

ZOOM 707 II GUITAR

Mode d'emploi

SOMMAIRE

PRECAUTIONS D'EMPLOI ET SECURITE	2
Introduction	3
Commandes et Fonctions	4
Face supérieure	4
Face arrière	4
Préparations	6
Insertion des piles et d'une carte SmartMedia	6
Se connecter	7
Prise en main rapide (Jouons !)	8
Ecoute des Patches (Mode de jeu)	10
Affichage en mode de jeu	10
Sélection d'un Patch	10
Emploi de l'accordeur	11
Emploi de l'édition simplifiée	12
Emploi du Sampler (Echantillonneur)	13
Emploi de la section rythmique	16
Changement du son d'un Patch (Mode d'édition)	18
Constitution d'un Patch	18
Bases de l'édition	18
Stockage et échange de Patches	20
Autres fonctions	21
Emploi de la fonction Hold Delay	21
Changement de la méthode de sélection de Patch	23
Pilotage d'un effet par la pédale	23
Réglage de la pédale d'expression	25
Stockage d'un Pattern rythmique et Sample dans un Patch	26
Assignment d'un Pattern rythmique à un Patch	26
Assignment d'un Sample à un Patch	27
Emploi d'une carte SmartMedia (Mode Utility)	28
Bases d'emploi du mode Utility	28
Fonctions du mode Utility	29
Initialisation totale/Rappel des réglages d'usine	32
Types d'effets et paramètres	33
Module BOOSTER	33
Module ISOLATOR/COMP (Isolateur/Compresseur)	33
Module DRIVE	33
Module EQ (Egaliseur)	34
Module ZNR/D GATE (Réducteur de bruit Zoom/Noise Gate)	35
Module CABINET	35
Module MODULATION	35
Module DLY/REV (Delay/Reverb)	37
Module TOTAL	38
Mauvais fonctionnement	39
Caractéristiques	39
Liste des Patches	40

PRECAUTIONS D'EMPLOI ET SECURITE

Consignes de sécurité

Dans ce manuel, des symboles sont employés pour vous alerter de dangers ou de précautions à suivre afin de prévenir les accidents. Voici la signification de ces symboles:



Danger

Ce symbole signale des explications concernant des dangers extrêmes. Si vous l'ignorez et utilisez mal votre appareil, vous encourez des risques de graves blessures ou même de mort.



Attention

Ce symbole signale des explications concernant des facteurs de danger. Si vous l'ignorez et utilisez mal votre appareil, vous risquez des dommages corporels et matériels.

Veillez suivre les consignes de sécurité et précautions d'emploi pour une utilisation sans danger du 707II.

• A propos de l'alimentation

Comme la consommation électrique de l'appareil est assez élevée, nous vous recommandons d'employer le plus souvent l'adaptateur secteur. Si vous utilisez des piles, choisissez des piles alcalines.



Danger

[Alimentation par adaptateur secteur]

- N'utilisez qu'un adaptateur secteur délivrant un courant CC 9V, 300 mA et doté d'une broche centrale "moins" (AD-0006 Zoom).
- L'emploi d'un autre adaptateur que celui du type spécifié peut endommager l'appareil et entraîner des risques d'accident.
- Ne connectez l'adaptateur secteur qu'à une prise délivrant la tension réclamée par l'adaptateur.
- Pour débrancher l'adaptateur de la prise secteur, saisissez toujours l'adaptateur lui-même, ne tirez pas sur le fil.
- Si l'appareil doit rester inutilisé durant une longue période, débranchez l'adaptateur de la prise secteur.

[Alimentation par piles]

- Employez 4 piles IEC R6 (AA) (alcalines ou manganèse).
- Le 707II ne peut pas servir de chargeur. Faites bien attention à l'étiquette et au conditionnement des piles pour être sûr de choisir le bon type.
- Si l'appareil doit rester inutilisé durant une longue période, retirez les piles de l'appareil.
- Si les piles ont coulé, essayez le compartiment des piles et les contacts en prenant soin de bien éliminer toutes les traces de liquide de pile.
- Quand vous utilisez l'appareil, le compartiment des piles doit être bien fermé.

• Environnement

Évitez d'utiliser le 707II dans des conditions où il est exposé à des:

- Températures excessives
- Forte humidité ou moisissures
- Poussières excessives ou sable
- Vibrations excessives ou chocs

• Maniement



Attention

Le 707II étant un appareil électronique de précision, évitez d'exercer une force excessive sur ses commandes. Ne le laissez pas tomber et ne le soumettez pas à des chocs ou pressions excessives.

• Modifications



Attention

N'ouvrez jamais le boîtier du 707II et ne modifiez ce produit en aucune façon car cela pourrait l'endommager.

• Connexion de câbles aux prises d'entrée et de sortie



Attention

Vous devez toujours éteindre le 707II et tous les autres appareils avant toute connexion/déconnexion. Assurez-vous également d'avoir bien déconnecté tous les câbles et l'adaptateur secteur avant de déplacer le 707II.

Précautions d'emploi

• Interférences électriques

Pour des raisons de sécurité, le 707II a été conçu en vue d'une protection maximale contre l'émission de radiations électro-magnétiques par l'appareil et d'une protection contre les interférences externes. Ne placez toutefois pas un équipement très sensible aux interférences ou émettant de très fortes ondes électro-magnétiques près du 707II, le risque d'interférences ne pouvant alors pas être totalement écarté.

Dans tout appareil à commande numérique, 707II compris, les interférences électro-magnétiques peuvent causer de mauvais fonctionnements et altérer ou détruire des données. Minimisez ce risque de dommage.

• Nettoyage

Utilisez un chiffon sec et doux pour nettoyer le 707II. Si nécessaire, humidifiez légèrement le chiffon. N'employez pas de nettoyant abrasif, de cire ou solvant (tel que diluant pour peinture ou alcool de nettoyage), car cela ternirait la finition ou endommagerait la surface.

Conservez ce manuel à disposition pour vous y référer ultérieurement.



Attention

Introduction

Merci d'avoir choisi le **ZOOM 707II GUITAR** (que nous écrirons désormais "*le 707II*"). Le 707II est un multi-effet sophistiqué pour guitare qui dispose des fonctions suivantes :

- **Des effets polyvalents**

Le VAMS (Variable Architecture Modeling System) adapte la configuration interne de l'appareil pour obtenir exactement le son désiré. La grande variété de choix comprend effets de distorsion, de modulation tels que chorus et flanger, reverb et delay, ainsi qu'un amplificateur (booster) et un simulateur d'enceinte (cabinet). Ce sont au total 74 effets qui sont disponibles.

- **120 Patches aux sonorités superbes**

Les combinaisons de réglages des modules d'effet sont regroupés et mémorisés sous forme de Patches. Le 707II offre 60 Patches qui peuvent être modifiés par l'utilisateur, plus 60 Patches pré-programmés et inaltérables (Presets). Ces réglages vous donnent immédiatement les meilleurs sons.

- **Un assortiment complet d'effets de distorsion**

33 effets de type distorsion recréent non seulement les caractéristiques de célèbres amplis guitare mais également le son et le fonctionnement de pédales et d'effets renommés. Des commandes (touches et boutons) dédiées assurent une utilisation rapide et facile.

- **Conception pour l'emploi sur scène**

Le 707II peut être alimenté par adaptateur secteur ou par piles. Avec un jeu de piles alcalines, il fonctionnera jusqu'à 11 heures de suite. Le grand afficheur indiquant le nom des Patches et la pédale d'expression incorporée pour ajuster le son s'avèrent parfaits en prestation "live".

- **Des commandes donnant un accès direct à l'édition**

Différents aspects (paramètres d'effet) qui font le son d'un module peuvent être directement modifiés par trois boutons très pratiques. L'édition simplifiée permet de bouger les boutons pour ajuster les paramètres même en jouant. Bien sûr, vous pouvez enregistrer les résultats dans votre propre Patch.

- **Une fonction Sampler pour enregistrer**

Une phrase de guitare ou le signal reçu d'une source telle qu'un lecteur de CD peuvent être échantillonnés durant une période allant jusqu'à 6 secondes et stockés en mémoire interne. Avec une carte SmartMedia 16 Mo, vous pouvez enregistrer jusqu'à 60 Samples ou 4 minutes de musique. Un Sample enregistré peut même être reproduit à vitesse inférieure sans changement de hauteur. C'est un super outil pour jouer sur scène ou tenter de déchiffrer une phrase rapide.

- **Les cartes SmartMedia autorisent un nombre illimité de Patches et Samples**

Patches et Samples peuvent être stockés sur cartes SmartMedia optionnelles (jusqu'à 60 Patches x 5 groupes / 60 Samples par carte). Les données ainsi stockées sont lisibles à tout instant par l'appareil. Cela vous donne un potentiel illimité de constitution d'une bibliothèque de Patches et Samples.

- **Une section rythmique intégrée**

60 Patterns rythmiques intégrés utilisant des sources PCM aux sons naturels sont disponibles, ce qui est parfait pour répéter ou pour une session improvisée.

- **Liaison des Patches avec les Samples, rythmes et réglages de pédale**

Une sélection de Pattern rythmique et de Sample peut être stockée indépendamment avec chaque Patch, ce qui autorise un changement synchronisé avec le changement de Patch. Même la plage de réglage de la pédale peut être mémorisée avec un Patch.

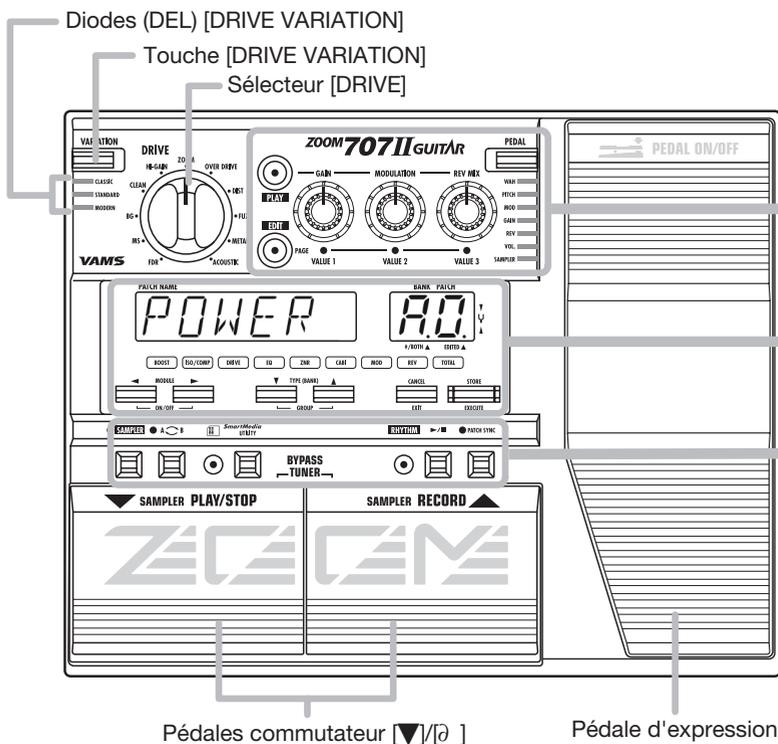
Pour tirer le meilleur parti de ce produit sophistiqué, veuillez lire attentivement ce mode d'emploi avant utilisation.

Nous vous conseillons de le conserver ensuite à disposition pour vous y référer ultérieurement.

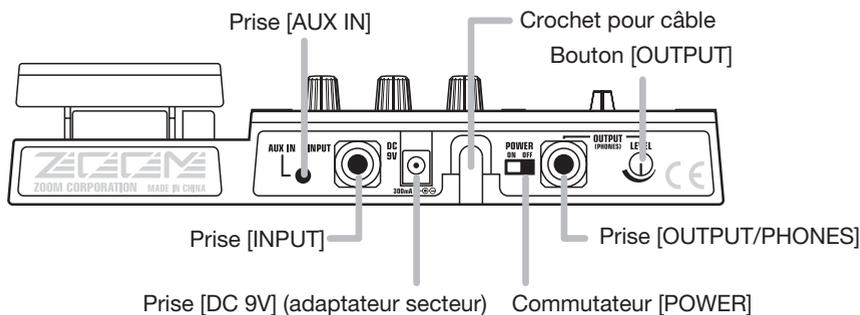
Commandes et Fonctions

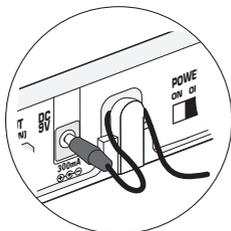
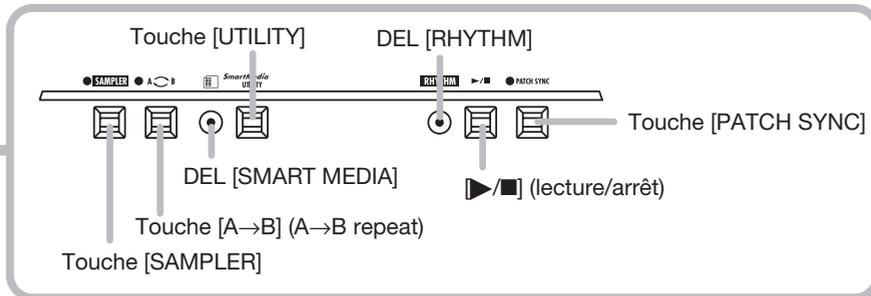
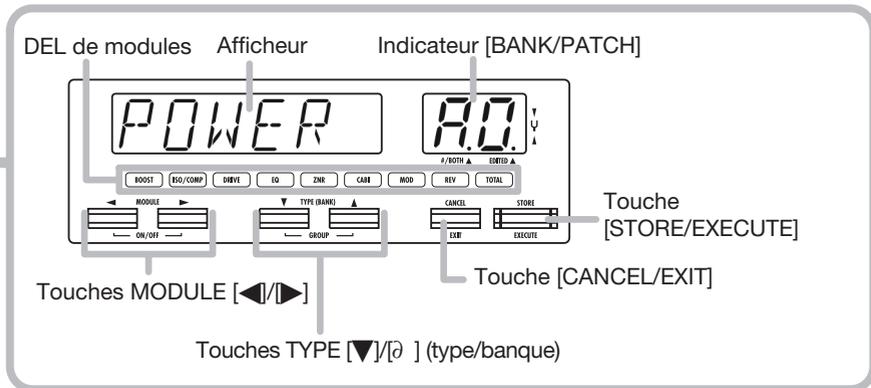
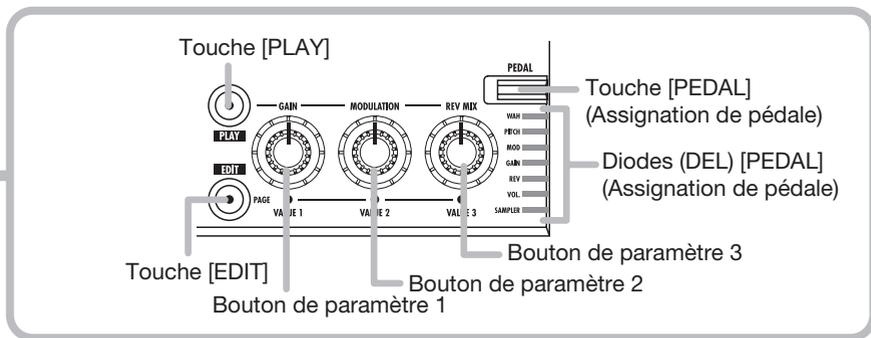
Cette section identifie les parties du 707II et décrit les préparatifs avant emploi.

Face supérieure



Face arrière





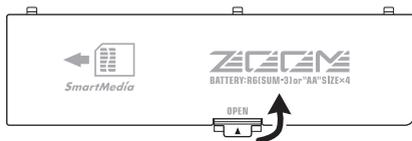
Enroulez le câble de l'adaptateur secteur autour du crochet comme dans le schéma avant de le brancher en prise [DC 9V]. Cela évitera la déconnexion au cas où le câble serait accidentellement tiré.

Préparations

Insertion des piles et d'une carte SmartMedia

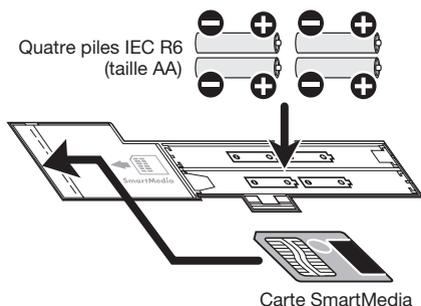
Pour alimenter le 707II par piles, insérez-les comme ci-dessous. Pour stocker des données de Patch ou Sample dans une carte SmartMedia, insérez la carte comme ci-dessous.

1. Retournez l'appareil et ouvrez le capot du compartiment des piles.



2. Insérez quatre piles IEC R6 (taille AA) neuves dans le compartiment à piles. L'emploi de piles alcalines est recommandé.

L'orientation correcte des piles est représentée à l'intérieur du compartiment.



3. Pour mémoriser des données de Patch et de Sample, insérez une carte SmartMedia dans la fente pour carte comme montré ci-dessus.

◆ Attention ◆

- Si la carte est insérée à l'envers ou dans le mauvais sens, elle n'entre pas à fond. N'utilisez pas de force excessive pour faire rentrer la carte, car cela l'endommagerait.
- N'insérez et ne retirez jamais la carte SmartMedia alors que l'appareil est sous tension. Toutes les données de la carte pourraient être perdues.
- Des cartes SmartMedia standard (pour 3,3V) avec une capacité de 16-128 Mo peuvent être utilisées.
- Pour utiliser une carte SmartMedia qui a déjà été formatée par un autre équipement tel qu'un ordinateur ou un appareil photo numérique, vous devez reformater la carte dans l'E707II comme décrit en page 31.
- Pour transférer une carte SmartMedia dans un ordinateur, un lecteur de carte SmartMedia est nécessaire.

4. Refermez le capot du compartiment.

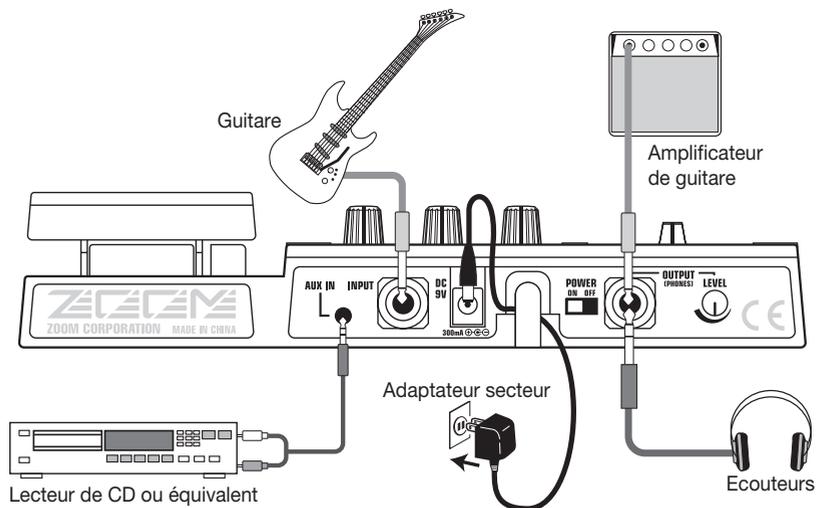
● NOTE ●

- Si l'indication "BATT" s'affiche, c'est que les piles sont épuisées. Remplacez-les aussitôt que vous le pouvez.



- Si vous n'utilisez pas l'appareil durant une longue période, retirez les piles pour prévenir le risque de dommages par écoulement du liquide de pile.

Se connecter



1. Assurez-vous que l'amplificateur et le 707II sont éteints.

Baissez au minimum le volume de l'ampli.

2. Pour alimenter l'appareil par l'adaptateur secteur, insérez la petite fiche du câble dans la prise [DC 9V] du 707II. Puis branchez l'adaptateur dans une prise secteur.
3. Connectez la guitare en prise [INPUT] du 707II, avec un câble mono.
4. Reliez la prise [OUTPUT/ PHONES] du 707II à l'ampli guitare, avec un câble mono.

Vous pouvez également utiliser un câble en Y pour fournir le signal en stéréo à deux amplificateurs.

5. Pour écouter le son au casque, branchez vos écouteurs en prise [OUTPUT/PHONES].
6. Mettez sous tension dans l'ordre suivant : 707II → amplificateur.

● NOTE ●

Si vous allumez le 707II alors que l'amplificateur est déjà sous tension, vous risquez d'endommager le haut-parleur. Allumez toujours l'ampli en dernier.

7. Montez le volume de l'instrument et de l'amplificateur et ajustez la commande [OUTPUT] en face arrière du 707II.

Prise en main rapide (Jouons !)

Immédiatement après sa mise sous tension, le 707II est en "mode de jeu". Ce chapitre vous explique les bases du mode de jeu. Cela vous permettra d'utiliser tout de suite votre appareil.

Sélection d'un Patch

- 1 En mode de jeu, pressez une des pédales [▼]/[0] .

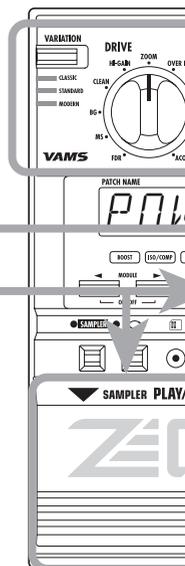
En mode de jeu, l'information de droite apparaît dans l'afficheur et l'indicateur [BANK/PATCH].



- 2 Pour changer directement de banque, pressez une des touches TYPE [▼]/[0] .

Chaque pression d'une touche fait passer à la banque suivante.

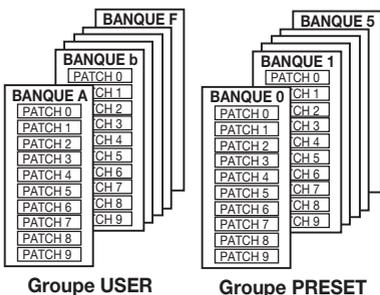
- ◆ Pour une explication détaillée du changement de Patch, voir p. 10.
- ◆ Pour configurer l'unité afin que le son de Patch ne change qu'après confirmation, voir p. 23.



Patches, groupes et banques

Une combinaison d'effets du 707II, chacun avec ses réglages de paramètres, est appelée un Patch. Les Patches sont organisés en banques (A-F, 0-5) et numéros de Patch (0-9). Il est également possible d'assigner un nom de six caractères à un Patch.

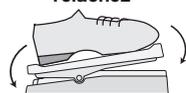
Les Patches du 707II sont stockés dans deux groupes différents : le groupe User (banques A-F) pour les Patches ré-inscriptibles qui peuvent être librement remplacés par l'utilisateur et le groupe Preset (0-5) pour les Patches inamovibles qui ne peuvent être changés par l'utilisateur. Il y a 60 Patches dans chaque groupe, soit un total de 120 Patches.



Modification d'un effet avec la pédale

- 1 Pour modifier un effet en temps réel, bougez la pédale d'expression tout en jouant de l'instrument.

Appuyez et relâchez



L'amplitude d'effet ou le volume change avec la pédale. Le paramètre qui change dépend du Patch.

- 2 Pour commuter On/Off le module d'effets, appuyez à fond sur la pédale d'expression.



Appuyez à fond

La pédale d'expression comprend aussi un commutateur pour piloter la mise en/hors service d'un module d'effet spécifique.

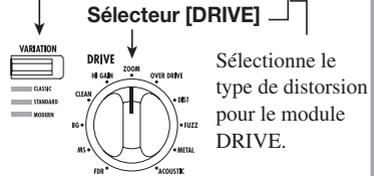
- ◆ Pour des détails sur la sélection du module d'effet piloté par la pédale, voir p. 23.

Changement du son d'un Patch

- 1 Tout en jouant de votre instrument, bougez les commandes de la façade.

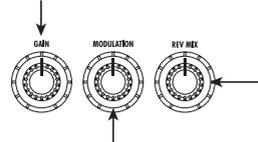
Chaque commande pilote un certain paramètre, comme indiqué ci-dessous.

Touche [DRIVE VARIATION]



Bouton de paramètre 1

Ajuste le niveau de distorsion du module DRIVE.



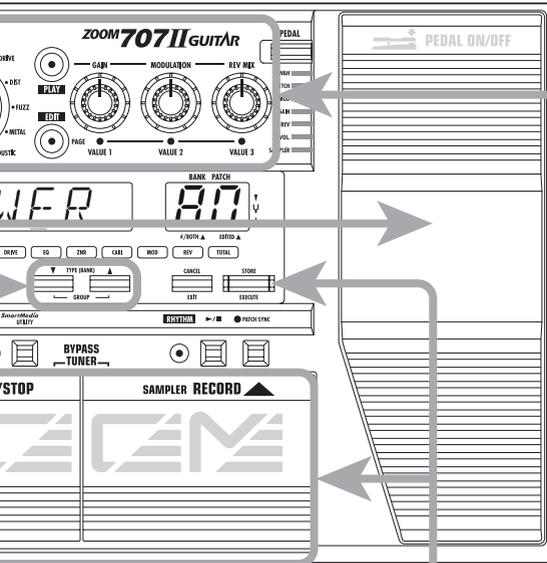
Bouton de paramètre 2

Ajuste la vitesse de modulation de chorus, flanger, et effets similaires. Pour certains Patches, ajuste le niveau d'écho.

Bouton de paramètre 3

Ajuste le niveau de reverb et d'écho.

- ◆ Pour une liste des paramètres réglés par les boutons, voir p. 33-38.
- ◆ Pour éditer un Patch, voir p. 18.



Stockage d'un effet

- 1 Pressez la touche [STORE/EXECUTE].

Le 707II passe en mode de stockage.



Si un Patch du groupe PRESET a été sélectionné, "A0" du groupe USER est sélectionné pour le stockage.

- 2 Utilisez les pédales [▼]/[▶] pour sélectionner le numéro de banque et de Patch pour le stockage.

- 3 Pour effectuer le stockage, pressez une fois encore la touche [STORE/EXECUTE].

Pour annuler la procédure, pressez la touche [CANCEL/EXIT].

- ◆ Pour une explication détaillée du stockage, voir p. 20.
- ◆ Pour savoir comment ramener les Patches du groupe User à leurs réglages d'usine, voir p. 32.

Ecoute des Patches (Mode de jeu)

Le statut dans lequel vous appelez les Patches stockés en mémoire du 707II et les utilisez pour jouer avec votre instrument est appelé "mode de jeu". C'est le statut de l'appareil à sa mise sous tension. Les différentes actions possibles en mode de jeu sont décrites dans cette section.

Affichage en mode de jeu

En mode de jeu, les affichages donnent les informations suivantes.

Nom du Patch

Banque (A - F, 0 - 5)

Numéro du Patch (0 - 9)

Quand un **point (.)** s'affiche ici, c'est qu'un paramètre d'effet a été changé.

Quand un **point (.)** s'affiche ici, c'est que des Patches peuvent être sélectionnés dans les groupes USER ou Preset.

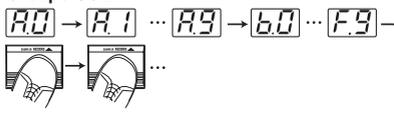
Les DEL Module correspondant aux modules activés dans le Patch sélectionné sont allumées.

Sélection d'un Patch

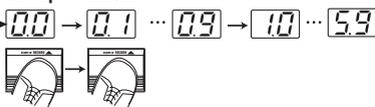
1. En mode de jeu, pressez une des pédales [▼]/[∂].

Presser la pédale [∂] vous amène au Patch de numéro supérieur et presser la pédale [▼] au Patch de numéro inférieur.

Groupe USER



Groupe PRESET



2. Pour directement changer de banque, utilisez les touches TYPE [▼]/[∂].

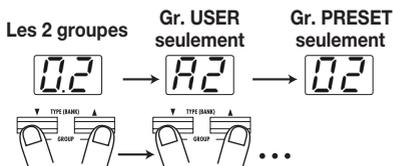
Presser la touche TYPE [∂] vous amène à la banque de numéro supérieur et presser la touche [▼] à la banque inférieure.

NOTE

Durant la lecture d'un Pattern rythmique, la sélection directe de banque n'est pas possible.

3. Il est possible de configurer l'unité pour que seuls les Patches du groupe USER ou du groupe PRESET puissent être appelés. Pour cela, pressez les deux touches TYPE [▼]/[∂] ensemble.

A chaque pression, le groupe où les Patches peuvent être sélectionnés change comme suit.



TRUC

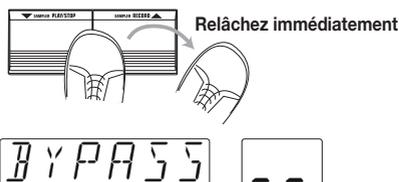
Pour configurer l'unité afin que le Patch ne change qu'après confirmation, voir p.23.

Emploi de l'accordeur

Le 707II comprend un accordeur chromatique automatique pour guitare. Pour l'utiliser, les effets intégrés doivent être court-circuités (temporairement désactivés) ou coupés (son direct et son d'effet coupés).

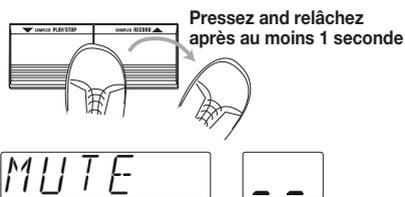
1. Pour mettre le 707II en mode Bypass (neutralisé), pressez et relâchez les deux pédales [▼]/[⊞] en mode de jeu.

En pressant et relâchant immédiatement les deux pédales, le 707II passe en mode Bypass.



Quand le 707II est en mode Bypass, tous les effets sont désactivés et seul le son direct est produit. La fonction d'expression fonctionne comme pédale de volume.

Quand vous tenez enfoncées les deux pédales au moins une seconde puis les relâchez, le 707II passe en mode Mute (coupure).



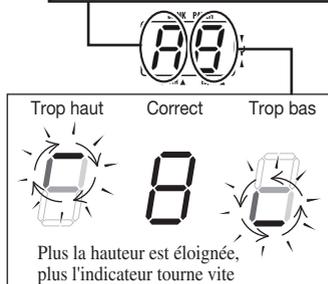
Quand le 707II est en mode Mute, aucun son n'est produit par la prise [OUTPUT/PHONES].

2. Jouez à vide la corde à accorder.

L'indicateur [BANK/PATCH] montre la note la plus proche de la hauteur reçue. Accordez votre instrument jusqu'à ce que l'indication de note affiche la note désirée.

La note est donnée en partie gauche de l'indicateur.
(Rappelons que A=la, B=si, C=do, D=ré, E=mi, F=fa et G=sol)

A = \tilde{A}	D = \tilde{d}	G = \tilde{G}
A# = $\overset{\sim}{A\#}$	D# = $\overset{\sim}{d\#}$	G# = $\overset{\sim}{G\#}$
B = \tilde{b}	E = \tilde{E}	
C = \tilde{C}	F = \tilde{F}	
C# = $\overset{\sim}{C\#}$	F# = $\overset{\sim}{F\#}$	



A droite de la note, un symbole indique à quel point la hauteur est éloignée.

3. Pour changer la hauteur de référence de l'accordeur, utilisez TYPE [▼]/[⊞].

La hauteur de référence actuelle est brièvement affichée. Le réglage par défaut à la mise sous tension est la médian = 440 Hz

440HZ

Valeur de la hauteur (la) de référence

4. Quand la hauteur de référence est affichée, vous pouvez en changer en pressant les touches TYPE [▼]/[⊞].

La plage de réglage va de 435 à 445 Hz par paliers d'1 Hz. Quand le 707II est éteint et rallumé, il revient à 440 Hz.

5. Pressez une des pédales [▼]/[⊞].

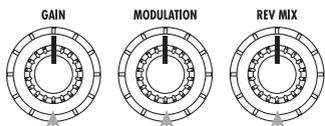
Le 707II revient en mode de jeu.

Emploi de l'édition simplifiée

Le 707II comprend une fonction appelée "édition simplifiée" qui permet de régler certains paramètres d'effet durant le jeu. Cela se fait avec les boutons de paramètre 1-3, la touche [DRIVE VARIATION] et le sélecteur [DRIVE] de la façade.

1. Pour changer le son d'un Patch en mode de jeu, bougez les boutons de paramètre 1-3.

Les paramètres pilotés par ces boutons sont les suivants.



Bouton de paramètre 1

Ajuste l'intensité de distorsion du module DRIVE.

Bouton de paramètre 2

Ajuste un paramètre majeur du module MOD (tel qu'amplitude du chorus).

Bouton de paramètre 3

Ajuste un paramètre majeur du module REV (tel qu'intensité d'écho ou de reverb).

Les réels paramètres pilotés par les boutons de paramètre 1-3 dépendent de l'effet sélectionné pour le module d'effet actif.

Quand un bouton est tourné, le réglage actuel du paramètre correspondant s'affiche dans l'indicateur BANK/PATCH et un point (.) apparaît en position "EDITED". Cela indique que le paramètre a été changé. Si le paramètre est ramené à son réglage d'origine, le point disparaît.

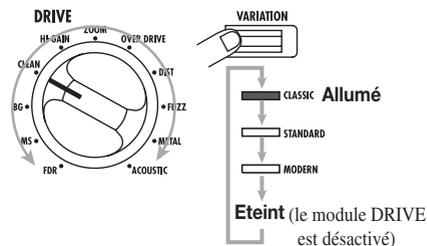


Quand un **point (.)** s'affiche ici, le paramètre d'effet a été changé.

2. Avec le sélecteur [DRIVE] et la touche [DRIVE VARIATION], sélectionnez l'effet utilisé par le module DRIVE.

Les effets du module DRIVE peuvent être directement sélectionnés par le sélecteur [DRIVE] et la touche [DRIVE VARIATION].

Le sélecteur [DRIVE] détermine le type d'effet général (type d'ampli ou de pédale d'effet), et la touche [DRIVE VARIATION] sélectionne une des variations de cet effet. Chaque pression de la touche [DRIVE VARIATION] fait alterner entre CLASSIC → STANDARD → MODERN, et la DEL correspondante s'allume.



TRUC

- Pour une explication des effets du module DRIVE, voir p.33.
- En mode de jeu, vous pouvez utiliser les touches MODULE [◀|▶] pour éditer le paramètre PATLVL (niveau de volume pour chaque Patch).

3. Pour stocker un Patch édité, suivez la procédure de stockage (→ p.20).

Notez que si un autre Patch est appelé avant que le Patch édité ne soit stocké, vos modifications seront perdues.

NOTE

Quand un Pattern rythmique est reproduit, les boutons de paramètre 1-3 ajustent des paramètres rythmiques.

Emploi du Sampler (échantillonneur)

Le 770II comprend une fonction échantillonneur (Sampler) qui permet d'enregistrer le signal entrant en mémoire interne ou sur une carte SmartMedia.

Cela peut servir à enregistrer une phrase de la guitare connectée en prise [INPUT] ou le son d'une source externe telle qu'un lecteur de CD connecté en prise [AUX IN]. Avec la mémoire interne, la durée d'enregistrement maximale est de 6 secondes (1 Sample). Avec une carte SmartMedia 16 Mo, jusqu'à 4 minutes (60 Samples au maximum) peuvent être enregistrées. Une phrase enregistrée peut également être reproduite à vitesse plus lente sans changement de hauteur. Cela est pratique pour déchiffrer sur un CD une phrase jouée rapidement.

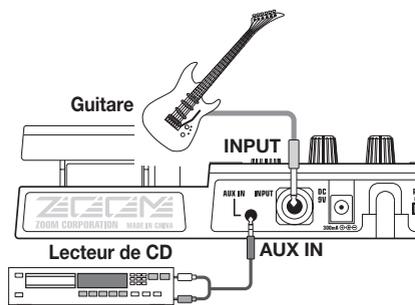
Pour reproduire un Sample, vous pouvez choisir entre deux modes : "lecture simple" où la phrase échantillonnée joue une fois à la pression d'une touche ou d'une pédale, et "lecture en boucle" où la phrase échantillonnée est jouée en boucle jusqu'à ce que vous l'arrêtiez.

- 1. Pour utiliser une carte SmartMedia, éteignez le 707II, insérez la carte SmartMedia dans la fente prévue à cet effet, puis rallumez l'appareil (pour des informations sur l'insertion d'une carte SmartMedia, voir p.6).**

NOTE

- Avant d'utiliser une carte SmartMedia, avec le 707II, elle doit être formatée (voir p.31).
- N'insérez ou ne retirez jamais une carte SmartMedia quand l'appareil est sous tension. Les données de la carte pourraient être perdues.

- 2. Connectez la source audio à la prise [INPUT] ou [AUX IN].**



- 3. Allumez le 707II et pressez la touche [SAMPLER] en mode de jeu.**

Pour les Patches dans lesquels la pédale d'expression est assignée au SAMPLER, la

fonction Sampler peut également être activée en enfonçant à fond la pédale (voir p.24).

Les étapes suivantes diffèrent légèrement selon qu'une carte SmartMedia est insérée ou non.

Carte SmartMedia non insérée

L'indication suivante apparaît dans l'afficheur et l'appareil passe en mode Sampler. Passez à l'étape 4.

SAMPLE

Carte SmartMedia insérée

L'indication suivante apparaît dans l'afficheur et l'appareil passe en mode Sampler. Le numéro de Sample est donné par l'indicateur [BANK/PATCH].

SP NO 1

Avec une carte SmartMedia, les Samples de la carte ont des numéros assignés de 1 à 60. Si nécessaire, utilisez le bouton de paramètre 1 pour sélectionner un numéro. Puis passez à l'étape 4.



● NOTE ●

- Si l'indication "NO" est suivie d'un "*", un Sample est déjà enregistré dans ce numéro.
- Si vous sélectionnez un numéro dans lequel un Sample a déjà été enregistré, le Sample précédent sera remplacé. Veuillez à ne pas remplacer un Sample que vous désirez garder.

■ TRUC ■

- Pour des informations sur la façon d'assigner un Sample à un Patch lors du stockage, voir p.27.
- Pour supprimer des Samples inutiles d'une carte SmartMedia, voir p.31.

4. Sélectionnez "GT" ou "AUX" comme source d'entrée avec TYPE [▼]/[∂].

Quand vous pressez une des touches TYPE [▼]/[∂], la source d'entrée actuellement sélectionnée s'affiche. Sélectionnez une des deux sources suivantes.

GT Signal de la prise [INPUT]

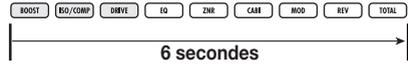
AUX Signal de la prise [AUX IN]

■ TRUC ■

- Si "GT" est sélectionné, le signal est échantillonné après passage par les effets. Si "AUX" est sélectionné, les effets sont court-circuités.
- A partir de la prise [AUX IN], vous pouvez minimiser le bruit et la distorsion en tournant la commande OUTPUT au-delà de la moitié de sa course et en ajustant le niveau de sortie de la source externe pour que le volume soit équivalent à celui d'une guitare.
- Après enregistrement, vous pouvez utiliser le paramètre SP LVL pour gérer le niveau de reproduction du Sample.

5. Pressez la pédale [∂] et jouez la phrase que vous désirez enregistrer (ou lancez la lecture sur votre source externe).

Durant l'échantillonnage, l'indication "REC" s'affiche. Les DEL de modules de la façade montrent l'écoulement du temps.



● NOTE ●

- L'échantillonnage en mémoire interne s'arrête quand toutes les DEL de modules sont allumées.
- En échantillonnage sur carte SmartMedia, les DEL de modules s'allument répétitivement en boucle.

6. Pour stopper l'échantillonnage, pressez la pédale [▼].

Si vous ne pressez aucune touche après avoir lancé l'échantillonnage, ce dernier s'arrête automatiquement quand la durée d'échantillonnage maximale est atteinte (6 secondes avec la mémoire interne, 4 minutes avec une carte SmartMedia 16 Mo).

7. Sélectionnez le mode de lecture de Sample avec le bouton de paramètre 2.

Quand vous bougez le bouton de paramètre 2, l'indication "SPMODE" s'affiche. L'indicateur [BANK/PATCH] affiche le mode de lecture. Les réglages suivants sont possibles.

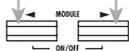


- **n1** Lecture à vitesse normale
- **n2** Lecture à demi-tempo, demi-hauteur
- **P2** Lecture à demi-tempo, hauteur normale
- **n4** Lecture à quart de tempo, quart de hauteur
- **P4** Lecture à quart de tempo, hauteur normale

8. Utilisez les pédales et touches de la façade pour piloter la lecture du Sample (lecture/arrêt/retour rapide/avance rapide).

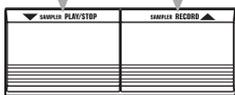
Quand la fonction Sampler est active, vous pouvez utiliser les pédales et les touches de la façade pour la lecture simple.

Touche **MODULE** [◀] Retour rapide
Touche **MODULE** [▶] Avance rapide



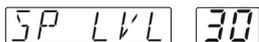
Pressez les deux touches pour retourner au début du Sample

Pédale [▼] Lecture/Arrêt
Pédale [♯] Début d'échantillonnage



9. Si nécessaire, vous pouvez ajuster le niveau de lecture du Sample avec le bouton de paramètre 3.

Quand vous bougez le bouton de paramètre 3, l'indication "SP LVL" s'affiche. L'indicateur [BANK/PATCH] montre le niveau du signal entrant, dans une plage de 0-30. Ajustez le niveau pour avoir un volume de lecture adapté.

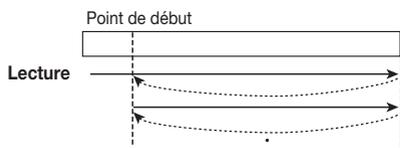


TRUC

Vous pouvez également régler le niveau de lecture avec la pédale d'expression.

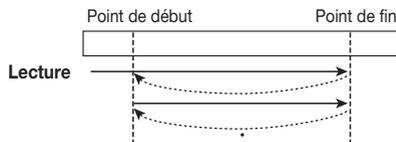
10. Pour effectuer une lecture en boucle d'un intervalle spécifique, faites jouer le Sample et pressez la touche [A→B] au point de début voulu.

La DEL [A→B] clignote et la lecture en boucle est activée. Le point auquel vous avez pressé la touche [A→B] est pris comme point de début de boucle. Si aucun point de fin n'a été réglé, la fin du Sample est pris comme fin de boucle.



11. Si vous désirez fixer le point de fin de boucle, pressez une fois encore la touche [A→B] durant la lecture.

La DEL [A→B] s'allume maintenant constamment et le point auquel vous avez pressé la touche [A→B] est pris comme point de fin de boucle. Quand le point de fin a été fixé, la lecture en boucle s'effectue entre le point de début et le point de fin.



12. Pour annuler la lecture en boucle, pressez à nouveau la touche [A→B] (ou changez de numéro de Sample).

La DEL [A→B] s'éteint et l'appareil retourne en lecture simple.

13. Pour quitter la fonction Sampler, pressez la touche [SAMPLER] alors que le Sampler est arrêté ou poussez à fond la pédale d'expression.

L'appareil revient en mode de jeu normal.

NOTE

- Les réglages de point de début et point de fin sont réinitialisés quand vous changez de Sample ou désactivez la fonction Sampler.
- La fonction Sampler ne peut pas être utilisée avec la fonction Pattern rythmique.
- Quand la fonction Sampler est activée, les modules MOD et REV ne peuvent être employés (ils sont automatiquement réglés sur OFF).
- En échantillonnage sur carte SmartMedia, les données échantillonnées sont stockées automatiquement sur la carte SmartMedia. Il n'est pas nécessaire à l'utilisateur d'effectuer une procédure de stockage.

Emploi de la section rythmique

Le 707II comprend 60 Patterns rythmiques qui peuvent être sélectionnés pour reproduction. C'est pratique pour travailler certaines parties ou pour une session improvisée.

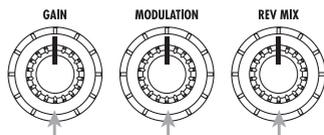
1. Pressez la touche en mode de jeu.

La lecture de Pattern rythmique commence. L'afficheur indique le Pattern actuellement sélectionné et l'indicateur [BANK/PATCH] montre brièvement le numéro de Pattern. La DEL [RHYTHM] clignote en synchronisation avec le tempo du Pattern.



2. Utilisez les boutons de paramètre 1-3 pour piloter la lecture de Pattern rythmique.

En mode de jeu, les boutons de paramètre 1-3 ont les fonctions suivantes.



Bouton de paramètre 1
Change le type de Pattern rythmique.

Bouton de paramètre 2
Change le tempo de Pattern rythmique.

Bouton de paramètre 3
Change le volume de Pattern rythmique.

Quand vous bougez un bouton de paramètre durant la lecture de Pattern rythmique, l'affichage de l'indicateur [BANK/PATCH] change temporairement.



Bouton de paramètre 1

Nom de Pattern rythmique



Bouton de paramètre 2

Tempo de Pattern rythmique



Bouton de paramètre 3

Volume de Pattern rythmique



- Vous pouvez également changer de Patch durant la lecture de Pattern rythmique.
- Vous pouvez aussi faire jouer un Pattern rythmique en mode Bypass/Mute et en mode d'édition, mais les boutons de paramètre ne peuvent pas alors servir à piloter le Pattern rythmique.
- Le type, le tempo et le volume du Pattern rythmique reviennent à leur valeur par défaut quand l'appareil est éteint et rallumé.
- Vous pouvez également utiliser les touches TYPE /  pour changer de type de Pattern.

3. Pour stopper la lecture de Pattern rythmique, pressez une fois encore la touche .

Il est aussi possible de stocker un Pattern rythmique dans un Patch spécifique. Quand vous avez assigné les Patterns rythmiques à des Patches et que vous réglez la touche [PATCH SYNC] sur On, les Patterns rythmiques changent en même temps que les Patches (voir p.26).

Liste des Patterns rythmiques

Pattern rythmique	Indication affichée	Indicateur [BANK/PATCH]		Pattern rythmique	Indication affichée	Indicateur [BANK/PATCH]	
8BEAT1	<i>8BEAT</i>	1	Patterns basiques	METRO (triple time)	<i>METRO</i>	3	Patterns métronome
8BEAT2	<i>8BEAT</i>	2		METRO (quadruple time)	<i>METRO</i>	4	
8BEAT3	<i>8BEAT</i>	3		METRO (quintuple time)	<i>METRO</i>	5	
8BEATSHUFFLE	<i>8SHUFFL</i>			METRO	<i>METRO</i>		
16BEAT1	<i>16BEAT</i>	1		INTRO1	<i>INTRO</i>	1	Patterns d'intro
16BEAT2	<i>16BEAT</i>	2		INTRO2	<i>INTRO</i>	2	
16BEAT3	<i>16BEAT</i>	3		INTRO3	<i>INTRO</i>	3	
16BEATSHUFFLE	<i>16SHFL</i>			INTRO4	<i>INTRO</i>	4	
3/4	<i>3/4</i>			INTRO5	<i>INTRO</i>	5	
6/8ROCK	<i>6/8</i>			INTRO6	<i>INTRO</i>	6	
5/4	<i>5/4</i>	1	INTRO7	<i>INTRO</i>	7		
5/4ROCK	<i>5/4</i>	2	INTRO8	<i>INTRO</i>	8		
ROCK'nROLL1	<i>R'nR</i>	1	INTRO9	<i>INTRO</i>	9	Patterns de fin	
ROCK'nROLL2	<i>R'nR</i>	2	ENDING1	<i>ENDING</i>	1		
ROCK1	<i>ROCK</i>	1	ENDING2	<i>ENDING</i>	2		
ROCK2	<i>ROCK</i>	2	ENDING3	<i>ENDING</i>	3		
HARDROCK1	<i>HARD</i>	1	ENDING4	<i>ENDING</i>	4		
HARDROCK2	<i>HARD</i>	2	ENDING5	<i>ENDING</i>	5		
METAL1	<i>METAL</i>	1	ENDING6	<i>ENDING</i>	6		
METAL2	<i>METAL</i>	2					
THRASH	<i>THRASH</i>						
PUNK	<i>PUNK</i>						
POP1	<i>POP</i>	1	Patterns Dance				
POP2	<i>POP</i>	2					
DANCE1	<i>DANCE</i>	1					
DANCE2	<i>DANCE</i>	2					
DANCE3	<i>DANCE</i>	3					
FUNK1	<i>FUNK</i>	1					
FUNK2	<i>FUNK</i>	2					
BALLAD1	<i>BALLAD</i>	1					
BALLAD2	<i>BALLAD</i>	2					
BLUES1	<i>BLUES</i>	1					
BLUES2	<i>BLUES</i>	2					
COUNTRY	<i>COUNTRY</i>		Autres genres				
BOSSANOVA	<i>BOSSA</i>						
JAZZ1	<i>JAZZ</i>	1					
JAZZ2	<i>JAZZ</i>	2					
REGGAE	<i>REGGAE</i>						
SKA	<i>SKA</i>						
LATIN1	<i>LATIN</i>	1					
LATIN2	<i>LATIN</i>	2					

Changement du son d'un patch (Mode d'édition)

Le mode d'édition vous permet de librement modifier des paramètres qui constituent un Patch pour que vous puissiez créer les vôtres. Cette section décrit comment éditer les Patches et comment stocker les Patches édités.

Constitution d'un Patch

Chaque Patch du 707II est constitué de plusieurs effets (modules d'effet), comme représenté ci-dessous. Un Patch est une combinaison de modules, chacun ayant ses propres réglages de paramètre.



Dans chaque module, il y a plusieurs effets de même catégorie mais différents, qui sont appelés types d'effet. Par exemple, le module MODULATION comprend des types d'effet tels que CHORUS, PHASER et WAH.

Les éléments qui déterminent le son d'un Patch sont appelés paramètres d'effet. Chaque module a plusieurs paramètres d'effet, dont la valeur peut être réglée avec les boutons de paramètre 1-3, le sélecteur DRIVE, la touche [DRIVE VARIATION], etc.

NOTE

Aussi, dans un même module, différents types d'effet auront différents paramètres.

Bases de l'édition

Cette section décrit la procédure de base pour éditer les Patches. Pour des informations sur les types d'effet et paramètres des différents modules, voir p.33-p.38.

1. En mode de jeu, sélectionnez le Patch que vous désirez éditer.

Les Patches à éditer peuvent être sélectionnés dans le groupe USER ou PRESET. Toutefois, le groupe PRESET ne permet pas le stockage. Une fois que vous aurez modifié un Patch du groupe PRESET et désirerez le stocker, "A0" sera le Patch du groupe USER sélectionné automatiquement en vue du stockage.

2. Pressez la touche [EDIT].

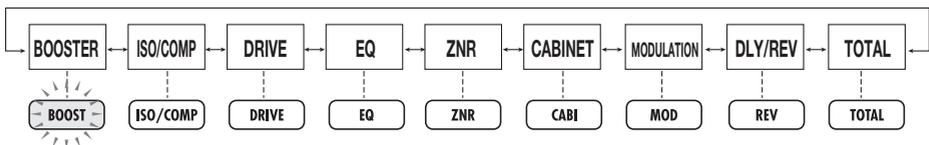
Le 707II passe en mode d'édition. La DEL du module actuellement sélectionné pour l'édition

clignote (la première fois que vous passez en mode d'édition après la mise sous tension, c'est le module TOTAL qui est sélectionné).

3. Utilisez les touches MODULE [◀/▶] pour choisir le module à éditer.

Les modules changent dans l'ordre ci-dessous, et la DEL du module correspondant clignote.

L'affichage montre le type d'effet actuellement sélectionné pour ce module. Si l'effet peut être piloté par la pédale d'expression, l'indication "Pd" s'affiche dans l'indicateur [BANK/PATCH].



HALL

Type d'effet

Pd

S'affiche si l'effet sélectionné peut être piloté par la pédale.

NOTE

Comme les modules ISOLATOR, EQ et TOTAL ont de nombreux paramètres, les paramètres sont divisés en plusieurs pages. Pour changer de page, pressez la touche [EDIT] quand la DEL du module correspondant est allumée.

4. Pour commuter On/Off le module sélectionné, pressez les deux touches MODULE [◀/▶] ensemble.

Quand vous changez le statut On/Off du module, la sélection du type d'effet ou une valeur de paramètre, un point (.) apparaît en position "EDITED" de l'indicateur [BANK/PATCH]. Quand ce point s'affiche en mode d'édition, cela signifie que le module actuellement sélectionné a été édité. Si vous ramenez le module à son réglage d'origine, le point disparaît.



Quand un point (.) s'affiche ici, c'est que le module actuellement sélectionné a été édité.

5. Pour changer le type d'effet du module actuellement sélectionné, pressez une des touches TYPE [▼]/[▢].

6. Pour changer un réglage de paramètre, utilisez les boutons de paramètre 1-3.

Les boutons de paramètre 1-3 servent à régler 3 paramètres du module actuellement sélectionné. Quand vous bougez un de ces boutons, l'afficheur donne le nom du paramètre et l'indicateur [BANK/PATCH] la valeur de réglage actuelle.

Par exemple, si le type d'effet ROOM est sélectionné pour le module REV, les boutons de paramètre 1-3 pilotent les paramètres suivants.

Bouton de paramètre 1: TIME (durée)

Bouton de paramètre 2: TONE (tonalité)

Bouton de paramètre 3: MIX (mixage)

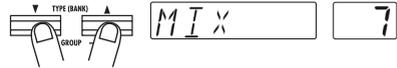
7. Pour contrôler le réglage actuel sans bouger le bouton de paramètre, pressez ensemble les flèches TYPE [▼]/[▢]. A chaque pression des deux touches, les noms et réglages respectifs des paramètres 1-3 s'affichent.



Première pression



Deuxième pression



Troisième pression

8. Pour changer le type d'effet du module DRIVE directement, utilisez le sélecteur [DRIVE] et la touche [DRIVE VARIATION].

Comme en mode de jeu, le sélecteur [DRIVE] et la touche [DRIVE VARIATION] pilotent directement le type d'effet du module DRIVE.

9. Répétez les étapes 3-8 pour éditer les autres modules.

10. Quand l'édition est terminée, pressez la touche [PLAY] ou [CANCEL/EXIT].

Le 707II revient en mode de jeu. Un point (.) apparaît en position "EDITED" de l'indicateur [BANK/PATCH] si un aspect quelconque du patch a été édité.

NOTE

Si vous désirez conserver le Patch, veuillez à effectuer la procédure de stockage. Autrement, tous les changements seront définitivement perdus dès que vous passerez à un autre Patch (voir p.20).

Stockage et échange de Patches

Cette section décrit comment stocker en mémoire un Patch édité et comment échanger des Patches du groupe USER.

1. En mode de jeu ou d'édition, pressez la touche [STORE/EXECUTE].

Le 707II passe en mode de stockage. Le nom du Patch et les indications "SAVE" et "SWAP" s'affichent alternativement. L'indicateur [BANK/PATCH] donne la banque et le numéro de Patch.

TRUC

Pour changer le nom d'un Patch édité, voir p.38.

2. Utilisez les touches MODULE [◀/▶] pour choisir "SAVE" ou "SWAP".

NOTE

Si le Patch d'origine est du groupe PRESET, "SWAP" (échange) ne peut pas être sélectionné.

3. Utilisez les touches TYPE [▼]/[∅] ou les pédales [▼]/[∅] pour sélectionner le Patch de destination du stockage.

Le nom du Patch nouvellement sélectionné et l'indication "STORE?" (Stockage?) s'affichent alternativement. La banque et le numéro de Patch clignotent dans l'indicateur [BANK/PATCH].

NOTE

Le groupe PRESET ne peut pas être choisi comme destination de stockage. Si vous pressez la touche [STORE/EXECUTE] alors qu'un Patch du groupe Preset est sélectionné, la sélection se change automatiquement en "A0" du groupe USER.

4. Pour effectuer la procédure de stockage (Store) ou d'échange (Swap), pressez la touche [STORE/EXECUTE] une nouvelle fois.

La procédure de stockage (Store) ou d'échange (Swap) est accomplie et l'appareil revient en mode d'origine. Si le Patch choisi à l'étape 1 avait été édité, les éditions effectuées sont sauvegardées.

Si vous pressez la touche [CANCEL/EXIT] au lieu de la touche [STORE/EXECUTE], la procédure de stockage/échange est annulée et l'appareil revient au mode d'origine.

Autres fonctions

Le 707II comprend également diverses autres fonctions pratiques qui sont décrites dans cette section.

Emploi de la fonction Hold Delay

Le module DLY/REV contient un effet Hold Delay qui permet d'enregistrer et de reproduire une phrase de guitare allant jusqu'à 2 secondes. Vous pouvez également faire jouer cette phrase à l'envers ou faire une lecture en boucle pour créer d'intéressantes superpositions "son sur son".

1. En mode de jeu, sélectionnez le Patch à utiliser avec Hold Delay.

2. Pressez la touche [EDIT] pour activer le mode d'édition et sélectionnez "HLDDLY" comme type d'effet pour le module DLY/REV.

3. Utilisez le bouton de paramètre 1 pour régler le paramètre TIME.

Le paramètre TIME détermine la durée de l'intervalle d'enregistrement pour Hold Delay. Tourner le bouton change la valeur comme suit.

- **1 - 99:** 10 - 990 millisecondes (unités : 10 ms)
- **1.0 - 2.0:** 1.0 - 2.0 secondes (unités : 100 ms)
- **Mn (Manuel):** l'enregistrement commence quand vous pressez la pédale [∂] et se termine quand vous pressez à nouveau cette pédale (max. 2 secondes).

4. Utilisez le bouton de paramètre 2 pour régler le paramètre MODE.

Le paramètre MODE détermine comment est reproduite la phrase enregistrée. Les trois modes suivants sont disponibles.

- **nL (Normal):** Lecture normale
- **So (Son sur son):** L'enregistrement est lu répétitivement pour créer une superposition. Si vous pressez la pédale [∂], la phrase jouée jusqu'à ce que la pédale soit à nouveau pressée est ajoutée au son.
- **rS (Reverse):** Lecture inversée

5. Utilisez le bouton de paramètre 3 pour régler le paramètre MIX.

Le paramètre MIX pilote le rapport de mixage du son retardé. Un réglage de 30 donne des niveaux égaux de son direct et de son retardé.

6. Pressez plusieurs fois la touche [PEDAL] jusqu'à ce que la DEL [PEDAL] du module REV clignote.

La pédale d'expression peut maintenant servir à commuter On/Off la fonction Hold Delay.

7. Stockez le Patch et retournez en mode de jeu.

Quand un Patch dans lequel Hold Delay peut être utilisé est sélectionné en mode de jeu, la DEL de module DLY/REV et la DEL [PEDAL] clignent.

8. Poussez la pédale d'expression à fond.

La fonction Hold Delay est activée et l'appareil est en attente d'enregistrement. L'indication "STOP" s'affiche.



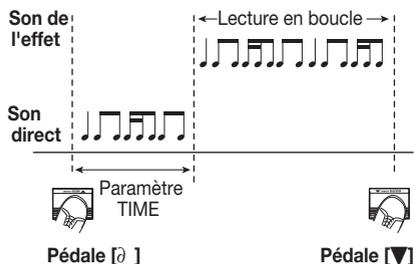
9. Alors que vous jouez de la guitare, pressez la pédale [∂] pour lancer l'enregistrement.

L'indication "REC" s'affiche.

Le fonctionnement réel dépend du réglage du paramètre TIME à l'étape 3.

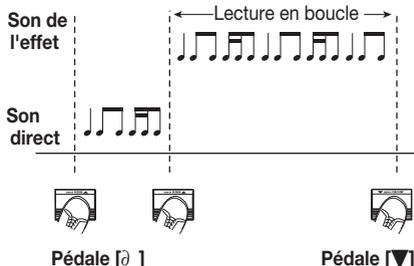
■ **Si une valeur numérique est fixée pour le paramètre TIME**

L'enregistrement débute au moment où vous poussez la pédale [∂] et se poursuit durant le temps fixé par le paramètre TIME. Une fois l'enregistrement terminé, la lecture en boucle est automatiquement lancée.



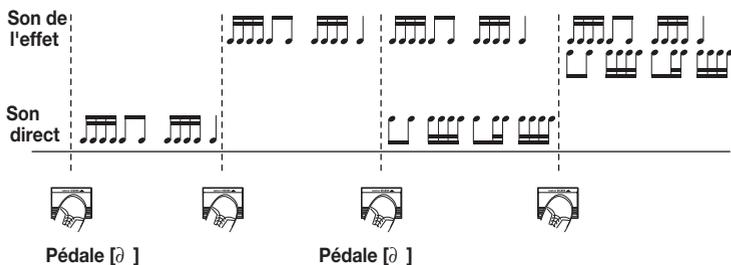
■ **Si le paramètre TIME est sur "Mn"**

L'enregistrement débute au moment où vous pressez la pédale [∂] et se poursuit jusqu'à ce que vous pressiez à nouveau la pédale ou après que 2 secondes se soient écoulées. Une fois l'enregistrement terminé, la lecture en boucle est automatiquement lancée.



■ **Si le paramètre TIME est sur "Mn" et le paramètre MODE sur "So"**

Quand le paramètre TIME est réglé sur "Mn" et le paramètre MODE sur "So" (son sur son), presser la pédale [∂] ajoute la phrase actuellement jouée jusqu'à ce que la pédale soit à nouveau pressée.



10. Pour stopper la lecture, pressez la pédale [▼].

11. Pour désactiver la fonction Hold Delay, poussez une fois encore la pédale d'expression à fond.

L'appareil revient en mode de jeu.

Changement de la méthode de sélection de Patch

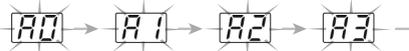
Avec les réglages d'usine par défaut, les Patches changent dès que vous faites une nouvelle sélection, ce qui entraîne un changement immédiat du son. Si vous désirez accéder à un Patch distant, tous les Patches intermédiaires sélectionnés feront brièvement changer le son, ce qui n'est pas souhaitable, particulièrement sur scène. Dans un tel cas, vous pouvez passer à la méthode de pré-sélection.

Quand la méthode de pré-sélection est activée, vous choisissez d'abord le Patch désiré, mais le son ne change pas tant que vous ne confirmez pas ce changement.

1. Pour accéder à la méthode de pré-sélection de Patch, tenez enfoncée la pédale [∂] tout en mettant sous tension le 707II.

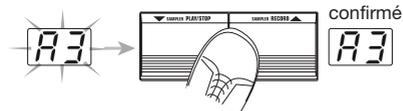
2. Sélectionnez le Patch en mode de jeu.

Quand vous sélectionnez un Patch dans cette condition, l'afficheur et l'indicateur [BANK/PATCH] montrent le nouveau Patch (clignotant), mais le son ne change pas.



3. Confirmez le changement de Patch en pressant les deux pédales [▼]/[∂].

L'afficheur et l'indicateur [BANK/PATCH] cessent de clignoter et l'appareil passe au nouveau Patch, ce qui fait changer le son.



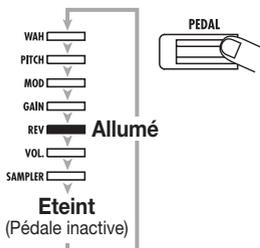
Pour retourner à la méthode de sélection de Patch par défaut, éteignez et rallumez le 707II.

Pilotage d'un effet par la pédale

Vous pouvez utiliser la pédale d'expression du 707II pour piloter un paramètre, le statut On/Off ou le niveau de volume d'un effet spécifique. La plage de réglage de la pédale peut être mémorisée individuellement pour chaque Patch.

1. Sélectionnez un Patch en mode de jeu.
2. Utilisez la touche [PEDAL] pour sélectionner le module/type d'effet à piloter par la pédale d'expression.

Chaque pression de la touche [PEDAL] fait s'allumer tour à tour les DEL [PEDAL] comme ci-dessous.



Les DEL [PEDAL] indiquent le module/type d'effet assigné à la pédale. La signification de ces DEL est donnée ci-dessous.

• WAH

La pédale d'expression fonctionne comme une pédale wah-wah. Le type d'effet P-WAH du module MODULATION est assigné à la pédale et le paramètre FREQ peut être réglé. Même si un autre type d'effet est actuellement sélectionné pour le module MODULATION, le type d'effet passe temporairement à P-WAH.

• PITCH

La pédale d'expression fonctionne comme un pitch shifter (transpositeur). Le type d'effet P-PIT (Pedal Pitch) du module MODULATION est assigné à la pédale et la hauteur peut être ainsi ajustée. Même si un autre type d'effet

est sélectionné pour le module MODULATION, le type d'effet passe temporairement à P-PIT.

- **MOD**

Le type d'effet actuellement sélectionné pour le module MODULATION est piloté par la pédale. Le paramètre piloté dépend du type d'effet.

- **GAIN**

Le gain de la distorsion est ajusté par la pédale. Le paramètre GAIN du module DRIVE (pour certains types d'effet, le paramètre RESONANCE/TOP) est assigné à la pédale.

- **REV**

Le type d'effet actuellement sélectionné pour le module DLY/REV est piloté par la pédale. Le paramètre piloté dépend du type d'effet.

- **VOL**

Le volume général est ajusté par la pédale.

- **SAMPLER**

La fonction Sampler est commutée On/Off par la pédale. Pousser à fond la pédale fait alterner entre activation (DEL [PEDAL] allumée) et désactivation (DEL [PEDAL] clignotante) du Sampler.

Aussi, si un module est actuellement désactivé, le sélectionner avec la touche [PEDAL] fera s'allumer sa DEL [PEDAL] et le module sera temporairement activé. Si vous mémorisez un Patch dans cette condition, le module sera stocké comme actif (ON).

Le véritable paramètre piloté par la pédale dépend du type d'effet (voir p. 33-38).

TRUC

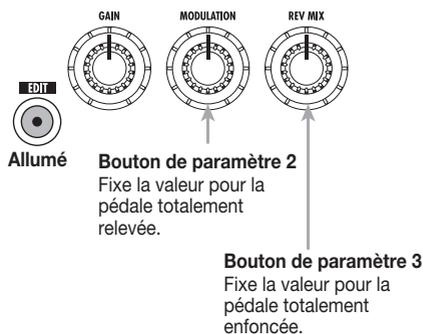
La procédure ci-dessus pour assigner un module/ type d'effet à la pédale d'expression peut aussi s'effectuer en mode d'édition.

3. Pressez la touche [EDIT] pour activer le mode d'édition.

4. Utilisez les touches MODULE [◀]/[▶] pour sélectionner le module TOTAL.

5. Pressez encore la touche [EDIT].

La touche s'allume en vert. Dans ce cas, les boutons de paramètre 2 et 3 ont les fonctions suivantes.

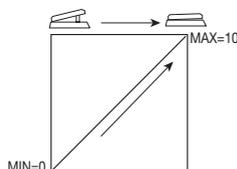


6. Utilisez les boutons de paramètre 2 et 3 pour fixer les valeurs PDLMIN (pédale totalement relevée) et PDLMAX (pédale complètement abaissée). Le réglage va de 0 à 10.

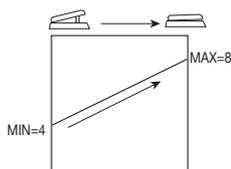
Quand vous bougez le bouton de paramètre 2, l'indication "PDLMIN" s'affiche. Quand vous bougez le bouton de paramètre 3, l'indication "PDLMAX" s'affiche. La valeur 0-10 est donnée par l'indicateur [BANK/PATCH].

Un réglage PDLMIN ou PDLMAX à 0 signifie que le paramètre assigné à la pédale sera à sa valeur minimale. Régler PDLMIN ou PDLMAX sur 10 signifie que le paramètre assigné à la pédale sera à sa valeur maximale.

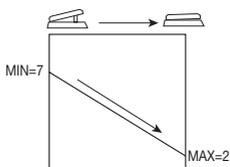
Quand le 707II a ses réglages par défaut, PDLMIN est réglé à 0 et PDLMAX à 10. Quand la pédale est enfoncée, la valeur de paramètre augmente progressivement du minimum au maximum.



Par exemple, quand PDLMIN est réglé à 4 et PDLMAX à 8, la plage de réglage du paramètre est limitée comme représenté dans l'illustration ci-dessous.



Quand PDLMIN est réglé à 7 et PDLMAX à 2, pousser la pédale diminue la valeur du paramètre, dans la plage représentée ci-dessous.



7. Pressez la touche [STORE/EXECUTE] pour stocker le Patch.

Le module assigné à la pédale sera stocké automatiquement comme actif (ON).

8. En mode de jeu, bougez la pédale tout en jouant de votre guitare.

Le paramètre assigné à la pédale change.

9. Enfoncez la pédale à fond

Le module assigné à la pédale est commuté On ou Off. Si la pédale est assignée au Sampler, la fonction Sampler est commutée On ou Off.

NOTE

Si la pédale est assignée au volume, pousser la pédale à fond n'accomplit aucun type de commutation.

Réglage de la pédale d'expression

La pédale d'expression est ajustée pour une utilisation optimale en usine, mais parfois, un autre réglage peut être nécessaire. Si pousser à fond la pédale ne donne pas un effet suffisamment fort ou si le volume ou le son change excessivement même lorsque l'on n'enfonce qu'un peu la pédale, ajustez cette pédale comme suit.

1. Mettez sous tension le 707II en gardant la touche [PEDAL] enfoncée.

L'indication "MIN" s'affiche.

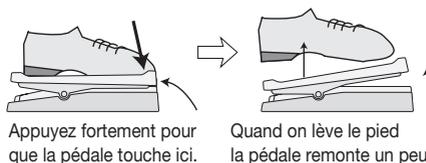
2. Avec la pédale d'expression totalement relevée, pressez la touche [STORE/EXECUTE].

Le message affiché se change en "MAX".



3. Pressez à fond la pédale d'expression, puis levez votre pied de la pédale.

La pédale remonte un peu.



4. Pressez la touche [STORE/EXECUTE].

Le réglage est terminé et l'appareil revient en mode de jeu.

TRUC

- La position de la pédale à l'étape 3 détermine le point de commutation On/Off. Si vous désirez que la commutation se fasse pour un enfoncement moindre, réglez la pédale à une position plus haute.
- Si l'indication "ERROR" apparaît, retournez à l'étape 2 et répétez la procédure.

Stockage d'un Pattern rythmique et Sample dans un Patch

Les Patches du 707II peuvent non seulement contenir les informations de type d'effet et de réglages de paramètres, mais également des Patterns rythmiques et Samples stockés sur carte SmartMedia. Ainsi, vous pouvez rapidement changer de Pattern rythmique au vol, ou faire jouer le même Sample chaque fois que vous appelez un certain Patch.

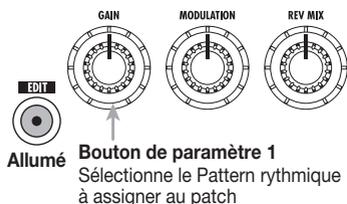
Assignation d'un Pattern rythmique à un Patch

En assignant des Patterns rythmiques aux Patches, vous pouvez faire changer le rythme conjointement aux Patches.

1. En mode de jeu, sélectionnez le Patch auquel vous désirez assigner un Pattern rythmique et pressez la touche [EDIT].
2. Utilisez les touches MODULE [◀/▶] pour sélectionner le module TOTAL.

3. Pressez encore la touche [EDIT].

La touche [EDIT] s'allume en vert. Vous pouvez alors utiliser le bouton de paramètre 1 pour sélectionner le Pattern rythmique à assigner au patch.



4. Sélectionnez le Pattern rythmique voulu avec le bouton de paramètre 1.

Le nom de Pattern apparaît dans l'afficheur. Vous pouvez le faire jouer en pressant la touche [▶/■].

TRUC

Selon le type de Pattern rythmique sélectionné (intro, fin ou autre), la procédure de lecture du Pattern lors du changement de Patch différera.

5. Pressez la touche [STORE/EXECUTE] pour stocker le Patch.

Assignez d'autres Patterns rythmiques à d'autres Patches de la même façon.

6. Quand tous les Patches ont été préparés, pressez la touche [PATCH SYNC] pour que sa DEL s'allume.

Quand la touche [PATCH SYNC] est activée (ON), Patches et Patterns rythmiques changent conjointement.

NOTE

Quand la touche [PATCH SYNC] est désactivée (OFF), l'assignation de Patterns rythmiques aux Patches n'a pas d'effet.

7. Appelez le Patch auquel est assigné le Pattern rythmique désiré.

Quand la touche [PATCH SYNC] est activée (ON), la procédure lors du changement de Patch dépend du type de Pattern rythmique assigné.

- **Pattern d'introduction (INTRO 1 - 9)**

Quand on change de Patch, la lecture du Pattern rythmique est automatiquement lancée. Le Pattern continue de jouer jusqu'à ce que la touche [▶/■] soit pressée ou que vous changiez de Patch.

- **Pattern de fin (ENDING 1 - 6)**

Après avoir changé de Patch, la lecture de Pattern rythmique commence si vous pressez la touche [▶/■]. Automatiquement, le Pattern s'arrête lorsqu'il a été lu.

- **Autre Pattern rythmique**

Après avoir changé de Patch, la lecture de Pattern rythmique commence si vous pressez la touche [▶/■]. Le Pattern continue à jouer jusqu'à ce que la touche [▶/■] soit à nouveau pressée ou que vous changiez de Patch.

8. Pressez la touche [▶/■].

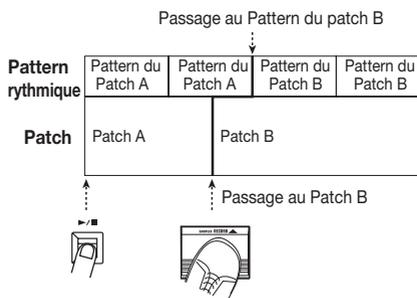
Le Pattern rythmique du Patch sélectionné à l'étape 7 commence à jouer (si un Pattern de type Intro a été assigné, la lecture commence quand vous changez de Patch à l'étape 7).

9. Si nécessaire, utilisez les boutons de paramètre 2 et 3 pour ajuster tempo et volume du Pattern.

Aussi, quand la touche [PATCH SYNC] est activée (On), les boutons de paramètre 2 et 3 peuvent servir à ajuster tempo et volume pour tous les Patterns (si désiré, vous pouvez aussi utiliser le bouton de paramètre 1 pour passer en commande manuelle du Pattern).

10. Changez de Patch.

Si vous changez de Patch pendant qu'un pattern rythmique est reproduit, le Pattern continue de jouer jusqu'à la fin de la mesure en cours puis passe au Pattern assigné au nouveau Patch.



Passez à d'autres Patches de la même façon.

11. Pour stopper la lecture de Pattern rythmique, pressez la touche [▶/■].

Si un Pattern de fin (Ending) est assigné à un Patch, le Pattern joue quand vous appelez ce Patch puis s'arrête.

12. Pressez la touche [PATCH SYNC] pour que sa DEL s'éteigne.

Assignation d'un Sample à un Patch

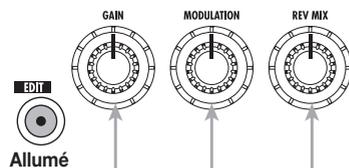
En assignant à un Patch un Sample stocké sur carte SmartMedia, vous pouvez faire jouer celui-ci chaque fois que vous sélectionnez ce

1. Insérez la carte SmartMedia dans le 707II et échantillonnez la Phrase ou le signal source que vous voulez utiliser.
2. En mode de jeu, sélectionnez le Patch auquel vous voulez assigner un Sample et pressez la touche [EDIT].
3. Utilisez les touches MODULE [◀/▶] pour sélectionner le module TOTAL.

Le paramètre "PATL VL" (Patch Level ou niveau de Patch) s'affiche.

4. Pressez deux fois la touche [EDIT].

La touche [EDIT] s'allume en orange. Vous pouvez maintenant utiliser les boutons de paramètre 1-3 pour piloter les fonctions suivantes.



Allumé

Bouton de paramètre 1
Sélectionne le numéro de Sample sur la carte SmartMedia.

Bouton de paramètre 2
Sélectionne la méthode de lecture (n1, n2, P2, n4, P4).

Bouton de paramètre 3
Fixe le niveau de lecture du Sample (0 - 30).



Pour des détails sur le mode de lecture, voir p. 14.

5. Utilisez les boutons de paramètre 1-3 pour sélectionner numéro de Sample, méthode de lecture et niveau de lecture.

Pour contrôler le Sample, pressez la touche [SAMPLER] pour activer le mode Sampler et pressez la pédale [▼] pour faire jouer le Sample actuellement sélectionné.

6. Pressez la touche [STORE/EXECUTE] pour stocker le Patch.

Assignez d'autres Samples à d'autres Patches de la même façon.

7. Quand tous les Patches sont prêts, sélectionnez en mode de jeu un Patch auquel un Sample a été assigné.

8. Pressez la touche [SAMPLER] pour activer le mode Sampler.

Pour un Patch dans lequel la pédale d'expression a été assignée au Sampler, vous pouvez aussi pousser à fond la pédale d'expression pour activer la fonction Sampler.

9. Pressez la pédale [▼]

Le Sample assigné au Patch est reproduit.

10. Utilisez les touches MODULE [◀/▶] et les pédales [▼]/[∂] pour gérer lecture/arrêt/avance et retour rapides.

11. Pressez la touche [SAMPLER] pour désactiver le mode Sampler.

Emploi d'une carte SmartMedia (mode Utility)

Une carte SmartMedia insérée dans le 707II peut contenir jusqu'à 5 groupes de Patches et 60 Samples. Cette section décrit le mode utilitaire (Utility) qui fournit différentes fonctions relatives aux cartes SmartMedia.

Bases d'emploi du mode Utility

Les étapes de diverses fonctions du mode Utility sont similaires, et décrites ci-dessous.

1. Vérifiez qu'une carte SmartMedia est insérée dans la fente.

Quand une carte SmartMedia est insérée, la DEL [SMART MEDIA] est allumée (pour des informations sur l'insertion d'une carte SmartMedia, voir p.6).

2. En mode de jeu, pressez [UTILITY].

Le 707II passe en mode Utility. L'indication "LOAD" s'affiche.



3. Utilisez les touches TYPE [▼]/[∂] pour appeler la fonction désirée.

Le mode Utility comprend les fonctions suivantes.

• **LOAD (Load patch)**

Charge en mémoire (groupe USER) un Patch stocké sur carte SmartMedia.

• **SAVE (Save patch)**

Stocke sur carte SmartMedia un Patch de la mémoire de l'appareil.

• **ALLOAD (Load patch group)**

Charge en mémoire (groupe USER) tout un groupe de Patches stocké sur une carte SmartMedia.

• **ALSAVE (Save patch group)**

Stocke sur carte SmartMedia tous les Patches du groupe USER de la mémoire.

• **P DEL (Delete patch group)**

Efface un groupe de Patches d'une carte.

• **SP DEL (Delete sample)**

Supprime un Sample stocké sur carte SmartMedia.

FORMAT

Formate une carte SmartMedia.

4. Pressez la touche [STORE/EXECUTE].

L'écran de réglage de la fonction sélectionnée à l'étape 3 apparaît.

Les étapes suivantes dépendent de la fonction sélectionnée. Pour des détails, voir les sections respectives.

Fonctions du mode Utility

Stockage d'un Patch seul sur carte SmartMedia

Vous pouvez stocker un Patch de la mémoire interne du 707II sur une carte Smartmedia.

1. En mode de jeu, sélectionnez le Patch de la mémoire interne que vous désirez stocker.

Un Patch actuellement édité ne peut être stocké sur carte SmartMedia. Vous devez d'abord le stocker en mémoire interne.

2. Activez le mode Utility et sélectionnez [SAVE]. Puis pressez la touche [STORE/EXECUTE].

L'indication "GROUP" apparaît dans l'afficheur et l'indicateur [BANK/PATCH] donne le numéro de groupe (1-5) pour le stockage. Si un "*" s'affiche après "GROUP", il y a des Patches stockés dans ce groupe.

3. Utilisez les touches TYPE [▼]/[∂] pour sélectionner le groupe de Patches (1-5) pour le stockage, puis pressez la touche [STORE/EXECUTE].

Une carte SmartMedia peut contenir jusqu'à 5 groupes de Patches (avec 60 Patches par groupe). Presser la touche [STORE/EXECUTE] confirme le groupe de destination du stockage. L'indication "SAVE" et l'indicateur [BANK/PATCH] montre la banque de destination du stockage (A-F) et le numéro de Patch (0-9).

4. Utilisez les touches TYPE [▼]/[∂] et les pédales [▼]/[∂] pour sélectionner la banque (A-F) et le numéro de Patch (0-9) désirés dans le groupe de Patches.

5. Pressez la touche [STORE/EXECUTE].

L'indication "SURE?" s'affiche.

6. Pour effectuer la procédure, pressez encore la touche [STORE/EXECUTE].

Le Patch est stocké dans la carte SmartMedia. Quand le processus est terminé, l'appareil revient en mode de jeu.

Si vous pressez la touche [CANCEL/EXIT] au lieu de la touche [STORE/EXECUTE], la procédure de stockage est annulée.

NOTE

- Tout Patch présent à l'emplacement de destination sur la carte SmartMedia sera remplacé. Prenez garde à ne pas effacer de façon accidentelle un Patch que vous désirez conserver.
- N'insérez ou ne retirez jamais la carte quand l'appareil est sous tension. Autrement, les données de la carte pourraient être perdues.
- Si le groupe de destination est vide, tous les Patches du groupe USER sont stockés.

Chargement d'un seul Patch depuis une carte SmartMedia

Vous pouvez charger en mémoire interne du 707II un Patch d'une carte SmartMedia.

1. En mode de jeu, sélectionnez en mémoire interne le Patch dans lequel doit se faire le chargement.

2. Activez le mode Utility et sélectionnez [LOAD]. Puis pressez la touche [STORE/EXECUTE].

L'indication "GROUP" s'affiche et l'indicateur [BANK/PATCH] donne le numéro de groupe (1-5) depuis lequel se fera le chargement.

3. Utilisez les touches TYPE [▼]/[∂] pour sélectionner le groupe de Patches (1-5) de la carte SmartMedia depuis lequel vous chargez, puis pressez la touche [STORE/EXECUTE].

L'indication LOAD s'affiche et l'indicateur [BANK/ PATCH] donne la banque (A-F) et le numéro de Patch (1-5) source du chargement.

4. Pressez la touche [STORE/EXECUTE].

L'indication "SURE?" s'affiche.

5. Pour effectuer la procédure, pressez encore la touche [STORE/EXECUTE].

Le Patch est chargé de la carte SmartMedia dans la mémoire de l'appareil. Quand le processus est terminé, l'appareil revient en mode de jeu.

Si vous pressez la touche [CANCEL/EXIT] au lieu de la touche [STORE/EXECUTE], la procédure de chargement est annulée.

NOTE

- Tout Patch présent à l'emplacement de destination sera remplacé. Veillez à ne pas accidentellement effacer un Patch que vous désirez conserver.
- N'insérez ou ne retirez jamais la carte quand l'appareil est sous tension. Autrement, les données de la carte pourraient être perdues.

Stockage d'un groupe sur carte SmartMedia

Vous pouvez stocker le groupe USER du 707II sur une carte Smartmedia comme groupe de Patches.

1. Sélectionnez "ALSAVE" en mode Utility, puis pressez [STORE/EXECUTE].

L'indication "GROUP" apparaît dans l'afficheur et l'indicateur [BANK/PATCH] donne le numéro de groupe (1-5) pour le stockage.

2. Utilisez les touches TYPE [▼]/[∂] pour sélectionner le groupe de Patches (1-5) pour le stockage, puis pressez la touche [STORE/EXECUTE].

L'indication "SURE?" s'affiche.

3. Pour effectuer la procédure, pressez encore la touche [STORE/EXECUTE].

La totalité du groupe USER du 707II est stockée dans la carte SmartMedia. Quand le processus est terminé, l'appareil revient en mode de jeu.

Si vous pressez la touche [CANCEL/EXIT] au lieu de la touche [STORE/EXECUTE], la procédure de stockage est annulée.

NOTE

Tout groupe de Patches stocké sur la carte SmartMedia à cet emplacement sera remplacé. Prenez garde à ne pas effacer de façon accidentelle un groupe que vous désirez conserver.

Chargement d'un groupe depuis une carte SmartMedia

Vous pouvez charger en mémoire du 707II un groupe de Patches d'une carte SmartMedia.

1. En mode Utility, sélectionnez "ALLOAD" et pressez la touche [STORE/EXECUTE].

L'indication "GROUP" s'affiche et l'indicateur [BANK/PATCH] donne le numéro de groupe (1-5) depuis lequel se fera le chargement.

2. Utilisez les touches TYPE [▼]/[∂] pour sélectionner le groupe de Patches (1-5), puis pressez la touche [STORE/EXECUTE].

L'indication "SURE?" s'affiche.

3. Pour effectuer la procédure, pressez encore la touche [STORE/EXECUTE].

La totalité du groupe de Patches sélectionné est chargée de la carte SmartMedia dans le groupe USER du 707II. Quand le processus est terminé, l'appareil revient en mode de jeu.

Si vous pressez la touche [CANCEL/EXIT] au lieu de la touche [STORE/EXECUTE], la procédure de chargement est annulée.

NOTE

Tous les Patches actuellement stockés dans le groupe USER de l'unité seront remplacés. Prenez garde à ne pas accidentellement effacer des Patches que vous désireriez conserver.

Suppression d'un groupe d'une carte SmartMedia

Vous pouvez supprimer tout groupe stocké sur une carte SmartMedia.

1. En mode Utility, sélectionnez "P DEL" et pressez [STORE/EXECUTE].

L'indication "GROUP" s'affiche et l'indicateur [BANK/PATCH] donne le numéro de groupe (1-5) à supprimer.

2. Utilisez les touches TYPE [▼]/[∂] pour sélectionner le groupe de Patches (1-5) à supprimer.

3. Pressez la touche [STORE/EXECUTE].

L'indication "SURE?" s'affiche.

4. Pour exécuter la procédure, pressez encore la touche [STORE/EXECUTE].

La totalité du groupe de Patches sélectionné est supprimé de la carte SmartMedia. Quand le processus est terminé, l'appareil revient en mode de jeu.

Si vous pressez la touche [CANCEL/EXIT] au lieu de la touche [STORE/EXECUTE], la procédure de suppression est annulée.

NOTE

Un groupe supprimé ne peut être restauré. Prenez garde à ne pas accidentellement effacer un groupe que vous désireriez conserver.

Suppression d'un Sample d'une carte SmartMedia

Vous pouvez supprimer tout Sample stocké sur une carte SmartMedia à l'aide de la fonction Sampler.

NOTE

Aucune étape particulière ne doit être accomplie par l'utilisateur pour stocker des Samples sur carte Smartmedia. Les Samples sont automatiquement stockés quand la carte SmartMedia est insérée et que la fonction Sampler est utilisée.

1. En mode Utility, sélectionnez "SP DEL" et pressez [STORE/EXECUTE].

L'indication "SP NO" s'affiche et l'indicateur [BANK/PATCH] donne le numéro de Sample (1-60) à supprimer.

2. Utilisez les touches TYPE [▼]/[∂] pour sélectionner le Sample à effacer de la carte Smartmedia.

3. Pressez la touche [STORE/EXECUTE].

L'indication "SURE?" s'affiche.

4. Pour exécuter la procédure, pressez encore la touche [STORE/EXECUTE].

Le Sample sélectionné est supprimé de la carte SmartMedia. Quand le processus est terminé, l'appareil revient en mode de jeu.

Si vous pressez la touche [CANCEL/EXIT] au lieu de la touche [STORE/EXECUTE], la procédure de suppression est annulée.

NOTE

Un Sample supprimé ne peut être restauré. Prenez garde à ne pas accidentellement effacer un Sample que vous désireriez conserver.

Formatage d'une carte SmartMedia

Le formatage est le processus de préparation d'un support tel qu'une carte SmartMedia pour lire et écrire des données. Avant qu'une carte SmartMedia neuve puisse être utilisée par le 707II, elle doit être formatée par celui-ci.

1. En mode Utility, sélectionnez "FORMAT" et pressez [STORE/EXECUTE].

L'indication "EXEC?" s'affiche.

2. Pressez encore une fois la touche [STORE/EXECUTE].

L'indication "SURE?" s'affiche.

3. Pour exécuter la procédure, pressez encore la touche [STORE/EXECUTE].

Le formatage commence. Quand le processus est terminé, l'appareil revient en mode de jeu. Si vous pressez la touche [CANCEL/EXIT] au lieu de la touche [STORE/EXECUTE], la procédure de formatage est annulée.

NOTE

Le formatage efface toutes les données présentes sur la carte Smartmedia. Prenez garde à ne pas formater une carte qui contenait déjà des données que vous désireriez conserver.

Messages d'erreur pour la carte SmartMedia

Quand vous utilisez une carte SmartMedia, un des messages d'erreur suivants peut apparaître. Leur signification est la suivante.

- **La DEL [SMART MEDIA] ne s'allume pas**
Une carte SmartMedia d'une capacité inférieure à 8 Mo a été insérée.

- **ERROR**
 - La carte a été retirée ou insérée (durant l'emploi du Sampler).
 - La carte a été retirée (en mode Utility).
- **WP ERR**
Un sceau de protection contre l'écriture est présent sur la carte SmartMedia. Cela empêche l'écriture sur la carte.
- **FULL**
Il n'y a plus suffisamment d'espace libre sur la carte SmartMedia.
- **NODATA**
 - Il n'y a pas de données de Sampler (en mode Sampler).
 - Il n'y a pas de données de Patch ou de Sampler (en mode Utility).
- **NO USR**
Le chargement ne peut être accompli car la zone de chargement visée n'est pas le groupe USER (en mode Utility).
- **NO CARD**
Il n'y a pas de carte SmartMedia insérée.
- **CD ERR**
La carte est défectueuse, incorrectement insérée ou mal formatée.

Initialisation totale/Rappel des réglages d'usine

Les Patches du groupe User peuvent retrouver leurs réglages d'origine à tout moment, même si vous les avez changés.

La fonction d'initialisation totale (All Initialize) ramène tous les Patches du groupe USER à leurs valeurs par défaut. Factory Recall (Rappel des réglages d'usine) est une fonction pouvant servir à ne restaurer que des Patches spécifiques du groupe USER.

1. Mettez sous tension le 707II en pressant la touche [STORE/EXECUTE].

L'indication "ALINIT" s'affiche.

- Pour accomplir All Initialize, voir Etape 2.
- Pour accomplir Factory Recall, utilisez les touches TYPE [▼]/[∂] et les pédales [▼]/[∂] afin de sélectionner le Patch que vous désirez ramener à ses réglages d'usine (banque et numéro de Patch sont donnés par l'indicateur [BANK/PATCH]).

2. Pressez encore une fois la touche [STORE/EXECUTE].

Les fonctions All Initialize ou Factory Recall sont accomplies. Si All Initialize a été accomplie, l'unité retourne automatiquement en mode de jeu.

Le contenu des Patches stockés par l'utilisateur sera perdu lorsque les réglages par défaut seront restaurés. Pour annuler la fonction All Initialize/Factory Recall, pressez la touche [CANCEL/EXIT] avant l'étape 2.

Types d'effets et paramètres

Dans cette section, tous les types et paramètres d'effet des modules du 707II sont expliqués. Le symbole  indique un paramètre assigné à la pédale d'expression et modifiable par mouvement de la pédale (voir p. 23). Les symboles  -  indiquent les paramètres pilotables par les boutons de paramètre 1 - 3 en mode de jeu.

Module BOOSTER

Ce module amplifie le signal entrant. L'amplification peut être réglée sur Faible (1) ou Forte (2).

TYPE 1 BOOSTER

Paramètre 1 GAIN 1, 2
Réglage d'amplification (accentuation).

Module ISOLATOR/COMP (Isolateur/Compresseur)

L'isolateur atténue ou accentue une bande spécifique. Le compresseur réduit les niveaux excessifs du signal.

TYPE 1 COMP (Compresseur)

Compresseur de type universel qui gère la pente d'attaque en deux paliers.

Paramètre 1 ATTACK (FAST-rapide/SLOW-lente) FS, SL

Intervalle de temps séparant l'arrivée du signal du début de la compression.

Paramètre 2 SENS 0 - 10
Sensibilité du compresseur.

Paramètre 3 LEVEL 1 - 8
Niveau du signal après passage par le module.

TYPE 2 ISOLTR (Isolateur)

L'isolateur atténue ou accentue une bande spécifique. Il a deux pages de paramètres. Utilisez la touche [EDIT] pour passer d'une page à l'autre.

■ PAGE 1

Paramètre 1 HIGH OFF, 12 - 12
Mixage des aigus.

Paramètre 2 MID OFF, 12 - 12
Mixage des médiums.

Paramètre 3 LOW OFF, 12 - 12
Mixage des graves.

■ PAGE 2

Paramètre 1 FREQ L 5 - 8,0, 0,0
(5=50Hz, 8,0=8kHz, 0,0=10kHz)

Fréquence de délimitation graves/médiums.

Paramètre 2 FREQ H 5 - 8,0, 0,0
Fréquence de délimitation médiums/aigus.

Paramètre 3 LEVEL 1 - 8
Niveau du signal après passage par le module.

Module DRIVE

Ce module comprend 30 types d'effets de distorsion et simulation acoustique. Le sélecteur [DRIVE] permet de choisir le type d'ampli ou de pédale d'effet, et la touche [DRIVE VARIATION] de choisir tonalité ou variation de distorsion.

TYPE 1 FDR

CLASSIC FD BLU

Son bluesy classique d'un ampli à lampes

STANDARD FD CLN

Son clair d'un ampli à lampes

MODERN FD DRV

Son saturé d'un ampli à lampes

TYPE 2 MS

CLASSIC MS OLD

Son vintage d'un ampli multi-corps anglais à lampes

STANDARD MS CRU

Son crunch d'un ampli multi-corps anglais à lampes

MODERN MS DRV

Son saturé d'un ampli multi-corps anglais à lampes

TYPE 3 BG

CLASSIC BG OLD

Son vintage d'un ampli combo à lampes avec de "gros" médiums

STANDARD BG DRV

Son saturé d'ampli multi-corps à lampes à "gros" médiums

MODERN BG MTL

Son "Metal" d'ampli multi-corps à lampes à "gros" médiums

TYPE 4 CLEAN

CLASSIC VX CRU

Son crunch vintage

STANDARD JAZZ C

Son clair et brillant d'ampli combo

MODERN MACH

Son chaud et puissant d'ampli combo

TYPE 5 HI-GAIN**CLASSIC MP 1**

Son de préampli à lampes à haut gain

STANDARD PV DRV

Son d'ampli multi-corps à lampes pour heavy metal

MODERN SL DRV

Son chaud et moderne d'ampli multi-corps à lampes

TYPE 6 ZOOM (effets ZOOM originaux)**CLASSIC 9002**

Son original de type ZOOM 9002

STANDARD Z LEAD

Riche son solo ZOOM traditionnel

MODERN Z PWR

Son ZOOM original de type ampli puissant

TYPE 7 OVER DRIVE**CLASSIC V-OD**

Son saturé sec

STANDARD OD

Son saturé avec caractéristiques d'enceinte

MODERN PD 1

Son saturé à applications multiples, de l'accentuation à la distorsion la plus dure

TYPE 8 DIST**CLASSIC V-DIST**

Son de distorsion sec caractéristique

STANDARD TB DST

Son de distorsion avec extrême accentuation du signal

MODERN HP DST

Son avec distorsion extrême

* Les paramètres des TYPES 1 - 8 sont les mêmes.

Paramètre 1 GAIN  1-30

Intensité de distorsion.

Paramètre 2 TONE 0-10

Tonalité.

Paramètre 3 LEVEL 1-8

Niveau du signal après passage par le module.

TYPE 9 FUZZ**CLASSIC WILDFZ**

Son fuzz agressif à haut gain, "à l'ancienne"

STANDARD FUZZ

Son fuzz standard, style nostalgie des années 60

MODERN UF 1

Son fuzz ZOOM original avec commande d'oscillation

* Pour ce type, l'action du paramètre 2 diffère entre WILDFZ/FUZZ et UF 1.

Paramètre 1 GAIN  1-30

Intensité de distorsion.

Paramètre 2 (WILDFZ FUZZ) TONE 0-10

Tonalité.

Paramètre 2 (UF1)  RESO 0-10

Caractère du son.

Paramètre 3 LEVEL 1-8

Niveau du signal après passage par le module.

TYPE 10 METAL**CLASSIC MTZ**

Son "metal" traditionnel avec médiums prédominants

STANDARD METAL

Son "metal" ZOOM original avec accentuation des graves et des aigus

MODERN MT 7TH

Son "metal" pour guitare 7 cordes

Paramètre 1 GAIN  1-30

Intensité de distorsion.

Paramètre 2 TONE 0-10

Tonalité.

Paramètre 3 LEVEL 1-8

Niveau du signal après passage par le module.

TYPE 11 ACOUSTIC (Simulateur acoustique)**CLASSIC AC FAT****STANDARD AC STD****MODERN AC BRI**

Change le son d'une guitare électrique en son de guitare acoustique. La touche [DRIVE VARIATION] change la tonalité (feutrée, standard, brillante).

Paramètre 1 TOP  1-10

Caractéristique du son des cordes de guitare acoustique.

Paramètre 2 BODY 1-10

Résonance de la caisse.

Paramètre 3 LEVEL 1-8

Niveau du signal après passage par le module.

Module EQ (Egaliseur)

C'est un égaliseur 4 bandes. Il a deux pages de paramètres. Utilisez la touche [EDIT] pour passer d'une page à l'autre.

■ PAGE 1

Paramètre 1 PRESEN -12 -12

Accentuation/atténuation des aigus (fréq. centrale 8 kHz).

Paramètre 2 HIGH -12 -12

Accentuation/atténuation des hauts-médiums (fréquence centrale 3,125 kHz).

Paramètre 3 MIDDLE -12 -12

Accentuation/atténuation des médiums (fréq. cent. 800 Hz).

■ PAGE 2

Paramètre 1 LOW F 1,2Fréquence centrale pour les graves.
1 = 63 Hz, 2 = 125 Hz.

Module ZNR/D GATE (Réduction de bruit ZOOM/Noise Gate)

Ce module sert à éliminer les bruits durant les silences. Il offre un réducteur de bruit qui n'agit que sur le bruit et une porte de bruit (noise gate) qui coupe complètement le son.

TYPE 1 ZNR (ZOOM Noise Reduction)

La réduction de bruit originale développée par ZOOM, qui coupe le bruit quand il n'y a pas de son, sans altérer la qualité sonore.

TYPE 2 D GATE

Noise Gate de type vintage avec caractéristiques de fermeture bien distinctes.

Paramètre 1 1 - 8
 Sensibilité. Choisissez la valeur donnant la réduction de bruit maximale sans produire de coupure artificielle des sons instrumentaux.

Module CABINET

Simule le son d'une enceinte d'amplificateur.

TYPE 1 BOX

Simule une petite enceinte d'ampli.

TYPE 2 Z BOX (ZOOM Box)

Simule une enceinte avec le caractère sonore original de ZOOM.

TYPE 3 BR CMB (Bright Combo)

Simule une enceinte d'ampli combo brillant.

TYPE 4 CMB (Combo)

Simule une enceinte d'ampli combo conventionnel.

TYPE 5 CMB+EV (Combo + EV)

Simule le haut-parleur EV d'une enceinte d'ampli combo.

TYPE 6 STK (Stack)

Simule un corps d'ampli multi-corps.

TYPE 7 STK+EV (Stack + EV)

Simule le haut-parleur EV d'un corps d'ampli multi-corps.
 * Les paramètres des TYPES 1 - 7 sont les mêmes.

Paramètre 1 **DEPTH** 0 - 10
 Intensité de l'effet d'enceinte.

Module MODULATION

Ce module contient des effets de modulation tels que Chorus et Flanger, des effets qui changent radicalement le son tels que wah-wah, filtre et modulateur en anneau, et des effets jouant sur la hauteur comme pitch shifter et vibrato.

TYPE 1 CHORUS

Ajoute vibration et ampleur spatiale au son.

Paramètre 1 **DEPTH** 0 - 10
 Intensité de modulation.

Paramètre 2 **RATE** 1 - 30
 Vitesse de modulation.

Paramètre 3 **MIX**  0 - 30
 Balance de mélange du son direct et du son d'effet.

TYPE 2 V-CHO (Vintage Chorus)

Simule le son chaud d'un effet vintage.

Paramètre 1 **DEPTH** 0 - 10
 Intensité de modulation.

Paramètre 2 **RATE**  1 - 30
 Vitesse de modulation.

Paramètre 3 **MIX**  0 - 30
 Balance de mélange du son direct et du son d'effet.

TYPE 3 FLANGE (Flanger)

Produit un son unique, ondulant.

Paramètre 1 **DEPTH** 0 - 10
 Intensité de modulation.

Paramètre 2 **RATE**  1 - 30
 Vitesse de modulation.

Paramètre 3 **FB** -10 - 10
 Rapport de ré-injection (feedback). Des valeurs élevées (+ ou -) donnent des caractéristiques plus marquées.

TYPE 4 PHASE (Phaser)

Produit un son "chuintant".

Paramètre 1 **POSI** AF, bF
 Point de connexion du module MOD.

- AF: Après le module CABINET
- bF: Avant le module DRIVE

Paramètre 2 **RATE**  1 - 30
 Vitesse de modulation.

Paramètre 3 COLOR  1-4
Caractère du son.

TYPE 5 TREMOL (Tremolo)

Fait varier périodiquement le niveau du son.

Paramètre 1 DEPTH  0-10
Intensité de modulation.

Paramètre 2 RATE   1-30
Vitesse de modulation.

Paramètre 3 CLIP 0-10
Écrêtage de la forme d'onde de modulation. Des valeurs plus élevées donnent une modulation plus intense.

TYPE 6 A-PAN (Auto-Pan)

Cet effet panoramique stéréo déplace périodiquement le son entre droite et gauche quand deux amplificateurs sont utilisés. Avec un seul amplificateur, c'est un effet de tremolo.

Paramètre 1 WIDTH 0-10
Amplitude de l'effet.

Paramètre 2 RATE   1-30
Vitesse de modulation.

Paramètre 3 CLIP 0-10
Écrêtage de la forme d'onde de modulation. Des valeurs plus élevées donnent une modulation plus intense.

TYPE 7 A-WAH (Auto Wah)

Cet effet donne un son wah-wah variant en fonction de l'intensité d'attaque de la corde.

Paramètre 1 POSI AF, bF
Point de connexion du module MOD.

- AF: Après le module CABINET
- bF Avant le module DRIVE

Paramètre 2 RESO 1-10
Intensité de l'effet wah-wah.

Paramètre 3 SENS   -10 -1, 1-10
Sensibilité. Des valeurs négatives donnent un effet wah-wah descendant.

TYPE 8 P-WAH (Pedal Wah)

Cet effet wah-wah peut être piloté par la pédale d'expression.

Paramètre 1 POSI AF, bF
Point de connexion du module MOD.

- AF: Après le module CABINET
- bF Avant le module DRIVE

Paramètre 2 FREQ  1-10
Fréquence centrale de l'effet wah-wah.

Paramètre 3 DIRMIX  0-10
Mixage du son direct.

TYPE 9 STEP

Effet spécial aux caractéristiques de filtre à paliers.

Paramètre 1 DEPTH 0-10
Intensité de modulation.

Paramètre 2 RATE   1-30
Vitesse de modulation.

Paramètre 3 RESO 0-10
Intensité de l'effet wah-wah.

TYPE 10 PITCH (Pitch Shifter)

Transpositeur (pitch shifter) sur une tessiture de 2 octaves vers le haut et une octave vers le bas.

Paramètre 1 SHIFT  -12 -1, dt, 1-12, 24
Hauteur de transposition. Le réglage "dt" donne un effet de désaccord (detune).

Paramètre 2 TONE 0-10
Tonalité de l'effet.

Paramètre 3 BAL  0-30
Balance entre son direct et son d'effet.
Des valeurs élevées accentuent le son d'effet.

TYPE 11 P-PIT (Pedal Pitch)

Cet effet permet de faire varier la hauteur en temps réel, à l'aide de la pédale d'expression.

Paramètre 1 TYPE  1-16
Type d'effet. Selon le type, la hauteur diffère quand on enfonce ou relève la pédale.

		 Valeur minimale de pédale	Valeur maximale  de pédale
P-PIT TYPE	1	-100 centièmes	Son original seul
	2	Son original seul	-100 centièmes
	3	DOUBLAGE	Désaccord + son sec
	4	Désaccord + son sec	DOUBLAGE
	5	0 centième	+1 octave
	6	+1 octave	0 centième
	7	0 centième	-2 octaves
	8	-2 octaves	0 centième
	9	-1 octave + son sec	+1 octave + son sec
	10	+1 octave + son sec	-1 octave + son sec
	11	-700 centièmes + son sec	500 centièmes + son sec
	12	500 centièmes + son sec	-700 centièmes + son sec
	13	-∞ (0 Hz) + son sec	+1 octave
	14	+1 octave	-∞ (0 Hz) + son sec
	15	-∞ (0 Hz) + son sec	+1 octave + son sec
	16	+1 octave + son sec	-∞ (0 Hz) + son sec

Paramètre 2 TONE 0-10
Tonalité de l'effet.

TYPE 12 RING M (Ring Modulator)

Modulateur en anneau produisant un son métallique.

Paramètre 1 POSI AF, bF
Point de connexion du module MOD.

- AF: Après le module CABINET
- bF Avant le module DRIVE

Paramètre 2 RATE  1-30
Fréquence de l'effet de modulation en anneau.
La tonalité change en fonction du réglage de fréquence.

Paramètre 3 BAL  0-30
Balance entre son direct et son d'effet.

TYPE 13 SLOW-A (Slow Attack)

Cet effet crée automatiquement une sensation d'attaque lente, comme le "jeu d'un violon".

Paramètre 1 POSI AF, bF
Point de connexion du module MOD.

- AF: Après le module CABINET
- bF Avant le module DRIVE

Paramètre 2 TIME   1-30
Vitesse d'attaque.

Paramètre 3 CURVE 1-10
Courbe d'attaque.

TYPE 14 FILTER

Cet effet suit l'attaque de la corde et contrôle en conséquence l'ouverture du filtre.

Paramètre 1 POSI AF, bF

Point de connexion du module MOD.

- AF: Après le module CABINET
- bF Avant le module DRIVE

Paramètre 2 TIME  1 - 30

Vitesse d'attaque du filtre.

Paramètre 3 RANGE 1 - 10

Plage réglable du filtre.

TYPE 15 DELAY

Delay (retard) avec temps de retard allant jusqu'à 500 ms.

Paramètre 1 TIME 1 - 50

Temps de retard par paliers de 10 ms.

Paramètre 2 FB 0 - 10

Nombre de cycles de répétition (réinjection ou feedback) du son retardé.

Paramètre 3 MIX  0 - 30

Niveau du son d'effet.

TYPE 16 ECHO

Effet de retard long (jusqu'à 2 secondes) au son chaud.

Paramètre 1 TIME  1 - 50

Temps de retard par paliers de 10 ms jusqu'à 1 seconde et par paliers de 100 ms jusqu'à 2 secondes.

Paramètre FB 0 - 10

Nombre de cycles de répétition (feedback) du son retardé.

Paramètre 3 MIX  0 - 30

Niveau du son d'effet.

TYPE 17 T-TRIP (Time Trip)

Cet effet de retard fait varier le temps de retard avec l'intensité d'attaque de la corde.

Paramètre 1 SENS  1 - 50

Sensibilité d'effet.

Paramètre 2 FB -10 - 10

Nombre de cycles de répétition (réinjection ou feedback) du son retardé.

Paramètre 3 BAL 0 - 30

Balance du son direct et du son d'effet.

TYPE 18 TRMCHO (Tremolo + Chorus)

Combinaison d'un effet tremolo et d'un effet chorus.

Paramètre 1 TRMRAT  1 - 30

Vitesse du tremolo.

Paramètre 2 CHORAT 1 - 30

Vitesse de modulation de l'effet chorus.

Paramètre 3 CHOMIX  0 - 30

Mixage du son de chorus.

TYPE 19 RINVIB (Ring Modulator + Vibrato)

Combinaison d'un modulateur en anneau et d'un vibrato.

Paramètre 1 RINRAT 1 - 30

Fréquence de l'effet modulateur en anneau.

Paramètre 2 VIBRAT  1 - 30

Vitesse de l'effet vibrato.

Paramètre 3 VIBDEP  0 - 10

Amplitude de l'effet vibrato.

TYPE 20 VIBE (Vibrato)

Effet vibrato automatique.

Paramètre 1 DEPTH 0 - 10

Amplitude d'effet.

Paramètre 2 RATE  1 - 30

Vitesse d'effet.

Paramètre 3 BAL  0 - 30

Balance du son direct et du son d'effet.

Module DLY/REV (Delay/Reverb)

Ce module comprend différents effets spatiaux dont delay (retard) et reverb (réverbération).

TYPE 1 HALL (Reverb Hall)

Effet reverb qui simule l'acoustique d'une salle de concert.

TYPE 2 ROOM (Reverb Room)

Effet reverb qui simule l'acoustique d'une pièce ordinaire.

TYPE 3 SPRING (Reverb à ressort)

Effet reverb qui simule une unité de réverbération à ressort.

* Les paramètres pour les TYPES 1 - 3 sont les mêmes.

Paramètre 1 TIME 1 - 30

Durée de réverbération.

Paramètre 2 TONE 0 - 10

Tonalité de l'effet.

Paramètre 3 MIX  0 - 30

Mixage du son de reverb.

TYPE 4 MN-DLY (Mono delay)

Delay (retard) monophonique avec une durée allant jusqu'à 1,5 secondes.

TYPE 5 PP-DLY (Ping-Pong Delay)

Avec deux amplificateurs, ce delay donne un effet ping-pong avec une durée allant jusqu'à 1,5 secondes. Avec un seul amplificateur, l'effet est un delay mono.

* Les paramètres pour les TYPES 4 et 5 sont les mêmes.

Paramètre 1 TIME 1 - 99, 1.0 - 1.5

Temps de retard de 10 à 990 ms par paliers de 10 ms (1 - 99), et au-delà d'1 seconde par 100 ms (1.0 - 1.5).

Paramètre 2 **FB** 0 - 10
 Nombre de cycles de répétition (réinjection ou feedback) du son retardé.

Paramètre 3 **MIX** 0 - 30
 Niveau du son retardé.

TYPE 6 DLYHAL (Delay + Reverb Hall)

Combinaison d'un delay et d'une reverb de type hall.

TYPE 7 DLYROM (Delay + Reverb Room)

Combinaison d'un delay et d'une reverb de type room.
 * Les paramètres pour DLYHAL et DLYROM sont les mêmes.

Paramètre 1 **DLYTIM** 1 - 50
 Temps de retard par paliers de 10 ms.

Paramètre 2 **DLYMIX** 0 - 15
 Mixage du son de delay.

Paramètre 3 **REVMIX** 0 - 15
 Mixage du son de reverb.

TYPE 8 HLDDLY (Hold Delay)

Effet de maintien et de retard qui permet d'enregistrer durant le jeu une phrase allant jusqu'à 2 secondes et de la faire ensuite reproduire en boucle.
 Quand "Mn" (Manuel) est sélectionné et une pédale pressée, l'enregistrement s'effectue jusqu'à nouvelle pression de la pédale ou écoulement de 2 secondes.

Paramètre 1 **TIME** 1 - 99, 1.0 - 2.0, Mn

Durée d'enregistrement de 10 à 990 ms par paliers de 10 ms (1 - 99), et de 1 à 2 secondes par paliers de 100 ms (1.0 - 2.0). Si "Mn" (Manuel) est sélectionné, l'enregistrement s'effectue tant que la pédale reste enfoncée (jusqu'à un maximum de 2 secondes).

Paramètre 2 **MODE** nL, So, rS

Mode de reproduction de la phrase enregistrée.

- nL (Normal): Lecture en direction normale
- So (Son sur son): L'enregistrement est lu en boucle pour que vous puissiez créer une superposition.
- rS (Reverse): Lecture en direction inverse

Paramètre 3 **MIX** 0 - 30

Mixage du son d'effet.

Module TOTAL

Le module TOTAL n'est pas un module d'effet indépendant. Il sert à régler des paramètres qui affectent tous les Patches ou tout le 707II. Il a trois pages de paramètres. Utilisez la touche [EDIT] pour passer d'une page à l'autre.

■ PAGE 1

Paramètre 1 **PATLVL** 1 - 50
 Niveau final du Patch. Un réglage de 25 signifie que les niveaux des signaux entrant et sortant sont égaux.

Paramètre 2 Détermine l'emplacement de saisie.

Paramètre 3 Sélection d'un caractère.

Les boutons de paramètre 2 et 3 servent à saisir/éditer un nom de Patch. Le bouton 2 fixe la place du caractère saisi et le bouton 3 le caractère alpha-numérique à inscrire à cette place.

(espace)	'	<	>	✖	+	-	/	0	1	2	3	4
(espace)	'	()	*	+	-	/	0	1	2	3	4
5	6	7	8	9	<	=	>	?	@	A	B	C
5	6	7	8	9	<	=	>	?	@	A	B	C
Ⓜ	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P
D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P
Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	\		
Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	\		

■ PAGE 2

Paramètre 1 **PTN** Nom du Pattern
 Désigne le Pattern rythmique assigné à un Patch. Pour des détails sur la façon de faire cette assignation, voir p. 26.

Paramètre 2 **PDLMIN** 0 - 10
 Valeur minimale du paramètre quand la pédale d'expression est totalement relevée.

Paramètre 3 **PDLMAX** 0 - 10
 Valeur maximale du paramètre quand la pédale d'expression est totalement enfoncée.
 Pour des détails sur le réglage de la plage d'action de la pédale pour chaque Patch, voir p. 23.

■ PAGE 3

Paramètre 1 **SP NO** 1 - 60
 Désigne le Sample assigné à un Patch. Pour des détails sur la façon de faire cette assignation, voir p. 27.

Paramètre 2 **SPMODE** n1, n2, P2, n4, P4
 Mode de lecture du Sample, comme ci-dessous.

- n1 Lecture à vitesse normale
- n2 Lecture à demi-temps, demi-hauteur
- P2 Lecture à demi-temps, hauteur normale
- n4 Lecture à quart de temps, quart de hauteur
- P4 Lecture à quart de temps, hauteur normale

Paramètre 3 **SP LVL** 0 - 30
 Niveau de lecture du Sample.

Mauvais fonctionnement

■ Pas de son ou très faible volume

- Le bon adaptateur secteur est-il connecté et le commutateur d'alimentation sur ON?

Voir "Se connecter" en page 7 et mettez l'appareil sous tension.

- Les prises [INPUT] et [OUTPUT/PHONES] sont-elles bien connectées à l'instrument et à l'amplificateur? Voir "Se connecter" en page 7 et faites les bonnes connexions. Contrôlez les réglages de volume de l'instrument et de l'amplificateur.
- Le câble blindé est-il défectueux? Essayez de remplacer le câble.
- Le 707II est-il en mode Mute? Annulez le mode Mute.
- La commande [OUTPUT] est-elle abaissée? Réglez-la en position souhaitable.
- La pédale d'expression est-elle remontée? Pour certains Patches, la pédale d'expression pilote le volume. Réglez-la à une position souhaitable.

■ Impossible d'enregistrer par la prise [AUX IN]

La source d'entrée est-elle sur "GT"? Réglez-la sur "AUX".

■ Le son souffre d'une distorsion anormale

- Réglez les paramètres gain et niveau des modules.
- Réglez BOOSTER ou COMP/ISOLATOR sur OFF.
- Quand une guitare à haut niveau de sortie est utilisée avec ces effets, une distorsion indésirable peut se produire en fonction du type d'effet pour le module Drive.

■ Hauts niveaux de bruit

- Ajustez le paramètre ZNR. Si le problème persiste, essayez de réduire le GAIN.
- Si le module BOOSTER ou COMP/ISOLATOR a été utilisé, baissez le paramètre GAIN du module DRIVE.

■ Impossible de faire jouer un Pattern rythmique ou le volume est très bas

- Le volume rythmique est-il sur une valeur faible? Réglez le bouton de paramètre 3 pour un volume adapté.

■ La commutation On/Off de la pédale d'expression de fonctionne pas correctement.

- Essayez la procédure décrite dans "Réglage de la pédale d'expression" en page 25.

■ La carte SmartMedia ne peut être utilisée.

- La DEL [SMARTMEDIA] est-elle allumée? Eteignez l'appareil et vérifiez si la carte SmartMedia est correctement insérée.
- Une carte SmartMedia correcte est-elle utilisée? Le 707II peut utiliser des cartes SmartMedia d'une capacité de 16 à 128 Mo (conçues pour 3,3 V).
- La carte SmartMedia a-t-elle été formatée? Veillez à formater la carte SmartMedia avec le 707II avant utilisation, comme décrit en page 31.

Caractéristiques

Programmes d'effet	74 types
Modules d'effet	6 modules + simulateur d'ampli + ZNR
Fonction Sampler	Durée maximale d'enregistrement 6 secondes (sans SmartMedia) Lect./Enreg. 16 bits linéaire (Les modules MOD et REV sont temporairement désactivés quand on se sert de la fonction Sampler)
Mémoire de Patches	USER: 6 banques x 10 = 60 (réinscriptibles) PRESET: 6 banques x 10 = 60 Total : 120 Patches
Fréq. d'échantillonnage	31,25 kHz
Conversion A/N	20 bits, sur-échantillonnage 4x
Conversion N/A	20 bits, sur-échantillonnage 128x
Entrées	Guitare: jack 6,35 mm mono standard (niveau d'entrée nominal -20 dBm, impédance d'entrée 470 kilo-ohms) AUX IN: mini-jack stéréo (niveau d'entrée nominal -20 dBm, impédance d'entrée 20 kilo-ohms)

Sortie	Sortie combinée ligne et casque (écouteurs) Jack standard stéréo (niveau de sortie maximal : +3dBm avec impédance de sortie en charge de 10 kilo-ohms ou plus)
Affichage	Afficheur à DEL, 6 caractères alpha-numériques Afficheur à DEL 7 segments 2 caractères
Alimentation	Adaptateur secteur (disponible en option) CC 9 V, moins central, 300 mA (AD-0006 ZOOM) Piles: 4, modèle IEC R6 (taille AA) Emploi en continu: approx. 11 heures (avec des piles alcalines)
Dimensions externes	249 mm (L) x 195 mm (P) x 57 mm (H)
Poids	860 g (sans piles)

* 0 dBm = 0,775 Vrms

* Aspect et caractéristiques sont sujets à modifications sans préavis.

Liste des Patches

BANQUE A DEMO

Patch	NOM		PEDALES
0	POWER	Puissant son de distorsion	VOLUME
1	NUANCE	Son saturé pour jeu sans médiateur	SPRING
2	FATCLN	Gros son clair	GAIN
3	BARK	Son à haut gain pour hard rock	CHORUS
4	PEDWAH	Son de pédale violent	WAH
5	HYPER	Son doux, transparent	PITCH
6	OVERDR	Son saturé attractif	GAIN
7	BOOTS	Son lourd type octaver	GAIN
8	CLNWAH	Son wah-wah clair	WAH
9	U-FUZZ	Son de pédale fuzz ZOOM	RESO

BANQUE d LIGNE

Patch	NOM		PEDALES
0	L-DRV	Son de distorsion polyvalent	GAIN
1	D-FEEL	Son ligne saturé	SPRING
2	ACOUS	Son ligne acoustique	HALL
3	L-FUNK	Son ligne funk	PHASE
4	AUTO-W	Son ligne wah-wah automatique	VOLUME
5	9002LD	Son ligne ZOOM	PP-DLY
6	BOX	Son ligne d'enceinte	GAIN
7	JC CHO	Son ligne de combo brillant	V-CHO
8	L-FUZY	Son ligne fuzz	ECHO
9	L-BLUE	Son ligne bluesy	GAIN

BANQUE b PEDALES/PRE-AMPLIS

Patch	NOM		PEDALES
0	MP 1	Son de pré-ampli vintage haut gain	VOLUME
1	TS	Son saturé sec	ROOM
2	PD 1	Son PD-01 ZOOM	GAIN
3	FZFACE	Son fuzz vintage	HALL
4	JMP	Son de pré-ampli moderne haut gain	VOLUME
5	MTZONE	Son de pédale d'effet "metal"	HALL
6	SD+CE	Son de pédale d'effet vintage	V-CHO
7	ANADLY	Son de delay type analogique	SPRING
8	TURBO	Son de distorsion avec turbo	VOLUME
9	OLDVIB	Tonalité nostalgique VIB	VIBE

BANQUE E ARTISTE

Patch	NOM		PEDALES
0	GARYBD	Son solo de balade style Gary	MN-DLY
1	BEAT	Son crunch type Mersey beat	GAIN
2	PAT-M	Simulation de son Metheny	DLYHAL
3	VAI PT	Son pitch style Vai	PITCH
4	ARM	Son de pédale pour solos	WAH
5	VHALEN	Son lourd pour solo et accomp.	VOLUME
6	CATS	Son crunch rockabilly	CHORUS
7	FUSION	Son fusion clair	DLYHAL
8	SWEET	Son balayant	SPRING
9	12STR	Son de guitare acoustique 12 cordes	HALL

BANQUE C MULTI/SFX

Patch	NOM		PEDALES
0	ZLEAD	L'ultime son solo	VOLUME
1	FLANG	Solide son clair avec flanger	FLANGE
2	HVYCMP	Son de compression "serrée"	DLYROM
3	VIOLIN	Super pour jouer sur le volume	GAIN
4	JET	Son d'avion à réaction standard	FLANGE
5	TALK	Fait parler les médiums	T-TRIP
6	WIND	Bruit de type vent	RING-M
7	REVERS	Son de guitare inversé style rétro	FILTER
8	TRILL	Son surprenant	T-TRIP
9	STEP	Son original à paliers de ZOOM	VOLUME

BANQUE F MODELISATION

Patch	NOM		PEDALES
0	MS9000	Son saturé majestueux multi-corps	VOLUME
1	USBLUS	Son blues américain	SPRING
2	FD TWN	Son clair d'ampli combo U.S.	VOLUME
3	MARK	Son d'ampli combo Mark series	GAIN
4	SLDN	Son d'ampli heavy rock	GAIN
5	AMPDRV	Son de gros ampli	VOLUME
6	MS OLD	Son MS vintage	VOLUME
7	MACDRV	Son clair crunch moderne	GAIN
8	PV PWR	Son hard rock américain	VOLUME
9	MT 7TH	Son heavy metal de guitare 7 cordes	PITCH



ZOOM CORPORATION

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

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

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

Imprimé au Japon 70711 - 5000-2