuyez sur la touche PEDAL ASSIGN jusqu'à ce que la diode correspondant au module voulu s'allume.

Les diodes indiquent le module assigné à la pédale.

Vous avez le choix parmi les modules suivants:



WAH

Paramètres d'effet du module WAH

DRIVE

Paramètres d'effet du module DRIVE

MOD/PITCH

Paramètres d'effet du module

MOD/PITCH (modulation/pitch)

DLY/REV

Paramètres d'effet du module

DLY/REV (delay/réverb)

VOL.

Volume global du patch

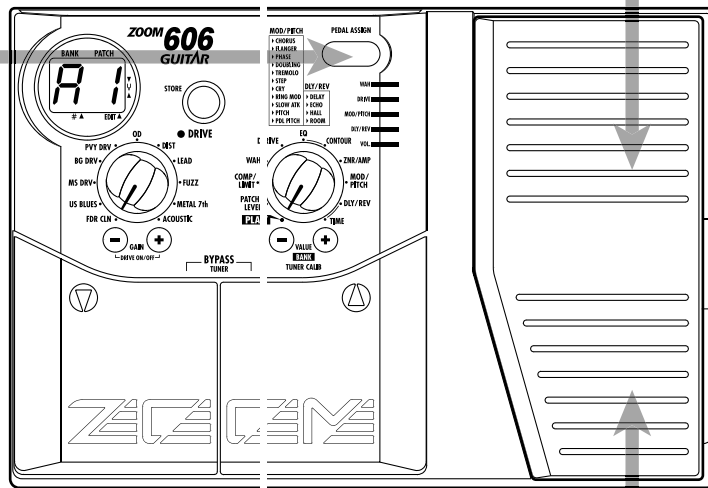
Toutes les diodes PEDAL ASSIGN éteintes
La pédale d'expression est inactive.



L'effet obtenu lorsque vous actionnez la pédale d'expression dépend du paramètre d'effet sélectionné pour le module en question.



- Si vous sélectionnez un module coupé (OFF) dans le Patch actuel, le module est activé (ON) dès qu'il est assigné à la pédale. Si vous assignez ensuite une autre module à la pédale, le module précédent est de nouveau coupé (OFF).
- En mode Bypass (effets momentanément contournés), la pédale se voit automatiquement assigner la commande de volume.



2 Utilisation de la pédale

- Enfoncez et relevez la pédale pendant que vous jouez sur votre instrument.



Actionnez la pédale

L'effet de la pédale dépend du module choisi à l'étape 1. Actionnez la pédale pour écouter le changement du son.

3 Activer/couper le module

- Enfoncez la pédale à fond.

La diode PEDAL ASSIGN se met à clignoter et le module correspondant est coupé. Pour l'activer, enfoncez une fois de plus la pédale à fond.



Enfoncez à fond



- Les assignations de modules à la pédale ainsi que l'état activé/coupé des modules peuvent être sauvegardés en tant qu'éléments d'un Patch (→ p. 58).
- La sensibilité de la pédale est réglable (→ p. 63).



Si vous avez choisi "VOL.", la pédale ne permet pas la commutation.

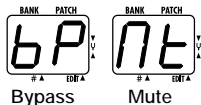
Le 606 contient un accordeur auto-chromatique pour guitares. Pour pouvoir faire appel à l'accordeur, les effets internes doivent être momentanément contournés (mode Bypass) ou le signal original et le signal d'effet doivent être étouffés (mode Mute).

REMARQUE Pour que l'accordeur soit disponible, le sélecteur PLAY/EDIT doit être sur PLAY.

1 Passer en mode Bypass ou Mute

- Appuyez simultanément sur les deux commutateurs [▼] / [▲],

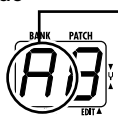
Si vous appuyez brièvement sur les commutateurs avant de les relâcher, l'appareil passe en mode Bypass. Une pression plus longue (au moins une seconde) le place en mode Mute.



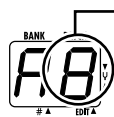
2 Accorder la guitare

- Grattez la corde que vous voulez accorder et regardez l'écran.

La partie gauche de l'écran montre la note la plus proche de la hauteur actuelle.



A = A D# = d.
 A# = A. E = E
 B = b F = F
 C = c F# = F.
 C# = C. G = G
 D = d G# = G.



3 Réglage de la hauteur de référence de l'accordeur

La hauteur de référence par défaut de l'accordeur (le réglage en vigueur lors de la mise sous tension) est de 440 Hz pour le LA central. Vous pouvez ajuster avec précision cette hauteur de référence si besoin est.

- Appuyez sur une des touches VALUE [+] / [-].

La hauteur de référence actuelle est affichée environ 2 secondes. Le réglage par défaut est "40" (LA central = 440 Hz).



- Actionnez les touches VALUE [+] / [-] pour en ajuster le réglage.

La plage de réglage va de 35 à 45 (LA central = 435 à 445 Hz).

ASTUCE Après la mise hors tension, la hauteur de référence retrouve la valeur "40" (LA central = 440 Hz).

4 Retour en mode Play

- Appuyez sur l'un des commutateurs [▼] / [▲].



Trop haut

Hauteur correcte



Trop bas

Plus la hauteur est fautive, plus l'indication tourne vite.

La partie droite de l'écran affiche un symbole qui indique l'écart de correction.

- Procédez de même pour accorder les autres cordes.

Le module DRIVE propose divers types de distorsion et réglages de gain que vous pouvez modifier à tout moment avec le sélecteur dédié et les touches.

ASTUCE Vous pouvez effectuer les opérations suivantes en mode Play ou Edit.

1 Sélection du type de distorsion du module DRIVE

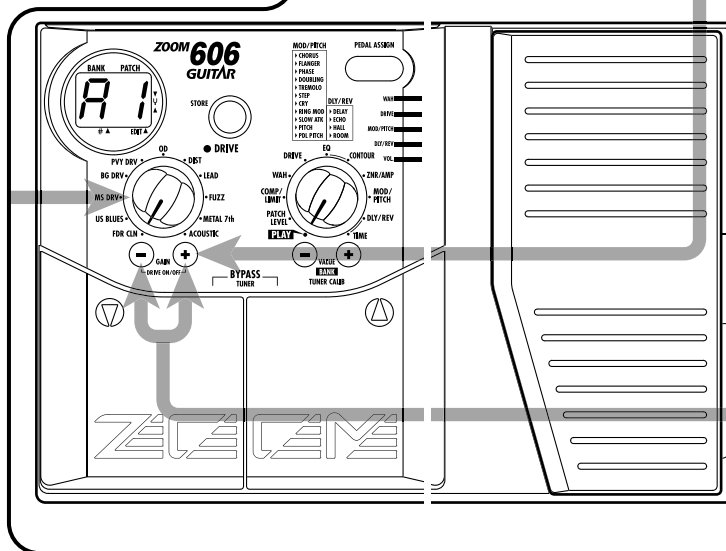
- Utilisez le sélecteur DRIVE pour choisir le type de distorsion voulu (type d'effet).

Le nom du type d'effet sélectionné est affiché environ 2 secondes. Vous trouverez une liste détaillée des types d'effets dans la section "Paramètres d'effets" à la fin de ce manuel.



ASTUCE En réglant le sélecteur PLAY/EDIT sur DRIVE, vous pouvez vérifier le type d'effet actuellement sélectionné.

REMARQUE Lorsque la diode DRIVE est éteinte, le module DRIVE est coupé. Si vous changez alors de type d'effet, le module est automatiquement activé.



2 Réglage du gain du module DRIVE

- Actionnez une des touches GAIN [+]/[-].

Selon le type d'effet sélectionné, la profondeur de distorsion ou le gain du signal change. La valeur du paramètre GAIN s'affiche environ 2 secondes.



3 Activer/couper le module DRIVE

- Actionnez simultanément les touches GAIN [+]/[-].

Lorsque vous coupez le module DRIVE, la diode DRIVE située en haut, à droite du sélecteur DRIVE s'éteint.

ASTUCE Les changements effectués ainsi ne sont que temporaires. Si vous sélectionnez un autre Patch, les réglages d'origine sont rétablis. Pour conserver les changements effectués, sauvegardez le Patch (voyez page 58).

Editer signifie changer les réglages des différents paramètres d'effet d'un Patch. Servez-vous d'un Patch existant comme point de départ et changez-en les paramètres afin de créer votre propre sonorité.

1 Sélection du paramètre d'effet

- Utilisez le sélecteur PLAY/EDIT pour sélectionner le module et le paramètre à éditer.

Le 606 passe en mode Edit et la valeur du paramètre d'effet sélectionné s'affiche à l'écran. Lorsque le 606 est en mode d'édition, un point apparaît dans le coin inférieur droit de l'écran.

Valeur du paramètre

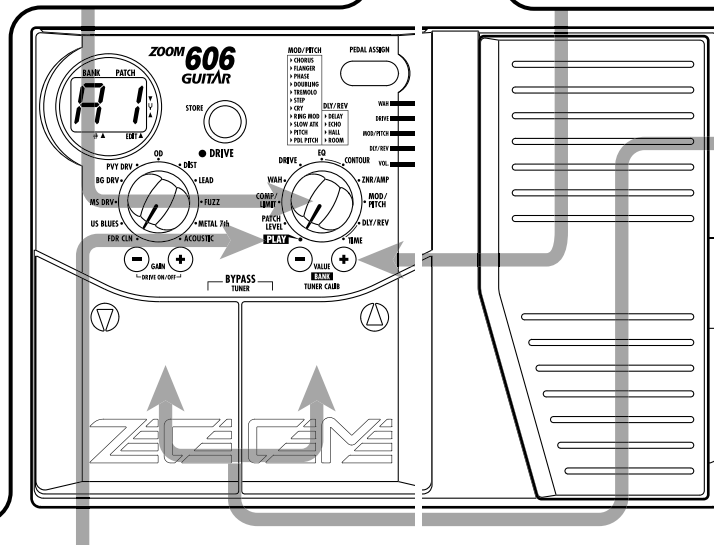


Allumé

Pour en savoir plus sur les modules d'effets et les paramètres, voyez la section "Paramètres d'effets" à la fin de ce manuel.



ASTUCE Vous pouvez également éditer directement le module DRIVE avec le sélecteur DRIVE et les touches GAIN [+] / [-] (→ p. 54).



2 Réglage de la valeur du paramètre

- Utilisez les touches VALUE [+] / [-].
Les touches fonctionnent de la manière suivante.
 - Maintenez une de ces touches enfoncée pour changer la valeur en continu.
 - Maintenez une de ces touches enfoncée et appuyez sur l'autre touche: le changement est plus rapide.
 - Actionnez simultanément les deux touches: vous passez à l'effet suivant du module.

3 Activer/couper le module

- Appuyez simultanément sur les deux commutateurs [▼] / [▲].

Vous coupez/activez ainsi le module d'effet sélectionné avec le sélecteur PLAY/EDIT.



REMARQUE Lorsque le sélecteur PLAY/EDIT est sur "CONTOUR" ou "TIME", une pression simultanée sur les commutateurs [▼] / [▲] reste sans effet.

4 Quitter le mode Edit

- Pour quitter le mode Edit et retourner en mode Play, réglez le sélecteur PLAY/EDIT en position "PLAY".



REMARQUE Si vous ne sauvegardez pas le Patch édité en mémoire, les réglages effectués sont perdus dès que vous choisissez un autre Patch en mode Play. N'oubliez donc pas de sauvegarder un Patch édité si vous souhaitez le conserver (→ p.58).

Un Patch édité peut être sauvegardé à n'importe quel endroit de la mémoire interne de l'appareil. Il est également possible de copier un Patch existant et de le sauvegarder dans un autre endroit.

1 Appuyez sur la touche STORE en mode Play ou Edit.

La banque et le numéro de Patch clignotent à l'écran.



2 Utilisez les commutateurs [▼]/[▲] pour sélectionner la destination du Patch à sauvegarder.



Lors de la sauvegarde ou de la copie d'un Patch, il est impossible d'utiliser les touches VALUE [+]/[-] pour passer d'une banque à l'autre.

3 Appuyez une fois de plus sur la touche STORE.

À la fin de la sauvegarde/copie, l'appareil retrouve son mode original et le Patch de destination est sélectionné.



Après la sauvegarde/copie, les données contenues au préalable dans la mémoire de destination sont effacées au profit des nouvelles; les anciennes données sont irrémédiablement perdues s'il s'agissait d'un Patch de votre cru. Soyez donc attentif lors de la sélection d'une mémoire de destination. Cependant, vous pouvez toujours récupérer les réglages d'un Patch usine individuel ou de tous les Patches usine en suivant la procédure décrite à la page 62.

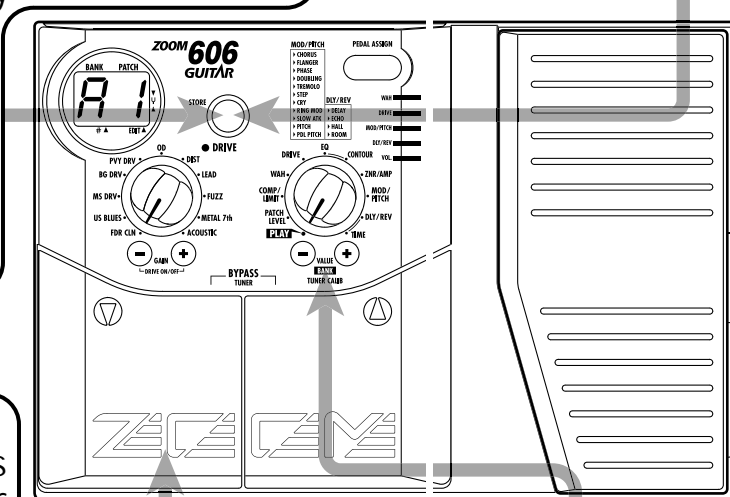
4 Annuler la sauvegarde/copie

- Actionnez les touches VALUE [+]/[-] au lieu de la touche STORE.

La sauvegarde est annulée et l'appareil retrouve son mode antérieur.



Lorsque vous actionnez le sélecteur [PLAY/EDIT] au lieu de les touches VALUE [+]/[-], la sauvegarde est également annulée.



Normalement, le 606 change le son dès qu'un Patch est sélectionné en mode Play. Cette méthode n'est pas toujours souhaitable notamment lorsque vous souhaitez charger un Patch situé dans une mémoire fort éloignée car des Patches intermédiaires peuvent alors se faire entendre. Changez alors de méthode de

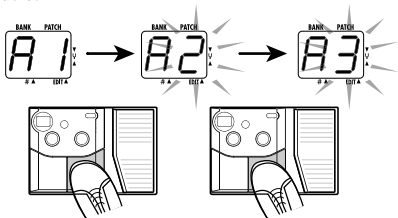
chargement de Patches et optez pour la méthode de présélection de Patch au lieu de la méthode de sélection directe. La méthode de présélection consiste à spécifier le Patch voulu puis à confirmer la sélection. Le Patch en question n'est chargé qu'au moment de la confirmation.

1 Choix de la méthode de présélection de Patch

Pour passer à la méthode de présélection de Patch, mettez l'appareil sous tension tout en maintenant le commutateur [▲] enfoncé.

2 Sélection du Patch voulu

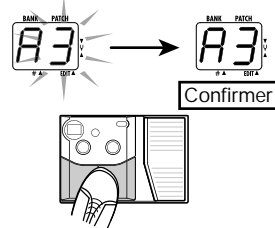
- Utilisez les commutateurs [▼]/[▲] pour sélectionner le Patch. Vous pouvez également utiliser les touches VALUE [+]/[-] pour passer d'une banque à l'autre.



La banque et le numéro de Patch sélectionnés s'affichent à l'écran mais le Patch ne change pas encore.

3 Confirmation du changement de Patch

- Une fois que le Patch voulu est affiché, appuyez simultanément sur les commutateurs [▼]/[▲].

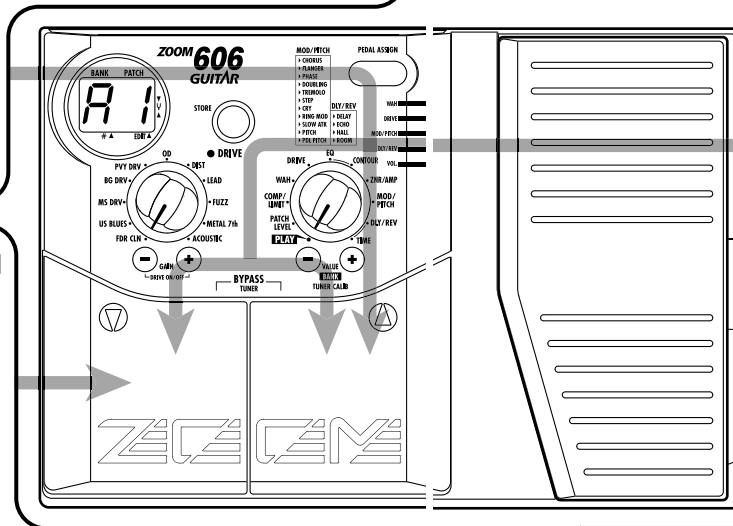


Le changement de Patch est confirmé, le son change et l'affichage cesse de clignoter et reste allumé.

4 Retour à la méthode de sélection directe de Patch

- Pour repasser à la méthode de sélection directe, coupez et rallumez le 606.

La sélection de Patch revient à la méthode par défaut, la sélection directe.



Retour aux réglages usine

Le 606 est fourni avec 42 Patches préprogrammés en usine (Patches par défaut). Si vous avez effacé ces Patches, vous pouvez rappeler les réglages originaux à tout moment.

Il y a deux façons de rappeler les réglages usine. "All Initialize" ramène l'ensemble des Patches à leur état d'origine tandis que "Factory Recall" ne rappelle les réglages usine que pour un Patch particulier.

1. En maintenant la touche STORE enfoncée, mettez l'appareil sous tension.

Le message "AL" clignote à l'écran.



■ Initialisation générale (AL)

2. Appuyez une fois de plus sur STORE.

Les réglages de tous les Patches reviennent à leurs valeurs d'usine et l'appareil passe en mode Play. Pour annuler l'initialisation générale, appuyez sur la touche VALUE [-].



L'initialisation générale efface tous les Patches que vous avez créés. Utilisez donc cette fonction avec circonspection.

■ Rappel des réglages usine

2. Utilisez les commutateurs [▼] / [▲] pour sélectionner le Patch dont vous voulez récupérer les réglages d'usine.

La banque et le numéro du Patch clignotent à l'écran.



Durant cette opération, il est impossible de passer d'une banque à l'autre avec les touches VALUE [+]/[-].

3. Appuyez une fois de plus sur STORE.

Les réglages du Patch sélectionné reviennent à leurs valeurs d'usine. Vous pouvez répéter les étapes 2 et 3 pour initialiser d'autres Patches. Pour clôturer l'opération de rappel des réglages usine, appuyez sur la touche VALUE [-]. L'appareil repasse alors en mode Play.

Réglage de la pédale d'expression

La pédale d'expression du 606 est réglée de façon optimale à l'usine mais il peut arriver qu'il soit nécessaire de la réajuster. Si l'action de la pédale ne produit guère d'effet ou, au contraire, un effet trop important, réglez la pédale comme suit:

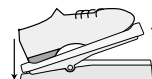
1. Tout en maintenant la touche PEDAL ASSIGN enfoncée, mettez l'appareil sous tension.

L'indication "dn" clignote à l'écran.



2. Relevez ensuite complètement la pédale et appuyez sur la touche STORE.

L'écran affiche alors "UP".



Pédale complètement relevée

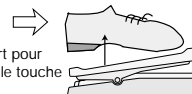


3. Enfoncez complètement la pédale d'expression puis relevez votre pied.

Lorsque vous levez le pied, la pédale se relève un peu.



Appuyez fort pour que la pédale touche cet endroit



Lorsque vous levez le pied, la pédale se relève un peu

4. Appuyez sur la touche STORE.

Le réglage est terminé et l'appareil passe en mode Play.

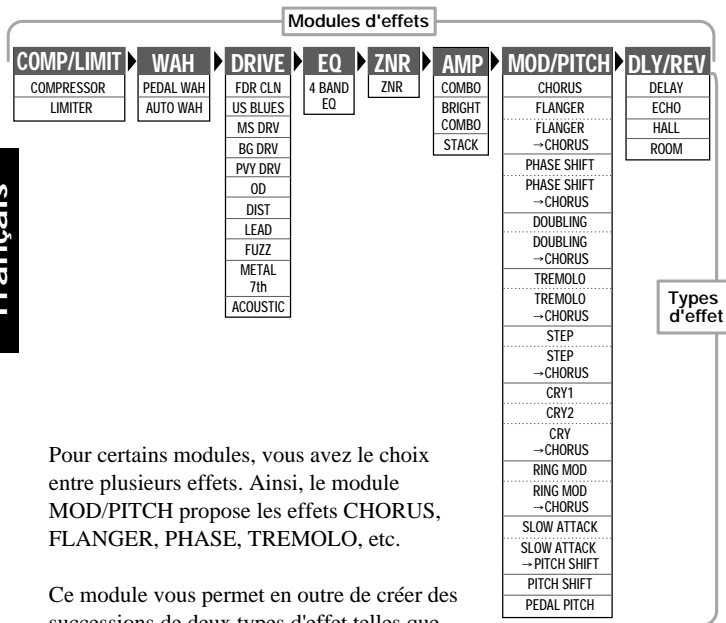
Le point auquel la touche STORE est actionnée à l'étape 3 détermine le point de commutation permettant d'activer/couper le module. Si vous souhaitez que la commutation se fasse avec une pression plus légère, actionnez la touche STORE lorsque la pédale est un peu plus haute.



Enchaînement d'effets

Les Patches du 606 sont constitués de 8 modules d'effets enchaînés en série comme illustré ci-dessous. Selon le réglage activé/coupé des différents modules, vous pouvez soit vous servir de tous les modules d'effets ou n'utiliser que certains modules de la chaîne.

Enchaînement de modules d'effets et types d'effets



Pour certains modules, vous avez le choix entre plusieurs effets. Ainsi, le module MOD/PITCH propose les effets CHORUS, FLANGER, PHASE, TREMOLO, etc.

Ce module vous permet en outre de créer des successions de deux types d'effet telles que FLANGER → CHORUS ou TREMOLO → CHORUS.

Paramètres d'effet

Cette section décrit tous les types d'effets des différents modules ainsi que leurs paramètres.

Comment lire les listes de la section "Paramètres d'effets"

Ecran

Indique les réglages pouvant être sélectionnés pour chaque module avec les touches VALUE [+] / [-]. Selon le module d'effet sélectionné, l'écran affiche le type d'effet, la valeur du paramètre ou les deux.

Affichage du type d'effet uniquement

FU

Type d'effet

Affichage de la valeur du paramètre uniquement

40

Valeur du paramètre

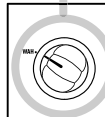
Affichage du type d'effet et de la valeur du paramètre

CG

Type d'effet - Valeur du paramètre

Sélecteur PLAY/EDIT

L'illustration indique la position du sélecteur pour charger le module et le paramètre d'effet.



WAH

Module WAH

Ce module comprend les types d'effet Auto Wah et Pedal Wah pour la pédale d'expression. Utilisez les touches VALUE [+] / [-] pour sélectionner le type d'effet et en régler l'intensité.

PEDAL WAH

Vous pouvez utiliser la pédale d'expression pour contrôler l'effet Pedal Wah. Des valeurs élevées accentuent une fréquence élevée.



Une simple sélection de PEDAL WAH comme type d'effet ne suffit pas pour obtenir un effet wah en actionnant la pédale. Il faut assigner le module WAH à la pédale d'expression au moyen de la touche PEDAL ASSIGN.



Détermine la sensibilité de l'effet Auto Wah.

OFF (coupé)


Coupe le module WAH.


Module activé/coupé


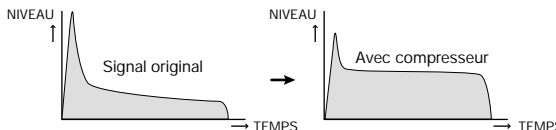
Pour chaque module d'effet, le dernier réglage des paramètres de base est "OFF" (coupé). Lorsqu'il est sélectionné, le module en question est coupé.


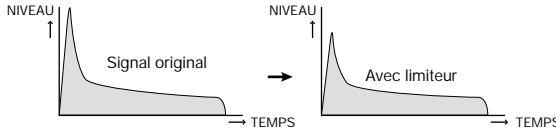
Icône de pédale


Cette section décrit l'action de la pédale d'expression lorsque le module est assigné à la pédale avec la touche PEDAL ASSIGN.


	<h2>PATCH LEVEL</h2> <h3>PATCH LEVEL</h3>
	<p>Détermine le volume global du Patch. La valeur 25 correspond à un gain neutre (le niveau d'entrée est égal au niveau de sortie).</p> <p>1 ↓ 30</p>


	<h2>COMP/LIMIT</h2> <h3>Module COMP/LIMIT</h3>
	<p>Ce module comprend les types d'effet compresseur et limiteur. Utilisez les touches VALUE [+] / [-] pour sélectionner le type d'effet et en régler l'intensité.</p>



	<h3>COMPRESSOR (Compressor)</h3> <p>Cet effet atténue les composantes de haute fréquence du signal et accentue les composantes de basse fréquence, ce qui maintient le niveau du signal global dans une certaine plage. L'effet prolonge le maintien du son et uniformise le son. Des valeurs plus élevées produisent une compression plus importante.</p>
	<p>1 ↓ 9</p> 


	<h3>LIMITER (Limiter)</h3> <p>Ce type d'effet atténue les niveaux de crête et empêche toute surcharge du module suivant. Des valeurs plus élevées produisent une atténuation plus importante.</p>
	<p>1 ↓ 9</p> 












	<h3>OFF (Coupé)</h3> <p>Coupe le module COMP/LIMIT.</p>
--	---




	<h2>WAH</h2> <h3>Module WAH</h3>
	<p>Ce module comprend les types d'effet Auto Wah et Pedal Wah pour la pédale d'expression. Utilisez les touches VALUE [+] / [-] pour sélectionner le type d'effet et en régler l'intensité.</p>










	<h3>PEDAL WAH</h3> <p>Vous pouvez utiliser la pédale d'expression pour contrôler l'effet Pedal Wah. Des valeurs élevées accentuent une fréquence élevée.</p>
	<p>1 ↓ 9</p> <p>REMARQUE Une simple sélection de PEDAL WAH comme type d'effet ne suffit pas pour obtenir un effet wah en actionnant la pédale. Il faut assigner le module WAH à la pédale d'expression au préalable avec la touche PEDAL ASSIGN.</p> <p>ASTUCE Les valeurs 1 - 9 déterminent une fréquence accentuée même quand la pédale n'est pas actionnée. Cela produit un résultat semblable à une pédale wah à moitié ouverte.</p>

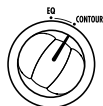
	<h3>AUTO WAH</h3> <p>Ce type d'effet applique un effet wah dont l'importance varie en fonction de l'intensité du jeu. Des valeurs plus élevées accroissent la sensibilité d'entrée pour l'effet Auto Wah. Cet effet wah peut donc s'appliquer à des signaux à bas niveau d'entrée.</p>
	<p>1 ↓ 9</p> <p> Détermine la sensibilité de l'effet Auto Wah.</p>

	<h3>OFF (coupé)</h3> <p>Coupe le module WAH.</p>
---	--

DRIVE	
Module DRIVE	
 <p>En plus des 9 effets de distorsion, ce module comprend également deux types d'effet sans distorsion. Utilisez les touches VALUE [+] / [-] pour sélectionner un type d'effet et les touches GAIN [+] / [-] pour régler le gain.</p> <p> Détermine le gain du module DRIVE (commun à tous les types d'effet du module DRIVE).</p>	
	FDR CLN (FDR Clean) Simule le son sans distorsion d'un ampli à lampes intégré.
	US BLUES Son Crunch solide pour jouer du blues.
	MS DRV (MS Drive) Son d'ampli saturé évoquant une tour avec ampli à lampes de style britannique.
	BG DRV (BG Drive) Son d'ampli saturé évoquant une tour avec ampli à lampes avec un médium compact et contrôlé.
	PVY DRV (PVY Drive) Son d'ampli à lampes saturé avec gain élevé, idéal pour son heavy metal.
	OD (Overdrive) Son overdrive élargi avec une distorsion d'ampli à lampes.
	DIST (Distortion) Distorsion semblable à celle obtenue en saturant une tour à trois étages dans le style hard rock.
	LEAD (Lead) Distorsion claire et brillante.
	FUZZ (Fuzz) Son fuzz des années soixante avec une basse épaisse.

	METAL 7th Distorsion de type heavy metal avec accentuation du grave et de l'aigu. Également applicable à un son de guitare 7 cordes.
	ACOUSTIC (Acoustic) Change le son d'une guitare électrique en son de guitare acoustique.
	OFF (Coupé) Coupe le module DRIVE.

EQ	
Module EQ (paramètres de base)	
 <p>Ce module comprend un égaliseur 4 bandes. Servez-vous des touches VALUE [+] / [-] pour sélectionner les caractéristiques d'égalisation.</p>	
4 BAND EQ (Egaliseur 4 bandes)	
Permet d'accentuer ou d'atténuer les bandes du grave, du médium, de l'aigu et la bande Presence. Vous avez le choix parmi 50 configurations.	
	1 - 10: Des valeurs basses atténuent l'aigu et accentuent le grave.
	11 - 20: Des valeurs basses accentuent des fréquences plus basses.
	21 - 24: Des valeurs basses accentuent le médium.
	25: Gain neutre
	26 - 30: Des valeurs élevées accentuent l'aigu.
	31 - 40: Des valeurs élevées accentuent des fréquences plus élevées.
	41 - 50: Des valeurs élevées accentuent la bande Presence et grave.
	OFF (Coupé) Coupe le module EQ.



CONTOUR

Module EQ (paramètres élargis)

Ces paramètres permettent de déterminer le fonctionnement de l'effet pour le type d'effet sélectionné avec les paramètres de base du module EQ.

40

0

10

Off
indication

--

CONTOUR (Contour)

En utilisant la valeur 0 comme référence (réglage linéaire), des valeurs négatives accentuent progressivement le grave tandis que des valeurs positives accentuent progressivement l'aigu. Lorsque le module EQ est activé (ON), ce paramètre est toujours actif. Vérifiez ce paramètre si le réglage du type d'effet de l'égaliseur 4 bandes ne produit pas le résultat escompté.



ZNR/AMP

Module ZNR/AMP

Ce module propose le système ZNR (ZOOM Noise Reduction) pour réduire le bruit durant les intervalles de jeu ou les passages silencieux ainsi qu'un simulateur d'ampli imitant le son de divers amplis de guitare. Utilisez les touches VALUE [+] / [-] pour déterminer le seuil ZNR ou sélectionner le type d'amplificateur.

1

9

ZNR

ZNR (ZOOM Noise Reduction) permet de réduire le bruit durant les intervalles de jeu ou les passages silencieux. Des valeurs plus élevées produisent une réduction de bruit plus efficace. Choisissez la valeur la plus élevée possible en évitant toutefois de provoquer des coupures artificielles du son.

1

COMBO

Simule un amplificateur de type combo. Avec ce réglage, le simulateur d'ampli est activé et le système ZNR est coupé.

2

9

ZNR + COMBO

ZNR et le simulateur d'ampli combo sont tous deux activés. Une augmentation de la valeur accentue la réduction de bruit.



MOD/PITCH

Module MOD/PITCH

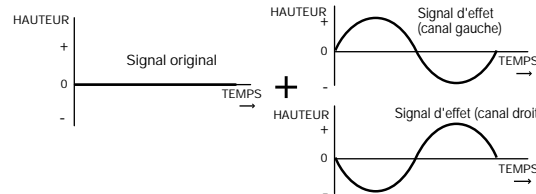
Ce module propose des effets tels que chorus et flanger ainsi que Pitch shifter. Servez-vous des touches VALUE [+] / [-] pour sélectionner le type d'effet et régler l'intensité de l'effet.

1

9

CHORUS (Chorus)

Cet effet ajoute au signal original un composant de hauteur décalée afin de créer un son plus vaste et plus riche. Des valeurs plus élevées accentuent l'effet chorus.



Détermine la profondeur de l'effet chorus.

BRIGHT COMBO

61

Simule un ampli combo à sonorité brillante. Avec ce réglage, le simulateur d'ampli est activé et le système ZNR est coupé.

62

69

ZNR + BRIGHT COMBO

ZNR et le simulateur d'ampli combo brillant sont tous deux activés. Une augmentation du chiffre de droite accentue la réduction de bruit.

51

STACK

Simule un ampli de guitare de tour. Avec ce réglage, le simulateur d'ampli est activé et le système ZNR est coupé.

52

59






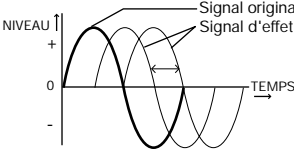





ZNR + STACK




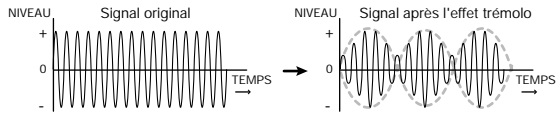







ZNR et le simulateur d'ampli de tour sont tous deux activés. Une augmentation du chiffre de droite accentue la réduction de bruit.













6F









OFF (Coupé)

Coupe le module ZNR/AMP.


	<p>FLANGER (Flanger) Cet effet produit un son ondulant unique en décalant la hauteur vers le haut et vers le bas. Des valeurs plus élevées produisent une modulation plus rapide.</p> <p> Détermine la vitesse de modulation du signal d'effet.</p>
	<p>FLANGER→CHORUS (Flanger→Chorus) Ce type d'effet est une connexion en série d'un flanger et d'un chorus. Des valeurs plus élevées produisent une modulation plus rapide. (L'intensité du chorus est fixe).</p> <p> Détermine la vitesse de modulation du flanger.</p>
	<p>PHASE SHIFT (Phaser) Cet effet ajoute au signal original un élément dont la phase est décalée, ce qui confère un mouvement de pulsation. Des valeurs plus élevées produisent une modulation plus rapide.</p>  <p> Détermine la vitesse de modulation du signal d'effet.</p>
	<p>PHASE SHIFT→CHORUS Ce type d'effet est une connexion en série d'un Phaser et d'un chorus. Des valeurs plus élevées produisent une modulation plus rapide du phaser. (L'intensité du chorus est fixe).</p> <p> Détermine la vitesse de modulation du phaser.</p>
	<p>DOUBLING (Doubling) Cet effet ajoute des composants avec un retard très bref au signal original afin d'enrichir le son et de donner l'impression que plusieurs instruments jouent à l'unisson. Des valeurs plus élevées accentuent l'effet de doublage.</p> <p> Détermine la profondeur de l'effet de doublage.</p>

	<p>DOUBLING→CHORUS (Doubling→Chorus) Ce type d'effet est une connexion en série d'un effet Doubling et chorus. Des valeurs élevées accentuent l'effet de doublage. (L'intensité du chorus est fixe).</p> <p> Détermine la profondeur de l'effet de doublage.</p>
	<p>TREMOLO (Trémolo) Cet effet crée des variations périodiques du volume. Des valeurs plus élevées produisent un trémolo plus rapide.</p>  <p> Détermine la vitesse du trémolo.</p>
	<p>TREMOLO→CHORUS (Trémolo→Chorus) Ce type d'effet est une connexion en série d'un effet trémolo et chorus. Des valeurs plus élevées produisent un trémolo plus rapide. (L'intensité du chorus est fixe).</p> <p> Détermine la vitesse du trémolo.</p>
	<p>STEP (Step) Cet effet introduit un filtre aux variations aléatoires, ce qui produit un son arpégé automatiquement. Des valeurs plus élevées produisent un changement par paliers plus rapide.</p> <p> Détermine la vitesse de l'effet Step.</p>
	<p>STEP→CHORUS (Step→Chorus) Ce type d'effet est une connexion en série des effets Step et chorus. Des valeurs plus élevées produisent un changement par paliers plus rapide. (L'intensité du chorus est fixe).</p> <p> Détermine la vitesse de l'effet Step.</p>

	CRY1 (Cry 1) Cet effet change le son comme le ferait un simulateur de parole. Des valeurs plus élevées produisent un changement du son plus prononcé.  Détermine la sensibilité d'entrée de l'effet Cry.
	CRY2 (Cry 2) Cet effet Cry est une version offrant des caractéristiques différentes du premier. Des valeurs plus élevées produisent un changement du son plus prononcé.  Détermine la sensibilité d'entrée de l'effet Cry.
	CRY→CHORUS (Cry→Chorus) Ce type d'effet est une connexion en série de l'effet Cry et chorus. Des valeurs plus élevées produisent un changement du son Cry plus prononcé. (L'intensité du chorus est fixe).  Détermine la sensibilité d'entrée de l'effet Cry.
	RING MOD (Ring Modulator) Cet effet ajoute une modulation d'amplitude au signal, ce qui crée un son métallique. Des valeurs plus élevées produisent une fréquence de modulation plus élevée.  Détermine la fréquence de modulation.
	RING→CHORUS (Ring→Chorus) Ce type d'effet est une connexion en série d'un effet Ring Modulator et chorus. Des valeurs plus élevées produisent une fréquence de modulation plus élevée. (L'intensité du chorus est fixe).  Détermine la fréquence de modulation du Ring Modulator.
	SLOW ATTACK (Slow Attack) Cet effet ralentit l'attaque du son et produit un son jouant sur le volume. Des valeurs plus élevées produisent une attaque plus lente.  Détermine le temps de l'attaque.


	SLOW ATTACK→PITCH SHIFT (Slow Attack→Pitch Shift) Ce type d'effet est une connexion en série d'un effet Slow Attack et Pitch Shifter. Des valeurs plus élevées produisent une attaque plus lente. (L'effet Pitch Shifter est fixé à une transposition d'1 octave vers le haut).  Détermine le temps de l'attaque.
	PITCH SHIFT (Pitch Shift) Cet effet fait varier la hauteur du signal original. Vous avez le choix parmi neuf motifs de décalage de hauteur préprogrammés (P1 - P9). <ul style="list-style-type: none">• P1: Un composant transposé d'1 octave vers le bas est mixé au signal original.• P2: Un composant transposé d'une quinte parfaite vers le bas est mixé au signal original.• P3: Un effet chorus est ajouté au réglage P2.• P4: Un composant transposé d'une quarte parfaite vers le haut est mixé au signal original.• P5: Un effet chorus est ajouté au réglage P4.• P6: Un composant transposé d'1 octave vers le haut est mixé au signal original.• P7: Un composant avec un léger décalage de hauteur est mixé au signal original et produit un effet chorus avec une légère modulation.• P8: Un composant transposé d'une quarte parfaite vers le haut et vers le bas est mixé au signal original.• P9: Un composant transposé d'1 octave vers le haut et vers le bas est mixé au signal original.  Détermine le rapport de signal original et de signal d'effet.
	PEDAL PITCH Cet effet permet d'utiliser la pédale d'expression pour transposer la hauteur du signal vers le haut ou vers le bas.   Une simple sélection de PEDAL PITCH comme type d'effet ne suffit pas pour obtenir un changement de hauteur en actionnant la pédale. Il faut assigner le module MOD/PITCH à la pédale d'expression au préalable avec la touche PEDAL ASSIGN.  Détermine le changement de hauteur. La relation entre la plage de changement de hauteur et les valeurs est indiquée dans le tableau à la page suivante.

PEDAL PITCH (plage de changement de hauteur)		
	Pédale entièrement relevée	Pédale entièrement enfoncée
L1	± 0 cent	-100 cent (demi-ton vers le bas)
L2	± 0 cent	+1 octave
L3	± 0 cent	+2 octaves
L4	± 0 cent	-1 octave
L5	± 0 cent	-2 octaves
L6	+1 octave + son original	-1 octave + son original
L7	-700 cent (7 demi-tons vers le bas) + son original	+500 cent (5 demi-tons vers le bas) + son original
L8	-∞ (0 Hz) + son original	+1 octave
L9	-∞ (0 Hz) + son original	+1 octave + son original

 **OFF (Off)**
Coupe le module MOD/PITCH.

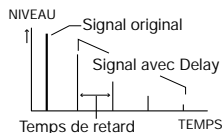
DLY/REV**Module DLY/REV (paramètres de base)**


Ce module propose des effets Delay et de réverbération. Utilisez les touches VALUE [+]/[-] pour sélectionner le type d'effet et en ajuster l'intensité.


 Détermine le rapport entre le signal original et le signal d'effet (commun à tous les types d'effet du module DLY/REV).


DELAY (Delay)


Il s'agit d'un effet Delay (retard) numérique conventionnel. En utilisant la sortie stéréo, vous pouvez obtenir un effet Delay en ping-pong: le signal avec Delay alterne entre les canaux gauche et droit. La valeur du chiffre droit contrôle le feedback (le nombre de répétitions) et la balance entre le signal original et le signal d'effet.



 **ECHO (Echo)**
Cet effet Delay propose un son chaud semblable à un écho de bande. En utilisant la sortie stéréo, vous pouvez obtenir un effet Delay en ping-pong: le signal avec Delay alterne entre les canaux gauche et droit. La valeur du chiffre droit contrôle le feedback (le nombre de répétitions) et la balance entre le signal original et le signal d'effet.

 **HALL (Hall)**
Cet effet de réverbération évoque la réverbération d'une salle de concert. Des valeurs plus élevées du chiffre droit produisent une réverbération plus importante.

 **ROOM (Room)**
Cet effet de réverbération simule la réverbération d'une pièce. Des valeurs plus élevées du chiffre droit produisent une réverbération plus importante.

 **OFF (Coupé)**
Coupe le module DLY/REV.

TIME**Module DLY/REV (paramètres élargis)**

Ces paramètres permettent de régler le temps de Delay ou de réverbération pour le type d'effet choisi avec les paramètres de base du module DLY/REV. Les paramètres sont liés au module DLY/REV et sont donc coupés lorsque le module DLY/REV est coupé.

DELAY TIME (Temps de retard)

(Avec DELAY ou ECHO)

Détermine le temps de retard sur une plage allant de 1 à 37. Le temps de retard réel correspond à la valeur choisie x 10 (ms). (Exemple: la valeur "15" produit un retard de 150 ms.)

REVERB TIME (Temps de réverbération)

(Avec HALL ou ROOM)

Détermine le temps de réverbération sur une plage allant de 1 à 10. Des valeurs plus élevées du chiffre droit produisent un temps de réverbération plus long.

 Off indication
--

Pas d'alimentation.

Voyez la section "1. Mise sous tension" à la page 48.

Pas de son

La pédale d'expression est-elle entièrement relevée? Pour certains Patches, la pédale d'expression pilote le volume et doit être enfoncée pour obtenir un volume adéquat.

La pédale d'expression ne produit pas le résultat escompté.

Réglez la sensibilité de la pédale d'expression (→ p. 63).

Le Patch ne change pas

Voyez si la méthode de sélection de Patch est réglée sur présélection (voyez page 60).

Haut niveau de bruit

Utilisez-vous l'adaptateur ZOOM AC? Veillez à n'utiliser qu'un adaptateur 9 V DC, 300mA avec une fiche centrale négative (ZOOM AD-0006).

Les piles sont vite épuisées

Utilisez-vous des piles au manganèse? L'autonomie pour un usage continu est de 24 heures avec des piles alcalines et de 7 heures avec des piles au manganèse. Privilégiez les piles alcalines.

Pour des considérations de sécurité, le 606 a été conçu pour offrir une protection maximale contre l'émission des radiations électriques émanant de l'appareil et contre les interférences extérieures. Cependant, les équipements qui sont très sensibles aux interférences ou qui émettent des ondes électromagnétiques puissantes ne peuvent être placés à proximité du 606, sachant que la possibilité d'interférences ne peut être entièrement écartée.

Quel que soit le type d'appareil à commande numérique, le 606 compris, les dommages électromagnétiques peuvent provoquer un mauvais fonctionnement ou peuvent abîmer ou détruire les données. Comme c'est un danger omniprésent, faites bien attention à minimiser les risques d'endommagement.

En cas de problème

S'il semble y avoir un problème, mettez immédiatement le 606 hors tension (commutateur POWER) et débranchez tous les câbles reliés à l'appareil.

Entretien

Utilisez un chiffon doux et sec pour nettoyer le 606. Si nécessaire, servez-vous d'un tissu légèrement humide. N'utilisez jamais de produits de nettoyage abrasifs, d'encaustique ou de solvants (comme du diluant pour peinture ou de l'alcool), car ils pourraient ternir la finition ou endommager les surfaces.

Conservez ce mode d'emploi dans un endroit facilement accessible afin de vous y référer ultérieurement.

Specifications

Built-in effects	max. 9 simultaneous / 35 total
Effect modules	max. 8 simultaneous
Banks and patches	7 banks x 6 patches = 42 patches (rewritable, with memory store capability)
A/D converter	20 bit, 64 times oversampling
D/A converter	20 bit, 8 times oversampling
Sampling frequency	31.25 kHz
Input	GUITAR input: standard mono phone jack (rated input level -20 dBm/input impedance 470 kilohms)
Output	Standard stereo phone jack (doubles as line and headphone jack) (maximum output level +5 dBm/output load impedance 10 kilohms or more)
Display	2-digit 7-segment LED PEDAL ASSIGN LEDs, DRIVE LED
Power requirements	Separately available AC adapter, 9 V DC, 300 mA (center minus plug) (ZOOM AD-0006) Four IEC R6 (size AA) batteries Battery life: approx. 24 hours continuous operation (alkaline batteries) / approx. 7 hours continuous operation (manganese batteries)
Dimensions	233 mm (W) x 159 mm (D) x 54 mm (H)
Weight	600 g (without batteries)

- 0 dBm = 0.775 Vrms
- Design and specifications subject to change without notice.

Patch List

BANK	PATCH	PATCH NAME	COMMENT	PEDAL
A (DEMO)	1	SUPER DIST	Tight and smooth distortion sound.	VOLUME
	2	CLEAN DELAY	Clean sound with pedal-chorus and feedback delay.	CHORUS
	3	US BLUES	American blues sound.	GAIN
b (ARTIST/ MODEL)	4	HEAVY 7ST ROCK	Industrial sound for seven string guitar.	PEDAL PITCH
	5	FDR CLEAN	American clean sound.	VOLUME
	6	PEDAL WAH	Standard wah sound.	PEDAL WAH
C (MODEL)	1	YAN'S DRIVER	Eddie's famous hard driven sound.	(PEDAL PITCH)
	2	FDR STRAT/SH3	Fat pickup sound for single-coil pickup guitar.	ECHO
	3	BARRACUDA (JET)	Standard jet sound.	FLANGER
d (LINE)	4	GBS LESPOLÉ/PAF	Old humbuckers pickup sound.	ROOM
	5	ACOUSTIC	Electric acoustic guitar simulation sound.	GAIN
	6	JIMI WAH	Psychedelic pedal wah sound.	PEDAL WAH
E (SFX)	1	MS HI GAIN	Standard high-gain sound.	(CHORUS)
	2	BOX	Vintage combo amp simulation sound.	ECHO
	3	METAL PANEL	Rectified modeling sound with pedal-gain control.	GAIN
F (MULTI)	4	BIG PANEL	Big stack amp sound.	(DOUBLING)
	5	CLEAN AMERICAN	Bright clean sound.	HALL
	6	PVY POWER	American fat amp distortion with pedal-gain control.	GAIN
G (ARTIST)	1	SOLDN	Rich lead sound for line.	PITCH
	2	TWIN	American clean sound for line.	(CHORUS)
	3	TWEED	Tweed amp simulation sound for line.	TREMOLO
E (SFX)	4	900	Standard high-gain sound for line.	VOLUME
	5	MATCH	Crunch clean amp sound for line.	(PITCH)
	6	DUAL	Rectified modeling sound for line.	(FLANGER)
F (MULTI)	1	PWM SYNTH	Synthesizer sound with full effect palette.	PEDAL WAH
	2	STEP MODE	SF style sound combining step effect with chorus.	STEP
	3	SPACE CONTACT	Ring modulator sound, sound good with pedal.	RING MOD
G (ARTIST)	4	CRY PICK	Zoom's famous cry effect sound.	CRY
	5	SYMPHONY	Clean sound with pedal-phase.	PHASE
	6	STEEL CHINA	Synthesizer-like SFX sound.	PITCH
F (MULTI)	1	JET PHASE	Old jet phase sound.	PHASE
	2	HEAD LONG	Zoom's famous step effect sound.	STEP
	3	SP ECHO VIOLIN	Slow attack sound with delay.	SLOW ATTACK
G (ARTIST)	4	COOL WAH	Clean sound with pedal-wah.	PEDAL WAH
	5	UP SIDE DOWN	Fan to octave pitch sound with pedal-pitch.	PEDAL PITCH
	6	CHO WAH	Distorted sound with auto-wah and chorus effect.	DELAY
G (ARTIST)	1	ZEP STACK	Old British style tube amp modeling sound.	VOLUME
	2	SLOW HAND	Eric's blues sound.	GAIN
	3	BECK	Beck's octave sound.	PITCH
G (ARTIST)	4	RANDY	Randy's hard driven sound.	GAIN
	5	VAI	Tricky arming play with pedal-pitch.	PEDAL PITCH
	6	CORN	New age heavy rock sound.	GAIN

Es ist empfehlenswert, den Wert für ZNR (Zoom Noise Reduction) an die jeweils verwendete Gitarre anzupassen.

Nous vous recommandons de régler la valeur ZNR (Zoom Noise Reduction) pour chaque Patch en fonction de la guitare utilisée.

Se recomienda ajustar el valor de ZNR (Reducción de ruido ZOOM) para cada parche de acuerdo con la guitarra que esté utilizando.

Si consiglia di impostare il valore ZNR (Zoom Noise Reduction) per ciascun patch in corrispondenza alla chitarra usata.



ZOOM CORPORATION

NOAH Bldg., 2-10-2, Miyanishi-cho, Fuchu-shi, Tokyo 183-0022, Japan

PHONE: +81-42-369-7116 FAX: +81-42-369-7115

Web Site: <http://www.zoom.co.jp>