

ZOOM 707 II GUITAR

Manuale operativo

INDICE

Precauzioni d'uso e per la sicurezza	2
Introduzione	3
Controlli e Funzioni	4
Pannello superiore	4
Pannello posteriore	4
Preparativi	6
Inserimento delle batterie e SmartMedia card	6
Collegamenti	7
Guida rapida (Si suona!)	8
Ascolto dei Patch (Operazioni del modo play)	10
Display del pannello nel modo Play	10
Selezione di un patch	10
Uso della funzione Tuner (accordatore)	11
Uso della funzione Easy Edit	12
Uso della funzione Sampler	13
Uso della funzione Rhythm	16
Cambiare il suono di un Patch (Modo Edit)	18
Configurazione dei patch	18
Operazioni di base nel modo Edit	18
Memorizzazione e copia di patch	20
Altre funzioni	21
Uso della funzione Hold Delay	21
Cambiare il metodo di richiamo dei patch	23
Uso del pedale per controllare un effetto	23
Regolazione del pedale di espressione	25
Memorizzare pattern ritmici e campioni come parte di un patch	26
Assegnazione di un pattern ritmico a un patch	26
Assegnazione di un campione a un patch	27
Uso di SmartMedia card (modo Utility)	28
Elementi operativi di base nel modo Utility	28
Funzioni del modo Utility	29
Funzioni All Initialize/Factory Recall	32
Tipi di effetto e parametri	33
Modulo BOOSTER	33
Modulo ISOLATOR/COMP (Isolatore/Compressore)	33
Modulo DRIVE	33
Modulo EQ (Equalizzatore)	34
Modulo ZNR/D GATE (Riduzione rumore ZOOM/D Gate)	35
Modulo CABINET	35
Modulo MODULATION	35
Modulo DLY/REV (Delay/Riverbero)	37
Modulo TOTAL	38
Soluzione dei problemi	39
Specifiche tecniche	39
Elenco dei patch	40

Precauzioni d'uso e per la sicurezza

Precauzioni d'uso

In questo manuale vengono usati dei simboli per evidenziare avvertimenti utili alla prevenzione di eventuali danni.

I significati di questi simboli sono i seguenti:



Pericolo

Questo simbolo indica spiegazioni su questioni altamente pericolose. Se gli utenti ignorano questo simbolo e maneggiano l'apparecchio scorrettamente, rischiano seri infortuni e anche la morte.



Attenzione

Questo simbolo indica spiegazioni su questioni pericolose. Se gli utenti ignorano questo simbolo e maneggiano l'unità in modo sbagliato, rischiano seri infortuni e danneggiamenti dell'apparecchiatura.

Vi preghiamo di osservare i consigli sulla sicurezza e le seguenti precauzioni in modo da utilizzare 707II senza rischi.

• Alimentazione



Attenzione

Poiché il consumo di energia di questo apparecchio è piuttosto alto, raccomandiamo l'uso di un adattatore AC quando possibile. Quando l'alimentazione dell'unità avviene con batterie, usate solo batterie di tipo alcalino.

[Funzionamento con adattatore AC]

- Assicuratevi di usare solo un adattatore AC che fornisce 9 V DC, 300 mA e sia dotato di spina con "negativo al centro" (Zoom AD-0006). L'uso di un adattatore diverso da quello del tipo specificato potrebbe danneggiare l'unità e mettere a rischio la sicurezza.
- Collegare l'adattatore AC solo a una presa AC che fornisca corrente allo stesso voltaggio richiesto dall'adattatore
- Quando scollegate l'adattatore AC dalla presa AC, afferrate sempre l'adattatore senza tirare direttamente il cavo.
- Quando l'unità non viene utilizzata per un lungo periodo, scollegate l'adattatore AC dalla presa di corrente.

[Funzionamento a batterie]

- Usate quattro normali batterie IEC R6 (size AA) (alcaline).
- 707II non può essere usato per la ricarica delle batterie.
- Fate molta attenzione alle indicazioni riportate sulle batterie in modo da scegliere sempre il tipo corretto.
- Quando non usate l'unità per un lungo periodo, rimuovete le batterie dall'unità.
- In caso di perdite dalle batterie, pulite accuratamente il vano delle batterie e i loro terminali per rimuovere tutti i residui dell'acido fuoriuscito.
- Durante l'uso dell'unità, il coperchio del vano batterie deve restare chiuso.

• Ambiente



Pericolo

Evitate di usare 707II in ambienti dove potrebbe essere esposto a:

- Temperature estreme
- Alta umidità
- Polvere o sabbia eccessive
- Vibrazioni o scosse eccessive

• Utilizzo



Pericolo

Poiché 707II è un apparecchio elettrico di precisione, evitate di esercitare eccessiva forza o pressione su interruttori e tasti. Abbiate anche cura di non far cadere l'unità e di non sottoporla a colpi o pressioni eccessive.

• Alterazioni



Pericolo

Non aprite mai 707II né cercate di modificare l'apparecchio in alcun modo, poiché questo potrebbe causare danni all'unità.

• Cavi di connessione e prese di ingresso e di uscita



Pericolo

Occorre sempre spegnere sia 707II che il resto delle apparecchiature prima di collegare o di scollegare i cavi. Assicuratevi anche di scollegare tutti i cavi e l'adattatore AC prima di spostare 707II.

Precauzioni per la sicurezza

• Interferenze elettriche

Per questioni di sicurezza, 707II è stato progettato in modo da offrire la massima protezione contro le emissioni di radiazioni elettromagnetiche provenienti dall'apparecchio, e dall'interferenza esterna. In ogni caso, non devono essere posizionati vicino a 707II strumenti sensibili o che emettano onde elettromagnetiche potenti, poiché la possibilità di interferenza non può essere esclusa completamente.

Con qualunque tipo di strumento digitale, 707II incluso, le interferenze elettromagnetiche possono causare malfunzionamento e possono rovinare o distruggere i dati. Deve essere posta la massima cura nella riduzione dei rischi di danno.

• Pulizia

Usate un panno morbido e asciutto per la pulizia di 707II. Se necessario, inumidite il panno leggermente. Non fate uso di cera, solventi o abrasivi (quali diluenti o alcool), poiché questi potrebbero intaccare le finiture o danneggiarne la superficie.

Conservate il manuale in un posto di facile accesso per utilizzarlo in qualunque momento.

Introduzione

Grazie per aver acquistato **ZOOM 707II GUITAR** (d'ora in avanti chiamato solo "**707II**"). 707II è un sofisticato processore multi-effetto per chitarra con le seguenti notevoli caratteristiche.

- **Effetti versatili**

Il sistema VAMS (Variable Architecture Modeling System) adatta la configurazione interna dell'unità così da ottenere esattamente il suono desiderato. La vasta scelta disponibile include effetti di distorsione, effetti di modulazione come chorus e flanger, effetti di riverbero e delay, così come un simulatore di booster e di cabinet. È disponibile un totale di 74 effetti.

- **120 ottimi patch sonori**

Le combinazioni di moduli effetti possono essere memorizzate come patch. 707II offre 60 patch che possono essere liberamente modificati dall'utente, più 60 patch di preset. Queste impostazioni di preset permettono direttamente la produzione di ottima musica.

- **Una gamma completa di effetti di distorsione**

33 tipi di distorsione non ricreano solo le caratteristiche dei più famosi ampli per chitarra ma riproducono anche il suono e il funzionamento di rinomati effetti compatti e a pedale. Manopole e tasti dedicati garantiscono un'operatività facile e rapida.

- **Progettato per l'utilizzo da palco**

Zoom 707II può essere alimentato tramite adattatore AC o a batterie. Con un set di batterie alcaline, l'unità funziona fino a 11 ore continuative. L'ampio display che indica i nomi dei patch e il pedale di espressione incorporato per la regolazione fine del suono sono ideali per le performance dal vivo.

- **Manopole che danno il senso della modifica diretta**

I diversi aspetti (parametri effetti) che controllano il suono di un modulo possono essere direttamente modificati con tre comode manopole. La funzione Easy Edit permette di muovere le manopole per la regolazione dei parametri anche durante l'esecuzione. Il risultato può essere salvato nei vostri patch.

- **Funzione sampling per la registrazione**

Una frase di chitarra o il segnale in ingresso da un CD player possono essere campionati fino a 6 secondi di durata e salvati nella memoria interna. Con una SmartMedia card da 16 MB, è possibile registrare fino a 60 campionamenti o 4 minuti di musica. Un campionamento registrato può anche essere riprodotto a velocità ridotta senza alterazione di pitch. È un ottimo sistema per migliorare un'esecuzione anche dal vivo o per copiare una parte di chitarra eseguita velocemente da un altro musicista.

- **SmartMedia card consente un numero illimitato di patch e campionamenti**

Patch e campionamenti possono essere salvati su SmartMedia card disponibile separatamente (fino a 60 patch x 5 gruppi / 60 sample per card). I dati memorizzati possono essere richiamati in qualunque momento. Questo offre un potenziale illimitato per la costruzione di una libreria di patch e campioni.

- **Funzione "rhythm" integrata**

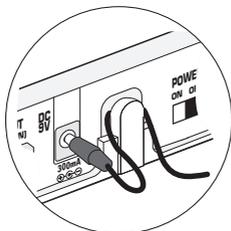
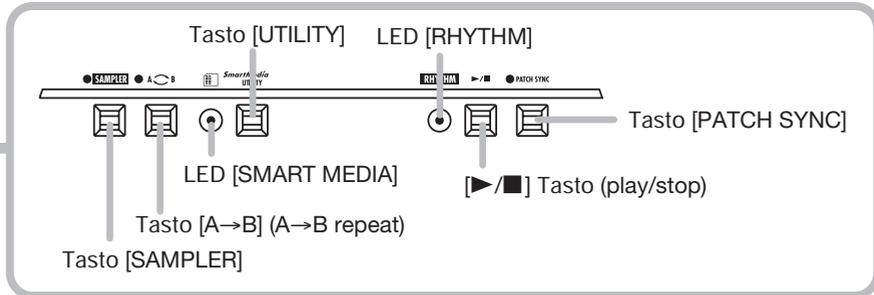
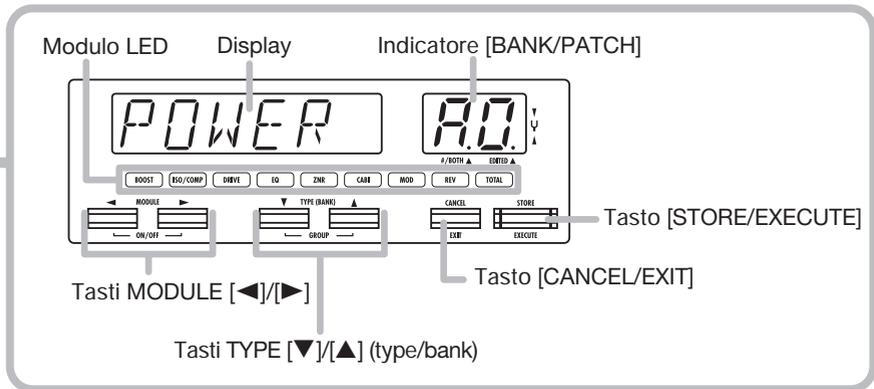
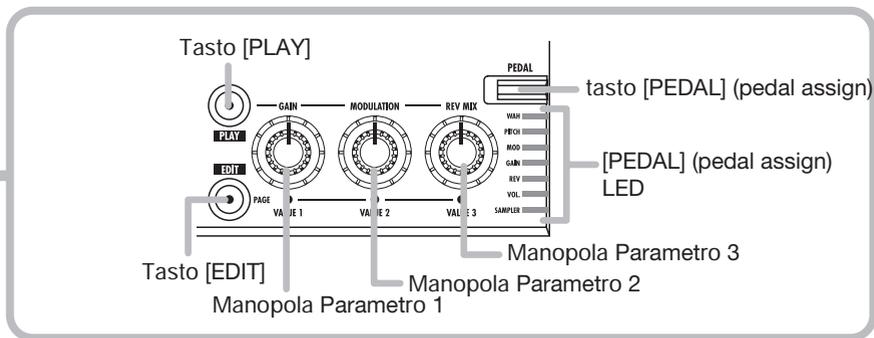
Sono disponibili 60 pattern ritmici interni che utilizzano la naturalezza dei suoni PCM, l'ideale per esercitarsi o per una veloce jam session.

- **Link fra campioni, ritmi e regolazione del pedale nei patch**

La selezione di pattern ritmici e campioni può essere memorizzata individualmente per ogni patch, consentendo di operare in sincronismo quando si passa da un patch all'altro. Anche il range di regolazione del pedale può essere memorizzato per ogni patch.

Per ottenere il massimo da questo sofisticato apparecchio, prima di usarlo leggete attentamente questo manuale.

Vi consigliamo di tenere il manuale a portata di mano per una facile consultazione.



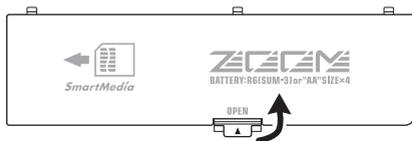
Avvolgete il cavo dell'adattatore AC intorno al fermacavo come mostrato nella figura, prima di collegarlo alla presa [DC 9V]. Questo impedirà di scollegare involontariamente la spina se il cavo dovesse essere tirato inavvertitamente.

Preparativi

Inserimento delle batterie e SmartMedia card

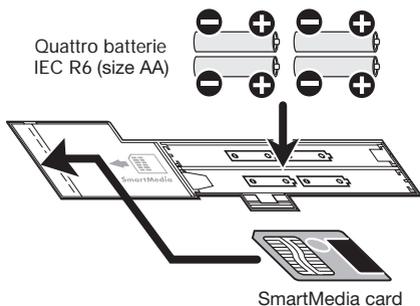
Se desiderate alimentare 707II a batterie, inseritele come mostrato qui sotto. Se desiderate memorizzare dati di patch o di campionamento su SmartMedia card, inserite la card come segue.

1. Capovolgete l'unità e aprite lo sportellino del vano batterie.



2. Inserite quattro nuove batterie IEC R6 (size AA) nel vano batterie. Raccomandiamo l'uso di batterie alcaline.

L'orientamento corretto delle batterie è indicato all'interno del vano batterie.



3. Per memorizzare dati di patch e sample, inserite una SmartMedia card nello slot per card, come sopra mostrato.

◆ Attenzione ◆

- Se la card viene inserita capovolta o nel senso sbagliato, non entra completamente. Non cercate di forzarla a entrare, perché in tal modo potreste danneggiarla.
- Non inserite né rimuovete mai una SmartMedia card mentre l'alimentazione è accesa. Altrimenti potrebbero andare persi tutti i dati della card.
- Possono essere utilizzate SmartMedia card standard (a 3.3V) con capacità 16 – 128 MB.
- Quando si desidera utilizzare una SmartMedia card formattata da un altro apparecchio come un computer o una camera digitale, dovete formattare nuovamente la card su 707II, come descritto a pag. 31.
- Per memorizzare il contenuto di una SmartMedia card su computer, è necessario uno SmartMedia card reader/writer.

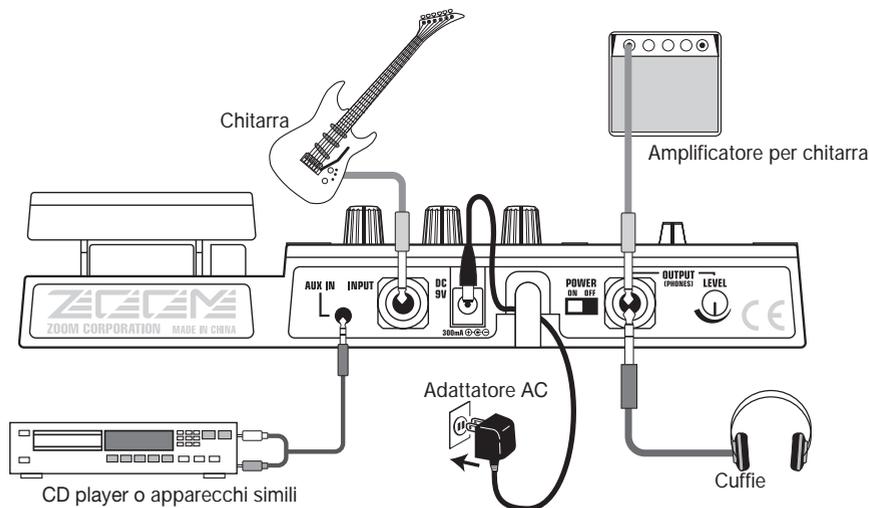
4. Chiudete il vano batterie.



- Se appare l'indicazione "BATT" sul display, significa che le batterie sono esaurite. Rimpiazzatele quindi appena possibile.



- Quando non si utilizza l'unità per un lungo periodo, rimuovete le batterie per prevenire possibili danni dovuti alla fuoriuscita del liquido delle batterie.



- 1.** Assicuratevi che amplificatore e 707II siano spenti.
Abbassate completamente il volume dell'amplificatore.
- 2.** Per alimentare l'unità con l'adattatore AC, inserite lo spinotto del cavo dell'adattatore nella presa [DC 9V] di 707II. Quindi collegate l'adattatore a una presa di corrente.
- 3.** Collegate la chitarra alla presa [INPUT] di 707II, usando un cavo mono.
- 4.** Collegate la presa [OUTPUT/PHONES] di 707II all'amplificatore per chitarra, usando un cavo mono.

Potete anche utilizzare un cavo a Y per mandare il segnale in stereo a due diversi amplificatori.

- 5.** Per monitorare il suono con le cuffie, collegatele alla presa [OUTPUT/PHONES].
- 6.** Accendete l'alimentazione in quest'ordine: 707II → amplificatore.

● NOTA ●

Se accendete 707II mentre l'amplificatore è già alimentato, correte il rischio di danneggiare gli speaker. Accendete sempre l'amplificatore per ultimo.

- 7.** Alzate il controllo di volume di strumento e amplificatore, e regolate la manopola [OUTPUT] sul pannello posteriore di 707II.

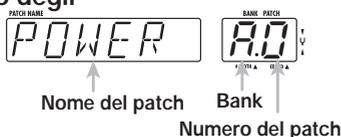
Guida rapida (Si suona!)

Subito dopo esser stato acceso, 707II si trova nel cosiddetto "modo play". La Guida rapida spiega i passi fondamentali del modo play. Questo vi consentirà l'uso immediato dell'apparecchio.

Selezione di un patch

- 1 Nel modo play, premete uno degli interruttori pedale [▼]/[▲].

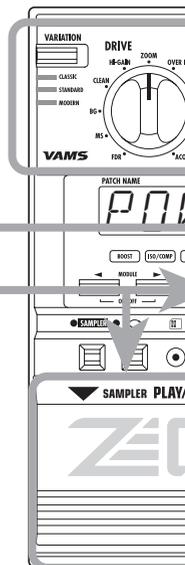
Nel modo play, appaiono sul display l'informazione riportata a destra e l'indicatore [BANK/PATCH].



- 2 Per cambiare direttamente banco (bank), premete uno dei tasti TYPE [▼]/[▲].

Ogni pressione del tasto porta al banco successivo.

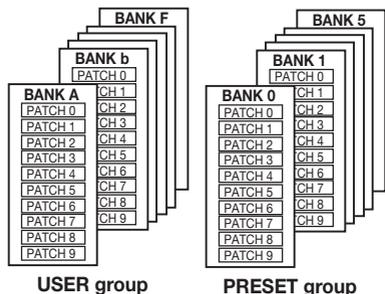
- ◆ Per una spiegazione dettagliata della selezione dei banchi, ved. pag. 10.
- ◆ Per impostare l'unità in modo che il banco venga selezionato solo dopo la conferma, ved. pag. 23.



Patch, gruppi e banchi

Una combinazione di effetti di 707II, ognuno con proprie impostazioni, viene detto patch. I patch sono organizzati in banchi (A - F, 0 - 5) e numeri di patch (0 - 9). È anche possibile assegnare a un patch un nome col massimo di sei caratteri.

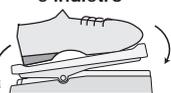
I patch di 707II vengono memorizzati in due gruppi differenti: il gruppo USER (banchi A - F) per patch di scrittura/lettura liberamente riscrivibili dall'utente, e il gruppo PRESET (0 - 5) per patch di sola lettura che non possono essere modificati dall'utente. Ci sono 60 patch in ogni gruppo, per un totale complessivo di 120 patch.



Alterazione dell'effetto con il pedale

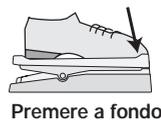
- 1 Per modificare un effetto in tempo reale, muovete il pedale di espressione mentre suonate lo strumento.

Muovere avanti e indietro



La profondità dell'effetto o il volume cambiano mentre muovete il pedale. Quale parametro, dipende dal patch.

- 2 Per attivare/disattivare il modulo effetto, premete il pedale di espressione a fondo.



Premere a fondo

Il pedale di espressione incorpora anche un interruttore a pressione che consente il controllo on/off di uno specifico modulo effetto.

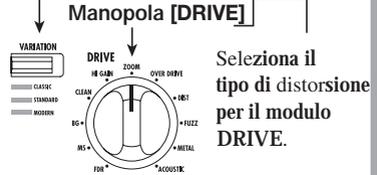
- ◆ Per i dettagli sulla selezione del modulo effetto da controllare con il pedale, ved. pag. 23.

Cambiare il suono di un patch

- 1 Mentre suonate il vostro strumento, muovete le manopole sul pannello.

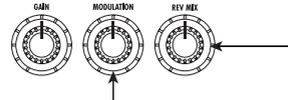
Ogni manopola controlla un certo parametro, come di seguito indicato.

Tasto [DRIVE VARIATION]



Manopola Parametro 1

Regola il livello di distorsione del modulo DRIVE.



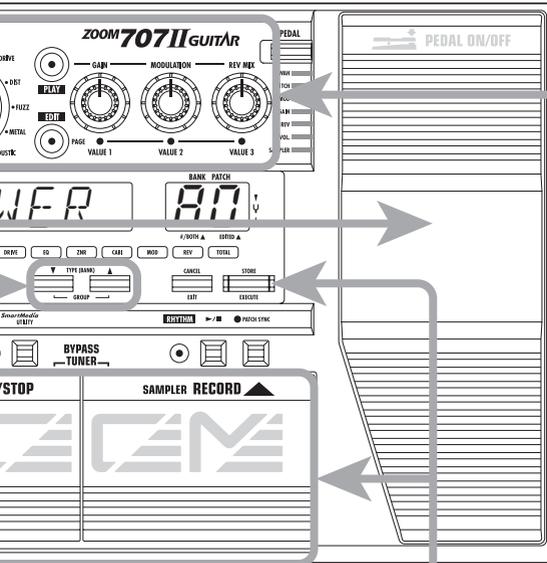
Manopola Parametro 2

Regola la frequenza di modulazione di chorus, flanger e altri effetti simili. Per certi patch, la manopola regola il livello di echo.

Manopola Parametro 3

Regola il livello di riverbero e di eco.

- ◆ Per un elenco dei parametri regolati dalle manopole, ved. pp. 33 – 38.
- ◆ Per i dettagli sulla modifica di patch, p. 18.



Memorizzare l'effetto

- 1 Premete il tasto [STORE/EXECUTE].

707II va nel modo "standby" di memorizzazione.



Se è stato selezionato un patch dal gruppo PRESET, nel gruppo USER viene automaticamente scelto "A0" per la memorizzazione.

- 2 Usate gli interruttori [▼]/[▲] pedale per selezionare il banco su cui memorizzare e il numero di patch.

- 3 Per eseguire il salvataggio, premete il tasto [STORE/EXECUTE] ancora una volta.

Per annullare l'operazione, premete il tasto CANCEL/ EXIT].

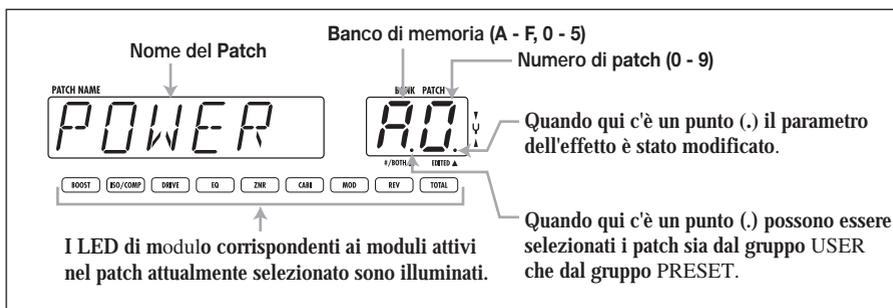
- ◆ Per i dettagli sul salvataggio dei patch, ved. p. 20.
- ◆ Per come riportare i patch del gruppo USER alla condizione di default di fabbrica, ved. p. 32.

Ascolto dei patch (Operazioni del modo **Play**)

La condizione in cui si richiamano i patch memorizzati di 707II utilizzando per suonare il vostro strumento è detta "modo play". Questa è la condizione in cui si trova l'unità quando l'accendete. Le diverse operazioni possibili nel modo play vengono descritte in questa sezione.

Display del pannello nel modo **Play**

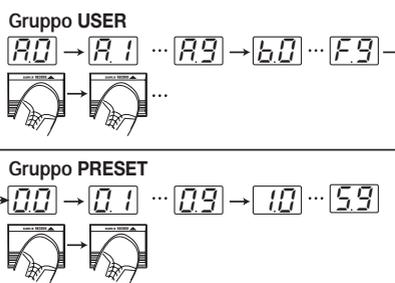
Nel modo play, il display mostra la seguente informazione.



Selezione di un patch

1. Nel modo play, premete uno degli interruttori pedale [▼]/[▲].

Premendo l'interruttore pedale [▲] si passa al successivo patch di numero superiore, e premendo [▼] si passa invece al precedente di numero inferiore.



2. Per cambiare banco direttamente, usate i tasti TYPE [▼]/[▲].

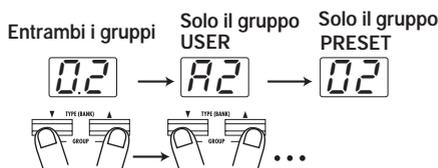
Premendo il tasto TYPE [▲] si passa al successivo banco di numero maggiore, e col tasto TYPE [▼] si passa invece al successivo di numero minore.



Mentre si suona un pattern ritmico, non è disponibile la selezione diretta.

3. È possibile impostare l'unità in modo che siano selezionabili solo i patch del gruppo USER o solo quelli del gruppo PRESET. Per far questo, premete entrambi i tasti TYPE [▼]/[▲] contemporaneamente.

Ad ogni pressione, il gruppo da cui è possibile selezionare i patch cambia nel seguente modo:



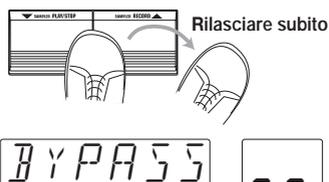
Per impostare l'unità in modo che il patch del suono sia attivo solo dietro conferma, ved. pag. 23.

Uso della funzione Tuner (accordatore)

707II incorpora un accordatore auto-cromatico per chitarra. Per usare la funzione Tuner, gli effetti incorporati devono essere bypassati (temporaneamente disattivati) o messi in "mute" (suono diretto e suono con effetto entrambi "silenziati").

1. Per impostare 707II nella condizione bypass ("mute"), premete e rilasciate subito entrambi gli interruttori pedale [▼]/[▲] nel modo play.

Quando premete e rilasciate immediatamente gli interruttori pedale, 707II si dispone nel modo bypass.



Mentre 707II è nella condizione di bypass, tutti gli effetti sono inattivi e viene inviato il solo suono diretto. il pedale di espressione agisce come pedale del volume.

Quando premete e tenete premuti entrambi gli interruttori pedale almeno 1 secondo e poi li rilasciate, 707II si dispone nel modo "mute".

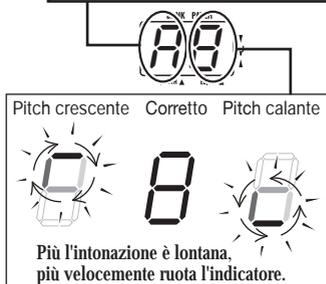


Mentre 707II si trova in "mute", non c'è segnale in uscita alla presa [OUTPUT/PHONES].

2. Suonate la corda che volete accordare
L'indicatore [BANK/PATCH] mostra la nota più vicina all'attuale intonazione. Accordate il vostro strumento fino a che l'indicatore della nota non indica la nota desiderata.

La nota viene mostrata sulla parte sinistra dell'indicatore

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



Alla destra della nota, un simbolo indica di quanto l'intonazione è distante.

3. Per cambiare il pitch di riferimento del tuner, usate i tasti TYPE [▼]/[▲].

Il pitch di riferimento attuale viene mostrato brevemente sul display. L'impostazione di default all'accensione è il La centrale: A = 440 Hz.

440 Hz

Valore del pitch di riferimento

4. Mentre viene mostrato il pitch di riferimento, potete cambiarlo premendo i tasti TYPE [▼]/[▲].

Il range d'impostazione disponibile è 435 - 445 Hz in passi di 1-Hz. Quando 707II viene spento e poi di nuovo riacceso, si trova di nuovo su 440 Hz.

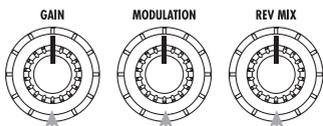
5. Premete uno degli interruttori pedale [▼]/[▲].
707II ritorna al modo Play.

Uso della funzione **Easy Edit**

707II dispone di una funzione chiamata "Easy Edit" che consente la regolazione di alcuni parametri effetto durante la riproduzione. Questo avviene tramite le manopole di parametro 1 - 3, il tasto [DRIVE VARIATION] e la manopola [DRIVE] sul pannello anteriore.

1. Per cambiare il suono di un patch nel modo play, usate le manopole di parametro 1 - 3.

I parametri sono controllati dalle manopole nel modo seguente.



Manopola di parametro 1

Regola la quantità di distorsione del modulo DRIVE.

Manopola di parametro 2

Regola un parametro importante del modulo MOD (come la profondità del chorus).

Manopola di parametro 3

Regola un parametro importante del modulo REV (come la quantità di eco o di riverbero).

Il parametro attualmente controllato dalle manopole di parametro 1 - 3 dipende dall'effetto selezionato del modulo effetti corrente.

Quando viene spostata una manopola, l'impostazione corrente del parametro interessato viene mostrata sull'indicatore BANK/PATCH e compare un punto (.) alla posizione "EDITED". Questo indica che il parametro è stato modificato. Se il parametro viene invece riportato all'impostazione originale, il punto scompare.

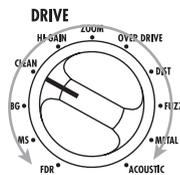


Quando appare un punto (.) qui, significa che il parametro effetto è stato modificato.

2. Usate la manopola [DRIVE] e il tasto [DRIVE VARIATION] per selezionare l'effetto da usare per il modulo DRIVE.

Gli effetti del modulo DRIVE possono essere selezionati direttamente con la manopola [DRIVE] e il tasto [DRIVE VARIATION].

La manopola [DRIVE] sceglie il tipo di effetto generale (tipo di ampli o tipo di effetto compatto) e il tasto [DRIVE VARIATION] sceglie una delle diverse varianti di quell'effetto. A ogni pressione del tasto [DRIVE VARIATION] si passa tra le impostazioni CLASSIC → STANDARD → MODERN ciclicamente e il LED corrispondente si illumina.



CLASSIC Lit

STANDARD

MODERN

Off (Il modulo DRIVE non è attivo)

Avviso

- Per una spiegazione degli effetti del modulo DRIVE, ved. pag. 33.
- Nel modo play, potete anche usare i tasti MODULE [◀]/[▶] per modificare il parametro PATLVL (livello del volume per ogni patch).

3. Per memorizzare un patch modificato, eseguite gli step per la memorizzazione (→ p. 20).

Notare che se viene richiamato un altro patch senza aver prima salvato quello modificato, tutte le modifiche apportate vanno perse.

NOTA

Mentre viene riprodotto un pattern ritmico, le manopole di parametro 1 - 3 regolano i parametri ritmici.

Uso della funzione **Sampler**

707II dispone di una funzione di campionamento che permette di registrare il segnale in ingresso nella memoria interna o su SmartMedia card.

Questa funzione può essere usata per registrare una frase da una chitarra collegata alla presa [INPUT] o il suono di una fonte esterna quale un lettore CD collegato alla presa [AUX IN]. Quando si usa la memoria interna, la durata massima di registrazione è di 6 secondi (1 campionamento). Quando si usa una SmartMedia card da 16 MB, è possibile registrare fino a 4 minuti (per un massimo di 60 campionamenti). Una frase registrata può essere riprodotta anche a velocità inferiore senza alterazione dell'intonazione. Questo è utile per copiare una esecuzione veloce da un CD.

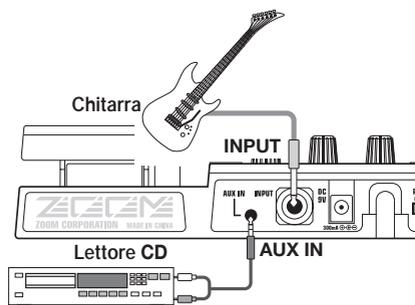
Per riprodurre un campione, potete scegliere fra due modi: "riproduzione one-shot" dove la frase campionata viene suonata una sola volta alla pressione del pedale o di un tasto, e "loop playback", in cui la frase campionata continua a suonare ripetutamente fino a che non viene fermata.

- 1. Quando desiderate usare una SmartMedia card, spegnete l'alimentazione di 707II, inserite la SmartMedia card nell'apposito slot e quindi riaccendete l'alimentazione. (Per informazioni sull'inserimento di SmartMedia card, ved. pag. 6.)**

● NOTA ●

- Prima di usare una SmartMedia card su 707II, è necessario formattarla (→ pag.31).
- Non inserite né rimuovete mai una SmartMedia card mentre l'alimentazione dell'unità è accesa. In tal caso tutti i dati della card potrebbero andar persi.

- 2. Collegate la fonte di registrazione alla presa [INPUT] o alla presa [AUX IN].**



- 3. Accendete l'alimentazione di 707II e premete il tasto [SAMPLER] nel modo play.**

Per i patch in cui il pedale di espressione è assegnato a SAMPLER, la funzione di campionatore può

essere attivata anche premendo il pedale fino in fondo (→ pag.24).

Gli step successivi possono differire leggermente, a seconda che sia stata inserita una SmartMedia card oppure no.

SmartMedia card non inserita

Sul display appare la seguente indicazione e l'unità si dispone in standby del modo sampler. Passate allo step 4.

SAMPLE

SmartMedia card inserita

Sul display appare la seguente indicazione e l'unità si dispone in standby del modo sampler. Sull'indicatore [BANK/PATCH] viene mostrato il numero del campione.

SP NO 1

Quando si utilizza una SmartMedia card, ai campioni sulla card vengono assegnati dei numeri da 1 a 60. Se necessario, usate la manopola di parametro 1 per selezionare un numero. Quindi passate allo step 4.



● NOTA ●

- Se l'indicazione "NO" è seguita da un "*", in quella posizione c'è registrato un campione.
- Se selezionate un numero in cui c'è già registrato un campione, il campione precedente viene sostituito. Fate attenzione a non cancellare quindi un campione che volevate invece conservare.

■ Avviso ■

- Per informazioni su come assegnare un campione a un patch quando fate il salvataggio, ved. pag. 27.
- Per informazioni su come cancellare i campioni indesiderati da una SmartMedia card, ved. pag. 31

4. Usate i tasti TYPE [▼]/[▲] per selezionare "GT" o "AUX" come fonte di registrazione.

Quando premete uno dei tasti TYPE [▼]/[▲] la fonte di registrazione attualmente selezionata viene mostrata sul display. Selezionate una delle seguenti due fonti.

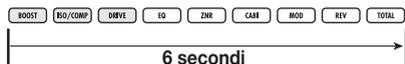
- **GT** Segnale dalla presa [INPUT]
- **AUX** Segnale dalla presa [AUX IN]

■ Avviso ■

- Se è selezionata "GT", il segnale viene campionato dopo essere passato dagli effetti. Se è selezionata "AUX" gli effetti vengono bypassati.
- Quando registrate dalla presa [AUX IN], potete minimizzare disturbo e distorsione ruotando la manopola [OUTPUT] fino a oltre la metà e regolando il livello di uscita della sorgente esterna in modo che il volume sia pressoché uguale a quello di una chitarra.
- Dopo la registrazione, potete usare il parametro SP LVL per controllare il livello di riproduzione del campione.

5. Premete l'interruttore pedale [▲] ed eseguite la frase che volete registrare (o fate partire la riproduzione sulla fonte di registrazione esterna).

Durante il campionamento, viene mostrata sul display l'indicazione "REC". I LED di modulo sul pannello mostrano il tempo di campionamento trascorso.



● NOTA ●

- Quando si campiona nella memoria interna, il campionamento termina quando tutti i LED sono accesi.
- Quando si campiona su SmartMedia card, i LED completano il ciclo ripetutamente.

6. Premete l'interruttore pedale [▼] per interrompere il campionamento.

Se non premete alcun tasto dopo aver iniziato il campionamento, questo terminerà automaticamente alla fine del tempo massimo disponibile (6 secondi di memoria interna, 4 minuti con una SmartMedia card da 16 MB).

7. Usate la manopola di parametro 2 per selezionare il modo di riproduzione del campionamento.

Quando usate la manopola di parametro 2, l'indicazione "SPMODE" appare sul display. L'indicatore [BANK/PATCH] mostra il modo playback. Sono disponibili le seguenti impostazioni.

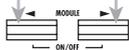


- **n1** Playback a velocità normale
- **n2** Playback a metà tempo, pitch dimezzato
- **P2** Playback a metà tempo, pitch normale
- **n4** Playback a un quarto di tempo, un quarto di pitch
- **P4** Playback a un quarto di tempo, pitch normale

8. Usate interruttori pedale e tasti del pannello per controllare il playback del campione (start/stop/rewind/fast-forward).

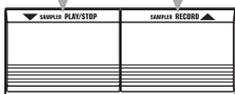
Quando la funzione Sampler è attiva, potete usare gli interruttori pedale e i tasti del pannello per la riproduzione "one-shot".

Tasto MODULE [◀] Riavvolgimento Tasto MODULE [▶] Avanzamento veloce



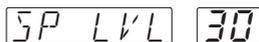
Premete entrambi i tasti per tornare all'inizio del campione

[▼] interrutt. pedale Play/Stop [▲] interrutt. pedale Inizia a campionare



9. Se necessario, potete regolare il livello di playback del campione con la manopola di parametro 3.

Quando muovete la manopola di parametro 3, sul display appare l'indicazione "SP LVL". L'indicatore [BANK/PATCH] mostra il livello del segnale in ingresso, usando un range di 0 - 30. Regolate il livello per avere un giusto volume di ascolto.

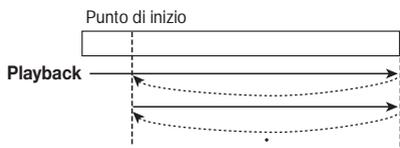


Avviso

Potete anche regolare il livello di playback con il pedale di espressione.

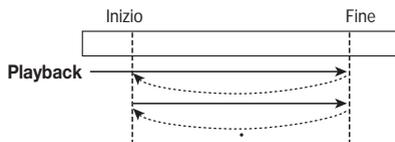
10. Per effettuare l'ascolto in loop di uno specifico intervallo, suonate il sample e premete il tasto [A→B] al punto di inizio desiderato.

Il LED [A→B] lampeggia e viene attivato il playback in loop. Il punto in cui avete premuto il tasto [A→B] viene preso come punto d'inizio. Se non è stato fissato alcun punto di uscita, la fine del segmento A-B corrisponderà alla fine del campione.



11. Se desiderate fissare un punto di uscita, premete ancora il tasto [A→B] durante la riproduzione in loop del campione.

Il LED [A→B] resta ora costantemente acceso, e il punto in cui avete premuto il tasto [A→B] viene preso come punto finale del segmento in loop. Una volta fissato il punto finale, il playback in loop viene effettuato tra i punti di inizio e di fine.



12. Per cancellare il "loop playback", premete il tasto [A→B] ancora una volta (o cambiate numero di sample).

Il LED [A→B] si spegne, e l'unità ritorna alla normale riproduzione "one-shot".

13. Per uscire dalla funzione sampler, premete il tasto [SAMPLER] mentre il sampler è fermo, oppure spingete a fondo il pedale di espressione.

L'unità ritorna al normale modo play.

NOTA

- Le impostazioni di inizio e di fine vengono resetate quando cambiate numero di sample o attivate/disattivate la funzione sampler.
- La funzione sampler non può essere usata insieme alla funzione rhythm pattern.
- Quando è attiva la funzione sampler, il modulo MOD e il modulo REV non possono essere utilizzati. (Vengono disattivati automaticamente.)
- Quando campionate su SmartMedia card, i dati campionati vengono salvati su SmartMedia card automaticamente. Non è necessario che l'utente esegua alcuna operazione di salvataggio.

Uso della funzione Rhythm

707II contiene 60 pattern ritmici che possono essere selezionati in riproduzione. Questi sono molto utili per provare delle parti o per una jam session veloce.

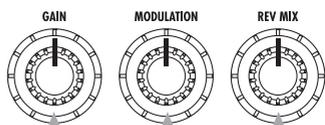
1. Premete il tasto [▶/■] nel modo play.

Inizia il playback del pattern ritmico. Il display indica il pattern attualmente selezionato, e l'indicatore [BANK/PATCH] mostra brevemente il numero di pattern. Il LED [RHYTHM] lampeggia in sync con il tempo del pattern ritmico.



2. Usate le manopole di parametro 1 – 3 per controllare l'esecuzione del pattern ritmico.

Nel modo play, le manopole di parametro 1 – 3 hanno le seguenti funzioni.



Manopola di parametro 1

Cambia il tipo di pattern ritmico.

Manopola di parametro 2

Cambia il tempo del pattern ritmico.

Manopola di parametro 3

Cambia il volume del pattern ritmico.

Quando spostate una manopola di parametro mentre suona un pattern ritmico, l'indicazione sul display dell'indicatore [BANK/PATCH] cambia temporaneamente.



Manopola di parametro 1

Nome del pattern ritmico



Manopola di parametro 2

Tempo del pattern ritmico



Manopola di parametro 3

Volume del pattern ritmico

Avviso

- Potete anche cambiare patch durante la riproduzione del pattern ritmico.
- Potete anche suonare un pattern ritmico nella condizione bypass/mute e nel modo edit, ma le manopole di parametro non possono essere usate per controllare il pattern ritmico in questo caso.
- Le impostazioni riguardanti il tipo di pattern ritmico, il tempo e il volume, tornano alle condizioni di default quando l'unità viene spenta e riaccesa.
- Potete anche usare i tasti TYPE [▼]/[▲] per cambiare il tipo di pattern.

3. Per fermare il playback del pattern ritmico premete di nuovo il tasto [▶/■].

È anche possibile memorizzare un pattern ritmico per patch specifici. Una volta assegnati dei pattern ritmici ai patch e impostato il tasto [PATCH SYNC] su On, i pattern ritmici verranno selezionati automaticamente insieme ai rispettivi patch (→ pag. 26).

Elenco dei pattern ritmici

Pattern ritmico	Indicaz. display	Indicatore [BANK/PATCH]		Pattern ritmico	Indicaz. display	Indicatore [BANK/PATCH]	
8BEAT1	<i>8BEAT</i>	1	Pattern di base	METRO (triple time)	<i>METRO</i>	3	Pattern metronomo
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>8SHUFL</i>			METRO	<i>METRO</i>		
16BEAT1	<i>16BEAT</i>	1		INTRO1	<i>INTRO</i>	1	Pattern 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	3/4			INTRO5	<i>INTRO</i>	5	
6/8ROCK	6/8			INTRO6	<i>INTRO</i>	6	
5/4	5/4	1	INTRO7	<i>INTRO</i>	7		
5/4ROCK	5/4	2	INTRO8	<i>INTRO</i>	8		
ROCK'nROLL1	<i>R'nR</i>	1	INTRO9	<i>INTRO</i>	9	Pattern finali	
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	Pattern 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>		Altri generi				
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					

Cambiare il suono di un patch (Modo Edit)

Il modo edit vi permette di alterare liberamente i parametri che formano un patch, in modo da poter creare i vostri patch personali. Questa sezione descrive come modificare i patch e come memorizzare i patch modificati.

Configurazione dei patch

Ogni patch di 707II consiste di diversi effetti (moduli effetto) come mostrato nella illustrazione che segue. Un patch è una combinazione di moduli, ognuno con le proprie impostazioni di parametro distinte.



All'interno di ciascun modulo, ci sono diversi effetti correlati che sono chiamati tipi di effetto. Per esempio, il modulo MODULATION comprende tipi di effetti quali CHORUS, PHASER e WAH.

Gli elementi che determinano il suono di un patch sono chiamati parametri di effetto. Ciascun modulo ha diversi parametri di effetto, il cui valore può essere regolato con le manopole di parametro 1 - 3, la manopola [DRIVE VARIATION], il tasto [DRIVE VARIATION], ecc.



Anche all'interno dello stesso modulo, diversi tipi di effetto avranno parametri differenti.

Operazioni di base nel modo Edit

Questa sezione descrive la procedura di base per l'editing dei patch. Per informazioni sui tipi di effetto e i parametri nei vari moduli, ved. pagg. 33 - 38.

1. Nel modo play, selezionate il patch che volete modificare.

I patch da modificare possono essere selezionati sia dal gruppo USER che dal gruppo PRESET. Tuttavia, il gruppo PRESET non consente la memorizzazione. Quando avete modificato un patch del gruppo PRESET e volete salvarlo, nel gruppo USER viene automaticamente selezionato "A0" come destinazione.

2. Premete il tasto [EDIT].

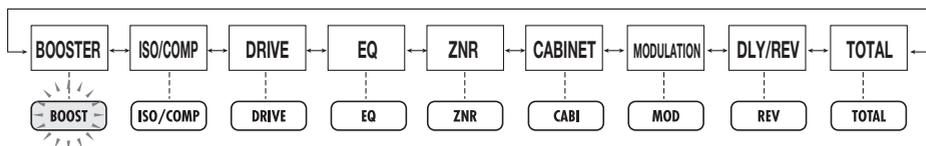
707II passa al modo edit. Il LED del modulo attualmente selezionato per la modifica lam-

peggia. (La prima volta che passate nel modo edit dopo aver acceso l'unità, sarà selezionato il modulo TOTAL).

3. Usate i tasti MODULE [◀]/[▶] per selezionare il modulo che volete modificare.

I moduli vengono commutati nell'ordine di seguito mostrato, e il rispettivo LED di modulo lampeggia.

Il display mostra il tipo di effetto attualmente selezionato per quel modulo. Se l'effetto può essere controllato col pedale di espressione, viene mostrata l'indicazione "Pd" sull'indicatore [BANK/PATCH].



HALL

Tipo di effetto

Pd

Visualizzato se l'effetto può essere controllato col pedale

● NOTA ●

Poiché i moduli ISOLATOR, EQ e TOTAL hanno molti parametri, le impostazioni sono divise su diverse pagine. Per scorrere le pagine, premete il tasto [EDIT] quando il LED di modulo corrispondente è acceso.

4. Per attivare o disattivare il modulo selezionato, premete entrambi i tasti MODULE [◀]/[▶] contemporaneamente.

Quando cambiate lo stato on/off del modulo, la selezione del tipo di effetto, o il valore del parametro, appare un punto (.) sulla posizione "EDITED" dell'indicatore [BANK/PATCH]. Quando questo punto è visualizzato nel modo edit, significa che il modulo attualmente selezionato è stato modificato. Se riportate il modulo all'impostazione originale, il punto scompare.



Quando viene mostrato un punto (.) qui, il modulo attualmente selezionato è stato modificato.

5. Per cambiare il tipo di effetto del modulo attualmente selezionato, premete uno dei tasti TYPE [▼]/[▲].

6. Per cambiare l'impostazione di un parametro, usate le manopole di parametro 1 - 3.

Le manopole di parametro 1 - 3 servono a regolare i parametri del modulo attualmente selezionato. Quando spostate una manopola, il display mostra il nome del parametro, e l'indicatore [BANK/PATCH] mostra il valore corrente dell'impostazione.

Per esempio, se è stato selezionato il tipo di effetto ROOM per il modulo REV, le manopole di parametro 1 - 3 controllano i seguenti parametri.

- Manopola di parametro 1: TIME
- Manopola di parametro 2: TONE
- Manopola di parametro 3: MIX

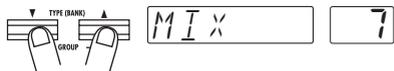
7. Se volete controllare l'impostazione attuale senza muovere la manopola di parametro, premete i tasti TYPE [▼]/[▲] insieme. A ogni pressione dei due tasti vengono visualizzati i nomi dei parametri 1 - 3 e le rispettive impostazioni.



Prima pressione



Seconda pressione



Terza pressione

8. Per selezionare direttamente il tipo di effetto del modulo DRIVE, usate la manopola [DRIVE] e il tasto [DRIVE VARIATION].

Come nel modo play, la manopola [DRIVE] e il tasto [DRIVE VARIATION] controllano direttamente il tipo di effetto del modulo DRIVE.

9. Ripetete gli step 3 - 8 per modificare altri moduli.

10. Quando l'editing è completo, premete il tasto [PLAY] o il tasto [CANCEL/EXIT].

707II ritorna al modo play. Appare un punto (.) sulla posizione "EDITED" dell'indicatore [BANK/PATCH] se un qualunque aspetto del patch è stato modificato.

● NOTA ●

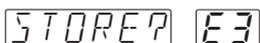
Se desiderate conservare il patch, ricordatevi di effettuare il salvataggio. Altrimenti ogni cambiamento sarà perduto definitivamente non appena sarete passati a un altro patch. (→ Pag. 20)

Memorizzazione e copia di patch

Questa sezione descrive come memorizzare un patch modificato e come copiare patch nel gruppo USER.

- 1. Nel modo play o nel modo edit, premete il tasto [STORE/EXECUTE].**

707II passa alla condizione standby di memorizzazione. Il nome del patch e le indicazioni "SAVE" e "SWAP" vengono mostrate alternativamente sul display. L'indicatore [BANK/PATCH] mostra il banco e il numero di patch.

The image shows a digital display with two rectangular boxes. The left box contains the text 'STORE?' and the right box contains 'E3'. The characters are in a simple, blocky font.

 Avviso 

Per cambiare il nome di un patch modificato, ved. pag. 38.

- 2. Usate i tasti MODULE [◀]/[▶] per selezionare "SAVE" o "SWAP".**

 NOTA 

Se il patch originale proviene dal gruppo PRESET non è possibile selezionare "SWAP".

- 3. Usate i tasti TYPE [▼]/[▲] o gli interruttori pedale [▼]/[▲] per selezionare il patch di destinazione del salvataggio.**

Il nome del nuovo patch selezionato e l'indicazione "STORE?" vengono visualizzati alternativamente sul display. Il banco e il numero di patch lampeggiano sull'indicatore [BANK/PATCH].

 NOTA 

Il gruppo PRESET non può essere scelto come destinazione del salvataggio. Se premete il tasto [STORE/EXECUTE] quando è selezionato un patch PRESET, la selezione passa automaticamente a "A0" nel gruppo USER.

- 4. Per effettuare 'operazione di salvataggio o di copia, premete ancora una volta il tasto [STORE/EXECUTE].**

L'operazione di salvataggio o copia viene eseguita quindi l'unità ritorna al modo originario. Se il patch dello step 1 era stato modificato, le modifiche effettuate sono state memorizzate.

Se premete il tasto [CANCEL/EXIT] invece del tasto [STORE/EXECUTE], l'operazione di salvataggio/copia viene annullata e l'unità ritorna al modo originario.

Altre funzioni

707II DISPONE anche DI varie altre utili funzioni che vengono descritte in questa sezione.

Uso della funzione **Hold Delay**

Il modulo DLY/REV comprende un effetto di hold delay che permette la registrazione e la riproduzione di una frase di chitarra fino a 2 secondi. Potete anche riprodurre la frase al contrario o in forma di loop per creare interessanti strati "sound-on-sound".

- 1.** Nel modo **play**, selezionate il **patch** da usare con l'**hold delay**.
- 2.** Premete il tasto **[EDIT]** per attivare il modo **edit** e selezionate **"HLDDLY"** come tipo di effetto per il modulo **DLY/REV**.
- 3.** Usate la manopola di parametro **1** per impostare il parametro **TIME**.

Il parametro **TIME** determina la lunghezza dell'intervallo di registrazione per l'**hold delay**. La rotazione della manopola cambia il valore come segue:

- **1 - 99:** 10 - 990 millisecondi (unità di 10-ms)
- **1.0 - 2.0:** 1.0 - 2.0 secondi (unità 100-ms)
- **Mn (Manual):** La registrazione inizia quando premete l'interruttore pedale [▲] e termina quando premete di nuovo l'interruttore pedale [▲] (max. 2 secondi).

- 4.** Usate la manopola parametro **2** per impostare il parametro **MODE**.

Il parametro **MODE** determina il modo in cui viene riprodotta la frase registrata. Sono disponibili i seguenti tre modi:

- **nL (Normal):** Riproduzione normale
- **So (Sound-on-sound):** Il suono registrato viene riprodotto ripetutamente per creare sovrapposizioni. Se premete l'interruttore pedale [▲] la frase suonata fino alla pressione dell'interruttore viene aggiunta al suono.
- **rS (Reverse):** Riproduzione in senso contrario.

- 5.** Usate la manopola di parametro **3** per impostare il parametro **MIX**.

Il parametro **MIX** controlla il rapporto di mix del suono effettato. Un valore di 30 produce eguali livelli di suono diretto e suono ritardato.

- 6.** Premete il tasto **[PEDAL]** alcune volte finché il **LED [PEDAL]** del modulo **REV** non lampeggia.

Il pedale di espressione può essere ora utilizzato per attivare/disattivare la funzione **hold delay on/off**.

- 7.** Memorizzate il **patch** e ritornate nel modo **play**.

Quando un **patch** in cui **hold delay** può essere usato è selezionato nel modo **play**, il **LED** del modulo **DLY/REV** e il **LED [PEDAL]** lampeggiano.

- 8.** Premete il pedale di espressione a fondo.

La funzione **hold delay** viene attivata e l'unità si trova ora in **standby** per la registrazione.

L'indicazione **"STOP"** viene mostrata sul display.

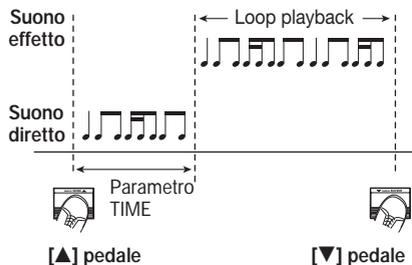


- 9.** Mentre suonate la chitarra, premete l'interruttore pedale [▲] per iniziare a registrare.

Sul display viene visualizzata l'indicazione **"REC"**. L'effettiva operazione dipende dall'impostazione del parametro **TIME** allo step 3.

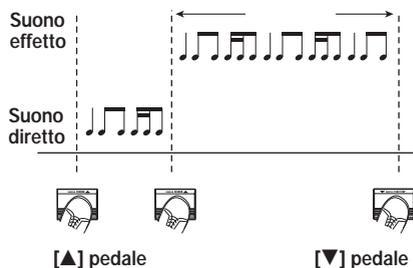
■ Se è stato fissato un valore numerico come parametro TIME

La registrazione inizia nel momento in cui premete l'interruttore pedale [▲] e continua per la durata stabilita dal parametro TIME. Dopo la fine della registrazione, il loop playback inizia automaticamente.



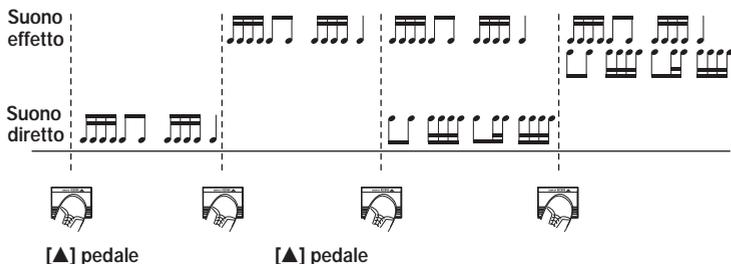
■ Se il parametro TIME è fissato su "Mn"

La registrazione inizia nel momento in cui premete l'interruttore pedale [▲] e continua fino a che non lo premete di nuovo, o fino a che i 2 secondi non sono trascorsi. Dopo la fine della registrazione, il loop playback parte automaticamente.



■ Se il parametro TIME è fissato su "Mn" e il parametro MODE su "So"

Quando il parametro TIME è fissato su "Mn" e il parametro MODE su "So" (sound-on-sound), la pressione dell'interruttore pedale [▲] aggiunge la frase eseguita fino alla nuova pressione del pedale.



10. Premete l'interruttore pedale [▼] per interrompere la riproduzione.

11. Per disattivare la funzione hold delay premete nuovamente il pedale di espressione fino in fondo.

L'unità ritorna nel modo play.

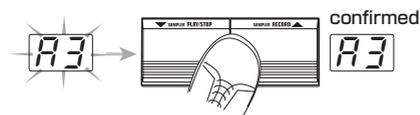
Cambiare metodo di richiamo dei patch

Nella condizione default di fabbrica, i patch sono attivati non appena vengono selezionati, così che il suono cambia immediatamente. E volete passare a un patch distante, tutti i patch sul percorso cambieranno brevemente il suono, in modo non sempre desiderabile, soprattutto durante una performance. In tal caso, potete passare al metodo di preselezione.

Quando viene attivato il metodo di preselezione, scegliete prima il patch desiderato, ma il suono non cambia fino alla vostra conferma.

1. Per passare al metodo di preselezione dei patch, l'interruttore pedale [▲] deve restare premuto mentre accendete l'alimentazione di 707II.
2. Selezionate il patch nel modo play.
3. Per dare conferma, premete insieme entrambi gli interruttori pedale [▼]/[▲].

Quando selezionate un patch in questa condizione, il display e l'indicatore [BANK/PATCH] mostrano il nuovo patch (che lampeggia), ma il suono non cambia.



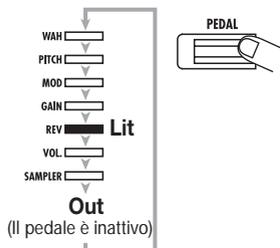
Per tornare al metodo di selezione patch di default spegnete e riaccendete di nuovo 707II.

Uso del pedale per controllare un effetto

Potete usare il pedale di espressione di 707II per controllare parametro, stato on/off, o livello del volume di uno specifico effetto. Il range di regolazione del pedale può essere memorizzato singolarmente per un patch.

1. Selezionate un patch nel modo play.
2. Usate il tasto [PEDAL] per selezionare il tipo di modulo/effetto da controllare col pedale di espressione.

A ogni pressione del tasto [PEDAL] si passa ciclicamente tra i LED [PEDAL] nel modo seguente:



I LED [PEDAL] indicano il tipo di modulo/effetto assegnato al pedale. Il significato dei LED è spiegato più sotto.

• WAH

Il pedale di espressione agisce come pedale wah. Il tipo di effetto P-WAH (pedale wah) del modulo MODULATION viene assegnato al pedale, e il parametro **FREQ** può essere regolato. Anche se un altro tipo di effetto è attualmente selezionato per il modulo MODULATION il tipo viene temporaneamente fissato su P-WAH.

• PITCH

Il pedale di espressione agisce come pitch shifter. Il tipo di effetto P-PIT (pedal pitch) del modulo MODULATION viene assegnato al pedale e il pitch può essere regolato. Anche se un altro tipo di effetto è attualmente selezionato per il modulo

MODULATION, il tipo di effetto viene temporaneamente fissato su P-PIT.

- **MOD**

Il tipo di effetto attualmente selezionato per il modulo MODULATION è regolato dal pedale. Quale parametro è controllato dipende dal tipo di effetto.

- **GAIN**

Il guadagno di distorsione è regolato dal pedale. Il parametro GAIN del modulo DRIVE (per alcuni tipi di effetto il parametro RESONANCE/TOP) viene assegnato al pedale.

- **REV**

Il tipo di effetto attualmente selezionato per il modulo DLY/REV è regolato dal pedale. Quale parametro è controllato dipende dal tipo di effetto.

- **VOL**

Il volume master è regolato dal pedale.

- **SAMPLER**

La funzione sampler è attivata/disattivata dal pedale. Premendo il pedale a fondo si passa tra campionatore "on" ([PEDAL] LED acceso) e campionatore "off" ([PEDAL] LED lampeggiante).

Anche se un modulo è attualmente "off", selezionandolo col tasto [PEDAL] si accenderà il LED [PEDAL] e il modulo si attiverà temporaneamente. Se un patch viene memorizzato in questa condizione, il modulo verrà salvato sulla posizione ON.

L'effettivo parametro controllato dal pedale dipende dal tipo di effetto. Per maggiori dettagli, ved. pagg. 33 – 38.

 **Avviso** 

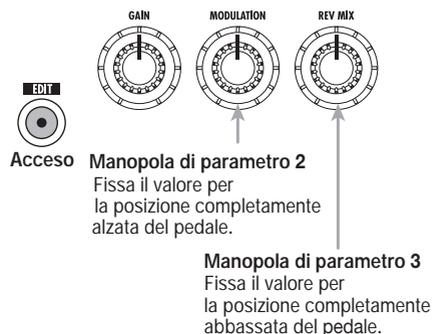
La procedura appena spiegata per assegnare un modulo/ tipo di effetto al pedale di espressione può essere effettuata anche nel modo edit.

3. Premete il tasto [EDIT] per attivare il modo edit.

4. Usate i tasti MODULE [◀]/[▶] per selezionare il modulo TOTAL.

5. Premete il tasto [EDIT] ancora una volta.

Il tasto si accende di verde. In questa condizione, le manopole di parametro 2 e 3 hanno le seguenti funzioni.

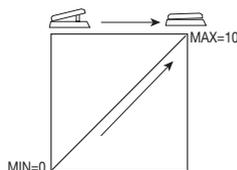


6. Usate le manopole di parametro 2 e 3 per fissare il valore PDLMIN (pedale tutto alzado) e il valore PDLMAX (pedale completamente abbassato). Il range di impostazione per entrambi i valori è 0 – 10.

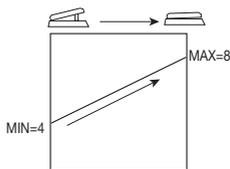
Quando muovete la manopola di parametro 2, appare sul display l'indicazione "PDLMIN". Quando muovete la manopola di parametro 3, appare sul display l'indicazione "PDLMAX". Il valore 0 – 10 viene mostrato sull'indicatore [BANK/PATCH].

Impostare PDLMIN o PDLMAX a 0 significa che il parametro assegnato al pedale corrisponderà al valore minimo. Fissare PDLMIN o PDLMAX su 10 significa che il parametro assegnato al pedale corrisponderà al valore massimo.

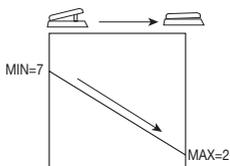
Quando 707II è nella condizione di default, PDLMIN è fissato su 0 e PDLMAX su 10. Appena il pedale viene abbassato, il valore del parametro sale gradualmente dal minimo al massimo.



Per esempio, quando PDLMIN è impostato su 4 e PDLMAX su 8, il range di regolazione del parametro sarà limitato come illustrato nella figura qui sotto.



Quando PDLMIN è impostato su 7 e PDLMAX su 2, spingendo sul pedale diminuisce il valore del parametro, e il range è quello mostrato qui sotto.



7. Premete il tasto [STORE/EXECUTE] per memorizzare il patch.

Il modulo assegnato al pedale verrà automaticamente salvato come ON.

8. Nel modo play, muovete il pedale mentre suonate la chitarra.

Il parametro assegnato al pedale cambia.

9. Premete a fondo il pedale.

Il modulo assegnato al pedale passa tra "on" e "off". Se il pedale è assegnato al campionatore la funzione sampler viene quindi attivata o disattivata (on/off).

● NOTA ●

Se il pedale è assegnato al volume, spingendo il pedale fino in fondo non si provoca alcuna azione di interruzione.

Regolazione del pedale di espressione

Il pedale di espressione è regolato in modo ottimale dalla fabbrica, ma a volte una nuova regolazione può rivelarsi necessaria. Se spingendo il pedale a fondo non si ottiene abbastanza effetto, o il volume o il suono cambiano eccessivamente anche quando il pedale viene premuto solo leggermente, regolate il pedale nel seguente modo:

1. Accendete l'alimentazione di 707II mentre tenete premuto il tasto [PEDAL].

Sul display appare l'indicazione "MIN".

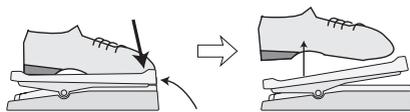
2. Col pedale completamente sollevato, premete il tasto [STORE/EXECUTE].

L'indicazione sul display cambia in "MAX".



3. Premete fino in fondo il pedale di espressione e quindi sollevate il piede dal pedale.

Il pedale torna leggermente indietro.



Spingete forte, in modo che il pedale tocchi qui.

Sollevato il piede, il pedale ritorna leggermente.

4. Premete il tasto [STORE/EXECUTE].

La regolazione è completata, e l'unità ritorna nel modo play.

● HINT ●

- La posizione del pedale allo step 3 determina il punto di interruzione on/off. Se volete che il pedale esegua l'on/off con un tocco più leggero, regolate il pedale su una posizione un po' più alta.
- Se appare l'indicazione "ERROR", tornate allo step 2 e ripetete la procedura.

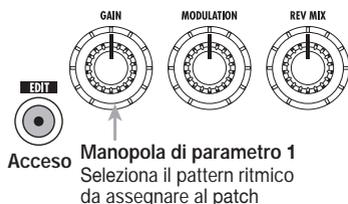
Memorizzare pattern ritmici e campioni come parte di un patch

I patch di 707II possono contenere non solo informazioni sul tipo di effetto e l'impostazione dei parametri ma anche sui pattern ritmici e i campioni memorizzati su SmartMedia card. Usando questa capacità, potete selezionare rapidamente pattern ritmici al volo, o utilizzare lo stesso campione ogni volta che richiamate un certo patch.

Assegnazione di un pattern ritmico a un patch

Assegnando pattern ritmici ai patch, potete cambiare il ritmo in sincronismo con i patch.

1. Nel modo play, selezionate il patch a cui volete assegnare un pattern ritmico, e premete il tasto [EDIT].
2. Usate i tasti MODULE [◀]/[▶] per selezionare il modulo TOTAL.
3. Premete ancora una volta il tasto [EDIT]. Il tasto [EDIT] si illumina in verde. Potete ora usare la manopola di parametro 1 per scegliere il pattern ritmico da assegnare al patch.



4. Usate la manopola di parametro 1 per scegliere il pattern ritmico desiderato. Il nome del pattern appare sul display. Potete ascoltare il pattern premendo il tasto [▶/■].

Avviso

A seconda del tipo di pattern ritmico prescelto qui (intro, finale, altro), l'operazione di riascolto del pattern potrà differire tra uno e l'altro.

5. Premete il tasto [STORE/EXECUTE] per memorizzare il patch.

Assegnate altri pattern ritmici ad altri patch nello stesso modo.

6. Quando tutti i patch sono stati preparati, premete il tasto [PATCH SYNC] in modo che il LED del tasto sia acceso.

Quando il tasto [PATCH SYNC] è impostato su ON, patch e pattern ritmici vengono selezionati in sync.

NOTA

Quando il tasto [PATCH SYNC] è su OFF, l'assegnazione del pattern ritmico ai patch non avrà alcun effetto.

7. Richiamate il patch a cui è stato assegnato il pattern ritmico desiderato.

Se il tasto [PATCH SYNC] è impostato su ON, l'operazione quando si passa fra i diversi patch dipende dal tipo di pattern che è stato assegnato.

• Pattern ritmico Intro (INTRO 1 - 9)

Quando viene attivato un patch, il pattern ritmico parte automaticamente. Il pattern continua a suonare fino a che il tasto [▶/■] non viene premuto o fino a che non passate a un altro patch.

• Pattern ritmico finale (ENDING 1 - 6)

Dopo aver attivato una patch, il pattern ritmico inizia a suonare quando premete il tasto [▶/■]. Il pattern si ferma automaticamente alla fine del pattern.

• Altri pattern ritmici

Dopo aver attivato un patch, il pattern ritmico inizia a suonare se premete il tasto [▶/■]. Il pattern continua a suonare finché non viene premuto [▶/■] di nuovo o fino a che non passate a un altro patch.

8. Premete il tasto [▶/■].

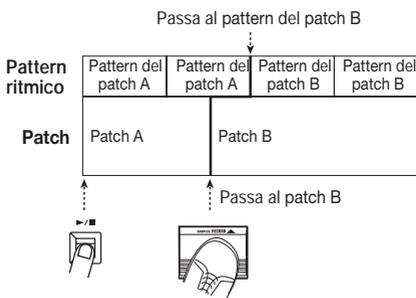
Il pattern ritmico del patch selezionato allo step 7 inizia a suonare. (Se è stato assegnato un pattern di tipo intro, il playback inizia non appena il patch viene attivato allo step 7)

9. Se necessario, usate le manopole di parametro 2 e 3 per regolare tempo e volume del pattern.

Inoltre, quando il tasto [PATCH SYNC] è ON, le manopole di parametro 2 e 3 possono essere impiegate per regolare tempo e volume di tutti i pattern. (Se volete, potete usare anche la manopola 1 per passare alla operazione manuale del pattern)

10. Attivate il patch.

Quando attivate il patch mentre sta suonando un pattern ritmico, il pattern continua a suonare fino alla fine della misura corrente e quindi passa al pattern che è stato assegnato per il nuovo patch.



Passa ad altri patch nello stesso modo.

11. Per interrompere il playback del pattern ritmico premete il tasto [▶/■].

Se al patch è assegnato un pattern di tipo finale, il pattern verrà riprodotto all'attivazione del patch, e quindi si fermerà.

12. Premete il tasto [PATCH SYNC] in modo che il LED del tasto sia spento.

Assegnazione di un campione a un patch

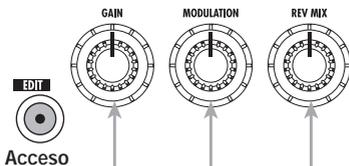
Assegnando un campione memorizzato su SmartMedia card a un patch, potete far suonare il campione ogni volta che selezionate il patch.

1. Inserite la SmartMedia card nello slot di 707II e campionate la frase o la fonte sonora che volete utilizzare.
2. Nel modo play, selezionate il patch a cui volete assegnare il campione, e quindi premete il tasto [EDIT].
3. Usate i tasti MODULE [◀]/[▶] per selezionare il modulo TOTAL.

Il parametro "PATLVL" (patch level) appare sul display.

4. Premete il tasto [EDIT] due volte.

Il tasto [EDIT] si accende di arancione. Potete ora usare le manopole di parametro 1 – 3 per controllare le seguenti funzioni.



Acceso

Manopola di parametro 1
Seleziona il numero del campione sulla SmartMedia card.

Manopola di parametro 2
Seleziona il metodo di ascolto del campione (n1, n2, P2, n4, P4).

Manopola di parametro 3
Fissa il livello di riproduzione del campione (0 – 30).



Per i dettagli sul metodo di riproduzione, ved. pag. 14.

5. Usate le manopole di parametro 1 – 3 per scegliere numero di campione, metodo di riproduzione e livello di ascolto.

Se volete controllare il campione, premete il tasto [SAMPLER] per attivare il modo sampler, e premete l'interruttore pedale [▼] per riprodurre il campione attualmente selezionato.

6. Premete il tasto [STORE/EXECUTE] per memorizzare il patch.

Assegnate altri campioni ad altri patch nello stesso modo.

7. Quando tutti i patch sono stati preparati, nel modo play selezionate un patch a cui è stato assegnato un campione.
8. Premete il tasto [SAMPLER] per attivare il modo sampler.

Per un patch in cui il pedale di espressione è assegnato a SAMPLER, potete anche premere il pedale fino in fondo per rendere attiva la funzione sampler.

9. Premete l'interruttore pedale [▼]. Il campione assegnato al patch viene suonato.
10. Usate i tasti MODULE [◀]/[▶], e gli interruttori pedale [▼]/[▲] per controllare play/stop/rewind/fast-forward.
11. Premete il tasto [SAMPLER] per disattivare il modo sampler.

Uso di SmartMedia card (modo Utility)

Una SmartMedia card inserita in 707II può tenere fino a cinque gruppi di patch e 60 campioni. Questa sezione descrive il modo utility che offre diverse funzioni riguardanti la SmartMedia card.

Elementi operativi di base nel modo Utility

Gli step per le diverse funzioni nel modo utility simili, come di seguito descritto.

1. Verificate che sia stata inserita nello slot una SmartMedia card.

Quando una SmartMedia card è inserita, il LED [SMART MEDIA] è acceso. (Per informazioni su come inserire una SmartMedia card, ved. p. 6.)

2. Nel modo play, premete il tasto [UTILITY] 707II entra nel modo utility. Sul display appare l'indicazione "LOAD".



3. Usate i tasti TYPE [▼]/[▲] per richiamare la funzione desiderata.

Il modo utility comprende le seguenti diverse funzioni.

- **LOAD (Caricamento patch)**
Carica un singolo patch memorizzato su SmartMedia card nella memoria dell'unità (gruppo USER).
- **SAVE (Salvataggio patch)**
Memorizza un singolo patch dalla memoria dell'unità (gruppo USER) su una SmartMedia card.
- **ALLOAD (Caricamento gruppo di patch)**
Carica un intero gruppo di patch memorizzato su SmartMedia card nella memoria dell'unità (gruppo USER).
- **ALSAVE (Salvataggio gruppo di patch)**
Memorizza tutti i patch del gruppo USER dalla memoria dell'unità sulla SmartMedia card.
- **P DEL (Cancellazione gruppo di patch)**
Cancella un gruppo di patch memorizzato su SmartMedia card.
- **SP DEL (Cancellazione campione)**
Cancella un campione memorizzato su SmartMedia card.
- **FORMAT**
Formatta una SmartMedia card.

4. Premete il tasto [STORE/EXECUTE].

Appare la schermata di impostazione per la funzione selezionata allo step 3.

Gli step successivi dipendono dalla funzione prescelta. Per i dettagli, ved. le rispettive sezioni.

Funzioni del modo utility

Memorizzare un singolo patch su **SmartMedia card**

Potete memorizzare un singolo patch dalla memoria interna di 707II su SmartMedia card.

1. Nel modo play, selezionate dalla memoria interna il patch che volete memorizzare sulla card.

Non è possibile memorizzare su SmartMedia card un patch a cui avete appena apportato delle modifiche. Dovete prima salvarlo nella memoria interna.

2. Attivate il modo utility e selezionate "SAVE". Quindi premete il tasto [STORE/EXECUTE].

L'indicazione "GROUP" appare ora sul display, e l'indicatore [BANK/PATCH] mostra il numero del gruppo (1 - 5) per il salvataggio. Se viene mostrato un segno "*" dopo "GROUP", in quel gruppo ci sono già patch memorizzati.

3. Usate i tasti TYPE [▼]/[▲] per scegliere il gruppo di patch (1 - 5) per il salvataggio, e quindi premete il tasto [STORE/EXECUTE].

Una SmartMedia card può contenere fino a cinque gruppi di patch (con 60 patch per gruppo). Premendo il tasto [STORE/EXECUTE] confermate la destinazione di salvataggio del gruppo. L'indicazione "SAVE" appare sul display e l'indicatore [BANK/PATCH] mostra il banco di destinazione (A - F) e il numero di patch (0 - 9).

4. Usate i tasti TYPE [▼]/[▲] e gli interruttori pedale [▼]/[▲] per selezionare il banco di memoria desiderato (A - F) e il numero di patch (0 - 9) nel gruppo di patch.

5. Premete il tasto [STORE/EXECUTE].

L'indicazione "SURE?" appare sul display.

6. Per effettuare l'operazione, premete ancora una volta il tasto [STORE/EXECUTE].

Il singolo patch viene memorizzato su SmartMedia card. Una volta completato il procedimento, l'unità ritorna nel modo play.

Se premete il tasto [CANCEL/EXIT] invece del tasto [STORE/EXECUTE], l'operazione di salvataggio viene annullata.

● NOTA ●

- Qualunque patch si trovi nella locazione di destinazione di SmartMedia card verrà sostituito. Assicuratevi di non sovrascrivere accidentalmente un patch che volete invece conservare.
- Non inserite mai né rimuovete SmartMedia card mentre è accesa l'alimentazione dell'unità. Altrimenti tutti i dati sulla card potrebbero andare perduti.
- Se il gruppo di destinazione è vuoto, tutti i patch del gruppo USER vengono memorizzati.

Caricamento di un singolo patch da SmartMedia card

Potete caricare un singolo patch da SmartMedia card alla memoria interna di 707II.

1. Nel modo play, selezionate il patch della memoria interna in cui volete caricare il patch.

2. Attivate il modo utility e selezionate "LOAD". Quindi premete il tasto [STORE/EXECUTE].

L'indicazione "GROUP" appare sul display e l'indicatore [BANK/PATCH] mostra il numero del gruppo (1 - 5) da cui effettuare il caricamento.

3. Usate i tasti TYPE [▼]/[▲] per selezionare il gruppo di patch (1 - 5) sulla SmartMedia card da cui effettuare il caricamento e quindi premete il tasto [STORE/EXECUTE].

L'indicazione "LOAD" appare sul display.

e l'indicatore [BANK/PATCH] visualizza il banco da cui caricare (A – F) e il numero di patch (0 – 9).

4. Premete il tasto [STORE/EXECUTE].

L'indicazione "SURE?" appare sul display.

5. Per effettuare l'operazione, premete ancora il tasto [STORE/EXECUTE].

Il singolo patch viene caricato dalla SmartMedia card alla memoria dell'unità. Quando il caricamento è stato completato, l'unità ritorna al modo play.

Se premete il tasto [CANCEL/EXIT] invece del tasto [STORE/EXECUTE], l'operazione di caricamento viene annullata.

● NOTA ●

- Qualunque patch presente nella locazione di destinazione verrà sostituito. Assicuratevi di non sovrascrivere accidentalmente un patch che volete tenere.
- Non inserite né rimuovete mai una SmartMedia card mentre l'alimentazione dell'unità è accesa. Altrimenti tutti i dati sulla card potrebbero andare persi.

Memorizzazione di un gruppo su SmartMedia card

Potete memorizzare un gruppo USER di 707II su SmartMedia card come gruppo di patch.

1. Nel modo utility, selezionate "ALSAVE" e premete il tasto [STORE/EXECUTE].

L'indicazione "GROUP" appare sul display e l'indicatore [BANK/PATCH] visualizza il numero del gruppo per la memorizzazione (1 – 5).

2. Usate i tasti TYPE [▼]/[▲] per scegliere il gruppo di patch (1 – 5) per la memorizzazione e quindi premete il tasto [STORE/EXECUTE].

Sul display appare l'indicazione "SURE?".

3. Per effettuare l'operazione, premete il tasto [STORE/EXECUTE] ancora una volta.

L'intero gruppo USER di 707II viene memorizzato su SmartMedia card. Quando il salvataggio è stato completato, l'unità ritorna al modo play.

Se premete il tasto [CANCEL/EXIT] invece del tasto [STORE/EXECUTE] l'operazione di salvataggio viene annullata.

● NOTA ●

Qualunque gruppo di patch salvato in precedenza su SmartMedia card in quella posizione verrà sostituito. Assicuratevi di non sovrascrivere accidentalmente un gruppo che volete invece tenere.

Caricamento di un gruppo da SmartMedia card

Potete caricare un gruppo di patch memorizzato su SmartMedia card nella memoria dell'unità.

1. Nel modo utility selezionate "ALLOAD" e premete il tasto [STORE/EXECUTE].

L'indicazione "GROUP" appare sul display e l'indicatore [BANK/PATCH] visualizza il numero del gruppo (1 – 5) per il caricamento.

2. Usate i tasti TYPE [▼]/[▲] per scegliere il gruppo di patch (1 – 5) per il caricamento, e quindi premete il tasto [STORE/EXECUTE].

L'indicazione "SURE?" appare sul display.

3. Per effettuare l'operazione, premete di nuovo il tasto [STORE/EXECUTE].

L'intero gruppo di patch selezionato viene caricato dalla SmartMedia card nel gruppo USER di 707II. Una volta completato il caricamento, l'unità ritorna al modo play.

Se premete il tasto [CANCEL/EXIT] invece del tasto [STORE/EXECUTE] l'operazione di caricamento viene annullata.

● NOTA ●

Tutti i patch attualmente memorizzati nel gruppo USER dell'unità verranno sostituiti. Assicuratevi di non sovrascrivere accidentalmente patch che volete conservare.

Cancellazione di un gruppo da **SmartMedia card**

Potete cancellare un qualunque gruppo memorizzato su SmartMedia card.

1. Nel modo **utility**, selezionate "**P DEL**" e premete il tasto **[STORE/EXECUTE]**.

L'indicazione "**GROUP**" appare sul display e l'indicatore **[BANK/PATCH]** mostra il numero del gruppo (1 – 5) per la cancellazione.

2. Usate i tasti **TYPE [▼]/[▲]** per scegliere il gruppo di patch (1 – 5) da cancellare.

3. Premete il tasto **[STORE/EXECUTE]**.

L'indicazione "**SURE?**" appare sul display.

4. Per effettuare l'operazione, premete di nuovo il tasto **[STORE/EXECUTE]**.

L'intero gruppo di patch selezionato è cancellato dalla SmartMedia card. Quando il procedimento è completato, l'unità ritorna al modo **play**.

Se premete il tasto **[CANCEL/EXIT]** invece del tasto **[STORE/EXECUTE]** l'operazione di cancellazione viene annullata.



NOTA

Un gruppo cancellato non può essere recuperato. Assicuratevi di non cancellare accidentalmente un gruppo che volete invece conservare.

Cancellazione di un campione da **SmartMedia card**

Potete cancellare un qualunque campione memorizzato su SmartMedia card mentre siete nella funzione **sampler**.



NOTA

Non servono particolari operazioni da parte dell'utente per salvare campioni su SmartMedia card. Questi vengono salvati automaticamente quando la SmartMedia card è inserita e la funzione **sampler** viene utilizzata.

1. Nel modo **utility**, selezionate "**SP DEL**" e premete il tasto **[STORE/EXECUTE]**.

L'indicazione "**SP NO**" appare sul display e l'indicatore **[BANK/PATCH]** visualizza il numero di campione (1 – 60) da cancellare.

2. Usate i tasti **TYPE [▼]/[▲]** per selezionare il campione da cancellare dalla SmartMedia card.

3. Premete il tasto **[STORE/EXECUTE]**.

Sul display appare l'indicazione "**SURE?**".

4. Per effettuare l'operazione, premete il tasto **[STORE/EXECUTE]** ancora una volta.

Il campione selezionato viene cancellato dalla SmartMedia card. Quando l'operazione è stata completata, l'unità ritorna al modo **play**.

Se premete il tasto **[CANCEL/EXIT]** invece del tasto **[STORE/EXECUTE]**, l'operazione di cancellazione viene annullata.



NOTA

Un campione cancellato non può essere recuperato. Assicuratevi di non cancellare un campione che volete tenere.

Formattazione di **SmartMedia card**

La "formattazione" è un procedimento di preparazione di un mezzo come SmartMedia card per la lettura/scrittura di dati. Prima di utilizzare una SmartMedia card nuova di zecca in 707II deve essere formattata nell'unità.

1. Nel modo **utility** selezionate "**FORMAT**" e premete il tasto **[STORE/EXECUTE]**.

L'indicazione "**EXEC?**" appare sul display.

2. Premete il tasto **[STORE/EXECUTE]** ancora una volta.

L'indicazione "**SURE?**" appare sul display.

3. Per effettuare l'operazione, premete ancora il tasto [STORE/EXECUTE].

Il processo di formattazione ha inizio. Una volta completato, l'unità ritorna nel modo play.

Se premete il tasto [CANCEL/EXIT] invece del tasto [STORE/EXECUTE] l'operazione di formattazione viene annullata.



La formattazione cancella tutti i dati eventualmente presenti su SmartMedia card. Assicuratevi di non formattare accidentalmente una card contenente già dei dati che volete conservare.

Messaggi di errore **SmartMedia card**

Quando usate una SmartMedia card, può comparire uno dei seguenti messaggi di errore, il cui significato viene spiegato qui di seguito.

- **Il LED [SMART MEDIA] non si accende**
Potrebbe essere stata inserita una SmartMedia card con capacità inferiore a 8 MB.

- **ERROR**
 - La card è stata rimossa o inserita (durante l'operazione di campionamento).
 - La card è stata rimossa (nel modo utility).
- **WP ERR**

Un sigillo di protezione in scrittura è presente sulla SmartMedia card. Serve a evitare la scrittura della card.
- **FULL**

Non c'è abbastanza capacità libera sulla SmartMedia card.
- **NODATA**
 - Non sono presenti dati relativi a campioni (durante l'operazione sampler).
 - Non sono presenti dati di patch o campioni (nel modo utility).
- **NO USR**

Il caricamento non può essere eseguito, perché la destinazione di caricamento non è un gruppo USER (nel modo utility).
- **NO CARD**

La SmartMedia card non è inserita.
- **CD ERR**

La card è difettosa, non inserita correttamente, o non appropriatamente formattata.

Funzioni **All Initialize/Factory Recall**

I patch nel gruppo USER possono essere riportati alla condizione originaria in qualunque momento, anche se sono stati modificati.

La funzione All Initialize riporta tutti i patch del gruppo USER alla condizione di default. Factory Recall può essere usato invece per riportare solo specifici patch del gruppo USER alle impostazioni di default.

1. Accendete l'alimentazione di 707II mentre premete il tasto [STORE/EXECUTE].

L'indicazione "ALINIT" appare sul display.

- Per effettuare All Initialize, procedete allo step 2.
- Per effettuare Factory Recall, usate i tasti TYPE [▼]/[▲] e gli interruttori [▼]/[▲] per selezionare il patch che volete riportare alla condizione di default di fabbrica. (Il numero di banco e di patch vengono mostrati sull'indicatore [BANK/PATCH])

2. Premete il tasto [STORE/EXECUTE] ancora una volta.

L'operazione All Initialize o Factory Recall viene effettuata. Se è stata effettuata l'operazione All Initialize l'unità torna automaticamente al modo play.

Il contenuto dei patch memorizzati dall'utente andranno persi quando viene ristabilito il default. Per annullare All Initialize/Factory Recall, premete il tasto [CANCEL/EXIT] prima dello step 2.

Tipi di effetto e parametri

In questa sezione, vengono spiegati tutti i tipi di effetti e i parametri dei moduli di 707II.

 Questo simbolo indica un parametro assegnato al pedale di espressione e che è quindi modificabile col pedale (→ p. 23). I simboli  -  indicano i parametri che possono essere controllati dalle manopole di parametro 1 - 3 nel modo play.

Modulo **BOOSTER**

Questo modulo amplifica il segnale in ingresso. La quantità di "botta" può essere impostata Low/bassa (1) o High/alta (2).

TYPE 1 BOOSTER

Parametro 1 GAIN 1, 2
Seleziona l'impostazione "boost".

Modulo **ISOLATOR/COMP (Isolatore/Compressore)**

L'isolator consente il taglio o l'enfasi di una particolare banda di frequenze. Il compressore serve a ridurre livelli di segnale eccessivi.

TYPE 1 COMP (Compressore)

Compressore universale che controlla l'attacco su due stadi diversi.

Parametro 1 ATTACK(FAST/SLOW) FS, SL

Regola l'intervallo di tempo fra l'inizio del segnale e l'attacco della compressione.

Parametro 2 SENS 0 - 10

Regola la sensibilità del compressore.

Parametro 3 LEVEL 1 - 8

Regola il livello del segnale dopo il passaggio dal modulo.

TYPE 2 ISOLTR (Isolatore)

Isolatore che consente di tagliare o enfatizzare una banda particolare. Ci sono due pagine di parametri. Usate il tasto [EDIT] per scorrere le pagine.

■ PAGE 1

Parametro 1 HIGH OFF, -12 - 12

Regola il mix delle frequenze alte.

Parametro 2 MID OFF, -12 - 12

Regola il mix delle frequenze medie.

Parametro 3 LOW OFF, -12 - 12

Regola il mix delle frequenze basse.

■ PAGE 2

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

Regola la frequenza crossover per le basse e medie frequenze.

Parametro 2 FREQ H 5 - 8,0, 0,0

Regola la frequenza crossover per le medie e alte frequenze.

Parametro 3 LEVEL 1 - 8

Regola il livello del segnale dopo il passaggio dal modulo.

Modulo **DRIVE**

Questo modulo comprende 30 tipi di effetti di distorsione e di simulatori acustici. La manopola [DRIVE] consente di scegliere l'amplificatore o il tipo di effetto e il tasto [DRIVE VARIATION] permette di scegliere il tono o la variazione di distorsione.

TYPE 1 FDR

CLASSIC FD BLU

Classico suono blues di ampli valvolare built-in

STANDARD FD CLN

Suono clean di ampli valvolare built-in

MODERN FD DRV

Suono drive di ampli valvolare built-in

TYPE 2 MS

CLASSIC MS OLD

Suono vecchio stile di ampli stack British valvolare

STANDARD MS CRU

Suono crunch di ampli stack British valvolare

MODERN MS DRV

Suono drive di ampli stack British valvolare

TYPE 3 BG

CLASSIC BG OLD

Suono vecchio stile di un ampli combo valvolare con midrange vivace

STANDARD BG DRV

Suono drive di ampli stack valvolare con midrange vivace

MODERN BG MTL

Suono metal di ampli stack valvolare con midrange vivace

TYPE 4 CLEAN

CLASSIC VX CRU

Suono crunch vecchio stile

STANDARD JAZZ C

Suono clean e bright di ampli combo

MODERN MACH

Suono caldo e potente di ampli combo

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

Suono di preampli valvolare high-gain

STANDARD PV DRV

Suono di ampli stack valvolare per heavy metal

MODERN SL DRV

Suono di ampli stack valvolare caldo e moderno

TYPE 6 ZOOM (Effetti originali ZOOM)**CLASSIC 9002**

L'originale suono 9002 di ZOOM

STANDARD Z LEAD

Il tradizionale ricco suono solista di ZOOM

MODERN Z PWR

L'originale suono potente di ampli ZOOM

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

Suono dry di overdrive

STANDARD OD

Suono overdrive con carattere di cabinet

MODERN PD 1

Suono overdrive con ampio campo di applicazione, da booster a forte distorsione

TYPE 8 DIST**CLASSIC V-DIST**

Caratteristico suono dry distorto

STANDARD TB DST

Suono distorto con segnale spinto all'estremo

MODERN HP DST

Suono di distorsione estrema

* I parametri per i TYPE 1 - 8 sono gli stessi.

Parametro 1 GAIN  1 - 30

Regola l'intensità della distorsione.

Parametro 2 TONE 0 - 10

Regola il tono.

Parametro 3 LEVEL 1 - 8

Regola il livello del segnale dopo aver passato il modulo.

TYPE 9 FUZZ**CLASSIC WILDFZ**

Older-style, high-gain aggressive fuzz sound

STANDARD FUZZ

Suono fuzz standard in stile anni Sessanta

MODERN UF 1

Suono fuzz originale di ZOOM con controllo di oscillazione

* Con questo tipo, l'azione del parametro 2 è diverso per WILDFZ/FUZZ e UF 1.

Parametro 1 GAIN  1 - 30

Regola l'intensità della distorsione.

Parametro 2 (WILDFZ/FUZZ) TONE 0 - 10

Regola il tono.

Parametro 2 (UF1)  RESO 0 - 10

Regola il carattere del suono.

Parametro 3 LEVEL 1 - 8

Regola il livello del segnale dopo aver passato il modulo.

TYPE 10 METAL**CLASSIC MTZ**

Tradizionale suono in stile metal con midrange prominente

STANDARD METAL

Originale suono metal di ZOOM con spinta sul range basso e sul range alto

MODERN MT 7TH

Suono metal per chitarra 7-string

Parametro 1 GAIN  1 - 30

Regola l'intensità della distorsione.

Parametro 2 TONE 0 - 10

Regola il tono.

Parametro 3 LEVEL 1 - 8

Regola il livello del segnale dopo aver passato il modulo.

TYPE 11 ACOUSTIC (Simulatore acustico)**CLASSIC AC FAT**

Cambia il suono di una chitarra elettrica in quello di una chitarra acustica. Il tasto [DRIVE VARIATION] abilita il tono (fat, standard, bright).

STANDARD AC STD**MODERN AC BRI****Parametro 1** TOP  1 - 10
Regola il suono caratteristico delle corde di una chitarra acustica.**Parametro 2** BODY 1 - 10

Regola la risonanza del corpo.

Parametro 3 LEVEL 1 - 8

Regola il livello del segnale dopo aver passato il modulo.

Modulo EQ (Equalizzatore)

Questo è un equalizzatore a 4 bande. Ci sono due pagine di parametri. Usate il tasto [EDIT] per scorrere le pagine.

■ PAGE 1**Parametro 1** PRESEN -12 - 12

Regola taglio/enfasi nell'alto range (frequenza centrale 8 kHz).

Parametro 2 HIGH -12 - 12

Regola taglio/enfasi nel range medio-alto (frequenza centrale 3.125 kHz).

Parametro 3 MIDDLE -12 - 12

Regola taglio/enfasi nel midrange (frequenza centrale 800 Hz).

■ PAGE 2**Parametro 1** LOW F 1, 2

Sceglie la frequenza centrale per il basso range. 1 = 63 Hz, 2 = 125 Hz.

Parametro 2 **LOW G** -12 - 12
Regola taglio/enfasi nel basso range selezionato con LOW F.

Parametro 3 **LEVEL** 1 - 8
Regola il livello del segnale dopo aver passato il modulo.

Modulo **ZNR/D GATE** (Riduzione rumore **ZOOM/D Gate**)

Questo modulo serve a tagliare il rumore nelle pause del suono. Offre una scelta di riduzione rumore che abbassa solo il rumore e un noise gate che abbassa completamente il suono.

TYPE 1 **ZNR (ZOOM Noise Reduction)**

L'originale riduzione rumore sviluppata da ZOOM taglia il rumore nelle pause dell'esecuzione senza pregiudicare la qualità sonora.

TYPE 2 **D GATE**

Tipo di noise gate vintage con particolari caratteristiche di chiusura.

Parametro 1 1 - 8
Regola la sensibilità. Fissa il valore per la riduzione di rumore massima senza produrre un taglio innaturale del suono dello strumento.

Modulo **CABINET**

Simula il suono di uno speaker cabinet.

TYPE 1 **BOX**

Simula un piccolo amp cabinet.

TYPE 2 **Z BOX (ZOOM Box)**

Simula un cabinet con il carattere dell'originale suono ZOOM.

TYPE 3 **BR CMB (Bright Combo)**

Simula un amp cabinet combo bright.

TYPE 4 **CMB (Combo)**

Simula un amp cabinet combo convenzionale.

TYPE 5 **CMB+EV (Combo + EV)**

Simula un EV speaker in un amp cabinet combo.

TYPE 6 **STK (Stack)**

Simula un amp cabinet stack.

TYPE 7 **STK+EV (Stack + EV)**

Simula un EV speaker in un amp cabinet stack.

* I parametri dei TYPE 1 - 7 sono gli stessi.

Parametro 1 **DEPTH** 0 - 10
Regola l'intensità dell'effetto cabinet.

Modulo **MODULATION**

Questo modulo contiene tipi di effetti di modulazione come chorus e flanger, effetti che modificano drasticamente il suono come wow, filtri e modulatore ad anello, ed effetti che alterano l'intonazione del suono come pitch shift e vibrato.

TYPE 1 **CHORUS**

Aggiunge vibrazione e spaziosità al suono.

Parametro 1 **DEPTH** 0 - 10

Regola l'intensità della modulazione.

Parametro 2 **RATE** 1 - 30

Regola la velocità della modulazione.

Parametro 3 **MIX**   0 - 30

Regola il bilanciamento di mix fra suono diretto ed effetto.

TYPE 2 **V-CHO (Vintage Chorus)**

Simula il caldo suono di un effetto vintage.

Parametro 1 **DEPTH** 0 - 10

Regola l'intensità della modulazione.

Parametro 2 **RATE**  1 - 30

Regola la velocità della modulazione.

Parametro 3 **MIX**  0 - 30

Regola il bilanciamento di mix fra suono diretto ed effetto.

TYPE 3 **FLANGE (Flanger)**

Produce un suono unico, ondeggiante.

Parametro 1 **DEPTH** 0 - 10

Regola l'intensità della modulazione.

Parametro 2 **RATE**   1 - 30

Regola la velocità della modulazione.

Parametro 3 **FB** -10 - 10

Regola il rapporto di feedback. Maggiore il valore in senso positivo o negativo, più forte sarà la caratteristica sonora.

TYPE 4 **PHASE (Phaser)**

Produce un suono sfasato.

Parametro 1 **POSI** AF, bF

Sceglie il punto di collegamento del modulo MOD.

• AF: Dopo il modulo CABINET

• bF: Prima del modulo DRIVE

Parametro 2 **RATE**  1 - 30

Regola la velocità della modulazione.

Parameter 3 COLOR  1-4
Sceglie il carattere del suono.

TYPE 5 TREMOL (Tremolo)

Varia periodicamente il livello del suono.

Parametro 1 DEPTH 0-10
Regola l'intensità della modulazione.

Parametro 2 RATE   1-30
Regola la velocità della modulazione.

Parametro 3 CLIP 0-10
Regola il taglio di forma d'onda della modulazione. Valori più ampi producono una modulazione più intensa.

TYPE 6 A-PAN (Auto-Pan)

Questo effetto di stereo panning sposta periodicamente il suono avanti e indietro da sinistra a destra quando vengono usati due amplificatori. Usando un solo amplificatore, si ottiene un effetto di tremolo.

Parametro 1 WIDTH 0-10
Regola l'ampiezza dell'effetto

Parametro 2 RATE   1-30
Regola la velocità della modulazione.

Parametro 3 CLIP 0-10
Regola il taglio di forma d'onda della modulazione. Valori più ampi producono una modulazione più intensa.

TYPE 7 A-WAH (Auto Wah)

Questo effetto produce un suono wah dinamico che dipende dall'intensità del pizzicato.

Parametro 1 POSI AF, bF
Seleziona il punto di collegamento del modulo MOD.

- AF: Dopo il modulo CABINET
- bF: Prima del modulo DRIVE

Parametro 2 RESO 1-10
regola l'intensità dell'effetto wah.

Parametro 3 SENS   -10 - -1, 1-10
Regola la sensibilità. Valori negativi producono un wah discendente.

TYPE 8 P-WAH (Pedale Wah)

Vi permette di controllare il wah col pedale di espressione.

Parametro 1 POSI AF, bF
Seleziona il punto di collegamento del modulo MOD.

- AF: Dopo il modulo CABINET
- bF: Prima del modulo DRIVE

Parametro 2 FREQ  1-10
Regola la frequenza centrale dell'effetto wah.

Parametro 3 DIRMIX  0-10
Regola il mix del suono diretto.

TYPE 9 STEP

Si tratta di uno speciale effetto con un filtro a gradini.

Parametro 1 DEPTH 0-10
Regola l'intensità della modulazione.

Parametro 2 RATE   1-30
Regola la velocità della modulazione.

Parametro 3 RESO 0-10
Regola l'intensità dell'effetto wah.

TYPE 10 PITCH (Pitch Shifter)

Questo è un variatore d'intonazione con un range di 2 ottave verso l'alto e un'ottava verso il basso.

Parameter 1 SHIFT  -12 - 1, dt, 1-12, 24

Fissa la quantità di variazione. L'impostazione "dt" produce un effetto di detune.

Parametro 2 TONE 0-10
Regola il tono dell'effetto.

Parametro 3 BAL  0-30
Regola il bilanciamento fra il suono diretto e quello dell'effetto. Valori maggiori enfatizzano il suono con effetto.

TYPE 11 P-PIT (Pedal Pitch)

Questo effetto permette di variare l'intonazione in tempo reale, utilizzando il pedale di espressione.

Parametro 1 TYPE  1-16

Seleziona il tipo di intonazione del pedale. A seconda del tipo, l'intonazione differisce quando si abbassa il piede sul pedale o lo si solleva.

		 Valore minimo del pedale	 Valore massimo del pedale
P-PIT TYPE	1	-100 cent	Solo suono originale
	2	Solo suono originale	-100 cent
	3	DOUBLING	Detune + DRY
	4	Detune + DRY	DOUBLING
	5	0 cent	+1 ottava
	6	+1 ottava	0 cent
	7	0 cent	-2 ottave
	8	-2 ottave	0 cent
	9	-1 ottava + DRY	+1 ottava + DRY
	10	+1 ottava + DRY	-1 ottava + DRY
	11	-700 cent + DRY	500 cent + DRY
	12	500 cent + DRY	-700 cent + DRY
	13	-∞ (0 Hz) + DRY	+1 ottava
	14	+1 ottava	-∞ (0 Hz) + DRY
	15	-∞ (0 Hz) + DRY	+1 ottava + DRY
	16	+1 ottava + DRY	-∞ (0 Hz) + DRY

Parametro 2 TONE 0-10
Regola il tono dell'effetto.

TYPE 12 RING M (Modulatore ad anello)

Produce un suono metallico.

Parametro 1 POSI AF, bF
Seleziona il punto di collegamento del modulo MOD.

- AF: Dopo il modulo CABINET
- bF: Prima del modulo DRIVE

Parametro 2 RATE  1-30
Fissa la frequenza per l'effetto di modulazione ad anello. Il suono cambia a seconda della frequenza impostata.

Parametro 3 BAL  0-30
Regola il bilanciamento fra suono diretto e con l'effetto.

TYPE 13 SLOW-A (Attacco lento)

Questo effetto crea automaticamente un suono di "violino che suona".

Parametro 1 POSI AF, bF
Seleziona il punto di collegamento del modulo MOD.

- AF: Dopo il modulo CABINET
- bF: Prima del modulo DRIVE

Parametro 2 TIME   1-30
Regola la velocità dell'attacco.

Parametro 3 CURVE 1-10
Regola la curva d'attacco.

TYPE 14 FILTER

Questo effetto segue l'azione di pizzicato e controlla l'apertura del filtro di conseguenza.

Parametro 1 POSI AF, bF

Seleziona il punto di collegamento di modulo MOD.

- AF: Dopo il modulo CABINET
- bF: Prima del modulo DRIVE

Parametro 2 TIME  1 - 30

Regola la velocità di attacco del filtro.

Parametro 3 RANGE 1 - 10

Imposta il range regolabile del filtro.

TYPE 15 DELAY

Effetto di delay con un tempo di ritardo fino a 500 ms.

Parametro 1 TIME 1 - 50

Regola il tempo di ritardo in step di 10 ms.

Parametro 2 FB 0 - 10

Regola il numero di cicli di ripetizione (feedback) per il suono con delay.

Parametro 3 MIX  0 - 30

Regola il livello dell'effetto.

TYPE 16 ECHO

Lungo effetto di delay (fino a 2 secondi) con suono caldo.

Parametro 1 TIME  1 - 50

Regola il tempo di delay in step di 10 ms fino a 1 secondo e in step di 100 ms fino a 2 secondi.

Parametro 2 FB 0 - 10

Regola il feedback per il suono con delay.

Parametro 3 MIX  0 - 30

Regola il livello dell'effetto.

TYPE 17 T-TRIP (Time Trip)

Questo effetto di delay varia il tempo di ritardo a seconda dell'intensità del pizzicato.

Parametro 1 SENS  1 - 50

Regola la sensibilità dell'effetto.

Parametro 2 FB -10 - 10

Regola il numero di cicli di ripetizione (feedback) per il suono con delay.

Parametro 3 BAL 0 - 30

Regola il bilanciamento fra suono diretto e con l'effetto.

TYPE 18 TRMCHO (Tremolo + Chorus)

Effetto combinato di chorus e tremolo.

Parametro 1 TRMRAT  1 - 30

Regola la velocità del tremolo.

Parametro 2 CHORAT 1 - 30

Regola la velocità di modulazione dell'effetto chorus.

Parametro 3 CHOMIX  0 - 30

Regola il mix del suono chorus.

TYPE 19 RINVIB (Modul. ad anello + Vibrato)

Effetto combinato di ring modulator ed effetto di vibrato.

Parametro 1 RINRAT 1 - 30

Regola la frequenza dell'effetto di ring modulator.

Parametro 2 VIBRAT  1 - 30

Regola la velocità dell'effetto di vibrato.

Parametro 3 VIBDEP  0 - 10

Regola la profondità dell'effetto di vibrato.

TYPE 20 VIBE (Vibrato)

Effetto di vibrato automatico.

Parametro 1 DEPTH 0 - 10

Regola la profondità dell'effetto.

Parametro 2 RATE  1 - 30

Regola la velocità dell'effetto.

Parametro 3 BAL  0 - 30

Regola il bilanciamento fra suono diretto e con l'effetto.

Modulo DLY/REV (Delay/Riverbero)

Questo modulo comprende diversi effetti di spazializzazione inclusi delay e riverberi.

TYPE 1 HALL (Riverbero Hall)

Questo effetto di riverbero simula l'acustica di una sala da concerto.

TYPE 2 ROOM (Riverbero Room)

Questo effetto di riverbero simula l'acustica di una stanza.

TYPE 3 SPRING (Riverbero a molla)

Questo effetto di riverbero simula un riverbero del tipo a molla.

* I parametri per i TYPE 1 - 3 sono gli stessi.

Parametro 1 TIME 1 - 30

Regola la durata del riverbero (reverb time).

Parametro 2 TONE 0 - 10

Regola il tono dell'effetto.

Parametro 3 MIX  0 - 30

Regola il mix del suono riverberato.

TYPE 4 MN-DLY (Delay mono)

Questo è un effetto delay monofonico con durata fino a 1.5 secondi.

TYPE 5 PP-DLY (Delay a Ping-Pong)

Quando vengono usati due amplificatori, questo serve come effetto delay a ping-pong con durata fino a 1.5 secondi. Quando si usa un solo amplificatore, si ha un delay mono.

* I parametri per i TYPE 4 e 5 sono gli stessi.

Parametro 1 TIME 1 - 99, 1.0 - 1.5

Regola il tempo di delay da 10 ms a 990 ms in step di 10 ms (1 - 99), e più di 1 secondo in step di 100 ms (1.0 - 1.5).

Parametro 2 FB 0 - 10
Regola il feedback per il suono di delay.

Parametro 3 MIX  0 - 30
Regola il livello del delay.

TYPE 6 DLYHAL (Delay + Riverbero Hall)

Si tratta di un effetto combinato di delay e riverbero hall.

TYPE 7 DLYROM (Delay + Riverbero Room)

Si tratta di un effetto combinato di delay e riverbero room.

* I parametri per DLYHAL e DLYROM sono gli stessi.

Parametro 1 DLYTIM 1 - 50
Regola il tempo di delay in step di 10 ms.

Parametro 2 DLYMIX  0 - 15
Regola il mix del suono di delay.

Parametro 3 REVMIX  0 - 15
Regola il mix del suono di riverbero.

TYPE 8 HLDDLY (Hold Delay)

Questo è un effetto di hold delay che permette di registrare una frase fino a 2 secondi durante un'esecuzione e farla suonare ripetutamente.

Quando è selezionato "Mn" (Manuale) ed è premuto l'interruttore pedale, la registrazione prosegue fino a quando l'interruttore non viene premuto di nuovo o per 2 secondi.

Parametro 1 TIME 1 - 99, 1.0 - 2.0, Mn

Regola il tempo di registrazione da 10 ms a 990 ms in step di 10-ms (1 - 99) e da 1.0 a 2.0 secondi in step di 100-ms (1.0 - 2.0). Quando è selezionato "Mn" (Manuale) la registrazione prosegue fino a quando l'interruttore non viene premuto di nuovo o per 2 secondi.

Parametro 2 MODE nL, So, rS
Seleziona il modo playback per la frase registrata.

- nL (Normal): normale senso di riproduzione
- So (Sound-on-sound): la registrazione viene riprodotta ripetutamente per creare sovrapposizioni.
- rS (Reverse): senso di riproduzione invertito.

Parametro 3 MIX 0 - 30
Regola il mix del suono con effetto.

Modulo TOTAL

Il modulo TOTAL non è un modulo effetti indipendente. Serve invece a fissare i parametri che riguardano tutti i patch dell'intero 707II. Ci sono tre pagine di parametri. Usate il tasto [EDIT] per scorrere le pagine.

■ PAGE 1

Parametro 1 PATLVL 1 - 30

Fissa il livello finale del patch. Un'impostazione di 25 significa eguale livello dei segnali in ingresso e in uscita.

Parametro 2 Specifica la posizione d'ingresso.

Parametro 3 Selezione un carattere.

La manopole di parametro 2 e 3 permettono l'immissione o la modifica del nome di un patch. La 2 specifica la posizione del carattere immesso e la 3 il carattere alfanumerico da immettere in quella posizione.

[Space]	'	<	>	✖	+	-	/	0	1	2	3	4
[Space]	'	()	*	+	-	/	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 1

Parametro 1 PTN Pattern name

Seleziona il pattern ritmico da assegnare a un patch. Per dettagli su come assegnare pattern ritmici a un patch, ved. pag. 26.

Parametro 2 PDLMIN 0 - 10

Fissa il minimo valore di parametro per il pedale di espressione completamente sollevato.

Parametro 3 PDLMAX 0 - 10

Fissa il massimo valore di parametro per il pedale di espressione completamente abbassato. Per dettagli su come impostare il range del pedale per ciascun patch, ved. pag. 23.

■ PAGE 3

Parametro 1 SP NO 1 - 60

Seleziona un campione da assegnare a un patch. Per dettagli su come assegnare un campione a un patch, ved. pag. 27.

Parametro 2 SPMODE n1, n2, P2, n4, P4

Seleziona il modo di riprodurre un campione, come segue:

- n1 Normale velocità di playback
- n2 Playback a metà tempo, metà pitch
- P2 Playback a metà tempo, pitch normale
- n4 Playback a un quarto di tempo, un quarto di pitch
- P4 Playback a un quarto di tempo, pitch normale

Parametro 3 SP LVL 0 - 30

Regola il livello di riproduzione del campione.

Soluzione dei problemi

■ Nessun suono o volume molto basso

- L'adattatore AC è collegato, e l'interruttore dell'alimentazione su ON?
Fate e rif. a "Collegamenti" di pag. 7 e quindi mettete l'interruttore power su on.
- La presa [INPUT] e la presa [OUTPUT/PHONES] sono collegate correttamente a strumento e amplificatore?
Fate rif. a "Collegamenti" di pag. 7 e ristabilite i collegamenti corretti. Controllate le impostazioni di volume sia di strumento che di amplificatore.
- Il cavo schermato è difettoso?
Provate a sostituire il cavo.
- 707II è nella condizione di "mute"?
Togliete la commutazione in "mute".
- La manopola [OUTPUT] è abbassata?
Spostatela la manopola su una posizione idonea.
- Il pedale di espressione è alzato?
Per alcuni patch, il pedale di espressione controlla il volume. Mettetelo su una posizione idonea.

■ Non si riesce a registrare dalla presa [AUX IN]

L' "input source" è impostata su "GT"? Mettetela su "AUX".

■ Il suono è distorto in modo innaturale?

- Regolate parametri di livello e di gain dei moduli.
- Mettete BOOSTER o COMP/ISOLATOR su OFF.
- Quando si usa una chitarra con uscita molto alta insieme a tali effetti, può prodursi una distorsione indesiderata a seconda del tipo di effetto del modulo DRIVE.

■ Alti livelli di rumore

- Regolate il parametro ZNR. Se il problema persiste, provate a ridurre il GAIN.
- Se sono utilizzati i moduli BOOSTER o COMP/ISOLATOR, abbassate il parametro GAIN del modulo DRIVE.

■ Non si riesce a suonare un pattern ritmico o il volume è molto basso

- Il volume del ritmo è su un valore basso?
Regolate la manopola di parametro 3 per un volume idoneo.

■ La funzione on/off del pedale di espressione non funziona come dovrebbe.

- Provate a seguire la procedura descritta in "Regolazione del pedale di espressione" a pag. 25.

■ Non si riesce a usare la SmartMedia card

- Il LED [SMART MEDIA] è acceso?
Spegnete l'unità e controllate se la SmartMedia card è stata inserita nel modo appropriato.
- State usando la SmartMedia card giusta?
707II può utilizzare SmartMedia card con capacità da 16 a 128 MB (per 3.3V).
- La SmartMedia card è stata formattata?
Assicuratevi di formattare la SmartMedia card in 707II prima di usarla, come descritto a pag. 31.

Specifiche tecniche

◆ Programmi Effetti	74 tipi diversi	◆ Output	Uscite Line/Headphone Combine Standard stereo phone jack
◆ Modules Effetti	6 moduli + amp simulator + ZNR		
◆ Funzioni Sampler	6 sec. massimo di registrazione (senza SmartMedia) 16-bit lineari in record/playback (i moduli MOD e REV sono temporaneamente disattivati quando il Sampler è attivo)	◆ Display	(livello massimo output = +3 dBm con carico di impedenza in uscita di 10 kilohms o maggiore) LED: 6-posizioni alfanumeriche display LED: 2-posizioni e 7-segmenti
◆ Patch Memory	USER: 6 banks x 10 = 60 (riscrivibili e salvabili) PRESET: 6 banks x 10 = 60 Totale 120 patches	◆ Alimentazione	adattatore AC (Opzionale) 9 V DC, meno centrale 300 mA (ZOOM AD-0006) Batterie: IEC R6 (tipo AA) x 4 funzionamento continuo. max. 11 ore (con batterie alcaline)
◆ Frequenza Sampling	31.25 kHz	◆ Dimensioni	249 mm (L) x 195 mm (P) x 57 mm (A)
◆ Conversione A/D	20-bit, 64-times oversampling	◆ Peso	860 g (senza batterie)
◆ Conversione D/A	20-bit, 8-times oversampling		
◆ Input	input Chitarra: standard mono phone jack (livello input nominale -20 dBm, impedenza input 470 kilohms) AUX IN: mini stereo phone jack (livello input nominale -20 dBm, impedenza input 20 kilohms)		

* 0 dBm = 0.775 Vrms

* Design e specifiche possono cambiare senza obbligo di preavviso.

Elenco dei patch

BANK A DEMO

Patch	NAME		PEDAL
0	POWER	Potente suono distorto	VOLUME
1	NUANCE	Suono overdrive ottimo per fingerpicking	SPRING
2	FATCLN	Suono fat clean	GAIN
3	BARK	Suono high-gain per hard rock	CHORUS
4	PEDWAH	Selvaggio sound per pedale	WAH
5	HYPER	Suono liscio, trasparente	PITCH
6	OVERDR	Affascinante suono overdrive	GAIN
7	BOOTS	Suono forte tipo octaver	GAIN
8	CLNWAH	Suono wah clean	WAH
9	U-FUZZ	Suono fuzz compatto ZOOM	RESO

BANK d LINE

Patch	NAME		PEDAL
0	L-DRV	Suono distorto multiuso	GAIN
1	D-FEEL	Suono overdrive di linea	SPRING
2	ACOUS	Suono acustico di linea	HALL
3	L-FUNK	Suono funky di linea	PHASE
4	AUTO-W	Suono auto wah di linea	VOLUME
5	9002LD	Suono ZOOM di linea	PP-DLY
6	BOX	Suono cabinet di linea	GAIN
7	JC CHO	Suono di linea combo bright	V-CHO
8	L-FUZY	Suono fuzz di linea	ECHO
9	L-BLUE	Suono blues di linea	GAIN

BANK b COMPACT/PRE

Patch	NAME		PEDAL
0	MP 1	Suono preamp Vintage high-gain	VOLUME
1	TS	Suono Dry overdrive	ROOM
2	PD 1	Suono ZOOM PD-01	GAIN
3	FZFACE	Suono fuzz Vintage	HALL
4	JMP	Suono preamp Modern high-gain	VOLUME
5	MTZONE	Suono effetto Compact per metal	HALL
6	SD+CE	Suono effetto compact Vintage	V-CHO
7	ANADLY	Suono delay tipo Analog	SPRING
8	TURBO	Suono Turbo boost distortion	VOLUME
9	OLDVIB	Nostalgic VIB tone	VIBE

BANK E ARTIST

Patch	NAME		PEDAL
0	GARYBD	Suono solista stile ballad Gary	MN-DLY
1	BEAT	Suono crunch tipo Mersey beat	GAIN
2	PAT-M	Simulazione di suono Metheney	DLYHAL
3	VAI PT	Suono pitch stile Vai	PITCH
4	ARM	Suoni di pedale per solo	WAH
5	VHALEN	Solo Heavy & d'accompagnamento	VOLUME
6	CATS	Suono crunch Rockabilly	CHORUS
7	FUSION	Suono clean fusion	DLYHAL
8	SWEEP	Suono Sweep	SPRING
9	12STR	Suono di acustica 12 corde	HALL

BANK C MULTI/SFX

Patch	NAME		PEDAL
0	ZLEAD	Il suono solista definitivo	VOLUME
1	FLANG	Suono Solid clean flanging	FLANGE
2	HVYCMP	Suono a compressione compatta	DLYROM
3	VIOLIN	Grande per suoni di volume	GAIN
4	JET	Suono standard jet	FLANGE
5	TALK	Fate parlare il midrange	T-TRIP
6	WIND	Rumore effetto vento	RING-M
7	REVERS	Suono di chitarra reverse stile Retro	FILTER
8	TRILL	Intrigante suono spaventoso	T-TRIP
9	STEP	ZOOM suono step originale	VOLUME

BANK F MODELING

Patch	NAME		PEDAL
0	MS9000	Suono drive Majestic stack	VOLUME
1	USBLUS	Suono American blues	SPRING
2	FD TWN	Suono ampli U.S. clean combo	VOLUME
3	MARK	Suono ampli serie Mark combo	GAIN
4	SLDN	Suono ampli Heavy rock	GAIN
5	AMPDRV	Suono ampli Fat	VOLUME
6	MS OLD	Suono Vintage MS	VOLUME
7	MACDRV	Suono Modern clean crunch	GAIN
8	PV PWR	Suono American hard rock	VOLUME
9	MT 7TH	Suono 7-string guitar heavy metal	PITCH



ZOOM CORPORATION

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

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

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