

ZFX STACK PACKAGE / ZFX CONTROL PACKAGE

ZFX Plug-in

Manuale operativo



ZOOM

©ZOOM Corporation

La riproduzione di questo manuale, in tutto o in parte, con ogni mezzo, è proibita.

Licenza Software

Zoom Corporation garantisce il diritto all'utilizzo di ZFX Plug-in, a patto che l'utente accetti le condizioni elencate sotto.

L'utilizzo del software è considerato accettazione delle suddette condizioni.

- Zoom Corporation detiene il copyright del software e della documentazione che lo accompagna, e di tutti i diritti da questo derivati. Tutti i diritti sono di Zoom Corporation.
- Ridistribuzione, vendita, prestito, noleggio, alterazione non autorizzata, o reverse engineering del software sono proibiti.
- Il software non può essere usato a scopi che infrangano il copyright detenuto da terzi. Zoom Corporation non si assume responsabilità per i casi in cui il software dovesse essere usato a tali scopi.
- Zoom Corporation non si assume responsabilità per danni o reclami da parte di terzi, derivanti dall'utilizzo del software, sia direttamente che indirettamente. Se i contenuti di un hard disk vanno persi a causa dell'utilizzo del software, Zoom Corporation non accetterà reclami inerenti il recupero o la preservazione di detti contenuti.
- Le caratteristiche e le specifiche del software e i contenuti della documentazione possono subire variazioni, senza obbligo di preavviso.

※Microsoft, Windows XP, e Windows Vista sono marchi registrati di Microsoft Corporation in U.S.A. e altre nazioni.

※Intel e Pentium sono marchi registrati di Intel Corporation.

※AMD e Athlon sono marchi registrati di Advanced Micro Devices Inc.

※VST PlugIn Interface Technology di Steinberg Media Technologies GmbH.

※Steinberg, Cubase e VST sono marchi registrati di Steinberg Media Technologies GmbH.

※Adobe e Adobe Acrobat sono marchi registrati di Adobe Systems Incorporated.

※MIDI è marchio registrato di Association of Musical Electronics Industry (AMEI).

※Tutti gli altri marchi registrati, nomi dei prodotti, e delle compagnie, menzionati in questa documentazione sono di proprietà dei rispettivi detentori.

※Tutti i marchi e i marchi registrati menzionati in questo manuale sono a mero scopo identificativo, e non intendono infrangere il copyright dei rispettivi proprietari.

Indice

Introduzione	005
Caratteristiche dell'interfaccia audio USB S2t /interfaccia audio USB C5.1t	005
Caratteristiche di ZFX Plug-in	006
Controlli e funzioni di ZFX Plug-in	007
Guida rapida	008
Startup	008
Selezionare la fonte in ingresso	009
Selezionare le patch	009
Controllare gli amplificatori	010
Ingrandire e scorrere l'area Effetti	011
Controllare gli effetti	012
Selezionare gli strumenti	013
Salvare le patch	015
Area controllo di segnale	018
Controlli e funzioni	018
Selezionare la fonte in ingresso	019
Selezionare i pickup	019
Mostrare/nascondere strutture	020
Regolare il livello della patch	021
Regolare il livello master	021
Stato dei collegamenti	022
Operatività di base	023
Catalog	024
Avviare la funzione Catalog	024
Catalog - Operatività di base	025
Girare le pagine	025
Girare un certo numero di pagine	026
Saltare alla pagina usando l'indice	027
Passare alla pagina dettagliata	028
Selezionare strumenti dalla pagina dettagliata	029
Area Ampli	031
Controlli e funzioni	031
Sezione Ampli - Operatività di base	031
Inserire gli amplificatori	031
Regolare gli amplificatori	033
Eliminare gli amplificatori	033
Sezione Booth - Operatività di base	034
Inserire Cabinet e Microfoni	034
Cancellare Cabinet e Microfoni	035
Sostituire i microfoni	036
Regolare la distanza del microfono	036
Regolare la posizione del microfono	037

Area Effetti	038
<u>Controlli e funzioni</u>	038
<u>Flusso di segnale dell'area effetti</u>	038
<u>Selezionare/Regolare gli strumenti</u>	039
<u>Inserire gli strumenti</u>	039
<u>Posizionare gli strumenti</u>	040
<u>Regolare gli strumenti</u>	041
<u>Cancellare gli strumenti</u>	041
<u>Ingrandire e scorrere</u>	042
<u>Ingrandire l'area Effetti</u>	042
<u>Zoomare sullo strumento</u>	043
<u>Zoomare sullo strumento successivo</u>	044
<u>Scorrere l'area Effetti</u>	044
<u>Collegamenti</u>	045
<u>Collegare un cavo</u>	045
<u>Cambiare il collegamento di un cavo</u>	046
<u>Collegare direttamente a input / output</u>	047
<u>Eliminare i cavi schermati</u>	048
<u>Splitter e Mixer</u>	049
<u>Usare gli Splitter</u>	049
<u>Usare i Mixer</u>	050
<u>Modulo Ampli</u>	053
<u>Usare Moduli ampli multipli</u>	053
<u>Eliminare Moduli Ampli</u>	054
Gestire la patch	055
<u>Avviare la funzione Patch Manager</u>	055
<u>Attivare le patch</u>	056
<u>Selezionare le patch</u>	056
<u>Salvare le patch</u>	058
<u>Salvare in una determinata destinazione</u>	059
<u>Ordinare le patch</u>	062
<u>Rinominare le patch</u>	064
<u>Cancellare le patch</u>	065
<u>Cancellare l'impostazione attuale</u>	066
<u>Esportare l'impostazione attuale</u>	067
<u>Importare l'impostazione attuale</u>	068
<u>Attivare i bank</u>	069
<u>Creare un bank</u>	069
<u>Ordinare i bank</u>	070
<u>Rinominare i bank</u>	071
<u>Cancellare i bank</u>	072
<u>Esportare i bank</u>	074
<u>Importare i bank</u>	075
Area Bypass	077
<u>Controlli e funzioni</u>	077
<u>Bypassare il suono</u>	077

Mettere in mute il suono	078
Paragonare l'impostazione attuale e l'originale	078
Tuner	079
Avviare la funzione Tuner	079
Usare l'accordatore cromatico	080
Regolare la calibratura	082
Regolare a intervalli di un mezzo tono	082
Regolare a intervalli di un tono	082
Usare altri tipi d'accordatura	083
Pedale d'espressione e interruttori a pedale	085
Avviare la funzione Pedal/Switch Manager	085
La funzione Pedal/Switch Manager col collegamento C5.1t	085
La funzione Pedal/Switch Manager col collegamento S2t	086
Assegnare i parametri	087
Assegnare i parametri al pedale d'espressione	087
Assegnare i parametri agli interruttori a pedale	089
Regolare la gamma del parametro	090
Cancellare l'assegnazione	092
Assegnare impostazioni globali	093
Assegnare la selezione di patch precedente/successiva	093
Assegnare la selezione del bank precedente/successivo	095
Assegnare la selezione della patch	097
Assegnare la funzione bypass/mute	100
Abilitare Global Setting	102
Cancellare l'assegnazione	102
Attivare l'immagine della macchina	103
Verificare le assegnazioni del pedale	103
Verificare le assegnazioni degli interruttori a pedale	104
Commutare l'interfaccia audio USB S2t/interfaccia audio USB C5.1t	106
Altre funzioni	106
Selezionare il plug-in attivo	106
Ricevere messaggi MIDI	107
Regolare la calibratura del pedale	108
Modalità Standalone	112
Avviare l'applicazione host	112
Menu Device	113
Selezionare il driver ASIO	113
Configurare il driver ASIO	113
Collegare/scollegare	114
Menu File	114
Impostare BPM	114
Uscire dall'applicazione	115
Menu Help	115
Visualizzare la versione attuale	115
Diagnostica	117
Appendice	

Introduzione

Grazie per aver scelto ZFX Stack Package/ZFX Control Package. Questo manuale riguarda sia ZFX Stack Package che ZFX Control Package. Per utilizzare appieno le loro funzioni versatili e per garantirvi un divertimento sicuro, leggete prima attentamente il manuale. Tenete il manuale in luogo sicuro assieme alla garanzia.

Caratteristiche dell'Interfaccia Audio USB S2t / Interfaccia audio USB C5.1t

L'interfaccia audio USB S2t / Interfaccia Audio USB C5.1t (d'ora in poi chiamata "S2t", "C5.1t" in questo manuale) presenta le seguenti caratteristiche.

● **Controllo in tempo reale col pedale d'espressione**

C5.1t ha un'unità pedale d'espressione incorporata come standard, e per la S2t, i pedali esterni (FP01/FP02) sono disponibili separatamente. Con questi pedali d'espressione, potete regolare il tono dell'effetto o il volume in tempo reale.

● **Circuitazione valvolare Tube Accelerator**

Lo stadio analogico in ingresso ospita una circuitazione valvolare chiamata "Accelerator" che consente di mixare liberamente il segnale amplificato da un circuito valvolare col segnale allo stato solido. In questo modo, potete aggiungere la caratteristica compressione e distorsione a un suono clean.

● **Interruttori a pedale dalle funzioni programmabili**

C5.1t ha cinque interruttori a pedale incorporati, e per la S2t, l'interruttore a pedale esterno (FS01) è disponibile separatamente. Con questi interruttori, potete programmare funzioni quali la commutazione dei canali dell'ampli, l'impostazione del tempo di delay, la commutazione delle patch, e molto altro.

● **Compatibilità con una vasta gamma di fonti in ingresso**

I connettori in ingresso sono compatibili con fonti ad alta impedenza e con alimentazione phantom a 48V. Ciò permette di gestire praticamente qualunque fonte, dalla chitarra o basso elettrico e altri strumenti ad alta impedenza fino a microfoni a condensazione/dinamici, synth e altri apparecchi in linea.

● **Protezione del software dalla copiatura**

S2t/C5.1t opera da chiave hardware per impedire le copie. Assicuratevi che S2t/C5.1t siano collegate al computer prima di avviare ZFX Plug-in. ZFX Plug-in lavora solo se S2t/C5.1t sono collegate correttamente.

Caratteristiche di ZFX Plug-in

ZFX Plug-in è un effetto VST plug-in con le seguenti caratteristiche.

● **Patch pronte all'uso**

Le combinazioni del modulo effetto e le impostazioni possono essere salvate e richiamate come "Patch". ZFX Plug-in offre oltre 300 patch pronte all'uso, ed è possibile salvarne quante e quante volte volete, finché l'hard disk ha spazio.

● **Un vasto e stimolante catalogo di strumenti**

ZFX Plug-in offre 78 effetti, compresi amplificatori effetti e microfoni, in una console che funge da catalogo. Qui, potete scegliere facilmente gli strumenti, mentre suonate e create musica.

● **Modellazione realistica di amplificatori e stomp box**

Il clip analogico delle valvole e dei diodi è simulato in maniera digitale, perciò la distorsione caratteristica degli ampli valvolari e degli effetti vintage è modellata con precisione. Ciò include modelli storici e affascinanti e modelli più recenti e popolari. Il simulatore di cabinet riproduce il riverbero tipico di un ambiente naturale, grazie all'impiego di microfoni dalla posizione variabile.

● **Catena di effetti liberamente editabile**

I collegamenti di effetti e amplificatori possono essere facilmente cambiati ri-cablando i cavi schermati. Potete posizionarli liberamente, poiché non ci sono limiti di categoria, come drive, modulazione e reverb, proprio come negli effetti multipli abituali e nei plug-in. Il numero di ampli/effetto utilizzabile contemporaneamente dipende dall'ambiente operativo del vostro computer.

● **Accordatore incorporato per soddisfare specifiche esigenze d'accordatura**

Oltre all'accordatore cromatico standard, sono possibili vari altri metodi d'accordatura.

Prendetevi il tempo necessario per leggere attentamente questo manuale, per ottenere il massimo dal vostro Z Stack Package/Z Control Package e assicurarvi performance e affidabilità ottimali.

Controlli e funzioni di ZFX Plug-in



① Area strumenti

L'area strumenti raggruppa quattro funzioni: Catalog (→P024), Tuner (→P079), Patch Management (→P055) e Pedal / Switch Manager (→P085).

② Area controllo di segnale

Gestisce l'intero flusso di segnale di ZFX Plug-in. Nell'area di controllo del segnale, potete selezionare le fonti in ingresso e i pickup per chitarra, regolare il livello master e altri parametri generali.(→P018)

③ Area ampli

La sezione Amplificatore e la sezione Cabinet fanno parte dell'area ampli. Nella sezione Cabinet, potete regolare la posizione del microfono.(→P031)

④ Area effetti

Qui potete inserire, ordinare, e regolare i vari effetti come drive, dinamica, modulazione, reverb, e altro.(→P038)

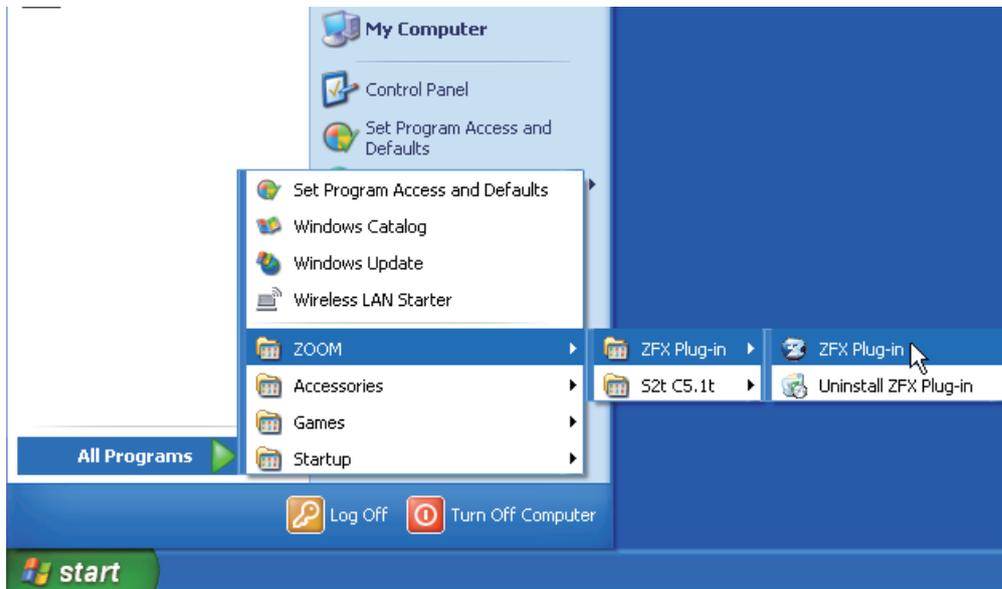
⑤ Area Bypass

L'area Bypass consente di impostare la condizione di bypass/mute di ZFX Plug-in. Col pulsante Current/Original, potete paragonare l'impostazione attuale della patch con l'originale, recentemente salvata. (→P077)

Guida rapida

Startup

La scelta rapida dell'applicazione si trova in [Start]-[Programs]-[ZOOM]-[ZFX Plug-in]-[ZFX Plug-in].



Per avviare ZFX Plug-in in modalità standalone, selezionate "ZFX Plug-in" come illustrato sopra.



NOTE

Per avviare da un'applicazione DAW come plug-in, fate riferimento al manuale operativo dell'applicazione DAW.

Selezionare la fonte in ingresso

Innanzitutto, selezionate la fonte in ingresso in base all'ingresso di S2t/C5.1t, al quale è collegato il vostro strumento.

Se chitarra/basso sono collegati all'ingresso Hi-Z, quest'impostazione sarà ignorata. Per dettagli, fate riferimento a "Selezionare la fonte in ingresso" (→P009)

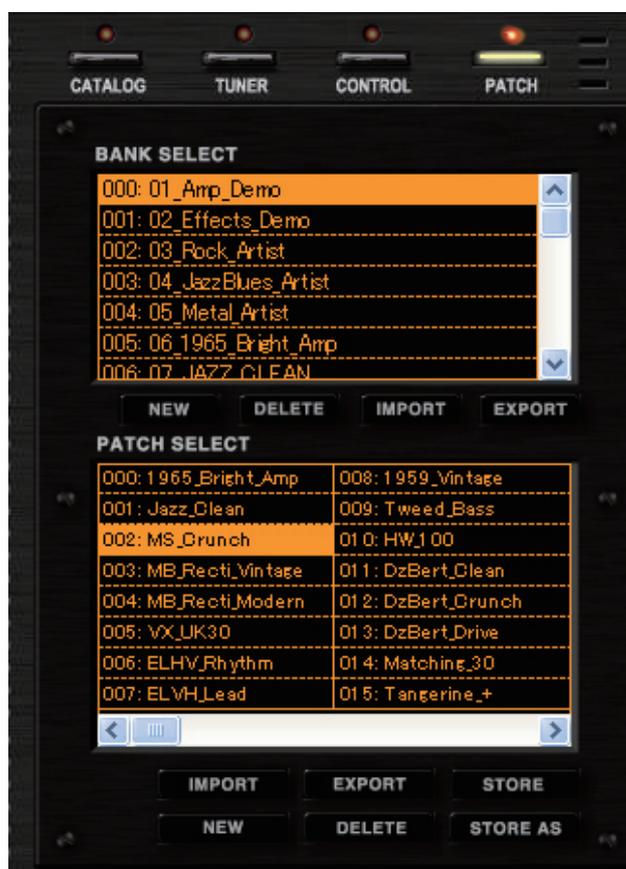


Selezionare le patch

1. Cliccate sul pulsante [PATCH] posto sopra l'area strumenti.



Il LED corrispondente si accende, e Patch manager è attivo.



2. Cliccate su una patch da caricare, dall'elenco PATCH SELECT.



Per visualizzare tutte le patch, scorrete la barra orizzontalmente.

La patch viene caricata.



Controllare gli amplificatori

Nell'area Ampli, potete regolare la manopola, gli interruttori, la posizione dei microfoni, e altri parametri dell'amplificatore, attualmente selezionati.

1. Ruotate la manopola dell'amplificatore, portandola in posizione verticale.

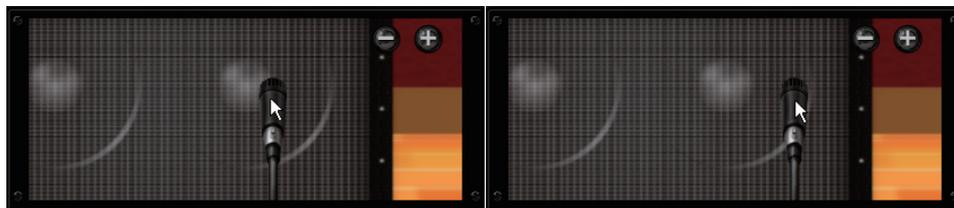


Il parametro effetto sarà regolato in base alla posizione della manopola.

**NOTE**

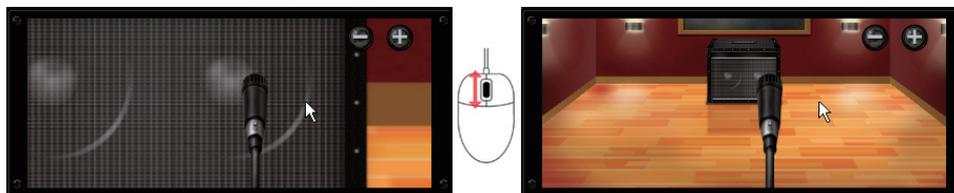
Ogni ampli ha manopole e interruttori specifici. Fate riferimento ai tipi d'effetto e ai parametri, per dettagli. (→Appendice)

2. Trascinate il microfono orizzontalmente.



Il tono dell'effetto è regolato in base alla posizione. Ad esempio, dal suono duro e solido a quello morbido.

3. Fate scorrere la rotella del mouse sulla sezione Booth.



Se il microfono si avvicina o si allontana, anche il riverbero della stanza varierà.

Ingrandire e scorrere l'area Effetti

1. Fate scorrere la rotella del mouse sull'area Effetti.



Il rapporto d'ingrandimento sarà variato.





Per ingrandire, potete anche cliccare sull'icona [+/-] posta nell'area Effetti (→P043)

- Zoomate sull'area Effetti, e puntate il mouse su di essa. Il puntatore cambia aspetto e appare l'icona di una manina.



Quando appare la manina, potete trascinare il pavimento e farlo scorrere.



Controllare gli effetti

Nell'area Effetti, potete regolare la manopola, gli interruttori e altri controlli.

- Cliccate su una manopola dello strumento visualizzato nell'area Effetti, e trascinatela verticalmente.



Il tono dell'effetto sarà regolato in base alla posizione della manopola.



NOTE

Ogni ampli ha manopole e interruttori specifici. Fate riferimento ai tipi d'effetto e ai parametri, per dettagli. (→Appendice)

- Cliccate su un interruttore a pedale dello strumento.



Lo strumento sarà spento, e bypassato. Per abilitarlo nuovamente, cliccate ancora una volta sull'interruttore a pedale.



Gli strumenti possono essere spenti anche cliccando sul loro LED.

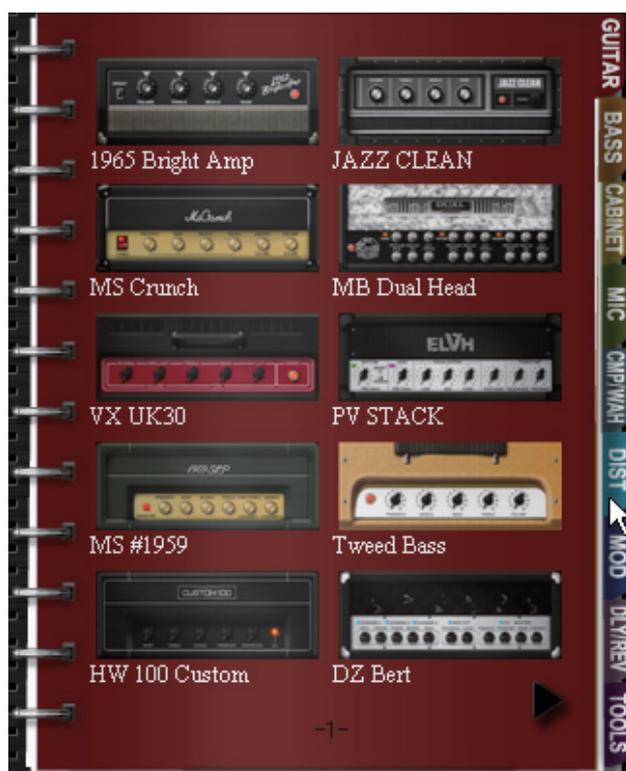
Selezionare gli strumenti

1. Cliccate sul pulsante [CATALOG] sopra l'area Strumenti.



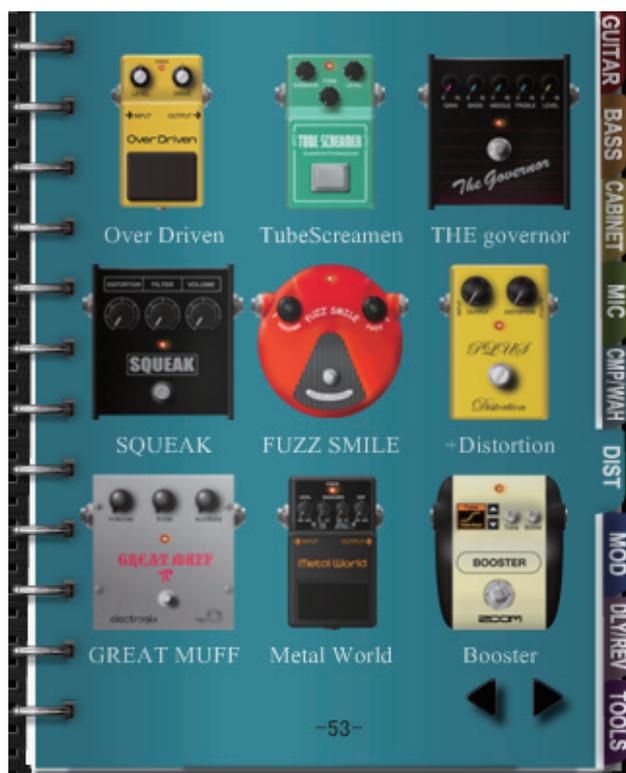
Il LED corrispondente si accende, e la funzione Catalog è attiva.

2. Cliccate sull'indice indicato come "GUITAR", "BASS", "CABINET" e altro, sulla parte destra di Catalog.



-1-

Appaiono le miniature di ampli, cabinet, effetti, e altro.



NOTE Fate riferimento a P027 per dettagli su ogni categoria.

3. Per inserire uno strumento, fate drag-and-drop con la miniatura nell'area/ sezione appropriate.



Lo strumento è inserito.



NOTE Gli amplificatori possono essere inseriti nella sezione Ampli. I cabinet e i microfoni nella sezione Booth, e altri strumenti nell'area Effetti.

4. Per cancellare lo strumento, fate doppio-click col pulsante destro sopra esso.



Lo strumento è cancellato.



Amplificatori, cabinet e microfoni possono essere cancellati allo stesso modo. Nell'area Effetti, è disponibile anche l'icona [TRASH CAN].

Salvare le patch

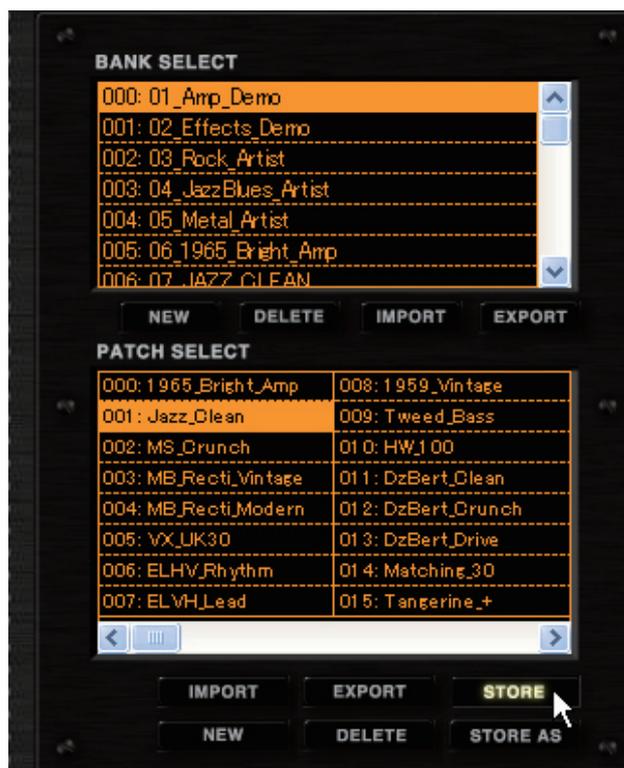
Per salvare l'impostazione della patch, seguite le istruzioni sotto.

1. Cliccate sul pulsante [PATCH] sopra l'area Strumenti.



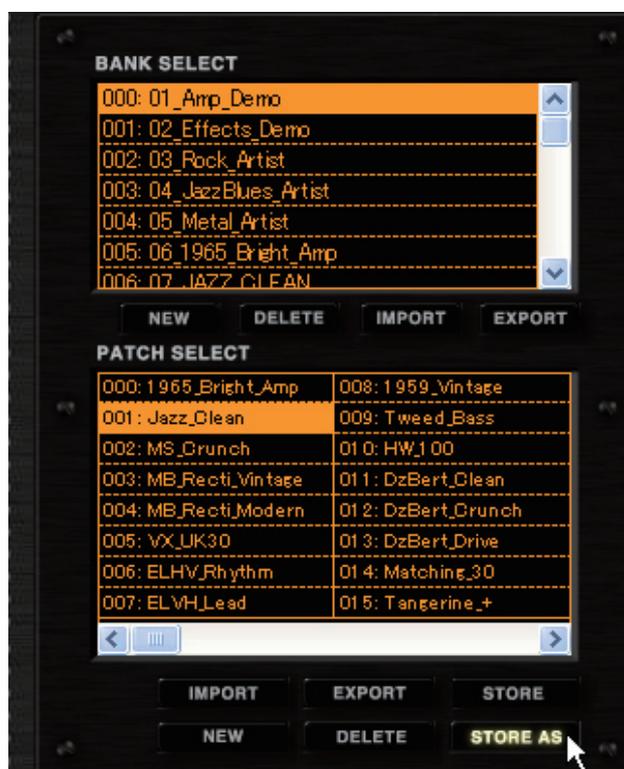
Il LED corrispondente si accende, e si attiva la funzione Patch Manager.

2. Cliccate sul pulsante [STORE] per sovrascrivere la patch attuale.



La patch attuale sarà sovrascritta con l'impotazione attuale.

3. Per salvare l'impostazione su altre patch, cliccate sul pulsante [STORE AS].



Si apre il box di dialogo "Store as".

4. Selezionate il bank e la patch obiettivo e cliccate sul pulsante [STORE].

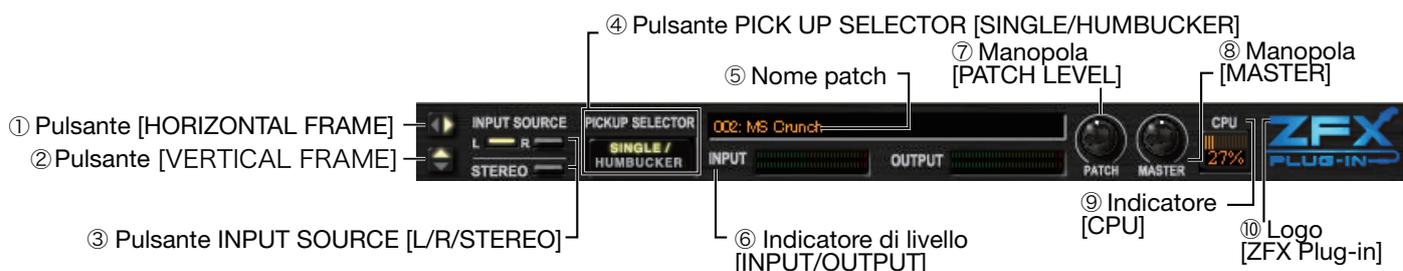


L'impostazione attuale è salvata sulla patch selezionata.

Area controllo di segnale

L'area di controllo di segnale gestisce le impostazioni generali di ingresso/uscita, come il volume e la selezione della fonte in ingresso. I dettagli sono illustrati sotto.

Controlli e funzioni



- ① **Pulsante [HORIZONTAL FRAME]**
Mostra/nasconde la struttura orizzontale.
- ② **Pulsante [VERTICAL FRAME]**
Mostra/nasconde la struttura verticale.
- ③ **Pulsante INPUT SOURCE [L/R/STEREO]**
Consente di selezionare la fonte in ingresso.
- ④ **Pulsante PICK UP SELECTOR [SINGLE/HUMBUCKER]**
Si può commutare in base al pickup della chitarra.
- ⑤ **Nome della patch**
Visualizza il nome della patch attuale.
- ⑥ **Indicatore di livello [INPUT/OUTPUT]**
Visualizza il livello d'ingresso/uscita.
- ⑦ **Manopola [PATCH LEVEL]**
Regola il livello della patch attuale.
- ⑧ **Manopola [MASTER]**
Consente di regolare il livello in uscita generale.
- ⑨ **Indicatore [CPU]**
Indica i CPU totali dell'applicazione.
- ⑩ **Logo [ZFX Plug-in]**
Indica se S2t/C5.1t sono collegati o meno al computer. Se S2t/C5.1t sono collegati adeguatamente, il logo ZOOM si accende in blu e indica che ZFX Plug-in è attivo.

Selezionare la fonte in ingresso

1. Quando lo strumento è collegato all'ingresso CH1/L, cliccate sul pulsante INPUT SOURCE [L].



2. Quando lo strumento è collegato all'ingresso CH2/R, cliccate sul pulsante INPUT SOURCE [R].



3. Quando lo strumento è collegato sia all'ingresso CH1/L che CH/R come fonte stereo, cliccate sul pulsante INPUT SOURCE [STEREO].



Quando chitarra/basso sono collegati all'ingresso Hi-Z, questa impostazione sarà ignorata.

Selezionare i pickup

Per la chitarra o il basso elettrico, la selezione del pickup deve essere eseguita correttamente. Se si usa una chitarra elettrica, si dovrebbe accendere l'indicazione "SINGLE" per pickup single coil, e "HUMBUCKER" per gli humbucker. Per il basso elettrico, "SINGLE" indica il tipo passivo, e "HUMBUCKER" il tipo attivo. Per cambiare impostazione, cliccate sul pulsante.



Per microfoni e strumenti d'ingresso linea, cliccate sul pulsante sopra, fino a farlo spegnere.

Mostrare/nascondere strutture

Potete mostrare/nascondere le strutture coi pulsanti [HORIZONTAL FRAME] e [VERTICAL FRAME].

1. Cliccate sul pulsante [HORIZONTAL FRAME] nell'area di controllo di segnale.



L'area strumenti viene nascosta.



2. Per visualizzare nuovamente tutte le aree, premete ancora una volta il pulsante [HORIZONTAL FRAME].



L'area strumenti sarà visibile.

3. Cliccate il pulsante [VERTICAL FRAME] nell'area controllo di segnale.



Tutte le aree ad esclusione di quella di controllo di segnale sono nascoste.



L'area strumenti è sempre nascosta dopo che il pulsante [VERTICAL FRAME] è premuto nuovamente. Per visualizzare tutte le aree, cliccate sul pulsante [HORIZONTAL FRAME].



Tutte le aree sono visualizzate se ZFX Plug-in è avviato.

Regolare il livello della patch

Il livello della patch è il livello in uscita dell'impostazione della patch. Per regolarlo, trascinate la manopola [PATCH] verticalmente. 0dB sarà il gain unitario (nessun aumento e nessuna diminuzione). Per salvare l'impostazione, cliccate sul pulsante [STORE] in Patch Manager. Il livello della patch sarà salvato con l'impostazione attuale della patch. (→P058)



L'impostazione che state editando attualmente va persa una volta caricata la nuova patch. Salvate le impostazioni come illustrato sopra, se necessario. (→P058)

Regolare il livello master

Il livello master non può essere salvato, dato che controlla il livello in uscita generale di ZFX Plug-in. Per regolarlo, ruotate la manopola [MASTER] verticalmente. 0dB sarà il gain unitario (nessun aumento, nessuna diminuzione).



Il livello master non sarà salvato come l'impostazione della patch.

Stato dei collegamenti

Quando S2t/C5.1t sono collegati correttamente al computer, il logo di [ZFX Plug-in] dell'area di controllo di segnale si accende. Si spegne se non viene individuata nessuna connessione.

**NOTE**

Usando ZFX Plug-in, assicuratevi che S2t/C5.1t siano collegati correttamente al computer. Senza connessione, il sistema di protezione dalla copia si avvia e bypassa tutti i segnali, a prescindere dall'impostazione.

Operatività di base

Sotto è illustrata l'operatività di base di ZFX Plug-in. Innanzi tutto, scegliete uno strumento da Catalog, poi fate drag and drop fino alla corrispondente area o sezione. L'area Ampli è per gli amplificatori, la sezione Booth per cabinet e microfoni, e l'area effetti è per altri strumenti.



Nell'area Ampli, potete controllare la manopole e gli interruttori per regolare gli effetti. Nella sezione Booth, è possibile regolare la distanza del microfono e la posizione, per un miglior riverbero. Potete anche controllare le manopole e gli interruttori nell'area effetti. Qui, gli strumenti possono essere collegati liberamente con i cavi schermati.

Catalog

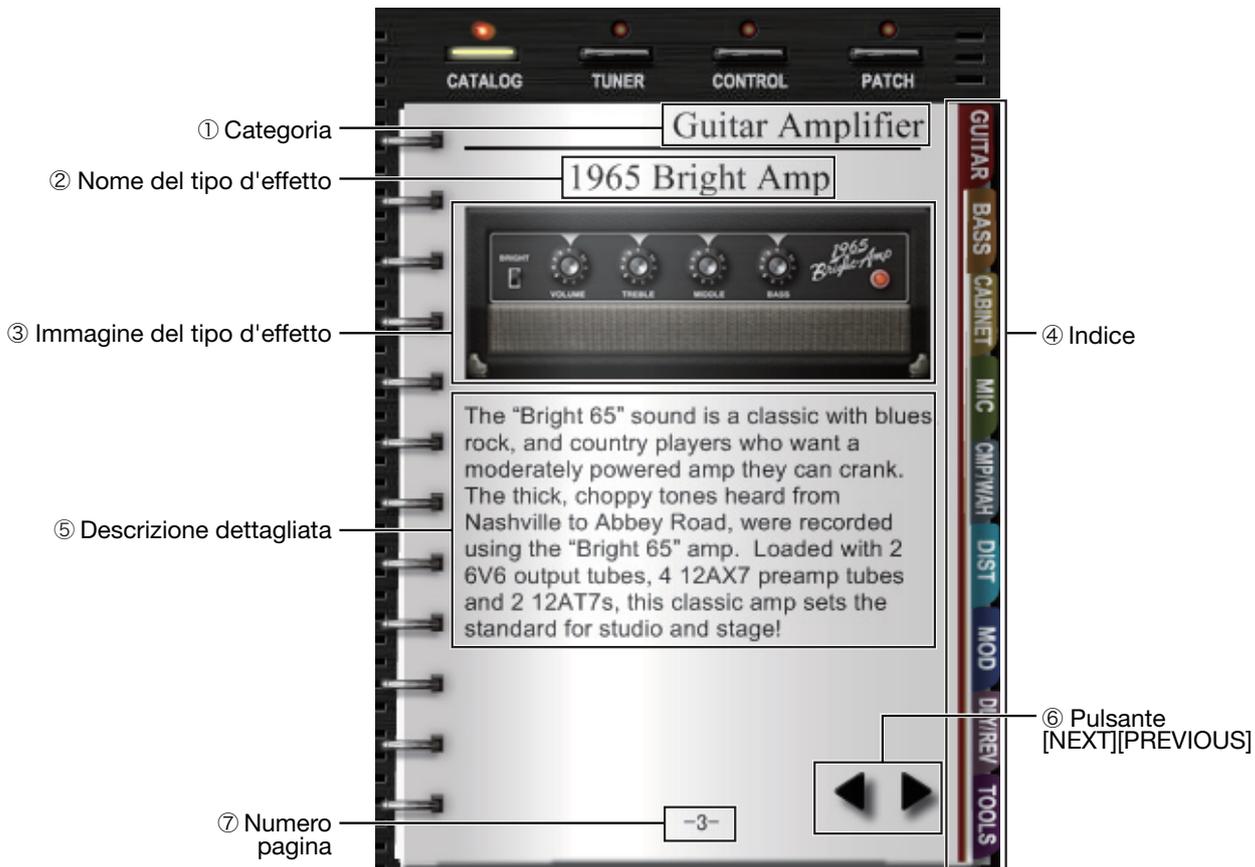
E' possibile selezionare i tipi d'effetto grazie alla funzione Catalog. Catalog contiene i vari tipi d'effetto, compresi ampli ed effetti esterni. Sono possibili due tipi di pagina: pagina a miniature e pagina dettagliata.

Avviare la funzione Catalog

Cliccate sul pulsante [CATALOG] nell'area strumenti.



IL LED corrispondente si accende, e la funzione Catalog è attiva. La pagina dettagliata è visibile sotto.



- ① **Categoria** Indica la categoria dello strumento visualizzato.
- ② **Nome del tipo d'effetto** Indica il nome dello strumento.
- ③ **Immagine del tipo d'effetto** Immagine grafica dello strumento.
- ④ **Indice** Consente di andare a inizio pagina di ogni categoria.
- ⑤ **Descrizione dettagliata** Descrive lo strumento.
- ⑥ **Pulsante [NEXT][PREVIOUS]** Consente di girare le pagine.
- ⑦ **Page index** Indica il numero di pagina attuale.

**NOTE**

Quando ZFX Plug-in è avviato, appare per default la miniatura degli ampli per chitarra.

Catalog - Operatività di base

Le operatività di base per la pagina a miniature e dettagliata sono illustrate sotto.

■ Girare le pagine

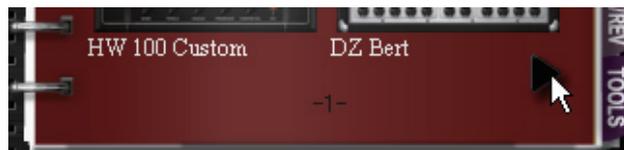
Le pagine possono essere girate con i pulsanti [NEXT][PREVIOUS].

1. Cliccate sul pulsante [CATALOG] sull'area Strumenti.



IL LED corrispondente si accende, e la funzione Catalog è attiva.

2. I pulsanti [NEXT] e [PREVIOUS] appaiono quando il mouse è sopra Catalog. Per passare alla pagina successiva, cliccate sul pulsante [NEXT].



La pagina cambia.

**NOTE**

Il pulsante [PREVIOUS] non appare nella prima pagina.

3. Per tornare alla pagina precedente, cliccate sul pulsante [PREVIOUS].



La pagina torna indietro. Con questi pulsanti si possono girare tutte le pagine, una per una.

**HINT**

Oltre a usare il pulsante [NEXT][PREVIOUS], potete anche trascinare la parte vuota della pagina, per girarla.

■ Girare un certo numero di pagine

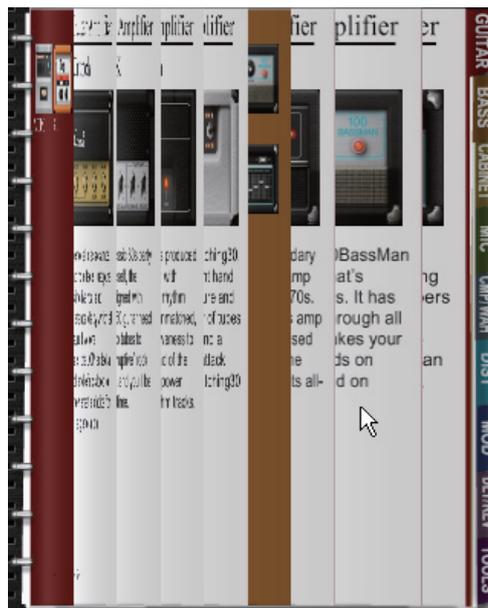
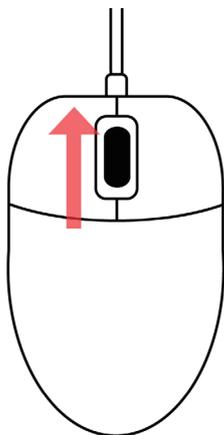
Usando la rotella del mouse, potete girare un certo numero di pagine in una volta.

1. Cliccate sul pulsante [CATALOG] nell'area strumenti.



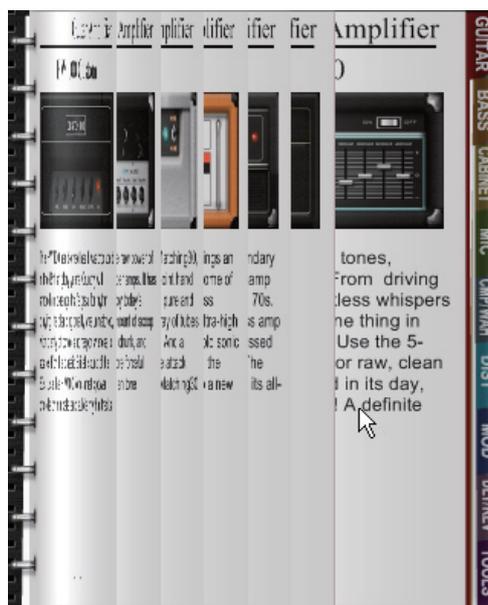
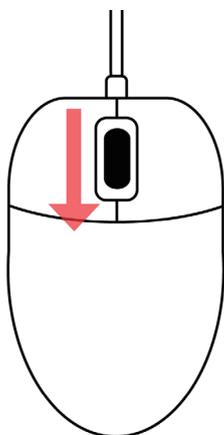
IL LED corrispondente si accende, e la funzione Catalog è attiva.

2. Posizionate il mouse sopra Catalog, e ruotate la rotella in avanti.



Le pagine ruotano velocemente.

3. Posizionate il mouse sopra Catalog, e ruotate la rotella all'indietro.



Le pagine tornano indietro.

■ Saltare alla pagina usando l'indice

Per passare tra categorie, seguite le istruzioni sotto. La categoria distorsione è presa ad esempio.

1. Cliccate sul pulsante [CATALOG] sull'area strumenti.

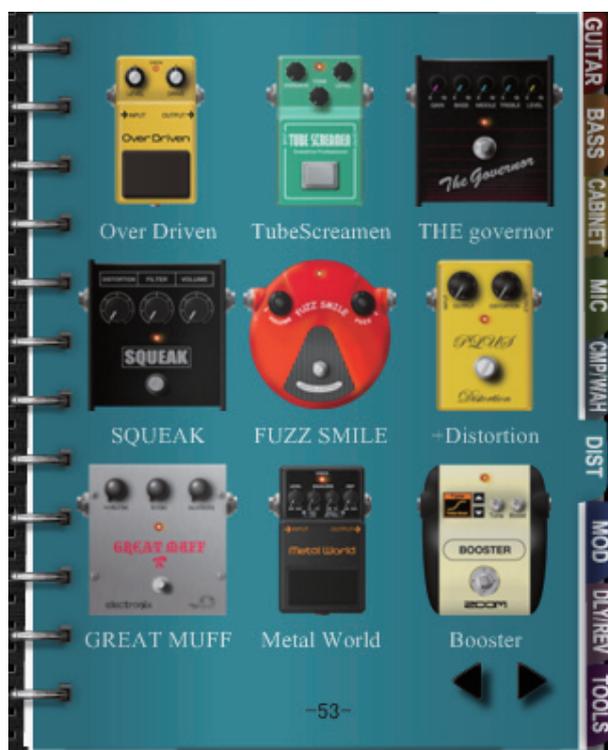


IL LED corrispondente si accende, e la funzione Catalog è attiva.

2. Cliccate sulla voce "DIST" dell'indice posto sulla destra di Catalog.



Appare la pagina a miniature degli effetti per distorsione.



3. Fate lo stesso per altre categorie. Ecco i dettagli sotto.

- | | |
|----------------------------|---|
| ① Categoria GUITAR | Ampli per chitarra |
| ② Categoria BASS | Ampli per basso |
| ③ Categoria CABINET | Cabinet per chitarra/basso |
| ④ Categoria MIC | Microfoni |
| ⑤ Categoria CMP/WAH | Dinamica/effetti WAH |
| ⑥ Categoria DIST | Effetti per distorsione |
| ⑦ Categoria MOD | Effetti per modulazione |
| ⑧ Categoria DLY/REV | Effetti per Delay/Reverb |
| ⑨ Categoria TOOLS | Altri strumenti, specialmente splitter e mixer. |

**NOTE**

Una categoria potrebbe includere più di una pagina a miniature. Scegliendo un indice di categoria, appare la prima pagina. Cliccate sul pulsante [NEXT] per visualizzare le successive. (→P025)

Passare alla pagina dettagliata

Dalla pagina a miniature, potete passare direttamente alla pagina dettagliata, o inserire gli strumenti nell'area Ampli ed Effetti. I dettagli sono illustrati sotto. L'esempio è tratto dalla categoria "DIST".

1. Cliccate sul pulsante [CATALOG] sopra l'area Strumenti.

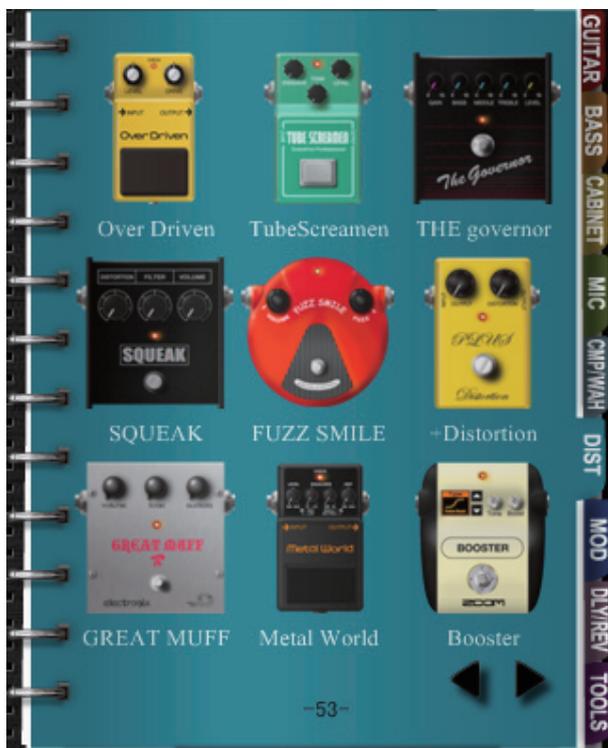


IL LED corrispondente si accende, e la funzione Catalog è attiva.

2. Cliccate sulla voce "DIST" dell'indice posto sulla destra di Catalog.



Appare la pagina a miniature degli effetti per distorsione.



- Fate doppio-click sull'immagine di "FUZZ SMILE".



Appare la pagina dettagliata di "FUZZ SMILE".



Potete fare drag-and-drop direttamente con l'immagine nell'area Ampli o Effetti, come illustrato sotto.

Selezionare strumenti dalla pagina dettagliata

Per inserire uno strumento, dovete inserirlo nell'area Ampli o Effetti. Seguite l'esempio sotto.

- Cliccate sul pulsante [CATALOG] sull'area Strumenti.



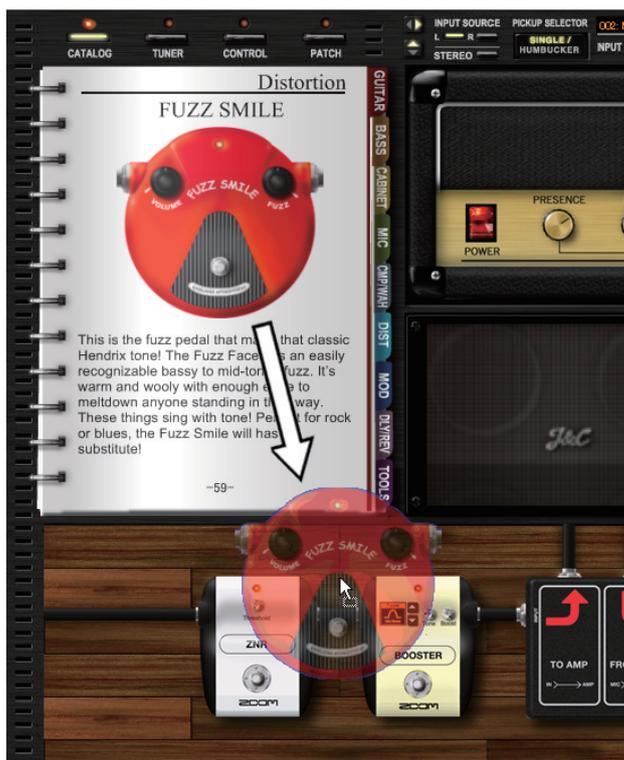
IL LED corrispondente si accende, e la funzione Catalog è attiva.

2. Cliccate i pulsanti [NEXT][PREVIOUS] per scorrere le pagine. I pulsanti appaiono quando il mouse è posizionato su Catalog. (→P025)

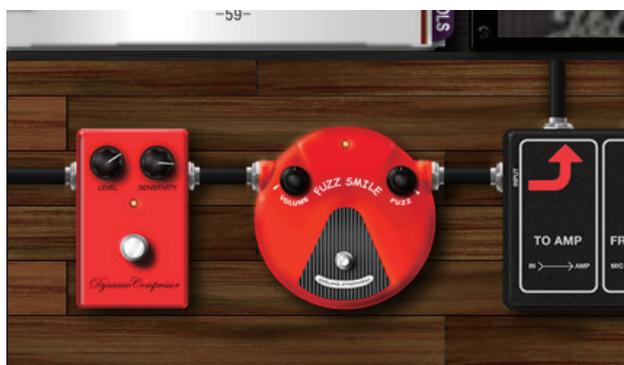


Le pagine dettagliate si trovano dopo le miniature. Qui, ad esempio, “FUZZ SMILE” si trova nella categoria “DIST”.

3. Selezionate e fate Drag-and-drop con l'immagine di “FUZZ SMILE” nell'area Effetti.



“FUZZ SMILE” è inserito. I cavi schermati saranno collegati automaticamente.



Area Ampli

E' possibile azionare l'amplificatore, il cabinet e il microfono tramite l'area Ampli. L'amplificatore fa parte della sezione Ampli, mentre cabinet e microfono appartengono alla sezione Booth. Potete inserirli e regolarli come illustrato sotto.

Controlli e funzioni



- ① **Sezione Amplifier** Questa sezione contiene l'amplificatore.
- ② **Sezione Booth** Questa sezione contiene cabinet e microfono.
- ③ **Indicatore VU** Indica il livello di segnale finale dopo tutti gli effetti e dopo il livello master.

Sezione Ampli - Operatività di base

Quando l'ampli è preso da Catalog, è possibile regolarlo e cancellarlo tramite la sezione Ampli.

■ Inserire gli amplificatori

Per inserire l'amplificatore, seguite le istruzioni sottostanti. "1965 Bright Amp" è preso ad esempio.

1. Cliccate sul pulsante [CATALOG] sopra l'area Strumenti.



Il LED corrispondente si accende, e la funzione Catalog è attiva.



NOTE

Per dettagli su Catalog, fate riferimento a “Catalog - Operatività di base”. (→P025) Per dettagli sulle miniature di Catalog, fate riferimento a “Passare alla pagina dettagliata”. (→P028)

2. Cliccate sulla voce “GUITAR” dell'indice, posto sulla destra di Catalog.



Appare la pagina a miniature degli ampli per chitarra.

3. Selezionate e fate Drag-and-drop con l'immagine “1965 Bright Amp” nella sezione Ampli.



L'ampli è inserito.



Potete anche inserire ampli dalle pagine dettagliate di Catalog. Potete fare drag-and-drop con l'immagine nella sezione Ampli. (→P029)

■ Regolare gli amplificatori

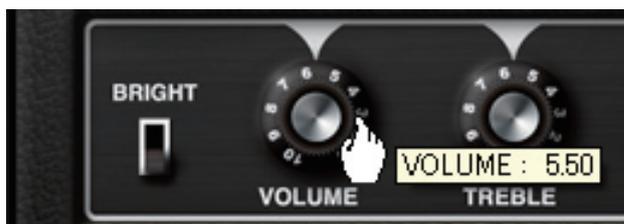
Per regolare il tono dell'effetto dell'amplificatore, usate le manopole e gli interruttori.



① **Interruttore** Consente di commutare i canali o altri parametri pertinenti.



② **Manopola** Ruotandola in verticale, potete regolare i parametri.



Alcuni strumenti potrebbero contenere altri tipi di controllo, ma tutti possono essere azionati cliccando e trascinando.



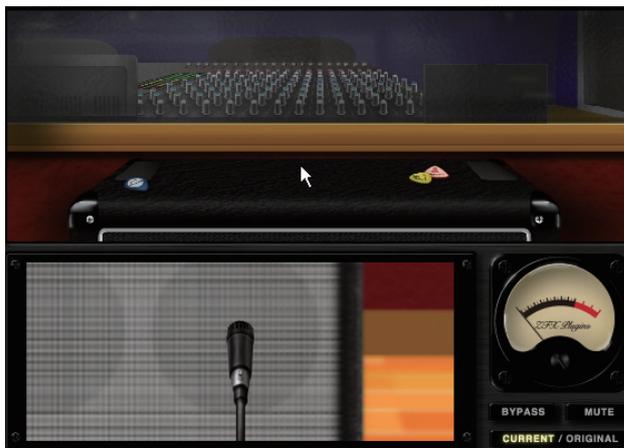
NOTE L'interruttore power dell'ampli non può essere editato.

■ Eliminare gli amplificatori

Per eliminare l'amplificatore, fate doppio click col tasto destro sopra di esso.



L'amplificatore è eliminato.



Potete anche eliminare amplificatore, cabinet e microfono in una sola volta cancellando il modulo dell'amplificatore corrispondente. (→P041)

Sezione Booth - Operatività di base

Quando cabinet e microfono sono presi da Catalog, è possibile regolarli e cancellarli tramite la sezione Booth.

■ Inserire Cabinet e Microfoni

Per inserire il cabinet nella sezione Booth, seguite le istruzioni sotto. "Bright Combo 2x12" è preso ad esempio.

1. Cliccate sul pulsante [CATALOG] sopra l'area Strumenti.



Il LED corrispondente si accende, e la funzione Catalog è attiva.



NOTE

Per dettagli su Catalog, fate riferimento a "Catalog - Operatività di base". (→P025) Per dettagli sulle miniature di Catalog, fate riferimento a "Passare alla pagina dettagliata". (→P028).

2. Cliccate sulla voce “CABINET” dell'indice, posto sulla destra di Catalog.



Appare la pagina a miniature dei cabinet per chitarra/basso.

3. Selezionate e fate Drag-and-drop con l'immagine di “Bright Combo 2x12” nella sezione Booth.



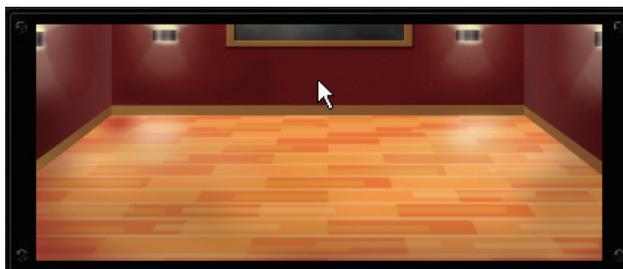
Il cabinet e un microfono adatto sono inseriti nella sezione Booth.

■ Cancellare Cabinet e Microfoni

Per cancellare cabinet e microfono, fate doppio click col tasto destro sopra questi.



Cabinet e microfono sono cancellati.



■ Sostituire i microfoni

Per sostituire il microfono nella sezione Booth, seguite le istruzioni sotto. “Dynamic 421” è preso ad esempio.

1. Cliccate sul pulsante [CATALOG] sull'area Strumenti.



Il LED corrispondente si accende, e la funzione Catalog è attiva.



NOTE

Per dettagli su Catalog, fate riferimento a “Catalog - Operatività di base”. (→P025) Per dettagli sulle miniature di Catalog, fate riferimento a “Passare alla pagina dettagliata”. (→P028)

2. Cliccate sulla voce “MIC” dell'indice posto sulla destra di Catalog.



Appare la pagina a miniature dei microfoni.

3. Selezionate e fate Drag-and-drop con l'immagine di “Dynamic421” nella sezione Booth.



Il microfono è inserito nella sezione Booth.

■ Regolare la distanza del microfono

Puntate il mouse sulla sezione Booth, e muovete la rotella. La distanza tra microfono e cabinet può essere regolata.

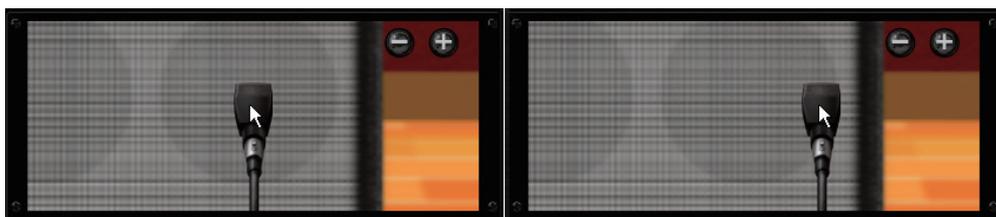


Appare il pulsante [+] [-] quando il mouse è sopra la sezione Booth. La distanza può essere regolata con questi pulsanti.



■ Regolare la posizione del microfono

Trascinando orizzontalmente i microfoni, potete regolarne la posizione sul diffusore.



Area Effetti

Nell'area effetti è possibile inserire, regolare e posizionare gli strumenti, e collegare liberamente i cavi schermati.

Controlli e funzioni



- ① **Cavo schermato** Collega il segnale tra strumenti.
- ② **Modulo Ampli** Invia il segnale in ingresso all'area Ampli, e processa il segnale in ingresso nell'ordine seguente: ampli, cabinet, microfono. (→P053)
- ③ **Pulsanti [+][-]** Consentono di ingrandire la visualizzazione dell'area Effetti.
- ④ **Pulsanti [LEFT][RIGHT]** Consentono di zoomare gli strumenti singolarmente.
- ⑤ **Barra [INPUT]** Si può usare per collegare gli strumenti al segnale in ingresso di ZFX Plug-in. (→P047)
- ⑥ **Cestino** Consente di cancellare gli strumenti e i cavi schermati.
- ⑦ **Barra [OUTPUT]** Si usa per collegare gli strumenti al segnale in uscita di ZFX Plug-in. (→P047)

Flusso di segnale dell'area Effetti

Il segnale sarà processato da sinistra a destra come illustrato sotto.



NOTE

I cavi schermati sono disponibili sia per segnali stereo che mono.

Selezionare/Regolare gli strumenti

Gli strumenti scelti da Catalog possono essere regolati e cancellati.

■ Inserire gli strumenti

Per inserire lo strumento nella sezione Effetti, seguite le istruzioni sotto. “FUZZ SMILE” è preso ad esempio.

1. Cliccate sul pulsante [CATALOG] sull'area Strumenti.



Il LED corrispondente si accende, e la funzione Catalog è attiva.



NOTE

Per dettagli su Catalog, fate riferimento a “Catalog - Operatività di base”. (→P025) Per dettagli sulle miniature di Catalog, fate riferimento a “Passare alla pagina dettagliata”. (→P028)

2. Cliccate sulla voce “DIST” dell'indice posto sulla destra di Catalog.



Appare la pagina a miniature degli effetti di distorsione.

3. Selezionate e fate Drag-and-drop con l'immagine di “FUZZ SMILE” nell'area Effetti.



“FUZZ SMILE” è inserito nell'area Effetti, nella posizione che avete scelto.



Per inserire gli strumenti, potete anche fare drag-and-drop con l'immagine nella pagina dettagliata di Catalog.



I cavi schermati saranno collegati automaticamente.

■ Posizionare gli strumenti

Lo strumento può essere posizionato liberamente tramite drag-and-drop.

1. Iniziate trascinando lo strumento. Assicuratevi che non vi siano manopole o interruttori nella posizione di partenza.



Appare l'immagine in trasparenza dello strumento, all'inizio dell'operazione.

2. Posizionate lo strumento sulla sua destinazione.



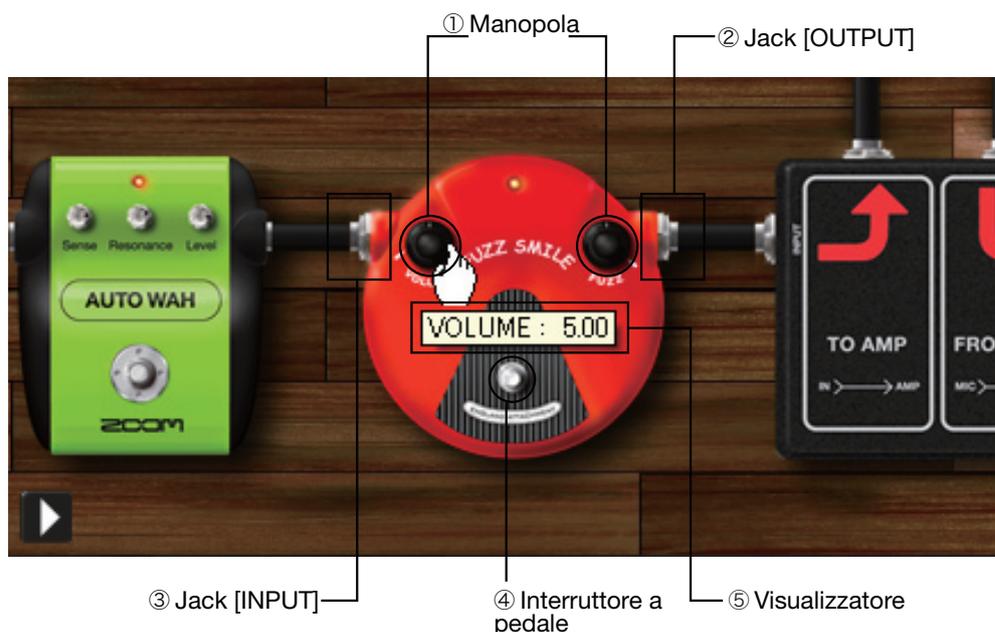
Lo strumento arriva a destinazione.



I cavi schermati sono automaticamente ri-collegati dopo quest'operazione.

■ Regolare gli strumenti

Per regolare lo strumento, usate le sue manopole e i suoi interruttori.



- ① **Manopola** Ruotandola verticalmente, potete regolare i parametri relativi.
- ② **Jack [OUTPUT]** Il segnale in uscita sarà inviato da qui.
- ③ **Jack [INPUT]** Il segnale in uscita entrerà da qui.
- ④ **Interruttore a pedale** Abilita/disabilita lo strumento.
- ⑤ **Visualizzatore** Appare quando i parametri sono editati. Indica il valore attuale.



HINT Per regolare con precisione le manopole, premete il tasto shift mentre trascinate. Le manopole ruoteranno lentamente.



NOTE

Alcuni strumenti possono contenere altri tipi di controlli, ma tutti i controlli possono essere azionati cliccando e trascinando.

■ Cancellare gli strumenti

Per cancellare gli strumenti, seguite le istruzioni sotto.

1. Iniziate trascinando lo strumento obiettivo. Assicuratevi che non vi siano manopole o interruttori sulla posizione di partenza.



Lo strumento viene trascinato.

2. Mettete lo strumento sull'icona del cestino, a destra in basso.



Lo strumento è cancellato.



Potete anche fare doppio-click col tasto destro sopra lo strumento, per cancellarlo.



NOTE

Quando lo strumento è cancellato, gli strumenti precedente e successivo saranno collegati automaticamente.

Ingrandire e scorrere

Nell'area Effetti, potete ingrandire e scorrere la visualizzazione.

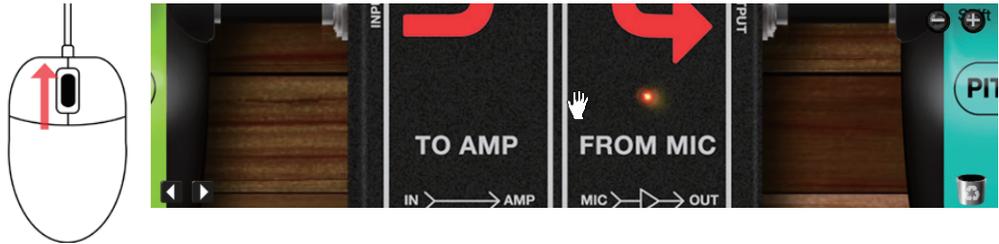
■ Ingrandire l'area Effetti

Per ingrandire l'area Effetti, seguite le istruzioni sotto.

1. Posizionate il mouse sull'area Effetti.



2. Muovete la rotella del mouse verso l'alto.



La visualizzazione è ingrandita. Per ridurre il rapporto, muovete la rotella verso il basso.



Il pulsante [+][-] appare quando il mouse è puntato sull'area Effetti. Potete usarlo anche per regolare il rapporto d'ingrandimento.



NOTE

Quando la visualizzazione è molto ingrandita, gli strumenti non possono essere trascinati. Riducete il rapporto, per trascinarli.

Zoomare sullo strumento

Fate doppio click sullo strumento obiettivo. Assicuratevi che non vi siano manopole o interruttori sotto il puntatore del mouse.



Lo strumento è zoomato.



■ Zoomare sullo strumento successivo

I pulsanti [LEFT][RIGHT] appaiono in basso a sinistra quando il mouse si trova sull'area Effetti. Potete zoomare gli strumenti uno dopo l'altro, usando questi pulsanti. Cliccando sul pulsante [LEFT], si zooma sullo strumento alla sinistra.



Cliccando sul pulsante [RIGHT] si zooma sullo strumento alla destra.



NOTE

Quando non è zoomato uno strumento preciso, si zooma quello successivo all'ultimo editato.

■ Scorrere l'area Effetti

Quando è ingrandita l'area Effetti, il puntatore del mouse cambia e diventa l'icona di una manina, mentre è sopra l'area.



Con l'icona a manina, potete far scorrere il pavimento.



Collegamenti

Potete collegare gli strumenti liberamente coi cavi schermati.

■ Collegare un cavo

Per collegare il cavo schermato, seguite le istruzioni sotto.

1. Inserite uno strumento nell'area Effetti, e puntate il mouse sul suo jack [OUTPUT].



Il puntatore diventa cursore “a Jack”. Potete ora iniziare a tirare il cavo.



NOTE Per inserire lo strumento, fate riferimento a “Inserire gli strumenti”. (→P039)

2. Iniziate a trascinare dal jack [OUTPUT].



Ora potete collegare il cavo schermato al jack [INPUT] di altri strumenti.



HINT Non è possibile collegare uscita-uscita, o ingresso-ingresso. In questi casi, appare il cursore “non disponibile” come illustrato sotto.



**NOTE**

Per annullare il trascinamento, lasciate l'oggetto sul pavimento o dove volete, a fianco dei jack.

3. Collegate al jack [INPUT] dell'altro strumento.



Il cavo schermato è collegato. Potete anche iniziare a trascinare da [INPUT], e rilasciare poi su [OUTPUT].

**NOTE**

Non è possibile fare Drag-and-drop da [OUTPUT] verso [INPUT] posto alla sinistra, perché ciò potrebbe provocare un loop di ritorno. Non è possibile neanche collegare da [INPUT] ad [OUTPUT] posto a destra.

■ Cambiare il collegamento di un cavo

Per collegare nuovamente dei cavi schermati già collegati in precedenza, seguite le istruzioni sotto.

1. Iniziate a trascinare il jack [INPUT][OUTPUT], al quale è collegato il cavo.



Mentre trascinate, l'obiettivo diventa verde. Ora potete ri-collegare il cavo.

2. Rilasciate sul jack [INPUT][OUTPUT] al quale volete collegarvi.



Il cavo schermato è ricollegato. Se vi sono altri strumenti lungo la catena, il cavo gira attorno a questi.



Potete far girare il cavo sopra o sotto se necessario. Per portarlo da sopra a sotto, selezionate e fate drag-and-drop col jack verso il basso.



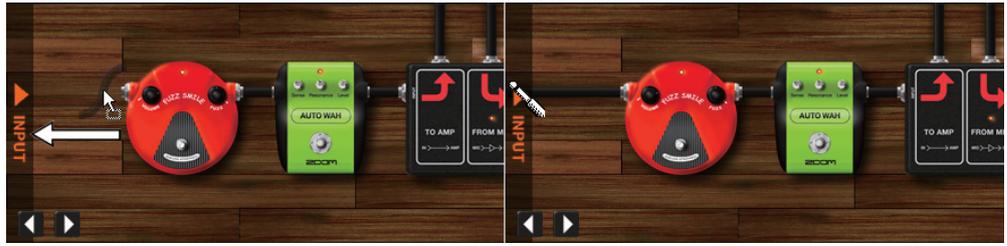
Per portarlo da sotto a sopra, selezionate e fate drag-and-drop col jack verso l'alto



Potete anche invertire il senso facendo doppio click sul jack.

■ Collegare direttamente a input / output

Mentre trascinate i jack, appare la barra [INPUT][OUTPUT] a entrambi i lati dell'area Effetti. Potete trascinare il jack [INPUT] verso la barra [INPUT], per collegarlo direttamente all'ingresso di ZFX Plug-in.



Trascinando il jack [OUTPUT] verso la barra [OUTPUT], l'uscita dello strumento sarà collegata direttamente all'uscita dell'area Effetti.



Appare anche la barra [INPUT][OUTPUT] quando il mouse è puntato sull'area Effetti. Con questo, potete trascinare dalla barra [INPUT][OUTPUT] così come dai jack [INPUT][OUTPUT].

■ Eliminare i cavi schermati

Per eliminare il cavo schermato, seguite le istruzioni sotto.

1. Iniziate a trascinare dal jack [INPUT][OUTPUT], al quale è collegato il cavo schermato.



Il cavo inizia a essere tirato, e diventa verde.

2. Assicuratevi che il cavo verde sia quello che volete eliminare. Poi, gettatelo nel cestino in basso a destra.



Il cavo è eliminato.



Per eliminare i cavi schermati, potete anche fare doppio-click col tasto destro sui jack collegati.



NOTE

I cavi schermati verticali dei moduli ampli non possono essere eliminati.

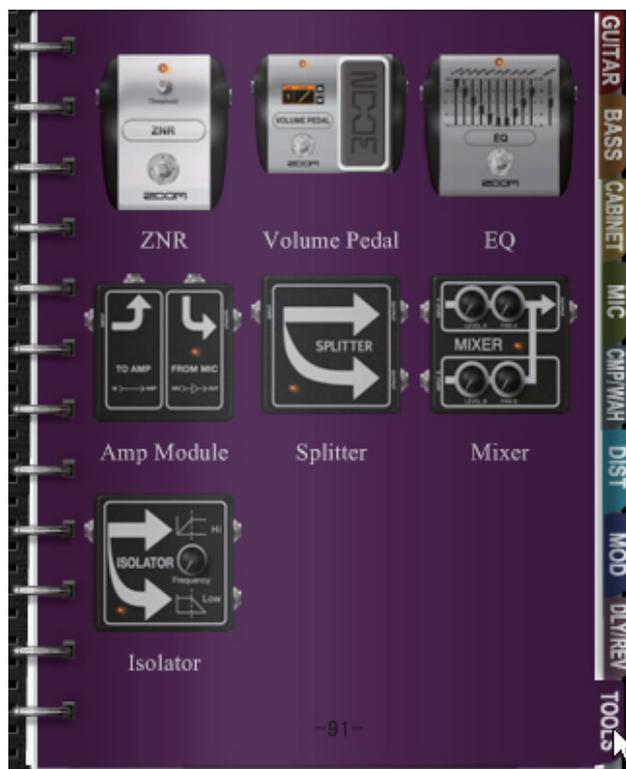
Splitter e Mixer

Nell'area Effetti, potete dividere il segnale in due grazie a "Splitter", e riunirne due in uno grazie a "Mixer". Per queste operatività avanzate, seguite le istruzioni sotto.

■ Usare gli Splitter

Cliccate sulla voce "TOOLS" dell'indice posto sulla destra di Catalog.

1. La pagina a miniature di "TOOLS" è attiva.

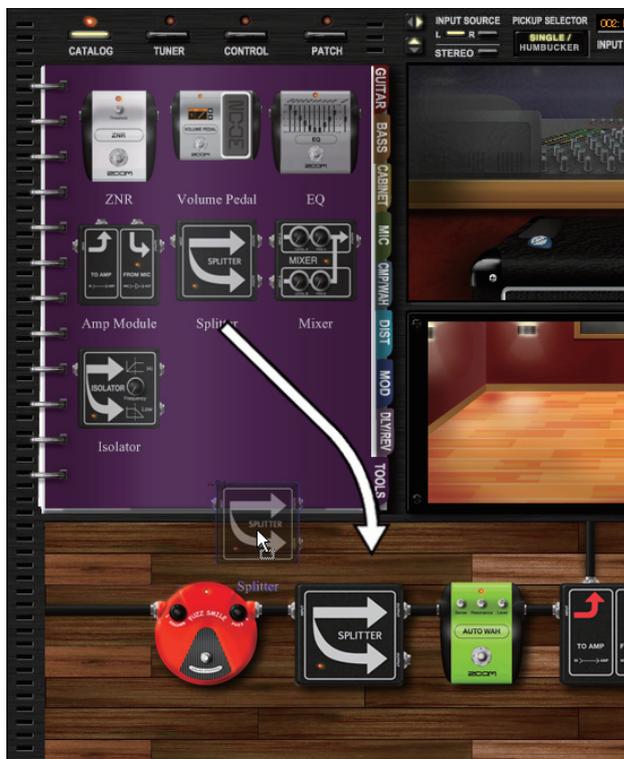


Appare la pagina a miniature di "TOOLS".



NOTE Fate riferimento a “Catalog - Operatività di base” per i dettagli della funzione Catalog. (→P025)

2. Selezionate e fate Drag-and-drop con l'immagine di “Splitter” nell'area Effetti.



Lo splitter è inserito. Come illustrato sopra, lo splitter ha due jack [OUTPUT]. Entrambi i jack inviano il segnale, che è passato dallo splitter.



Entrambi i jack [OUTPUT] possono essere collegati allo stesso modo.

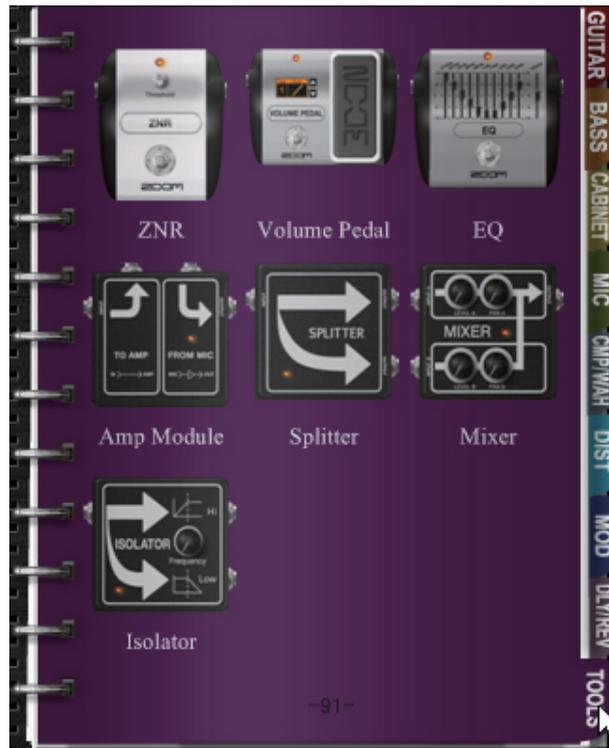


NOTE Fate riferimento a “Passare alla pagina dettagliata” per dettagli sulle pagine a miniature. (→P028)

■ Usare i Mixer

Ecco come fare per adoperare i mixer.

1. Cliccate sulla voce “TOOLS” dell'indice posto sulla destra di Catalog.



La pagina a miniature di “TOOLS” è attiva.

2. Selezionate e fate Drag-and-drop con l'immagine di “Mixer” nell'area Effetti.



Il mixer è inserito. Come illustrato sopra, il mixer ha due jack [INPUT], [INPUT A] e [INPUT B]. Essi consentono di mixare i due segnali in uno.



Entrambi i jack [INPUT] possono essere collegati allo stesso modo.

3. Collegate i cavi schermati al jack [INPUT A] e [INPUT B].



4. Ruotate la manopola [LEVEL A] portandola in posizione verticale.



Il volume del canale A è regolato. Il volume del canale B può essere regolato con la manopola [LEVEL B].

5. Ruotate la manopola [PAN A] portandola in posizione verticale.



Il panning del canale A è regolato. Ruotate in senso orario verso R, e in senso antiorario verso L. Per il panning del canale B, ruotate la manopola [PAN B].

Modulo Ampli

Il “Modulo Ampli” invia il segnale all'area Ampli. Il “Modulo Ampli” può essere inserito più volte. In tal caso, ognuno corrisponde a singole aree ampli.



■ Usare moduli Ampli multipli

L'area Ampli attualmente visualizzata, corrisponde al modulo ampli indicato con la freccia rossa. Per cambiare visualizzazione, cliccate sull'altro modulo ampli.



■ Eliminare Moduli Ampli

I Moduli Ampli possono essere cancellati come gli altri strumenti. L'ultimo modulo ampli non può essere eliminato, perché ne deve rimanere almeno uno, ma, trascinandolo nel cestino, è possibile cancellare l'amplificatore contenuto, il cabinet e il microfono.



Gestire la patch

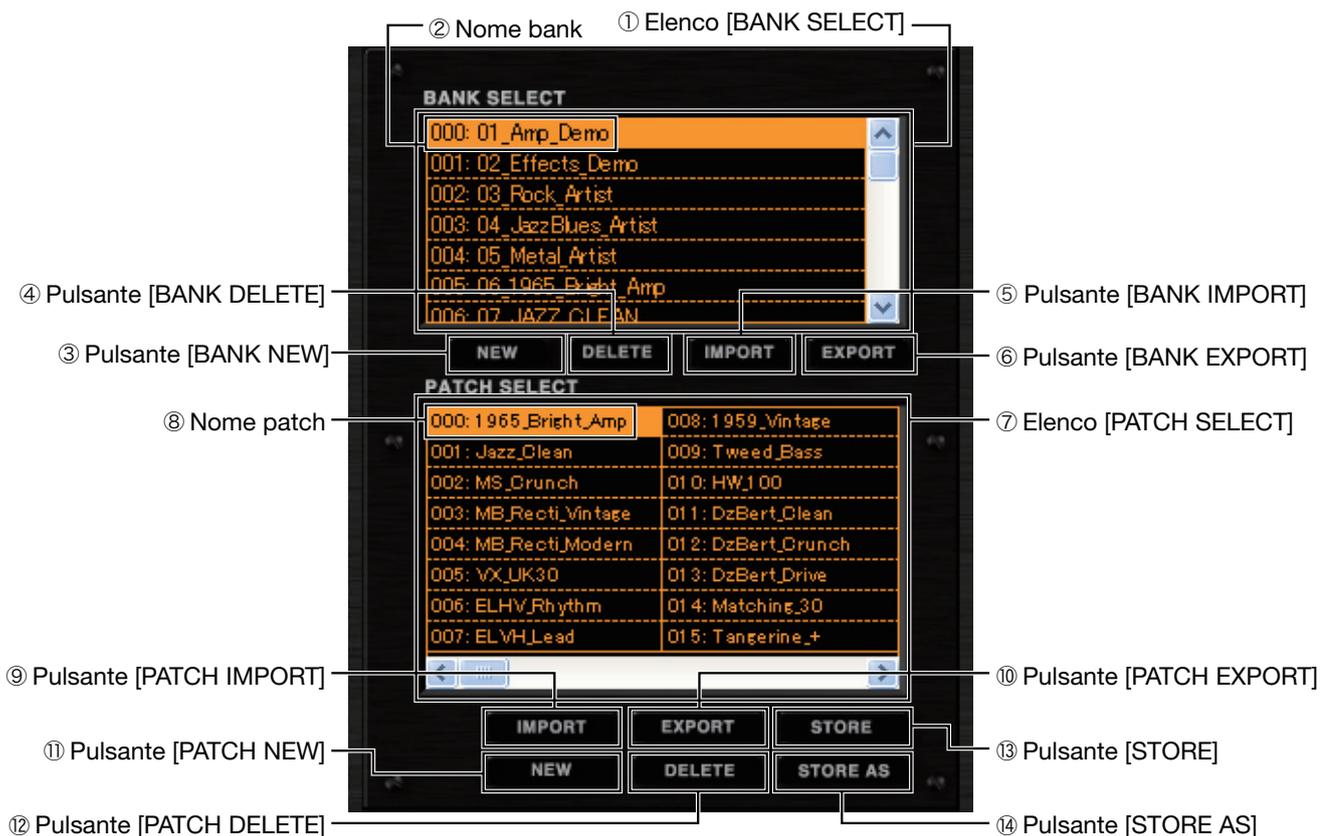
Le impostazioni della patch, compresi i tipi d'effetto e i parametri, possono essere caricati/salvati come patch. Le patch sono organizzate in bank, contenenti 128 patch. Il bank corrisponde a un file di computer, ed è possibile crearne a piacere, finché c'è spazio sul drive dell'hard disk.

Avviare la funzione Patch Manager

Per avviare la funzione Patch Manager, seguite le istruzioni sotto.
Cliccate sul pulsante [PATCH] nell'area Strumenti.



Il LED corrispondente si accende e la funzione Patch Manager è attiva.



- ① **Elenco [BANK SELECT]** Mostra l'elenco dei bank.
- ② **Nome bank** Mostra nome e indicizzazione dei bank.
- ③ **Pulsante [BANK NEW]** Consente di creare un nuovo bank.
- ④ **Pulsante [BANK DELETE]** Consente di cancellare il bank attualmente selezionato.
- ⑤ **Pulsante [BANK IMPORT]** Consente di importare file di bank esterni.

- ⑥ **Pulsante [BANK EXPORT]** Consente di esportare bank su un file esterno.
- ⑦ **Elenco [PATCH SELECT]** Le patch sono elencate qui.
- ⑧ **Nome patch** Mostra il nome e l'indicizzazione delle patch.
- ⑨ **Pulsante [PATCH IMPORT]** Consente di importare file di patch esterni.
- ⑩ **Pulsante [PATCH EXPORT]** Consente di esportare patch su un file esterno.
- ⑪ **Pulsante [PATCH NEW]** Cancella l'impostazione della patch attuale.
- ⑫ **Pulsante [PATCH DELETE]** Consente di cancellare la patch attualmente selezionata.
- ⑬ **Pulsante [STORE]** Consente di salvare l'impostazione attuale sulla patch attuale.
- ⑭ **Pulsante [STORE AS]** Consente di salvare l'impostazione attuale su altre patch.

Attivare le patch

Con la funzione Patch Manager, potete selezionare, salvare, creare e cancellare le patch.

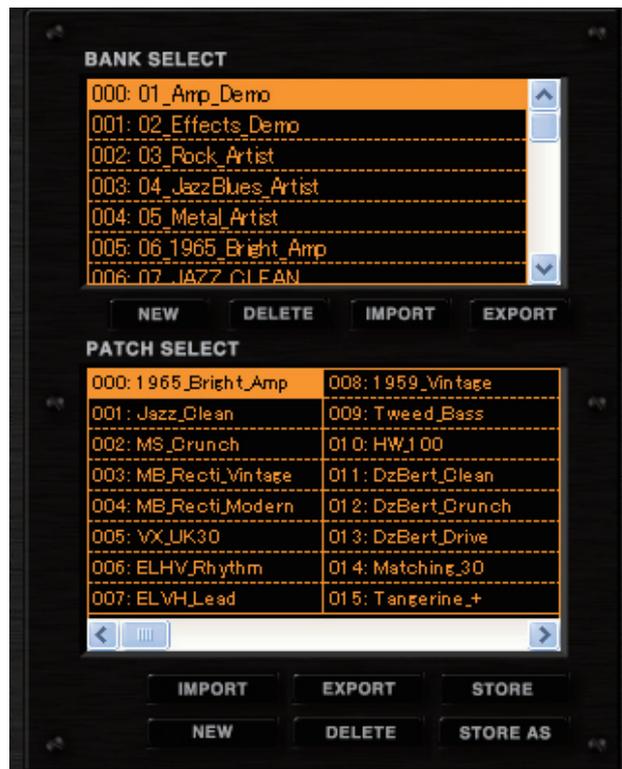
■ Selezionare le patch

Per caricare le patch esistenti o presetate, seguite le istruzioni.

1. Cliccate sul pulsante [PATCH] sull'area Strumenti.

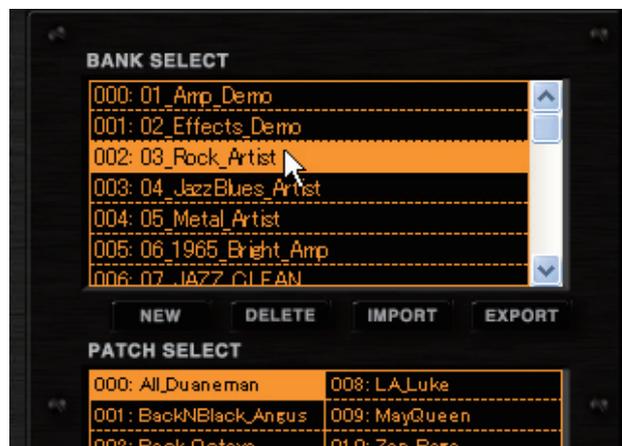


Il LED corrispondente si accende e la funzione Patch Manager è attiva.



NOTE All'avvio di ZFX Plug-in, l'ultima patch selezionata sarà scelta automaticamente.

2. Cliccate su un nome di bank all'interno dell'elenco [BANK SELECT].



L'elenco [PATCH SELECT] si aggiorna in base al bank selezionato. La selezione attuale è indicata in reverse.

3. Cliccate su un nome di patch all'interno dell'elenco [PATCH SELECT].



L'impostazione della patch è caricata.



NOTE

Quando è caricata un'altra patch, l'impostazione della patch attuale va persa, per cui salvate l'impostazione, se necessario, prima di caricare una nuova patch. (→P058)

■ Salvare le patch

L'impostazione effetto può essere salvata come le patch che appartengono a dei bank.

1. Cliccate sul pulsante [PATCH] sull'area Strumenti.



Il LED corrispondente si accende e la funzione Patch Manager è attiva. Sono attivi il bank e la patch mostrati in reverse.



2. Cliccate sul pulsante [STORE] in basso sulla schermata di Patch Manager.



L'impostazione è salvata sulla patch attuale.



NOTE

Assicuratevi di aver salvato la patch prima di caricarne un'altra, per evitare di perdere la prima.

■ Salvare in una determinata destinazione

Per salvare l'impostazione su un'altra patch, seguite le istruzioni.

1. Cliccate sul pulsante [PATCH] sopra l'area Strumenti.

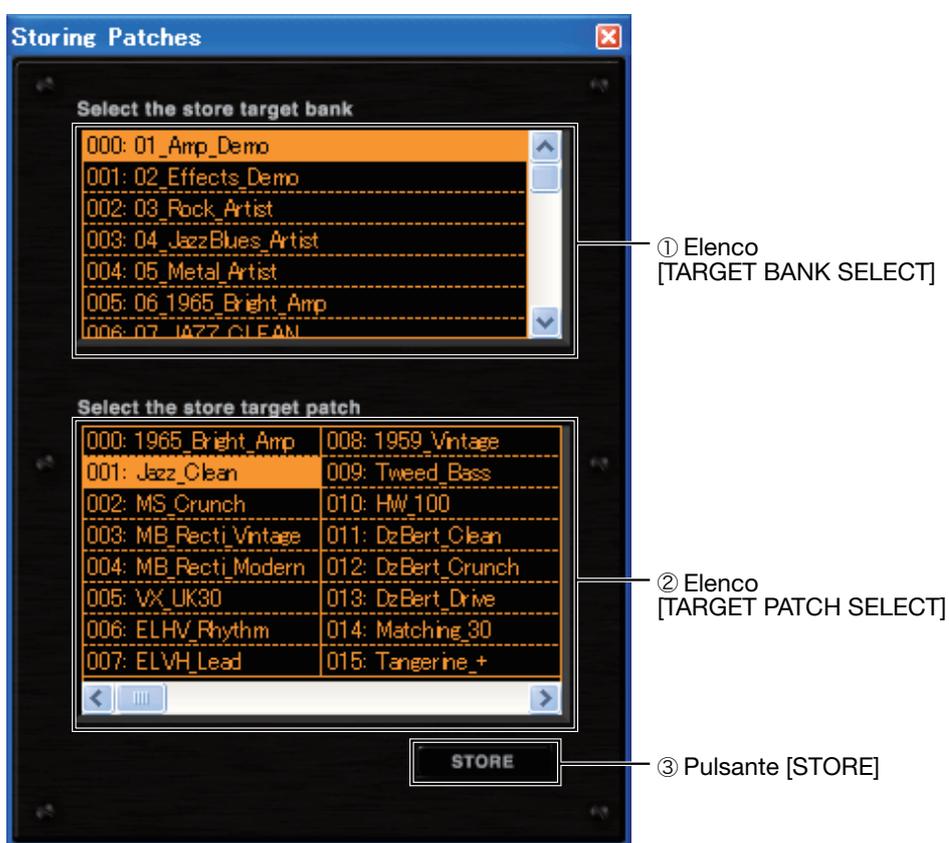


Il LED corrispondente si accende e la funzione Patch Manager è attiva. Sono attivi il bank e la patch mostrati in reverse.

2. Cliccate sul pulsante [STORE AS] in basso alla schermata di Patch Manager.

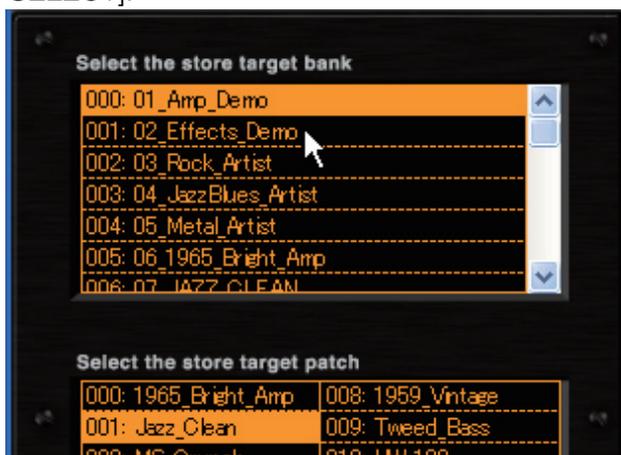


Selezionate la destinazione, e appare la seguente finestra di dialogo.

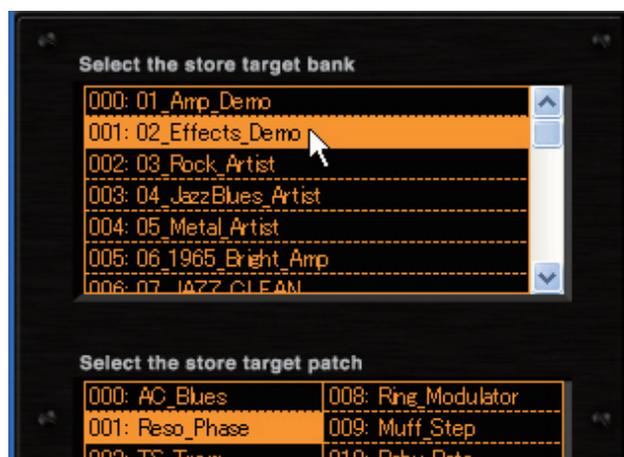


- ① **Elenco [TARGET BANK SELECT]** Selezionate un bank obiettivo da qui. Quello attuale apparirà in reverse.
- ② **Elenco [TARGET PATCH SELECT]** Selezionate una patch obiettivo da qui. L'attuale apparirà in reverse.
- ③ **Pulsante [STORE]** Conferma l'operazione di salvataggio in base alle selezioni di cui sopra.

3. Cliccate su un bank obiettivo all'interno dell'elenco [TARGET BANK SELECT].



La nuova selezione appare in reverse, e le patch corrispondenti sono elencate sotto, all'interno dell'elenco [TARGET PATCH SELECT].



4. Cliccate su una patch obiettivo all'interno dell'elenco [TARGET PATCH SELECT].



La nuova selezione appare in reverse.



5. Cliccate sul pulsante [STORE] in basso.



L'impostazione è salvata sulla patch obiettivo.

■ Ordinare le patch

Per cambiare ordine alle patch, seguite le istruzioni.

1. Cliccate sul pulsante [PATCH] sopra l'area Strumenti.



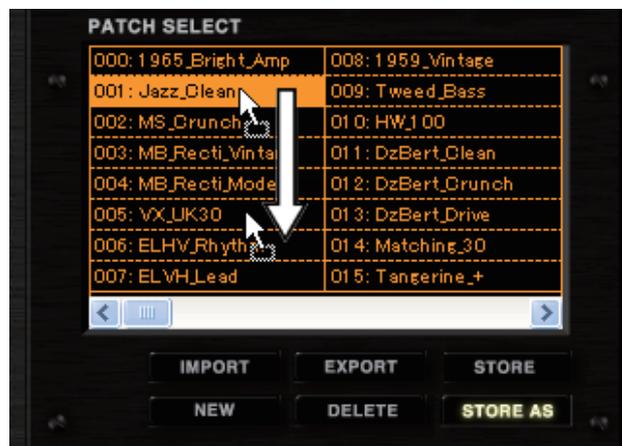
Il LED corrispondente si accende e la funzione Patch Manager è attiva.

2. Spostate la patch desiderata, all'interno dell'elenco [PATCH SELECT].

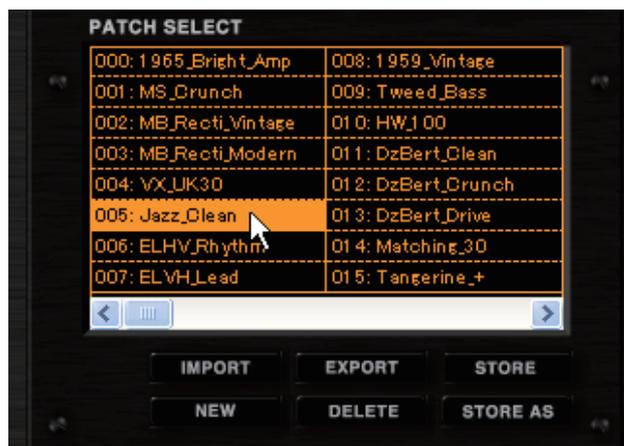


La patch inizia a spostarsi.

3. Rilasciatela sulla destinazione voluta.



La patch viene inserita in quella destinazione.



■ Rinominare le patch

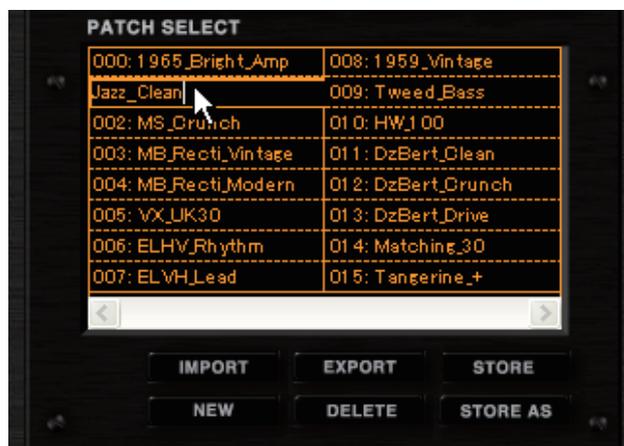
Per rinominare le patch, seguite le istruzioni sotto.

1. Cliccate sul pulsante [PATCH] sull'area Strumenti.



Il LED corrispondente si accende e la funzione Patch Manager è attiva.

2. Fate doppio-click sulla patch da rinominare, nell'elenco [PATCH SELECT].



Il nome della patch diventa editabile.



NOTE

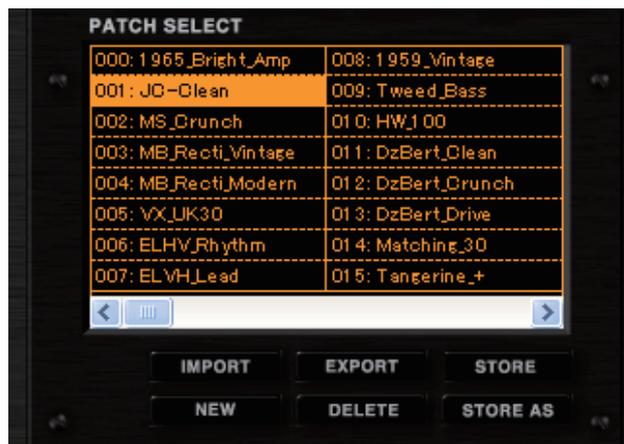
I caratteri utilizzabili per i nomi delle patch sono i seguenti.

Numeri: 0 - 9

Lettere: A - Z, a - z

Simboli: (spazio)!"#\$%&'()+,-.:=@[]^_{}~

3. Inserite il nome della patch, e premete ENTER.



La patch è rinominata.



Invece di premere Enter, potete selezionare un'altra patch, per convalidare il nome.

■ Cancellare le patch

Per cancellare le patch, seguite le istruzioni.

1. Cliccate sul pulsante [PATCH] sull'area Strumenti.



Il LED corrispondente si accende e la funzione Patch Manager è attiva.

2. Selezionate la patch da cancellare all'interno dell'elenco [PATCH SELECT].



La nuova selezione appare in reverse, come illustrato sopra.

3. Cliccate sul pulsante [PATCH DELETE] in basso alla schermata di Patch Manager.



La patch è cancellata. Noterete che il nome è ora “NO NAME”.



NOTE

Dopo aver cancellato le patch, sul display permane l'impostazione attuale. E' possibile salvare l'impostazione, qualora la patch fosse stata cancellata accidentalmente. (→P058)

■ Cancellare l'impostazione attuale

Per cancellare l'impostazione attuale, seguite le istruzioni.

1. Cliccate sul pulsante [PATCH] sull'area Strumenti.

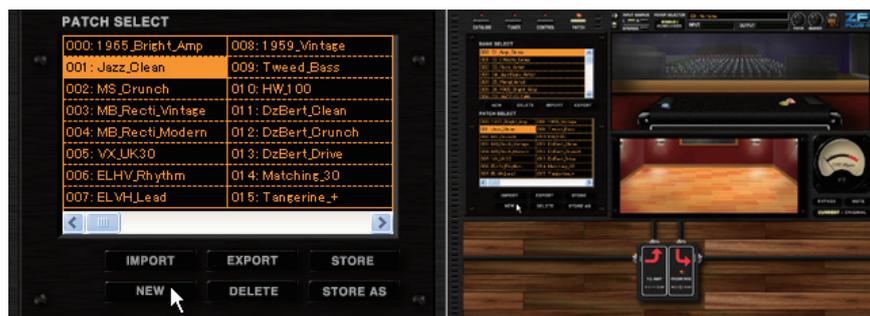


Il LED corrispondente si accende e la funzione Patch Manager è attiva.

2. Cliccate sul pulsante [PATCH NEW] in basso alla schermata di Patch Manager.



L'impostazione è cancellata.



NOTE I dati della patch restano anche dopo quest'operazione.

■ Esportare l'impostazione attuale

Per esportare l'impostazione attuale su un file esterno o su un PC, seguite le istruzioni.

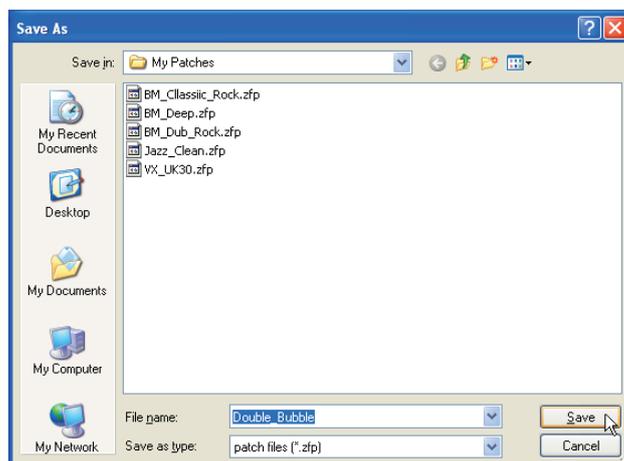
1. Cliccate sul pulsante [PATCH] sull'area Strumenti.



2. Cliccate sul pulsante [PATCH EXPORT] in basso alla schermata di Patch Manager.



Quando appare il box "Save As" selezionate la destinazione ed eseguite "Save As".





NOTE L'estensione dei file di patch è “.zfp”.

■ Importare l'impostazione attuale

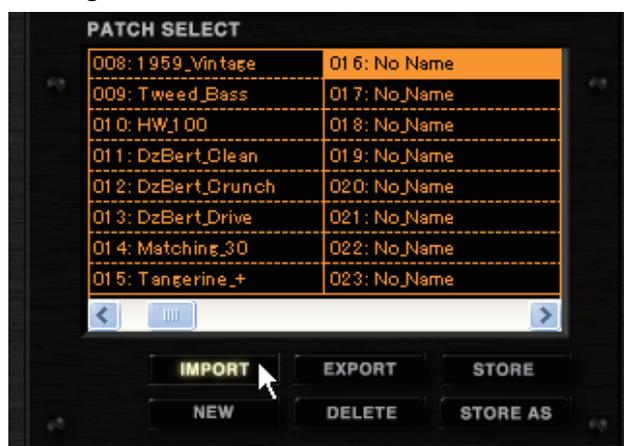
Per importare un file esterno su un'impostazione attuale, seguite le istruzioni.

1. Cliccate sul pulsante [PATCH] sull'area Strumenti.

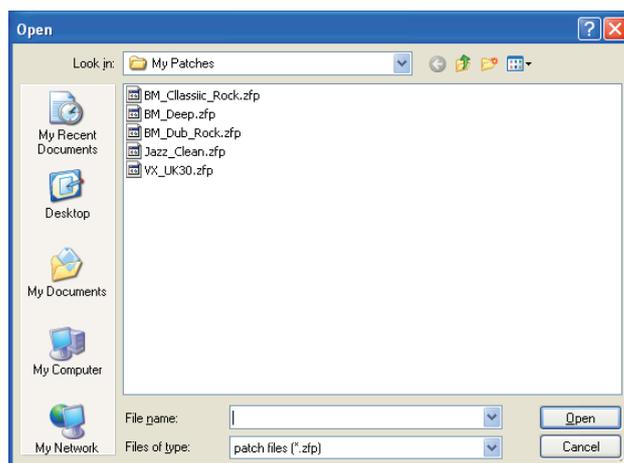


Il LED corrispondente si accende e la funzione Patch Manager è attiva.

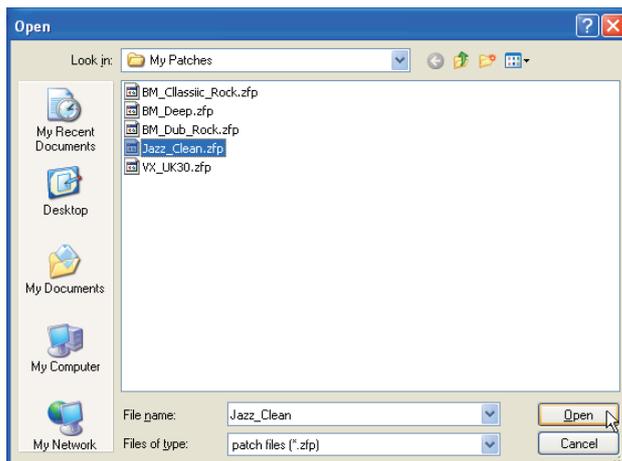
2. Cliccate sul pulsante [PATCH IMPORT] in basso alla schermata di Patch Manager.



Si apre il box dialogo “Open File”.



3. Selezionate e aprite il file (*.zfp) per procedere e importare.



L'impostazione effetto è caricata.



Attivare i banks

Con Patch Manager, potete creare, cancellare, esportare, e importare i bank. Per attivare i bank, procedete come segue.

■ Creare un bank

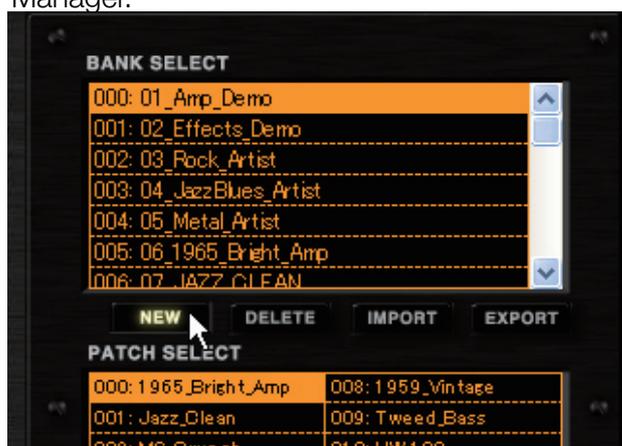
Potete creare bank senza limiti, finché c'è spazio disponibile sull'hard disk. Per creare un nuovo bank, procedete come segue.

1. Cliccate sul pulsante [PATCH] sull'area Strumenti.

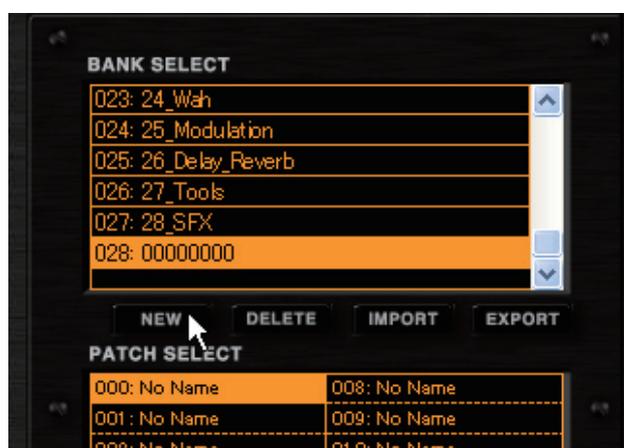


Il LED corrispondente si accende e la funzione Patch Manager è attiva.

2. Cliccate sul pulsante [BANK NEW] in mezzo alla schermata di Patch Manager.



Il nuovo bank è creato all'interno dell'elenco [BANK SELECT].



NOTE

I nuovi bank sono nominati consecutivamente da "0". Potete rinominarli a piacere. (→P071)

■ Ordinare i bank

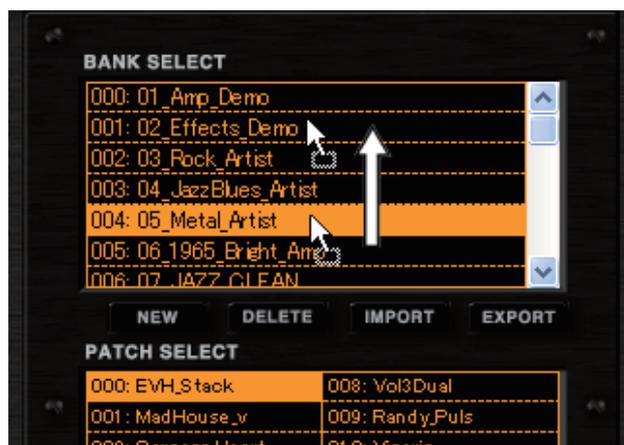
Per variare l'ordine dei bank all'interno di [BANK SELECT], procedete come segue.

1. Cliccate sul pulsante [PATCH] sull'area strumenti.



Il LED corrispondente si accende e la funzione Patch Manager è attiva.

- Iniziate a trascinare il bank da spostare all'interno dell'elenco [BANK SELECT].



Il bank inizia a muoversi.

- Rilasciate il bank sulla destinazione.



Il bank viene inserito nel punto di destinazione.

■ Rinominare i bank

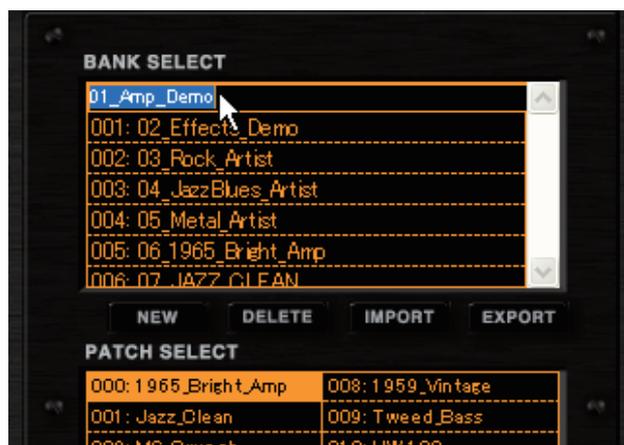
Per rinominare il bank, procedete come segue.

- Cliccate sul pulsante [PATCH] sull'area Strumenti.



Il LED corrispondente si accende e la funzione Patch Manager è attiva.

- Fate doppio-click sul bank da rinominare all'interno dell'elenco [BANK SELECT].



Il nome del bank diventa editabile.



NOTE

I caratteri utilizzabili per i nomi dei bank sono i seguenti.

Numeri: 0 - 9

Lettere: A - Z, a - z

Simboli: (spazio)!"#\$%&'()*+,-.:=@[]^_`~

- Inserite il nome del bank, e premete ENTER per conferma.



Il bank è rinominato.



Invece di premere Enter, potete selezionare altri bank per confermare.

■ Cancellare i bank

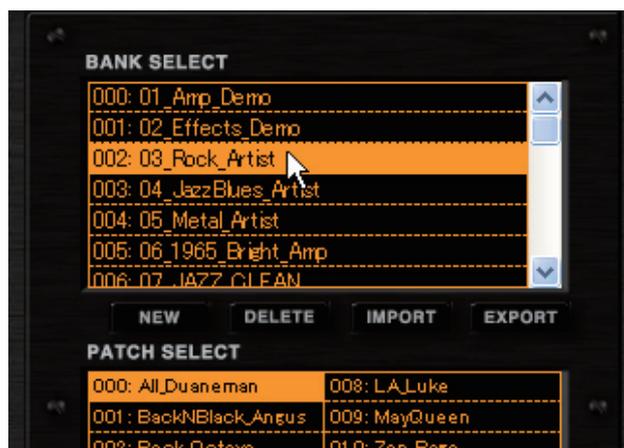
Per cancellare il bank, procedete come segue.

- Cliccate sul pulsante [PATCH] sull'area Strumenti.



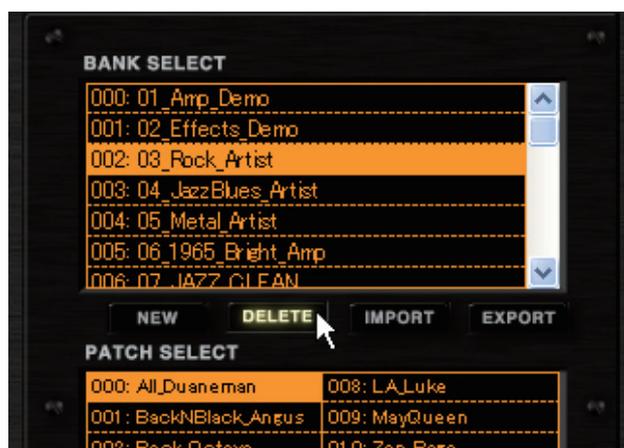
Il LED corrispondente si accende e la funzione Patch Manager è attiva.

2. Cliccate sul bank obiettivo, all'interno dell'elenco [BANK SELECT].



L'elenco [PATCH SELECT] si aggiorna in base al bank selezionato.

3. Cliccate sul pulsante [BANK DELETE] in mezzo alla schermata Patch Manager.



Il bank e le patch corrispondenti sono cancellate.



NOTE

Non è possibile cancellare l'ultimo bank. Per cancellarlo, dovete crearne uno nuovo. (→P069)
Sappiate che non è possibile recuperare il bank dopo averlo cancellato.

■ Esportare i bank

Per esportare il bank su un file esterno, procedete come segue.

1. Cliccate sul pulsante [PATCH] sull'area Strumenti.



Il LED corrispondente si accende e la funzione Patch Manager è attiva.

2. Cliccate il bank obiettivo all'interno dell'elenco [BANK SELECT].

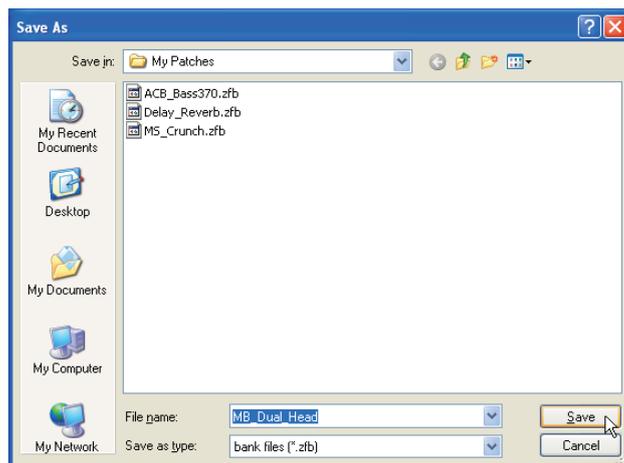


Il bank appare in reverse ed è selezionato.

3. Cliccate sul pulsante [BANK EXPORT] in mezzo alla schermata Patch Manager.



Si apre il box “Save As”. Selezionate la destinazione, e salvate il file.



NOTE L'estensione del file è *.zfb.

■ Importare bank

Per importare il file del bank esterno, procedete come segue.

1. Cliccate sul pulsante [PATCH] sull'area Strumenti.

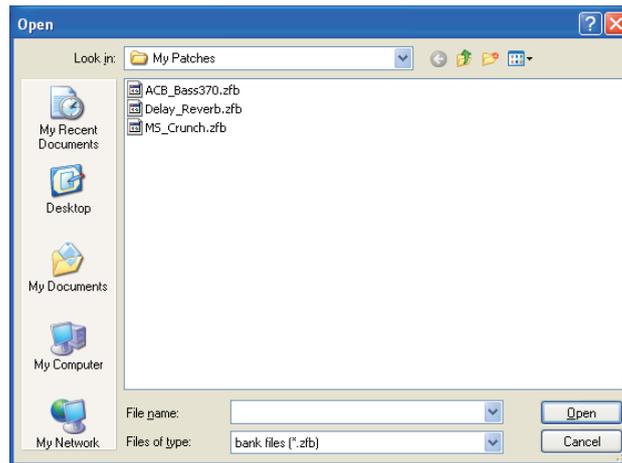


Il LED corrispondente si accende e la funzione Patch Manager è attiva.

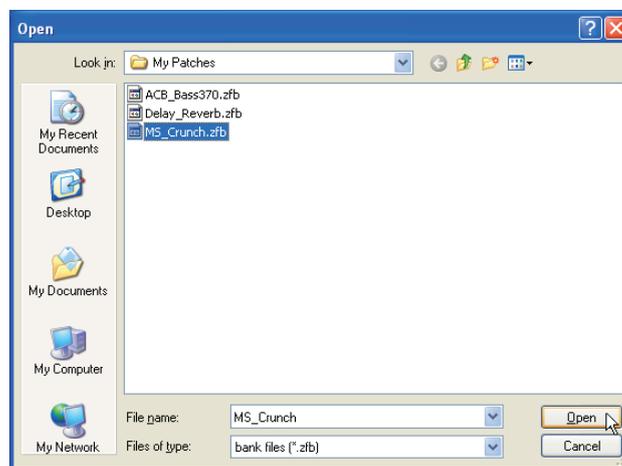
2. Cliccate sul pulsante [BANK IMPORT] in mezzo alla schermata Patch Manager.



Si apre il box dialogo "Open File".



3. Aprite il file del bank esterno (*.zfb).



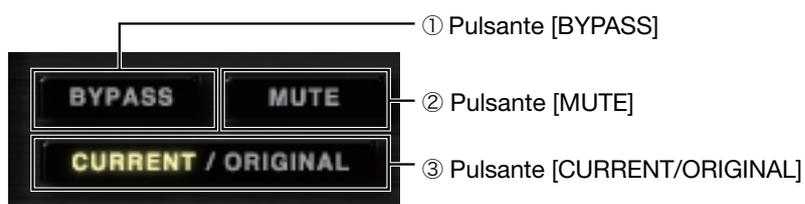
I dati del bank importato saranno aggiunti alla fine dell'elenco [BANK SELECT].



Area Bypass

Nell'area di Bypass, potete bypassare i suoni (disabilitare gli effetti) e metterli in mute (disabilitare l'intero ingresso). Inoltre, col pulsante [CURRENT/ORIGINAL], è possibile paragonare i suoni, comparando l'impostazione attuale della patch e l'originale, recentemente salvata.

Controlli e funzioni



- ① Pulsante [BYPASS]
- ② Pulsante [MUTE]
- ③ Pulsante [CURRENT/ORIGINAL]

Attiva e indica la condizione di bypass.

Attiva e indica la condizione di mute.

Consente di paragonare l'impostazione attuale della patch rispetto all'originale.

Bypassare il suono

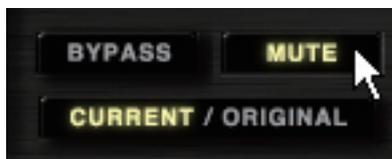
Col pulsante [BYPASS], potete bypassare l'impostazione effetto. Nel corso dell'operazione, l'indicazione [BYPASS] si accende come segue.



Per concludere l'operazione di bypass, cliccate nuovamente sul pulsante [BYPASS].

Mettere in mute il suono

Col pulsante [MUTE], è possibile mettere in sordina il suono in uscita. Nel corso del processo, l'indicazione [MUTE] si accende come indicato sotto.



Per concludere l'operazione, cliccate nuovamente sul pulsante [MUTE].

Paragonare l'impostazione attuale e l'originale

Col pulsante [CURRENT/ORIGINAL] potete paragonare i suoni, comparando l'impostazione attuale della patch rispetto all'originale, recentemente salvata. La condizione commuta premendo il pulsante.



Come illustrato sopra, la condizione originale appare nei toni seppia, mentre la nuova impostazione è mostrata a colori. Il pulsante [CURRENT/ORIGINAL] indica la condizione.



NOTE

Mentre appare l'impostazione originale, non potete editare l'effetto, impostare o cancellare tipi d'effetto, regolare parametri o ricablare i cavi.



HINT

Sappiate che l'impostazione originale sarà sovrascritta dall'impostazione attuale, se la patch è salvata con [STORE] o [STORE AS]. (→P058)
Il pulsante [PATCH NEW] cancella solo l'impostazione attuale. (→P066)

Tuner

In aggiunta all'accordatore cromatico standard, ZFX Plug-in è provvisto di altri tipi e metodi d'accordatura. Potete anche accordare a intervalli di un semitono o di un tono, oppure regolare la calibratura (nota/frequenza di riferimento). Ecco i dettagli.

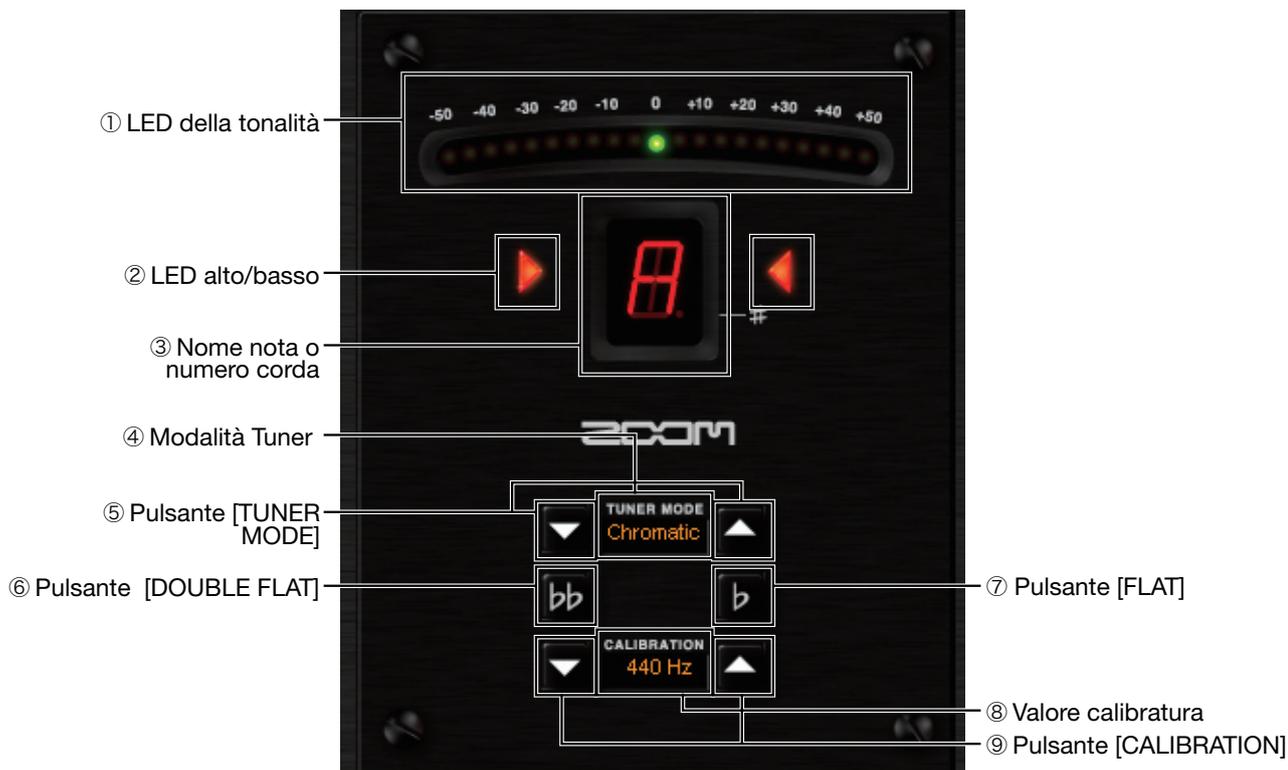
Avviare la funzione tuner

Per avviare la funzione tuner, procedete come segue.

Cliccate sul pulsante [TUNER] sull'area Strumenti.



Il LED corrispondente si accende e la funzione Tuner è attiva.



① LED della tonalità

Indica la tonalità esatta a intervalli di cinque cent. Quando la tonalità è alta, l'indicatore va verso destra, e quando è bassa, verso sinistra. Se la tonalità è corretta, il LED centrale si accende.

② LED alto/basso

Quando la tonalità è alta, si accende il LED a destra, e quando è bassa, si accende il LED di sinistra. Entrambi i LED si accendono quando la tonalità è corretta.

- | | |
|----------------------------|--|
| ③ Nome nota o numero corda | In modalità "chromatic tuner" viene indicato il nome della nota più vicina. Nelle altre modalità d'accordatura viene indicato il numero della corda suonata. |
| ④ Modalità Tuner | Indica la modalità d'accordatura attuale. |
| ⑤ Pulsante [TUNER MODE] | Consente di commutare le modalità d'accordatura. |
| ⑥ Pulsante [DOUBLE FLAT] | Consente di accordare la chitarra a intervalli di un tono. |
| ⑦ Pulsante [FLAT] | Consente di accordare la chitarra a intervalli di un semitono. |
| ⑧ Valore calibratura | Indica il valore a cui è calibrata la frequenza di riferimento. |
| ⑨ Pulsante [CALIBRATION] | Aumenta/diminuisce il valore della frequenza. |

Usare l'accordatore cromatico

Per iniziare ad accordare con l'accordatore cromatico, procedete come segue.

1. Cliccate sul pulsante [TUNER] sull'area Strumenti.



Il LED corrispondente si accende e la funzione Tuner è attiva.

2. Impostate la modalità su "Chromatic" col pulsante [TUNER MODE].



L'accordatore cromatico inizia a lavorare.

3. Suonate la corda da accordare.



Viene indicata la nota più vicina, come illustrato sotto.

Nome Nota	Indicazione	Nome Nota	Indicazione
A		D#	
A#		E	
B		F	
C		F#	
C#		G	
D		G#	

Accordate la corda facendo riferimento al LED di tonalità e alto/basso. Quando l'accordatura è corretta, si accende il LED centrale, così come i due LED alto/basso.



Potete anche accordare più grossolanamente, all'inizio, fino a far comparire il nome della nota corretta, poi procedere con l'accordatura più precisa in seguito, facendo riferimento ai LED di tonalità e alto/basso.

Regolare la calibratura

Col pulsante [CALIBRATION] posto ai lati del valore della calibratura, potete regolare nota/frequenza di riferimento (A centrale), in una gamma che va da 435 a 445.

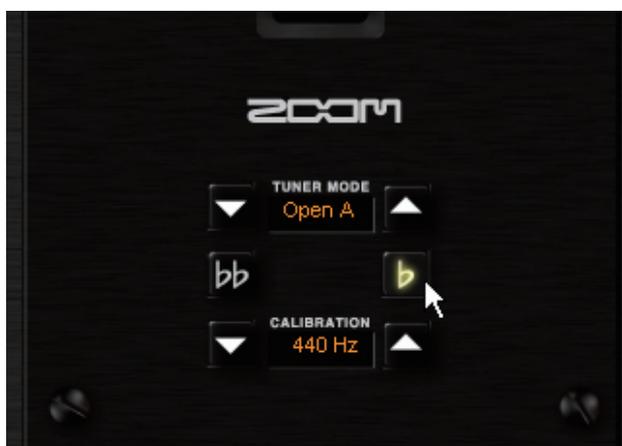


NOTE

All'avvio di ZFX Plug-in, per default, la nota di calibratura è su "440Hz" (A centrale corrisponde a 440Hz).

Regolare a intervalli di un mezzo tono

Potete accordare regolando di mezzo tono, in qualunque tipo d'accordatura. Per regolare di mezzo tono, premete il pulsante [FLAT]. Il pulsante [FLAT] si accende, e la modalità è attiva.



Per annullare l'operazione, premete ancora il pulsante [FLAT].

Regolare a intervalli di un tono

Potete accordare a intervalli di un tono, in qualunque metodo di accordatura. Per regolare di un tono, cliccate sul pulsante [DOUBLE FLAT]. Il pulsante [DOUBLE FLAT] si accende, e la modalità è attiva.



Per annullare l'operazione, premete ancora il pulsante [DOUBLE FLAT].



NOTE Non è possibile abilitare contemporaneamente [FLAT] e [DOUBLE FLAT].

Usare altri tipi d'accordatura

ZFX Plug-in è provvisto anche di altri metodi d'accordatura, oltre a quello cromatico, come l'accordatura standard per chitarra/basso, e accordature aperte. Per commutare queste modalità d'accordatura, procedete come segue.

1. Cliccate sul pulsante [TUNER] sull'area Strumenti.



Il LED corrispondente si accende e la funzione Tuner è attiva.

2. Cliccate sul pulsante [TUNER MODE] per selezionare la modalità d'accordatura.



Le modalità d'accordatura disponibili e le accordature sono le seguenti.

Modalità accordatura	Chitarra	Basso	Drop D	OPEN A	OPEN G	OPEN E	OPEN D	DADGAD
Numero corda	STR 1	E	G	E	E	D	E	D
	STR 2	B	D	B	C#	B	B	A
	STR 3	G	A	G	A	G	G#	F#
	STR 4	D	E	D	E	D	E	D
	STR 5	A	B	A	A	G	B	A
	STR 6	E		D	E	D	E	D
	STR 7	B						

- 3.** Accordate seguendo quanto esposto ai punti 3 e 4 di “Usare l'accordatore cromatico”. Il numero della corda sarà indicato a fianco del nome della nota, ma le operazioni sono identiche.



Potete anche accordare più grossolanamente, all'inizio, fino a far comparire il nome della nota corretta, poi procedere con l'accordatura più precisa in seguito, facendo riferimento ai LED di tonalità e alto/basso.



All'avvio di ZFX Plug-in, per default, la modalità Tuner è su chromatic.

Pedale d'espressione e interruttori a pedale

Potete controllare ZFX Plug-in in tempo reale, col pedale d'espressione incorporato e gli interruttori a pedale di C5.1t, o col pedale opzionale e l'interruttore a pedale di S2t. E' possibile assegnare loro i parametri effetto, e gli interruttori a pedale possono anche cambiare bank e patch, bypassare e mettere in mute. Ecco i dettagli.

Avviare la funzione Pedal/Switch Manager

Cliccate sul pulsante [CONTROL] sull'area Strumenti.



Il LED corrispondente si accende, e la funzione Pedal/Switch Manager è disponibile.



Notate l'immagine della macchina in basso. Indica se è collegata S2t o C5.1, ed è possibile commutarla. (→P106)

La funzione Pedal/Switch Manager col collegamento C5.1t

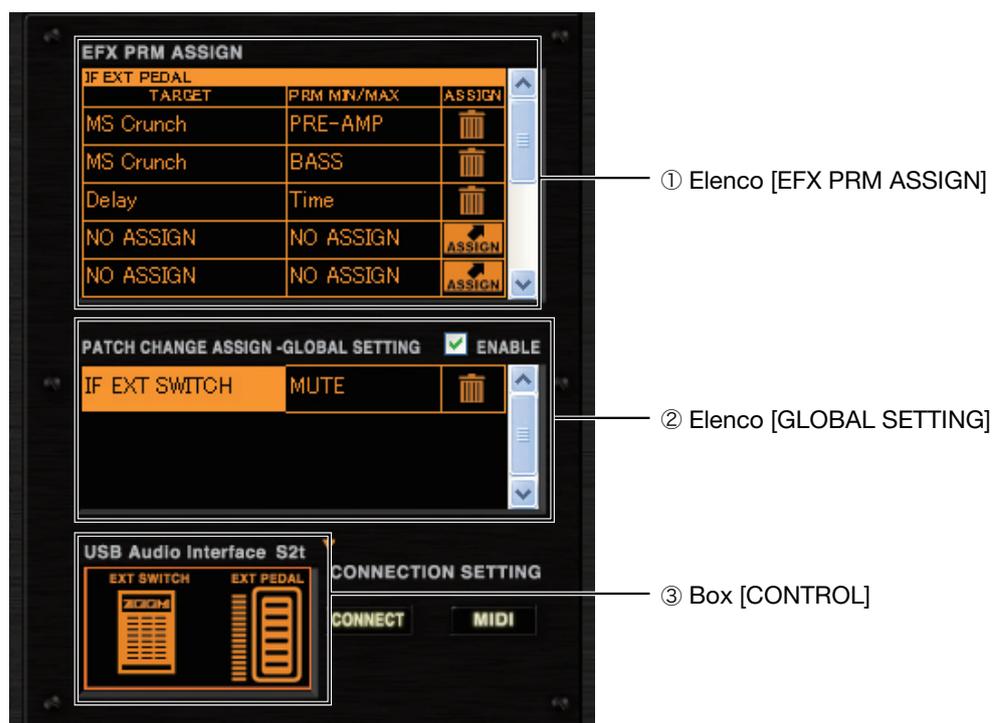
The screenshot shows the 'EFX PRM ASSIGN' screen with the following elements labeled:

- ① Elenco [EFX PRM ASSIGN]: The list of effect parameters.
- ② Box [TARGET]: The target effect name (e.g., 1965 Bright Amp).
- ③ Box [CONTROL]: The control panel at the bottom showing pedal connections.
- ④ Box [MIN/MAX]: The parameter range (e.g., VOLUME).
- ⑤ Icona [TRASH CAN]: The delete icon.
- ⑥ Icona [ASSIGN]: The assign icon.
- ⑦ Box [ENABLE]: The enable checkbox.
- ⑧ Elenco [GLOBAL SETTING]: The global settings list (e.g., NEXT PATCH, MUTE).
- ⑨ Box [ASSIGN]: The assign button.
- ⑩ Pulsante [TARGET SWITCH]: The target switch button.
- ⑪ Pulsante [CONNECT]: The connect button.
- ⑫ Pulsante [MIDI]: The MIDI button.
- ⑬ Pulsante [SET PEDAL CALIBRATION]: The calibration button.

- ① Elenco [EFX PRM ASSIGN] Elenca le assegnazioni parametro.
- ② Box [TARGET] Indica il tipo d'effetto assegnato.
- ③ Box [CONTROL] Consente di controllare facilmente come lavora il pedale/interruttore a pedale.

- ④ **Box [MIN/MAX]** Indica il nome del parametro effetto assegnato, e consente di impostare la gamma di parametri disponibili per ogni assegnazione.
- ⑤ **Icona [TRASH CAN]** Consente di cancellare le assegnazioni.
- ⑥ **Icona [ASSIGN]** Consente di assegnare i parametri effetto a pedali/interruttori a pedale.
- ⑦ **Box [ENABLE]** Abilita le impostazioni nell'elenco [GLOBAL SETTING].
- ⑧ **Elenco [GLOBAL SETTING]** Elenca le assegnazioni globali degli interruttori a pedale.
- ⑨ **Box [ASSIGN]** Consente di assegnare le impostazioni globali.
- ⑩ **Pulsante [TARGET SWITCH]** Commuta l'immagine della macchina, nel box [CONTROL], alternando S2t e C5.1t.
- ⑪ **Pulsante [CONNECT]** Indica e attiva ZFX Plug-in, che riceve gli eventi dal pedale/interruttore, nell'attivazione multipla.(→P106)
- ⑫ **Pulsante [MIDI]** Consente di ricevere gli eventi dal pedale/interruttore, tramite messaggi MIDI.
- ⑬ **Pulsante [SET PEDAL CALIBRATION]** Consente di regolare il pedale incorporato di C5.1t.

■ La funzione Pedal/Switch Manager col collegamento S2t



- ① **Elenco [EFX PRM ASSIGN]** Elenca le assegnazioni parametro.
- ② **Elenco [GLOBAL SETTING]** Elenca le assegnazioni globali dell'interruttore a pedale esterno.
- ③ **Box [CONTROL]** Consente di controllare facilmente come lavora il pedale/interruttore.

Assegnare i parametri

Per controllare i parametri effetto tramite gli interruttori a pedale e il pedale d'espressione, dovete assegnare il parametro nell'elenco [EFX PRM ASSIGN]. Per assegnare i parametri, procedete come segue.

■ Assegnare i parametri al pedale d'espressione

Assegnate il parametro al pedale d'espressione incorporato di C5.1t o al pedale esterno di S2t come illustrato sotto. "PEDAL BOX" è preso ad esempio.

1. Cliccate sul pulsante [CONTROL] sull'area Strumenti.



Il LED corrispondente si accende, e la funzione Pedal/Switch Manager è attiva.



Fate attenzione che l'immagine della macchina nel box [CONTROL] corrisponda al collegamento fatto. Se è diversa, premete il pulsante [TARGET SWITCH] in alto a destra del box [CONTROL], e selezionate la macchina corretta. (→P106)

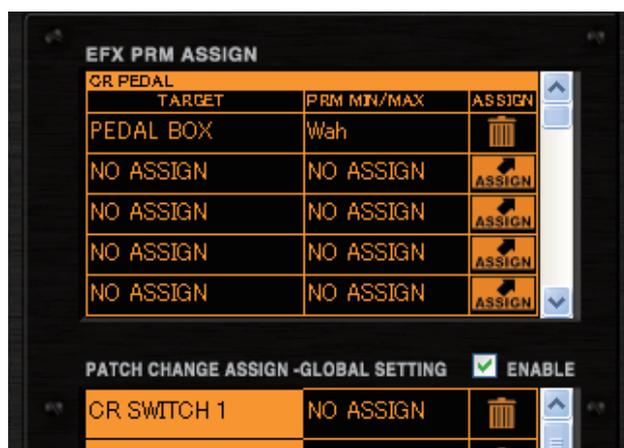
2. Fate scorrere l'elenco [EFX PRM ASSIGN]. Con C5.1t, apparirà [PEDAL], e con S2t, apparirà [EXT PEDAL].



3. Cominciate a spostare l'icona [ASSIGN] nell'elenco [EFX PRM ASSIGN], e rilasciatela sul pedale di "PEDAL BOX".



Il parametro "WAH" di "PEDAL BOX" sarà assegnato al pedale d'espressione.

**NOTE**

Potete assegnare un massimo di cinque parametri per ogni pedale/interruttore, e i parametri possono essere controllati contemporaneamente.

■ Assegnare i parametri agli interruttori a pedale

Assegnate il parametro all'interruttore a pedale incorporato di C5.1t o all'interruttore a pedale esterno di S2t come illustrato sotto. "FUZZ SMILE" è preso ad esempio.

1. Cliccate sul pulsante [CONTROL] sull'area Strumenti.



Il LED corrispondente si accende, e la funzione Pedal/Switch Manager è attiva.

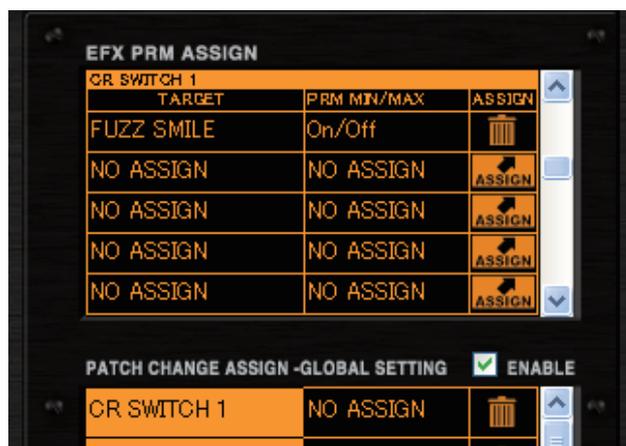
2. Scorrete l'elenco [EFX PRM ASSIGN] fino alla riga corrispondente all'interruttore obiettivo. Selezionate [SWITCH 1] per C5.1t, e [EXT SWITCH] per S2t.



3. Spostate l'icona [ASSIGN], e rilasciatela sull'interruttore ON/OFF di "FUZZ SMILE".



Il parametro ON/OFF di “FUZZ SMILE” sarà assegnato all'interruttore.



NOTE

Potete assegnare un massimo di cinque parametri a ogni pedale/interruttore, e i parametri possono essere controllati contemporaneamente.

■ Regolare la gamma del parametro

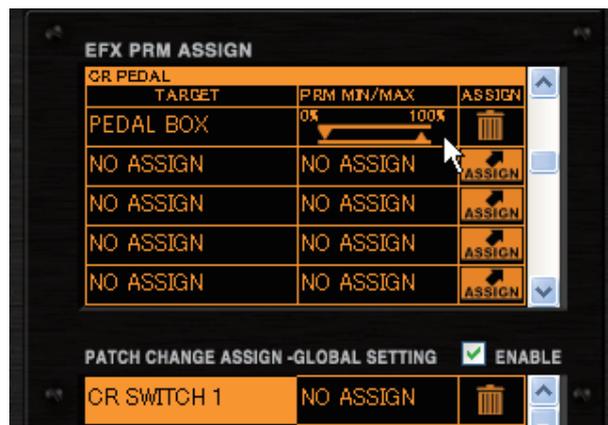
Potete impostare il valore minimo e massimo di ogni assegnazione parametro, per regolare la gamma effettiva.

1. Cliccate sul pulsante [CONTROL] sull'area Strumenti.



Il LED corrispondente si accende, e la funzione Pedal/Switch Manager è attiva.

2. Puntate il mouse sul box [MIN/MAX].



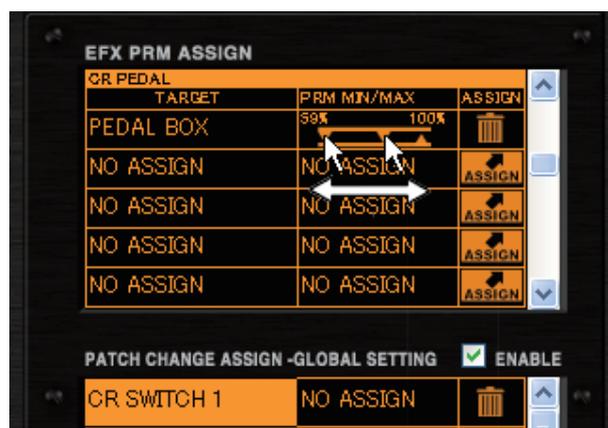
I valori minimo e massimo appaiono. Il valore di sinistra è il minimo, quello di destra il massimo.



NOTE

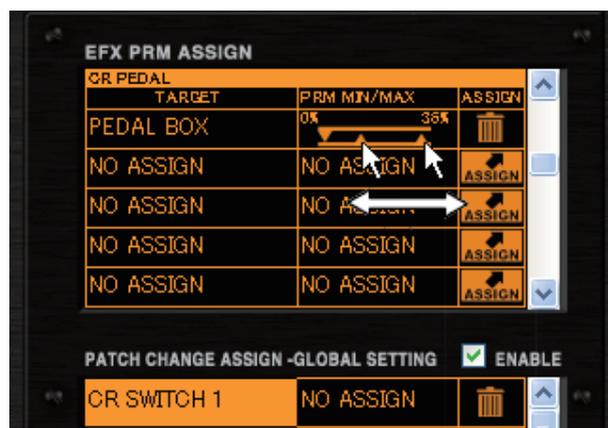
Il valore è al minimo quando il pedale è completamente alzato ed è al massimo quando è completamente abbassato. Con l'interruttore a pedale, il valore alterna minimo e massimo.

3. Il valore minimo può essere regolato usando il triangolo rivolto verso il basso. Trascinatelo orizzontalmente per regolarlo.



Il valore minimo è regolato.

4. Il valore massimo può essere regolato usando il triangolo rivolto verso l'alto. Trascinatelo orizzontalmente per regolarlo.



Il valore massimo è regolato.



NOTE

La gamma disponibile dipende dal parametro effetto assegnato. Il valore "Minimum" può essere maggiore del valore "Maximum". In questo caso, il valore del parametro è al minimo quando il pedale è completamente abbassato, ed è al massimo quando il pedale è alzato.

■ Cancellare l'assegnazione

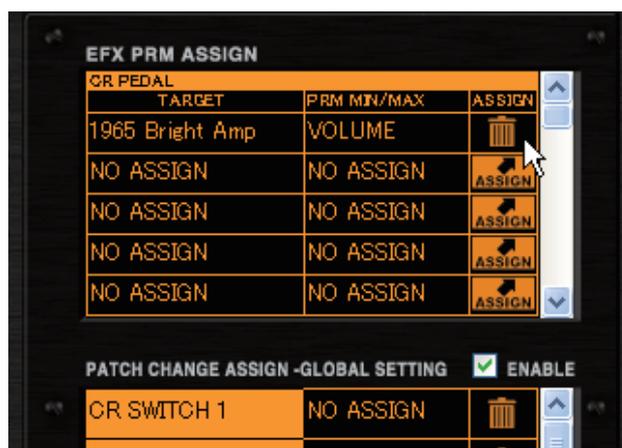
Per cancellare l'assegnazione del pedale/interruttore a pedale, procedete come segue.

1. Cliccate sul pulsante [CONTROL] sull'area Strumenti.

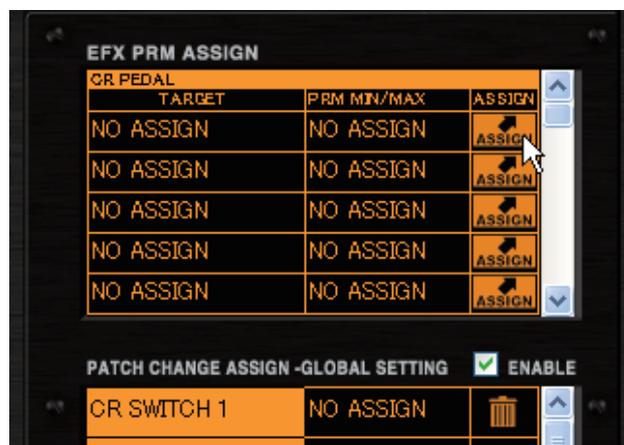


Il LED corrispondente si accende, e la funzione Pedal/Switch Manager è attiva.

2. Cliccate sull'icona [TRASH CAN] nell'elenco [EFX PRM ASSIGN] per cancellare l'assegnazione.



L'assegnazione è cancellata.



Assegnare impostazioni globali

Le funzioni di selezione di patch/bank, bypass, mute possono essere assegnate agli interruttori incorporati di C5.1t, e all'interruttore esterno di S2t con l'elenco di [GLOBAL SETTING]. Per assegnare queste funzioni, procedete come segue.

■ Assegnare la selezione di patch precedente/successiva

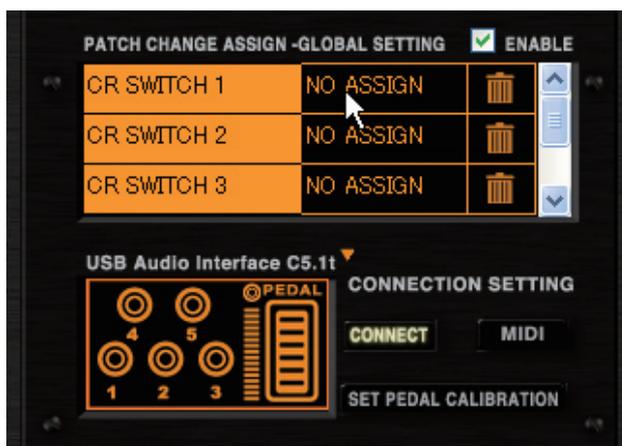
Sotto è visibile l'assegnazione della funzione della patch precedente/successiva. Con questa, è possibile spostarsi alla patch successiva o alla precedente. L'interruttore a pedale 1 di C5.1t è preso ad esempio.

1. Cliccate sul pulsante [CONTROL] sull'area Strumenti.

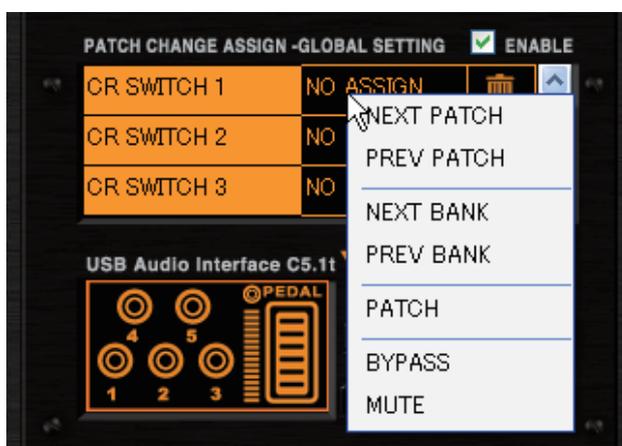


Il LED corrispondente si accende, e la funzione Pedal/Switch Manager è attiva.

2. Cliccate sul pulsante [ASSIGN] della riga del controllo che volete assegnare. L'esempio è preso da "SWITCH 1".



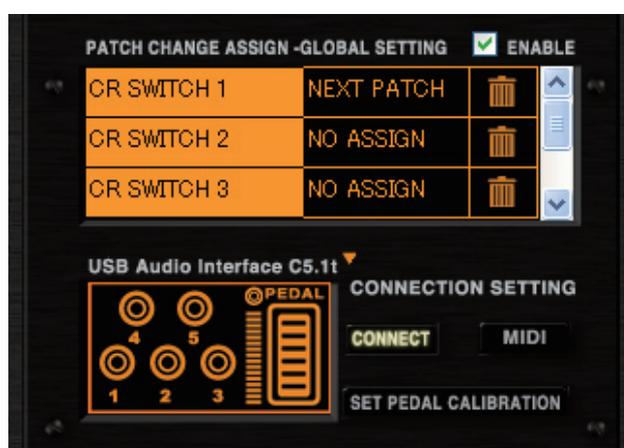
Appare l'elenco delle funzioni.



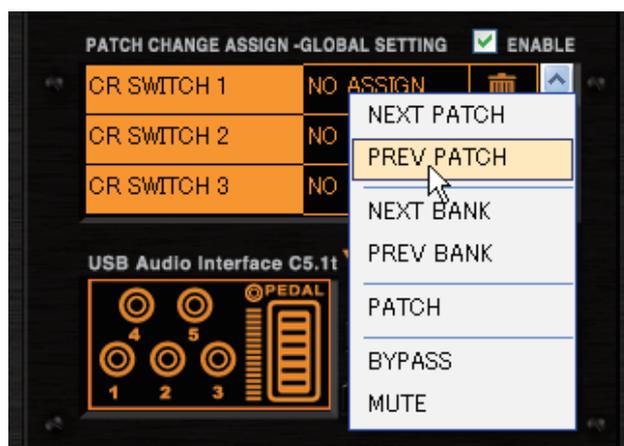
3. Cliccate sulla voce “NEXT PATCH” nell'elenco funzioni.



La funzione “NEXT PATCH” è assegnata all'interruttore a pedale 1 di C5.1t.



4. Potete assegnare anche la funzione della patch precedente, selezionando la voce “PREV PATCH”.





Per l'interruttore a pedale esterno di S2t, assegnate la funzione alla riga "EXT SWITCH".



Per abilitare l'impostazione, bisogna abilitare il box [ENABLE]. (→P102)

■ Assegnare la selezione di bank precedente/successivo

Sotto è visibile l'assegnazione della funzione del bank precedente/successivo. Con questa, potete spostarvi al bank successivo o al precedente. L'interruttore a pedale 2 di C5.1t è preso ad esempio.

1. Cliccate sul pulsante [CONTROL] sull'area Strumenti.



Il LED corrispondente si accende, e la funzione Pedal/Switch Manager è attiva.

2. Cliccate sul pulsante [ASSIGN] della riga del controllo che volete assegnare. L'esempio è preso da "SWITCH 2".



Appare l'elenco delle funzioni.



- 3.** Cliccate sulla voce “NEXT BANK” nell'elenco funzioni.



La funzione del bank successivo è assegnata all'interruttore a pedale 2 di C5.1t .



- 4.** Potete assegnare anche la funzione del bank precedente, selezionando la voce “PREV BANK”.



Per l'interruttore a pedale esterno di S2t, assegnate la funzione alla riga "EXT SWITCH".
Per abilitare l'impostazione, bisogna abilitare il box [ENABLE].
(→P102)



NOTE

Dopo aver cambiato bank, la variazione di patch avverrà in base all'indice della patch attuale.

■ Assegnare la selezione della patch

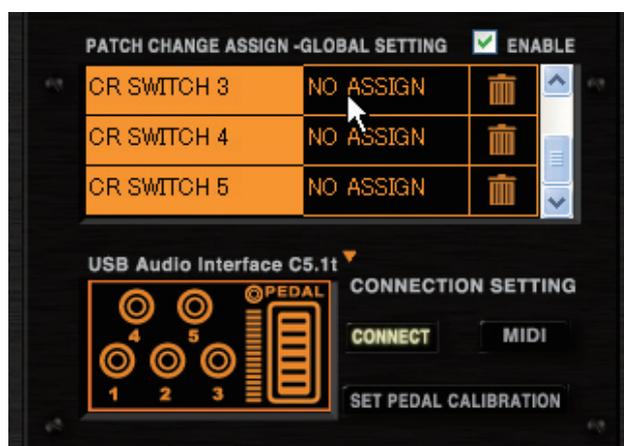
Sotto è visibile l'assegnazione della funzione del bank della patch. Con questa, è possibile spostarsi su un certo indice di patch che avete assegnato. L'interruttore a pedale 3 di C5.1t, e la patch "015" sono presi ad esempio.

1. Cliccate sul pulsante [CONTROL] sull'area Strumenti.



Il LED corrispondente si accende, e la funzione Pedal/Switch Manager è attiva.

2. Cliccate sul pulsante [ASSIGN] della riga del controllo che volete assegnare. L'esempio è preso da "SWITCH 3".



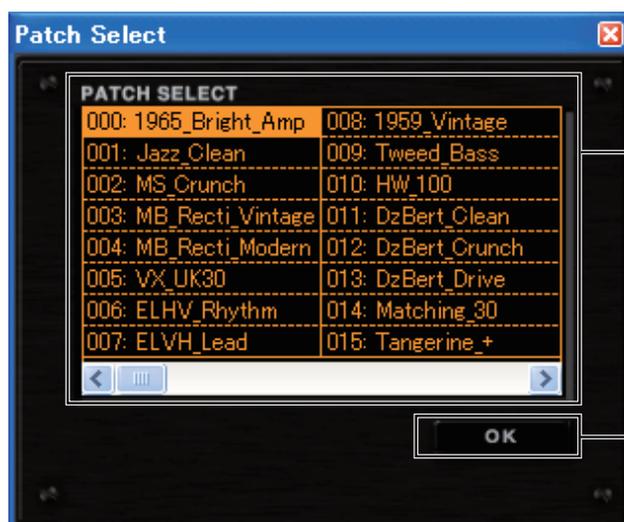
Appare l'elenco delle funzioni.



3. Cliccate sulla voce "PATCH" nell'elenco funzioni.



Appare il box dialogo della selezione di patch.

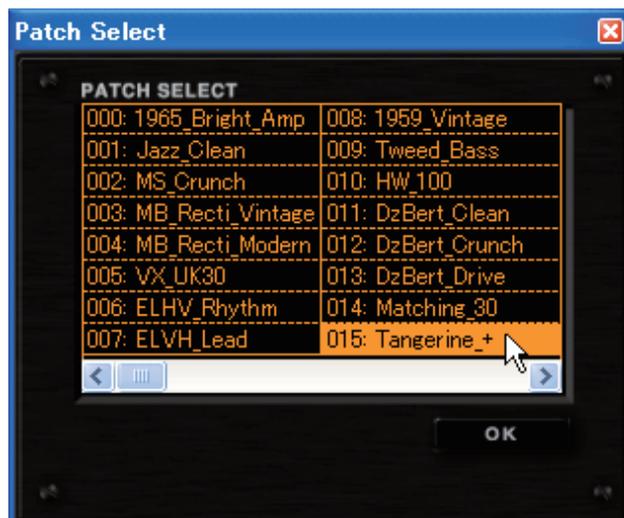


① Elenco patch di destinazione

② Pulsante [OK]

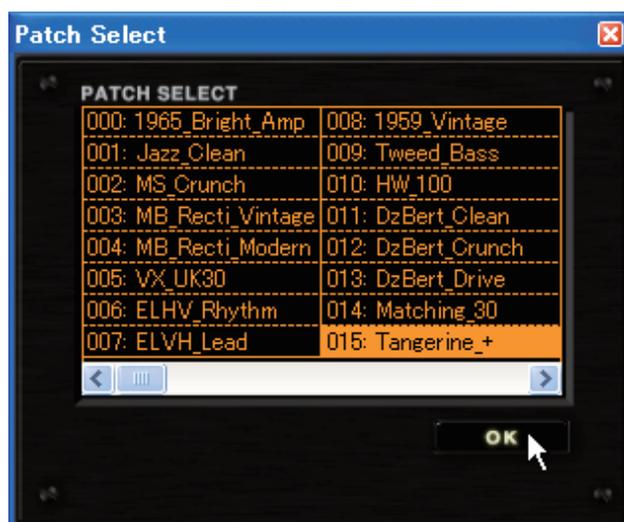
- ① **Elenco patch di destinazione** Scegliete qui la patch di destinazione.
- ② **Pulsante [OK]** Conferma la destinazione.

4. Cliccate sulla patch numero "015".



La patch numero "015" appare in reverse.

5. Cliccate sul pulsante [OK].



La patch "015" è stata assegnata all'interruttore a pedale 3 di C5.1t.





Per l'interruttore a pedale esterno di S2t, assegnate la funzione alla riga "EXT SWITCH".
Per abilitare l'impostazione, bisogna abilitare il box [ENABLE](→P102)



Con questa funzione, non è possibile individuare una patch in un determinato bank. La patch varierà in base all'indice selezionato nel bank attuale.

■ Assegnare la funzione bypass/mute

Potete bypassare e mettere in mute ZFX Plug-in con l'interruttore a pedale. Per assegnare queste funzioni, procedete come segue. L'interruttore a pedale 4 di C5.1t è preso ad esempio.

1. Cliccate sul pulsante [CONTROL] sull'area Strumenti.



Il LED corrispondente si accende, e la funzione Pedal/Switch Manager è attiva.

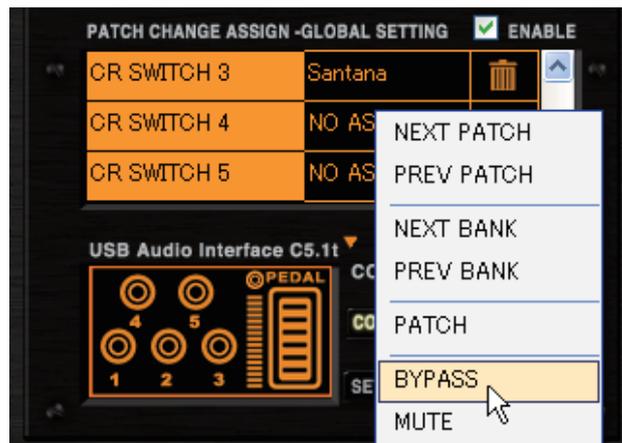
2. Cliccate sul pulsante [ASSIGN] della riga del controllo che volete assegnare. L'esempio è preso da "SWITCH 4".



Appare l'elenco delle funzioni.



3. Cliccate sulla voce “BYPASS” nell'elenco delle funzioni.



La funzione di bypass è assegnata all'interruttore a pedale 4 di C5.1t.



4. Per la funzione mute, selezionate “MUTE” nell'elenco delle funzioni.



Per l'interruttore a pedale esterno di S2t, assegnate la funzione alla riga “EXT SWITCH”.
Per abilitare l'impostazione, bisogna abilitare il box [ENABLE]. (→P102)

■ Abilitare Global Setting

Per abilitare le assegnazioni dell'elenco [GLOBAL SETTING], è necessario cliccare e abilitare il box [ENABLE], come illustrato sotto.



Se selezionata, l'assegnazione di [GLOBAL SETTING] sarà abilitata. Se le assegnazioni di [GLOBAL SETTING] e [EFX PRM ASSIGN] sono in conflitto sullo stesso controllo, [GLOBAL SETTING] avrà la priorità.



NOTE

Per disabilitare l'elenco di [GLOBAL SETTING], cliccate ancora il box [ENABLE].

■ Cancellare l'assegnazione

Per cancellare l'assegnazione nell'elenco di [GLOBAL SETTING], cliccate sull'icona [TRASH CAN] sulla riga corrispondente.



L'assegnazione è cancellata.



Attivare l'immagine della macchina

Con il box [CONTROL] posto in basso a sinistra, potete facilmente controllare come lavori il pedale/interruttore a pedale. Per l'operatività, procedete seguendo le istruzioni.

■ Verificare le assegnazioni del pedale

Per verificare come stia lavorando il pedale, trascinate l'immagine del pedale nel box [CONTROL] verticalmente.



I parametri effetto saranno regolati in base all'assegnazione.

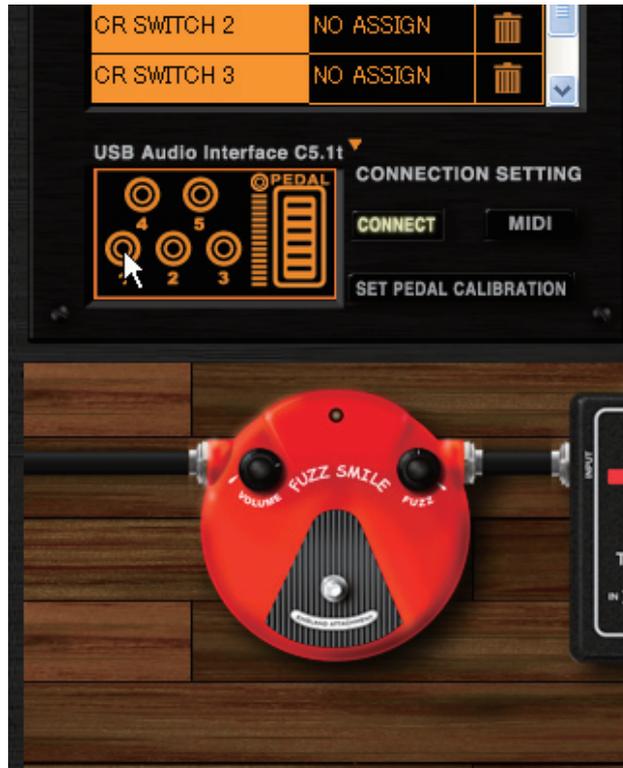


Il pedale incorporato di C5.1t ha un interruttore, che può essere attivato quando il pedale è abbassato ulteriormente, dopo la posizione massima. Potete anche assegnare un parametro effetto a questo interruttore nell'elenco [EFX PRM ASSIGN]. Per controllarne l'effetto, cliccate sull'interruttore a fianco dell'immagine del pedale.

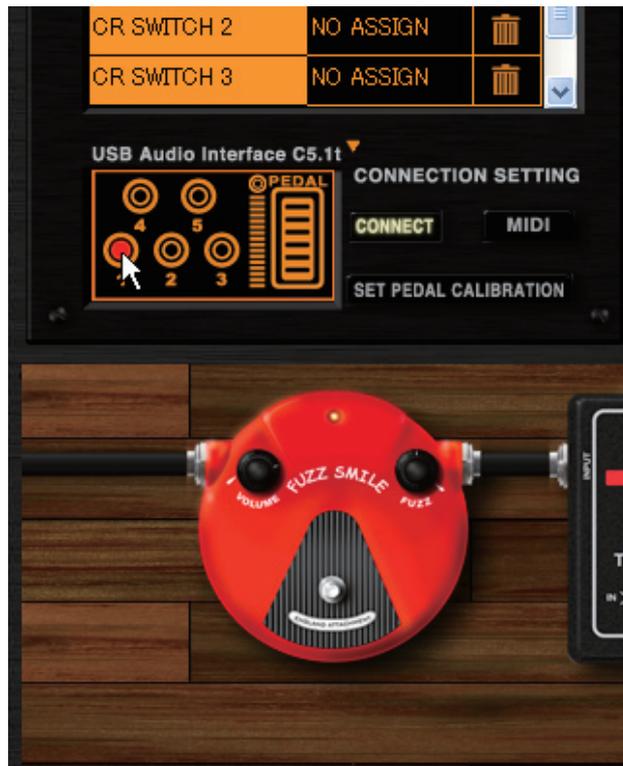


■ Verificare le assegnazioni dell'interruttore a pedale

Per verificare come lavorino gli interruttori a pedale, cliccate sull'immagine dell'interruttore, nel box [CONTROL].

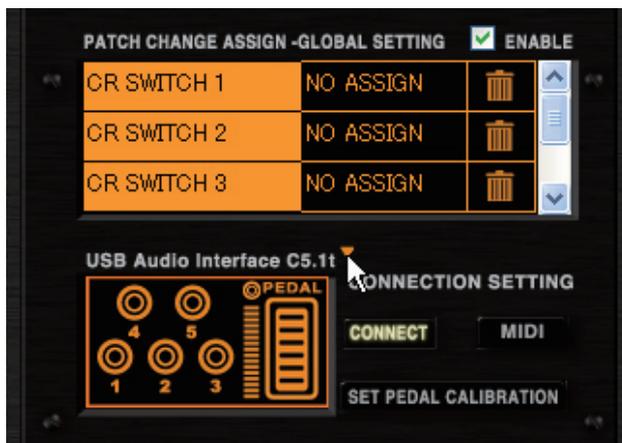


I parametri effetto saranno regolati in base all'assegnazione.



■ Commutare l'interfaccia audio USB S2t/Interfaccia audio USB C5.1t

L'immagine della macchina di S2t e C5.1t può essere commutata col pulsante [TARGET SWITCH] posto a fianco del nome della macchina.



L'immagine e l'elenco delle assegnazioni saranno commutate.

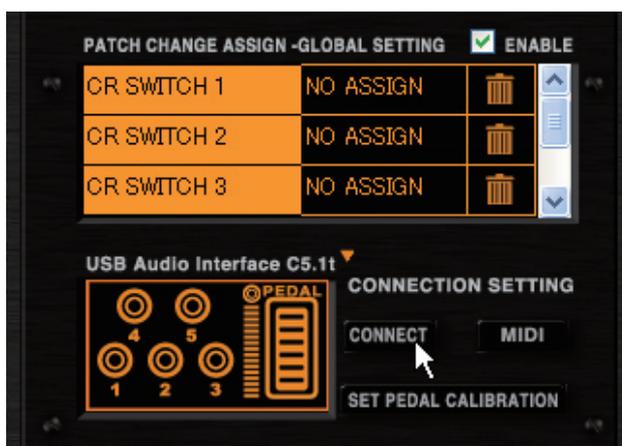


Altre funzioni

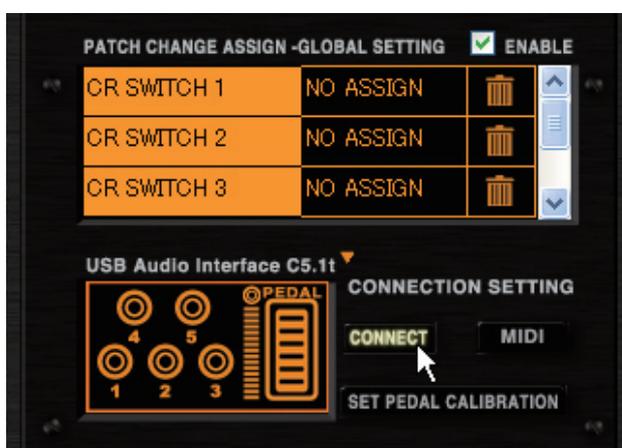
Ecco le istruzioni relative alle altre funzioni. Qui potete impostare la calibratura del pedale incorporato di C5.1, specificare se ricevere dati MIDI o meno, e potete attivare ZFX Plug-in che riceve eventi dal pedale e dall'interruttore, in caso di attivazione multipla.

■ Selezionare il plug-in attivo

In caso di attivazione multipla di ZFX Plug-in, solo un plug-in può ricevere eventi dal pedale e dall'interruttore. Per attivarlo, cliccate sul suo pulsante [CONNECT].



Il pulsante [CONNECT] si accende, e il relativo plug-in inizia a ricevere eventi dal pedale/interruttore.



Cliccate nuovamente sul pulsante [CONNECT] per annullare l'operazione.



NOTE

Quando il pulsante [CONNECT] è attivo, l'altro ZFX Plug-in sarà scollegato.

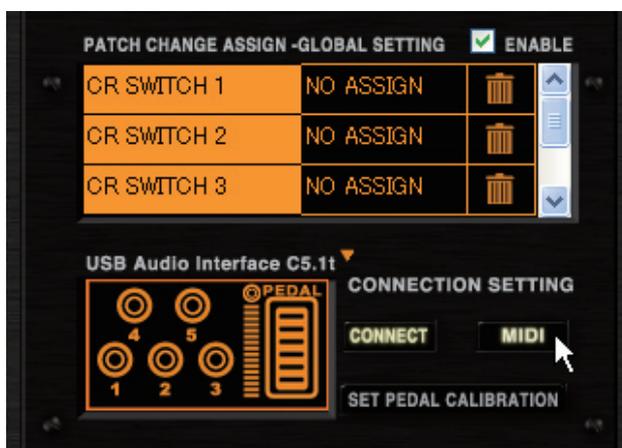
■ Ricevere messaggi MIDI

Gli interruttori e i pedali di C5.1t/S2t invieranno messaggi MIDI. In generale, potete controllare facilmente gli effetti e le patch quando il pulsante [CONNECT] è attivo (→106), ma nell'utilizzo avanzato, potete automatizzare i parametri grazie ad applicazioni DAW coi messaggi MIDI. Per ricevere il messaggio MIDI per controllare effetti e patch, cliccate sul pulsante [MIDI].

Per dettagli sui messaggi MIDI, fate riferimento alla tabella d'implementazione MIDI. (→Appendice)



Il pulsante [MIDI] si accende, e ZFX Plug-in inizia a ricevere messaggi MIDI. Per automazione e altri utilizzi, mantenete acceso il pulsante [MIDI].



Cliccate nuovamente sul pulsante [MIDI] per spegnerlo.



NOTE

Per dettagli sull'automazione, fate riferimento al manuale operativo dell'applicazione DAW.

■ Regolare la calibratura del pedale

Quando C5.1t è collegata al computer, appare il pulsante [SET PEDAL CALIBRATION] in Pedal/Switch Manager. La calibratura del pedale incorporato è regolata all'uscita dalla fabbrica, ma, se necessario, può essere regolata nuovamente. Nel caso il pedale fosse meno sensibile oppure lo fosse troppo, regolate la calibratura seguendo le istruzioni.

1. Cliccate sul pulsante [CONTROL] sull'area Strumenti.

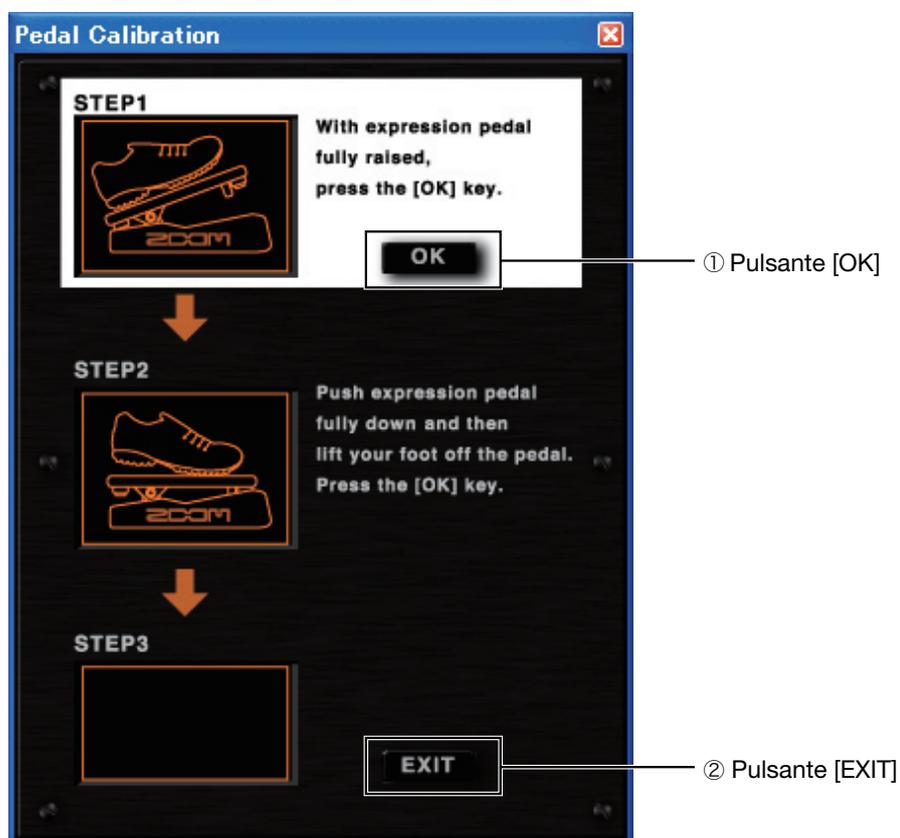


Il LED corrispondente si accende, e la funzione Pedal/Switch Manager è attiva.

2. Cliccate sul pulsante [SET PEDAL CALIBRATION] in basso a destra della schermata di Pedal/Switch manager.



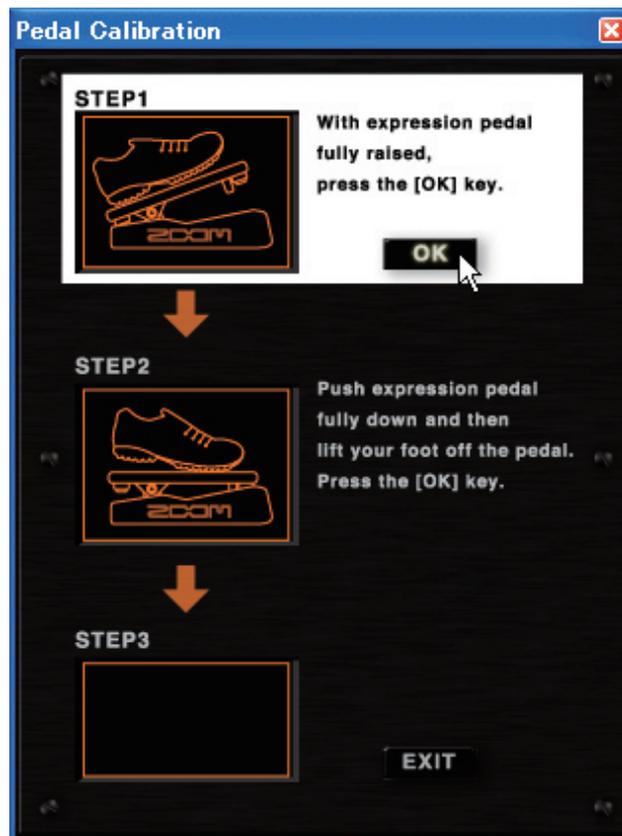
Seguite le istruzioni di cui ai punti 1, 2 e 3 del box dialogo della calibratura.



- ① Pulsante [OK]
- ② Pulsante [EXIT]

Conferma l'impostazione in ogni fase.
Annulla l'impostazione di calibratura.

3. Come illustrato nel box dialogo, alzate completamente il pedale d'espressione, e cliccate sul pulsante [OK] del punto 1 (STEP1).



Il valore minimo è impostato.

4. Abbassate completamente il pedale d'espressione, togliete il piede, e cliccate sul pulsante [OK] del punto 2 (STEP2).



Il valore massimo è impostato.

5. Appare il messaggio “COMPLETE!” al punto 3 (STEP3). Cliccate sul pulsante [EXIT] per uscire dal box dialogo.



Il box si chiude. Il pulsante [EXIT] può essere premuto in qualunque momento per annullare la regolazione.



Se al punto 3 (STEP3) appare il messaggio “ERROR!”, ricominciate l'impostazione a partire dall'inizio (STEP1).



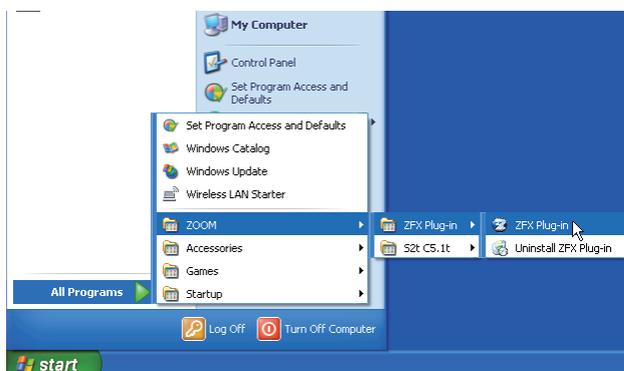
NOTE Il pulsante [SET PEDAL CALIBRATION] non appare se è collegata S2t.

Modalità Standalone

ZFX Plug-in può essere attivato in modalità standalone tramite applicazione host ZFX, con applicazioni DAW. L'applicazione host ha tre menu, “File”, “Device”, e “Help”. Il menu File consente di impostare BPM e di uscire dall'applicazione. Col menu Device, potete selezionare e configurare i driver ASIO, e potete collegare/scollegare C5.1t e S2t. Il menu Help consente di verificare la versione di ZFX Plug-in. Fate riferimento a quanto segue per i dettagli.

Avviare l'applicazione host

Aprirete il menu “Start” di Windows, e selezionate la voce “ZFX Plug-in” in “Program” - “ZOOM” - “ZFX Plug-in”.



ZFX Plug-in si avvia in modalità standalone.



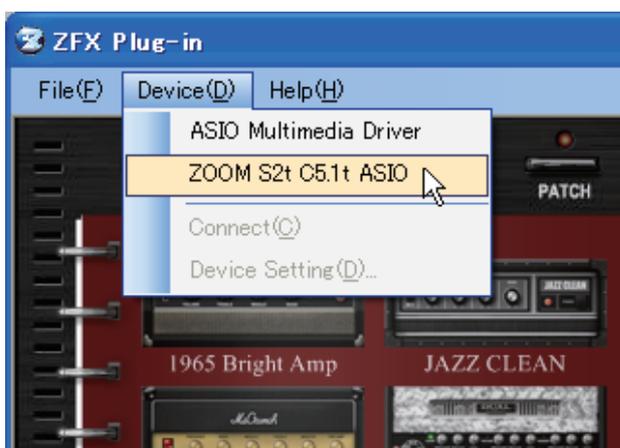
La voce di cui sopra potrebbe appartenere ad un'altra cartella, se è stata customizzata durante l'installazione.

Menu Device

Per aprire il menu Device, cliccate sulla voce “Device” sulla barra del menu, o premete il tasto [ALT + D]. Le funzioni del menu device sono le seguenti.

■ Selezionare il driver ASIO

I driver ASIO disponibili sono elencati nel menu Device. Il driver attuale è evidenziato. Per cambiarlo, cliccate sull'altro nome.



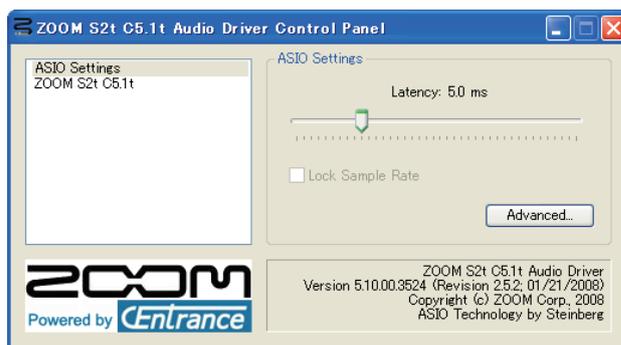
Il driver ASIO cambia. Per default, è selezionato ZOOM S2t C5.1t ASIO. Per altre interfacce audio, selezionate il driver corrispondente.

■ Configurare il driver ASIO

Potete controllare l'impostazione attuale cliccando sulla voce “Device Setting” nel menu Device.



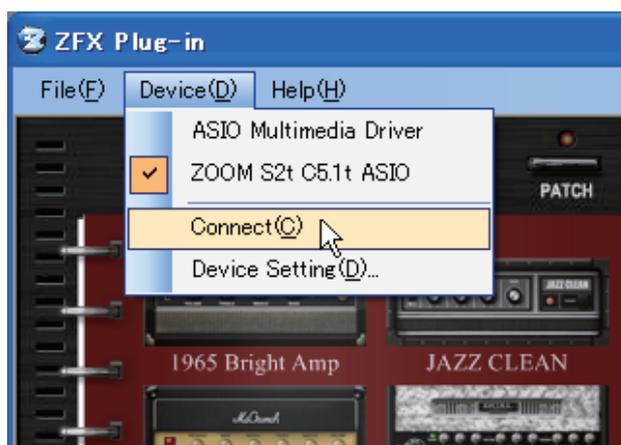
Per configurare l'impostazione del driver ASIO, cliccate su “Control Panel” nella finestra Device Setting.



Il pannello di controllo ha uno slider che consente di regolare la latenza audio. Impostatelo più basso possibile, in modo che non vi siano click o pop udibili. Il valore adatto dipende dall'ambiente. Maggiore è la performance del computer, minore è la latenza impostata. Diversamente, è consigliabile una latenza maggiore per dare stabilità. L'aspetto del pannello di controllo e le funzioni che possono essere personalizzate dipendono dal driver ASIO.

■ Collegare/Scollegare

Per avviare la connessione usando il driver ASIO attuale, cliccate sulla voce "Connect" nel menu Device.



Menu File

Per aprire il menu File, cliccate sulla voce "File" sulla barra del menu, o premete il tasto [ALT + F]. Le funzioni del menu File sono le seguenti.

■ Impostare BPM

Per impostare BPM, cliccate sulla voce "BPM Setting" nel menu File.

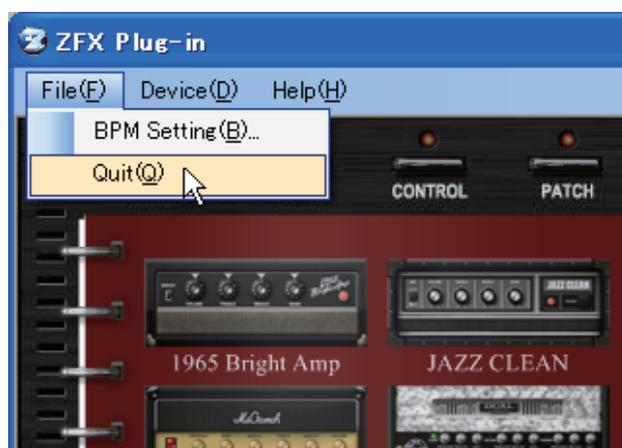


Si apre il box dialogo BPM.



■ Uscire dall'applicazione

Cliccate sulla voce “Quit” nel menu File per uscire dall'applicazione host di ZFX Plug-in.



Menu Help

Per aprire il menu Help, cliccate sulla voce “Help” sulla barra del menu, o premete il tasto [ALT + H] . Le funzioni sono le seguenti.

■ Visualizzare la versione attuale

Per verificare la versione attuale di ZFX Plug-in, cliccate sulla voce “Version Info” nel menu Help.



Diagnostica

● **Nessun suono o volume troppo basso.**

- Assicuratevi di aver collegato correttamente C5.1t/S2t al computer con un cavo USB.
- Assicuratevi di aver collegato correttamente C5.1t/S2t al computer con un cavo USB.
- Regolate la manopola [GAIN], [PHONE], e [OUTPUT] di C5.1t/S2t.
- Assicuratevi che il cavo schermato non sia difettoso.
- Regolate la manopola [PATCH LEVEL] di ZFX Plug-in. (→P021)
- Regolate la manopola [MASTER LEVEL] di ZFX Plug-in. (→P021)
- Assicuratevi che ZFX Plug-in non sia in mute. (→P078)
- Per alcune patch, il volume può essere regolato col pedale d'espressione. Assicuratevi che sia selezionata un'impostazione corretta per il volume del pedale.
- Regolate i parametri Gain/Level degli ampli e degli effetti usati.
- Verificate l'impostazione della fonte in ingresso di ZFX Plug-in. (→P019)
- Assicuratevi che PICKUP SELECTOR sia selezionato correttamente. (→P019)
- Assicuratevi che la configurazione dell'apparecchiatura sia corretta. (→P113)

● **Rumore udibile**

- Inserite e regolate il modulo ZNR nella patch.
- Abbassate i parametri Gain e Level degli ampli e degli effetti di distorsione di ZFX Plug-in.
- Verificate le impostazioni dei pedali d'espressione (→P085). In base all'assegnazione dei parametri, l'azione di un pedale può provocare un drastico cambiamento di parametro e dar luogo a rumore.
- Il deterioramento, lo scollegamento o la presenza di sporco su chitarra e cavi schermati può influire. Verificate tutto questo prima di usare l'apparecchiatura.

● **C5.1t/S2t non vengono individuate dal computer**

- Verificate che il vostro sistema operativo sia adatto.

● **L'effetto non funziona**

- Verificate il LED dell'effetto inserito. Il LED si accende all'avvio.
- Assicuratevi che i cavi schermati siano collegati correttamente all'effetto inserito.
- Assicuratevi che ZFX Plug-in non sia in condizione di bypass. (→P077)

● **L'accordatore non funziona**

- Assicuratevi di aver selezionato correttamente la fonte in ingresso, in base al vostro collegamento. (→P019)

Appendice: Tipi d'effetto e parametri

Amplificatori per chitarra

1965 BRIGHT AMP

Simula un Fender TwinReverb '65.

- BRIGHT ON/OFF
Arricchisce le alte frequenze quando è acceso.
- VOLUME 1.00 - 10.00
Regola il gain del pre-amplificatore (profondità della distorsione).
- TREBLE 1.00 - 10.00
Regola enfasi/taglio delle alte frequenze.
- MIDDLE 1.00 - 10.00
Regola enfasi/taglio delle frequenze medie.
- BASS 1.00 - 10.00
Regola enfasi/taglio delle basse frequenze.

JAZZ CLEAN

Simula un Roland JC-120.

- BRIGHT ON/OFF
Arricchisce le alte frequenze quando è acceso.
- VOLUME 0.00 - 10.00
Regola il gain del pre-amplificatore (profondità della distorsione).
- TREBLE 0.00 - 10.00
Regola enfasi/taglio delle alte frequenze.
- MIDDLE 0.00 - 10.00
Regola enfasi/taglio delle frequenze medie.
- BASS 0.00 - 10.00
Regola enfasi/taglio delle basse frequenze.

MS CRUNCH

Simula un Marshall JCM800.

- PRESENCE 0.00 - 10.00
Regola enfasi/taglio delle altissime frequenze.

- BASS 0.00 - 10.00
Regola enfasi/taglio delle basse frequenze.
- MIDDLE 0.00 - 10.00
Regola enfasi/taglio delle frequenze medie.
- TREBLE 0.00 - 10.00
Regola enfasi/taglio delle alte frequenze.
- MASTER VOLUME 0.00 - 10.00
Regola il livello del segnale dopo il processamento.
- PRE-AMP VOLUME 0.00 - 10.00
Regola il gain del pre-amplificatore (profondità della distorsione).

MB DUAL HEAD

Simula un Mesa Boogie Dual Rectifier.

- CHANNEL CLEAN: Canale adatto a suoni clean.
VINTAGE: Canale ad alto gain adatto a suoni lead.
MODERN: Canale ad alto gain con enfasi sulle alte frequenze.
Seleziona il canale dell'amplificatore.
- PRESENCE 0.00 - 10.00
Regola enfasi/taglio delle altissime frequenze.
- MASTER 0.00 - 10.00
Regola il livello del segnale dopo il processamento.
- GAIN 0.00 - 10.00
Regola il gain del pre-amplificatore (profondità della distorsione).
- BASS 0.00 - 10.00
Regola enfasi/taglio delle basse frequenze.
- MID 0.00 - 10.00
Regola enfasi/taglio delle frequenze medie.
- TREBLE 0.00 - 10.00
Regola enfasi/taglio delle alte frequenze.

VX UK30

Simula un Vox AC30TBX.

- BRILLIANT 0.00 - 10.00
Regola il gain del pre-amplificatore (profondità della distorsione).
- TREBLE 0.00 - 10.00
Regola enfasi/taglio delle alte frequenze.
- BASS 0.00 - 10.00
Regola enfasi/taglio delle basse frequenze.

- CUT 0.00 - 10.00
Regola il taglio delle alte frequenze.

PV STACK

Simula un Peavey 5150.

- CHANNEL RHYTHM: Canale adatto per accompagnamento.
LEAD: Canale adatto a suoni lead.
Seleziona il canale dell'amplificatore.
- PRE GAIN (per il canale RHYTHM) 0.00 - 10.00
Regola il gain del pre-amplificatore (profondità della distorsione).
- BRIGHT (per il canale RHYTHM) ON/OFF
Arricchisce le alte frequenze quando è acceso.
- CRUNCH CLEAN/CRUNCH
CLEAN: Si ottiene un suono clean.
CRUNCH: Si ottiene un suono crunch.
- PRE GAIN (per il canale LEAD) 0.00 - 10.00
Regola il gain del pre-amplificatore (profondità della distorsione).
- LOW 0.00 - 10.00
Regola enfasi/taglio delle basse frequenze.
- MID 0.00 - 10.00
Regola enfasi/taglio delle frequenze medie.
- HIGH 0.00 - 10.00
Regola enfasi/taglio delle alte frequenze.
- POST GAIN 0.00 - 10.00
Regola il livello del segnale dopo il processamento.
- RESONANCE 0.00 - 10.00
Regola enfasi/taglio delle bassissime frequenze.
- PRESENCE 0.00 - 10.00
Regola enfasi/taglio delle altissime frequenze.

1959

Simula un Marshall 1959.

- PRESENCE 0.00 - 10.00
Regola enfasi/taglio delle altissime frequenze.
- BASS 0.00 - 10.00
Regola enfasi/taglio delle basse frequenze.
- MIDDLE 0.00 - 10.00
Regola enfasi/taglio delle frequenze medie.

- TREBLE 0.00 - 10.00
Regola enfasi/taglio delle alte frequenze.
- HIGH TREBLE LOUDNESS1 0.00 - 10.00
Regola la profondità della distorsione delle alte frequenze.
- NORMAL LOUDNESS2 0.00 - 10.00
Regola la profondità della distorsione delle basse frequenze.

TWEED BASS

Simula un Fender Bassman.

- PRESENCE 1.00-12.00
Regola enfasi/taglio delle altissime frequenze.
- MIDDLE 1.00-12.00
Regola enfasi/taglio delle frequenze medie.
- BASS 1.00-12.00
Regola enfasi/taglio delle basse frequenze.
- TREBLE 1.00-12.00
Regola enfasi/taglio delle alte frequenze.
- VOLUME 1.00-12.00
Regola il gain del pre-amplificatore (profondità della distorsione).

HW 100 CUSTOM

Simula un Hiwatt Custom 100.

- NORMAL VOL 0.00 - 10.00
Regola il gain del pre-amplificatore (profondità della distorsione).
- BASS 0.00 - 10.00
Regola enfasi/taglio delle basse frequenze.
- TREBLE 0.00 - 10.00
Regola enfasi/taglio delle alte frequenze.
- MIDDLE 0.00 - 10.00
Regola enfasi/taglio delle frequenze medie.
- PRESENCE 0.00 - 10.00
Regola enfasi/taglio delle altissime frequenze.
- MASTER VOL 0.00 - 10.00
Regola il livello del segnale dopo il processamento.

DZ BERT

Simula un Diezel Herbert.

- CHANNEL CHANNEL1: Canale adatto a suoni clean.
CHANNEL2: Canale adatto a suoni crunch.
CHANNEL3: Canale adatto a suoni ad alto gain.
Seleziona il canale dell'amplificatore.
- GAIN 0.00 - 10.00
Regola il gain del pre-amplificatore (profondità della distorsione).
- VOLUME 0.00 - 10.00
Regola il livello del segnale dopo la sezione preamp.
- TREBLE 0.00 - 10.00
Regola enfasi/taglio delle alte frequenze.
- MIDDLE 0.00 - 10.00
Regola enfasi/taglio delle frequenze medie.
- BASS 0.00 - 10.00
Regola enfasi/taglio delle basse frequenze.
- MID CUT ON/OFF
Taglia la gamma delle frequenze medie quando attivato.
- INTENSE 0.00 - 10.00
Regola la quantità di taglio di MID CUT.
- LEVEL 0.00 - 10.00
Regola il livello del segnale dopo il processamento del taglio dei medi.
- PRESENCE 0.00 - 10.00
Regola enfasi/taglio delle altissime frequenze.
- DEEP 0.00 - 10.00
Regola enfasi/taglio delle bassissime frequenze.

MATCHING30

Simula un Matchless DC-30.

- VOLUME (FOR CH I) 0.00 -10.00
Regola il gain del pre-amplificatore (profondità della distorsione).
- BASS (FOR CH I) 0.00 -10.00
Regola enfasi/taglio delle basse frequenze.
- TREBLE (FOR CH I) 0.00 -10.00
Regola enfasi/taglio delle alte frequenze.
- VOLUME (FOR CH II) 0.00 -10.00
Regola il gain del pre-amplificatore (profondità della distorsione).
- TONE (FOR CH II) 1-6
Regola il taglio della gamma delle basse frequenze.
- CUT 0.00 -10.00
Regola il taglio della gamma delle alte frequenze.

- MASTER 0.00 -10.00
Regola il livello del segnale dopo il processamento.
- CHANNEL CHANNEL CLEAN/DRIVE
CH I (CLEAN): Canale adatto a suoni clean.
CH II (DRIVE): Canale adatto a suoni lead.

TANGERINE

Simula un Orange Graphic 120.

- F.A.C 1 - 6
Regola il taglio della gamma delle basse frequenze.
- TREBLE 0.00 - 10.00
Regola enfasi/taglio delle alte frequenze.
- BASS 0.00 - 10.00
Regola enfasi/taglio delle basse frequenze.
- HF DRIVE 0.00 - 10.00
Regola enfasi/taglio delle altissime frequenze.
- GAIN 0.00 - 10.00
Regola il gain del pre-amplificatore (profondità della distorsione).

Amplificatori per basso

CLASSIC AMP

Simula un Ampeg SVT.

- **GAIN** 0.00 - 10.00
Regola il gain del pre-amplificatore (profondità della distorsione).
- **ULTRA HIGH** ON/OFF
Arricchisce la gamma delle alte frequenze quando acceso.
- **ULTRA LOW** ON/OFF
Arricchisce la gamma delle basse frequenze quando acceso.
- **BASS** 0.00 - 10.00
Regola enfasi/taglio delle basse frequenze.
- **MID RANGE** 0.00 - 10.00
Regola enfasi/taglio delle frequenze medie.
- **FREQUENCY** 220Hz/450Hz/800Hz/1600Hz/3000Hz
Seleziona la frequenza obiettivo del parametro MID RANGE.
- **TREBLE** 0.00 - 10.00
Regola enfasi/taglio delle alte frequenze.
- **MASTER** 0.00 - 10.00
Regola il livello del segnale dopo il processamento.

100BASSMAN

Simula un Fender Bassman 100.

- **DEEP** ON/OFF
Arricchisce la gamma delle basse frequenze quando acceso.
- **VOLUME** 1.00 - 10.00
Regola il gain del pre-amplificatore (profondità della distorsione).
- **TREBLE** 1.00 - 10.00
Regola enfasi/taglio delle alte frequenze.
- **BASS** 1.00 - 10.00
Regola enfasi/taglio delle basse frequenze.
- **MASTER** 1.00 - 10.00
Regola il livello del segnale dopo il processamento.

MS SUPER B

Simula un Marshall Super Bass.

- PRESENCE 0.00 - 10.00
Regola enfasi/taglio delle altissime frequenze.
- BASS 0.00 - 10.00
Regola enfasi/taglio delle basse frequenze.
- MIDDLE 0.00 - 10.00
Regola enfasi/taglio delle frequenze medie.
- TREBLE 0.00 - 10.00
Regola enfasi/taglio delle alte frequenze.
- VOLUME I 0.00 - 10.00
Regola la profondità della distorsione delle alte frequenze.
- VOLUME II 0.00 - 10.00
Regola la profondità della distorsione delle basse frequenze.

AC BASS370

Simula un Acoustic 370.

- BRT ON/OFF
Arricchisce la gamma delle alte frequenze quando acceso.
- VOLUME 0.00 - 10.00
Regola il gain del pre-amplificatore (profondità della distorsione).
- TREBLE -5.00 - 5.00
Regola enfasi/taglio delle alte frequenze.
- MID-RANGE -5.00 - 5.00
Regola enfasi/taglio delle frequenze medie.
- BASS -5.00 - 5.00
Regola enfasi/taglio delle basse frequenze.
- GRAPHIC EQUALIZER
 - 50Hz -5.00 - 5.00
Regola la quantità di enfasi/taglio attorno a 50Hz.
 - 100Hz -5.00 - 5.00
Regola la quantità di enfasi/taglio attorno a 100Hz.
 - 200Hz -5.00 - 5.00
Regola la quantità di enfasi/taglio attorno a 200Hz.
 - 300Hz -5.00 - 5.00
Regola la quantità di enfasi/taglio attorno a 300Hz.

- 400Hz -5.00 - 5.00
Regola la quantità di enfasi/taglio attorno a 400Hz.

HRT3500

Simula un Hartke HA3500.

- TUBE 0.00 - 10.00
Regola il livello del mix tramite l'amplificatore valvolare simulato.
- SOLID STATE 0.00 - 10.00
Regola il livello del mix tramite il circuito allo stato solido simulato.
- COMP OFF/ 0.00 - Inf
Regola la sensibilità del compressore.
- IN/OUT IN(ON)/OUT(OFF)
Imposta su ON/OFF l'equalizzatore grafico (GRAPHIC EQUALIZER).
- GRAPHIC EQUALIZER
 - 30Hz -15.00dB - 15.00dB
Regola la quantità di enfasi/taglio attorno a 30Hz.
 - 64Hz -15.00dB - 15.00dB
Regola la quantità di enfasi/taglio attorno a 64Hz.
 - 125Hz -15.00dB - 15.00dB
Regola la quantità di enfasi/taglio attorno a 125Hz.
 - 250Hz -15.00dB - 15.00dB
Regola la quantità di enfasi/taglio attorno a 250Hz.
 - 500Hz -15.00dB - 15.00dB
Regola la quantità di enfasi/taglio attorno a 500Hz.
 - 1kHz -15.00dB - 15.00dB
Regola la quantità di enfasi/taglio attorno a 1kHz.
 - 2kHz -15.00dB - 15.00dB
Regola la quantità di enfasi/taglio attorno a 2kHz.
 - 3kHz -15.00dB - 15.00dB
Regola la quantità di enfasi/taglio attorno a 3kHz.
 - 5kHz -15.00dB - 15.00dB
Regola la quantità di enfasi/taglio attorno a 5kHz.
 - 8kHz -15.00dB - 15.00dB
Regola la quantità di enfasi/taglio attorno a 8kHz.
- CONTOUR LOW PASS -18.00 - 18.00
Equalizza ampiamente la gamma delle basse frequenze.

- CONTOUR HIGH PASS -18.00 - 18.00
Equalizza ampiamente la gamma delle alte frequenze.
- MASTER VOLUME 0.00 - 10.00
Regola il livello del segnale dopo il processamento.

Cabinet

Parametro comune

- DISTANCE 0.00-10.00
Riverbera il suono man mano che il cabinet si allontana.

BRIGHT COMBO 2x12

Simula il cabinet di un 2x12" Fender TwinReverb '65.

JAZZ COMBO 2x12

Simula il cabinet di un 2x12" Roland JC-120.

MS CRUNCH STACK 4x12

Simula un 4x12" Marshall 1960A.

MB DUAL STACK 4x12

Simula un 4x12" Mesa/Boogie Recto Standard Armor.

UK30 COMBO 2x12

Simula il cabinet di un 2x12" Vox AC30TBX.

PV STACK 4x12

Simula un 4x12" Peavey 5150SL.

B/M COMBO 4x10

Simula il cabinet di un 4x10" Fender Bassman.

HC100 STACK 4x12

Simula un 4x12" Hiwatt SE-4123.

TANGERINE STACK 4x12

Simula un 4x12" Orange PPC412.

DZ BERT STACK 4x12

Simula un 4x12" Diezel V412FD.

DC COMBO 2x12

Simula il cabinet di un 2x12" Matchless DC-30.

CLASSIC AMP STACK 8x10

Simula un 8x10" Ampeg SVT-810E.

B/M100 STACK 4x12

Simula il cabinet di un 4x12" Fender Bassman.

MS SUPER BASS STACK 4x12

Simula un 4x12" Marshall 1953A.

AC BASS370 STACK 1x18

Simula un 1x18" Acoustic 301.

HRT Stack 4x10

Simula un 4x10" Hartke4.5XL.

Mic

Parametro comune

- POSITION L10.00 – C10.00 – R10.00
Regola la posizione del microfono.

DYNAMIC57

Simula uno Shure SM57.

CONDENSER414

Simula un AKG C414.

DYNAMIC421

Simula un Sennheiser MD421.

CONDENSER87

Simula un Neumann U 87.

Comp/Wah

DYNAMIC COMPRESSOR

Simula un MXR DynaComp.

- **LEVEL** 0.00 - 10.00
Regola il livello del segnale dopo il processamento.
- **SENSITIVITY** 0.00 - 10.00
Regola la sensibilità del compressore. Impostazioni più alte danno maggiore sensibilità.

COMPRESSOR

Compressore con parametri dettagliati.

- **THRESHOLD** 0.00 - 10.00
Regola il livello del segnale di riferimento per l'azione del compressore.
- **RATIO** 1.00:1 - 20.00:1
Regola il rapporto di compressione.
- **ATTACK** 0.1ms - 99.0ms
Regola la velocità d'attacco del compressore.
- **RELEASE** 0.00ms - 999.00ms
Regola il tempo di rilascio della compressione, quando il segnale va sotto la soglia.

LIMITER

E' un limiter che elimina i picchi di segnale al di sopra di un certo livello di riferimento.

- **THRESHOLD** 0.00 - 10.00
Regola il livello del segnale di riferimento dell'azione del compressore.
- **RATIO** 1.00:1 - ∞ :1
Regola il rapporto di compressione.
- **LEVEL** 0.00 - 10.00
Regola il livello di segnale dopo il processamento.

AUTO WAH

Quest'effetto varia il wah in base all'intensità della pennata.

- SENSE 0.00 - 10.00
Regola la sensibilità dell'effetto
- RESONANCE 0.00 - 10.00
Regola l'intensità del suono di risonanza.
- LEVEL 0.00 - 10.00
Regola il livello di segnale dopo il processamento.

RING MODULATOR

Quest'effetto produce un suono ondulante e metallico. Regolando il parametro "Freq" si ottiene un cambiamento drastico del carattere del suono.

- FREQUENCY 41.00Hz - 2093.00Hz
Regola la frequenza di modulazione.
- BALANCE 0.00 - 10.00
Regola il bilanciamento tra suono originale e suono effetto.
- TONE 0.00 - 10.00
Regola la qualità tonale del suono.
- LEVEL 0.00 - 10.00
Regola il livello di segnale dopo il processamento.

PEDAL BOX

Simula un pedale wah Vox vintage.

- DRY MIX 0.00 - 10.00
Regola il livello del suono originale mixato al suono effetto.
- LEVEL 0.00 - 10.00
Regola il livello di segnale dopo il processamento.
- PEDAL POSITION 0.00 - 10.00
Regola la frequenza enfatizzata. Quando i pedali d'espressione non sono usati, l'effetto è simile al pedale semi-aperto.

PEDAL CRY

Simula un Dunlop Cry Baby, pedale wah vintage.

- DRY MIX 0.00 - 10.00
Regola il livello del suono originale mixato al suono effetto.
- LEVEL 0.00 - 10.00
Regola il livello di segnale dopo il processamento.
- PEDAL POSITION 0.00 - 10.00
Regola la frequenza enfatizzata. Quando i pedali d'espressione non sono usati, l'effetto è simile al pedale semi-aperto.

Distorsione

OVER DRIVEN

Simula un Boss OD-1.

- LEVEL 0.00-10.00
Regola il livello del segnale dopo il processamento.
- DRIVE 0.00-10.00
Regola il gain del pre-amplificatore (profondità della distorsione).

TUBE SCREAMEN

Simula un Ibanez TS808.

- OVERDRIVE 0.00 - 10.00
Regola il gain del pre-amplificatore (profondità della distorsione).
- TONE 0.00 - 10.00
Regola la qualità tonale del suono.
- LEVEL 0.00 - 10.00
Regola il livello del segnale dopo il processamento.

THE GOVERNOR

Simula un Marshall The Guv'nor.

- GAIN 0.00 - 10.00
Regola il gain del pre-amplificatore (profondità della distorsione).
- BASS 0.00 - 10.00
Regola enfasi/taglio delle basse frequenze.
- MIDDLE 0.00 - 10.00
Regola enfasi/taglio delle frequenze medie.
- TREBLE 0.00 - 10.00
Regola enfasi/taglio delle alte frequenze.
- LEVEL 0.00 - 10.00
Regola il livello del segnale dopo il processamento.

SQUEAK

Simula un Pro Co Rat.

- **DISTORTION** 0.00 - 10.00
Regola il gain del pre-amplificatore (profondità della distorsione).
- **FILTER** 0.00 - 10.00
Regola la qualità tonale del suono.
- **VOLUME** 0.00 - 10.00
Regola il livello del segnale dopo il processamento.

FUZZ SMILE

Simula un Dunlop Dallas Arbiter Fuzz Face.

- **VOLUME** 0.00 - 10.00
Regola il livello del segnale dopo il processamento.
- **FUZZ** 0.00 - 10.00
Regola il gain del pre-amplificatore (profondità della distorsione).

+DISTORTION

Simula un MXR Distortion+.

- **OUTPUT** 0.00 - 10.00
Regola il livello del segnale dopo il processamento.
- **DISTORTION** 0.00 - 10.00
Regola il gain del pre-amplificatore (profondità della distorsione).

GREAT MUFF

Simula un Electro-Harmonix Big Muff.

- **VOLUME** 0.00 - 10.00
Regola il livello del segnale dopo il processamento.
- **TONE** 0.00 - 10.00
Regola la qualità tonale del suono.
- **SUSTAIN** 0.00 - 10.00
Regola il gain del pre-amplificatore (profondità della distorsione).

METAL WORLD

Simula un Boss Metal Zone MT-2.

- **LEVEL** 0.00 - 10.00
Regola il livello del segnale dopo il processamento.

- LOW -15.00dB - 15.00dB
Regola enfasi/taglio delle basse frequenze.
- HIGH -15.00dB - 15.00dB
Regola enfasi/taglio delle alte frequenze.
- MID FREQUENCY 200.00Hz - 5000.00Hz
Seleziona la frequenza obiettivo del parametro MIDDLE.
- MIDDLE -15.00dB - 15.00dB
Regola enfasi/taglio delle frequenze medie.
- DISTORTION 0.00 - 10.00
Regola il gain del pre-amplificatore (profondità della distorsione).

BOOSTER

E' un booster che enfatizza il gain del segnale.

- TYPE BASS BOOST: Enfatizza la gamma delle basse frequenze.
MID BOOST: Enfatizza la gamma delle frequenze medie.
TREBLE BOOST: Enfatizza la gamma delle alte frequenze.
Seleziona il tipo di booster.
- TONE 0.00 - 10.00
Regola la qualità tonale del suono.
- BOOST 0.00 - 10.00
Regola la quantità di enfasi.

ACOUSTIC SIMULATOR

Quest'effetto fa suonare una chitarra elettrica come fosse una chitarra acustica.

- TOP 0.00 - 10.00
Regola il suono caratteristico delle corde di una chitarra acustica.
- BODY 0.00 - 10.00
Regola il suono caratteristico del corpo di una chitarra acustica.
- LEVEL 0.00 - 10.00
Regola il livello del segnale dopo il processamento.

Modulazione

CHORUS

Quest'effetto mixa una componente a tonalità sfasata variabile al segnale originale, ottenendo così un suono risonante e corposo.

- DEPTH 0.00 - 10.00
Regola la profondità dell'effetto.
- RATE 0.10Hz - 5.10Hz
Regola il rapporto di modulazione.
- TONE 0.00 - 10.00
Regola la qualità tonale del suono.
- MIX 0.00 - 10.00
Regola il livello del suono effetto mixato al suono originale.

ENSEMBLE

Chorus dal movimento tridimensionale.

- DEPTH 0.00 - 10.00
Regola la profondità dell'effetto.
- RATE 0.10Hz - 10.00Hz
Regola il rapporto di modulazione.
- MIX 0.00 - 10.00
Regola il livello del suono effetto mixato al suono originale.

CHORUS VIBRATO

Simula un Boss CE-1.

- LEVEL CONTROL 0.00 - 10.00
Regola il livello del segnale prima del processamento.
- CHORUS INTENSITY 0.00 - 10.00
Regola l'intensità del chorus.

- DEPTH (FOR VIBRATO) 0.00 - 10.00
Regola la profondità dell'effetto.
- RATE (FOR VIBRATO) 2.86Hz - 10.82Hz
Regola il rapporto di modulazione.
- VIBRATO CHORUS Chorus/Vibrato
Commuta l'effetto alternando chorus e vibrato.

TREMOLO

Quest'effetto varia il livello di volume periodicamente.

- DEPTH 0.00 - 10.00
Regola la profondità dell'effetto.
- RATE 0.50Hz - 19.50Hz
Regola il rapporto di modulazione.
- LFO CLIP 0.00 - 10.00
Enfatizza l'effetto eseguendo dei clip sui picchi.
- WAVE TRIANGLE (onda triangolare) /SAW (dente di sega) /RV.SAW (dente di sega rovesciata)
Seleziona l'onda di modulazione.
- BPM SYNC ON/OFF
Sincronizza con BPM in base al parametro SYNC PATTERN, quando attivo.
- SYNC PATTERN Vd. tabella 1.
- TAP Imposta il rapporto di modulazione in base all'intervallo tap.

Tabella 1

Immagine	Dettaglio	Immagine	Dettaglio
	Trentaduesimo		Ottavo puntato
	Sedicesimo		Quarto
	Terzina di quarti		Quarto puntato
	Sedicesimo puntato		Quarto x 2
	Ottavo	:	
	Terzina di metà		Quarto x 20

* Per l'effetto delay, è disponibile il sedicesimo e successivi.

FLANGER

Quest'effetto produce un suono risonante e fortemente ondulato.

- DEPTH 0.00-10.00
Regola la profondità dell'effetto.
- RATE 0.04Hz - 15.00Hz
Regola il rapporto di modulazione.
- Manual 0.00-10.00
Regola la gamma di frequenza su cui opera l'effetto.
- RESONANCE 0.00-10.00
Regola l'intensità della risonanza.

- INVERT ON/OFF
Inverte la polarità del feedback.
- BPM SYNC ON/OFF
Sincronizza con BPM in base al parametro SYNC PATTERN, quando attivo.
- SYNC PATTERN Vd. tabella 1 (Appendice-21).
- TAP Imposta il rapporto di modulazione in base all'intervallo tap.

PHASER

Quest'effetto produce un suono fruscante.

- RATE 0.10Hz - 8.50Hz
Regola il rapporto di modulazione.
- COLOR 4STAGE/4STAGE INV/8STAGE/8STAGE INV
Regola il colore del suono.
- BPM SYNC ON/OFF
Sincronizza con BPM in base al parametro SYNC PATTERN, quando attivo.
- SYNC PATTERN Vd. tabella 1 (Appendice-21).
- TAP Imposta il rapporto di modulazione in base all'intervallo tap.

OCTAVE

Quest'effetto mixa il suono 1 o 2 ottave sotto.

- 1 OCT LEVEL 0.00 -10.00
Regola il livello della componente del suono inferiore di un'ottava.
- 2 OCT LEVEL 0.00 -10.00
Regola il livello della componente del suono inferiore di due ottave.
- DRY LEVEL 0.00 -10.00
Regola il livello del suono originale.

CRY

Quest'effetto varia il suono come un modulatore parlante.

- SENSE 0.00 - 10.00
Regola la sensibilità dell'effetto.
- RESONANCE 0.00 - 10.00
Regola l'intensità della risonanza.
- RANGE 0.00 - 10.00
Regola la gamma di frequenza processata dall'effetto.

- BALANCE 0.00 - 10.00
Regola il bilanciamento tra suono originale e suono effetto.
- INVERT ON/OFF
Inverte l'involuppo.

H.P.S

E' un pitch shifter intelligente che genera automaticamente armonie in base a scale e note presetate.

- TONE 0.00 - 10.00
Regola la qualità tonale del suono.
- MIX 0.00 -10.00
Regola il livello del suono effetto mixato al suono originale.
- KEY C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B
Determina la tonica della scala usata per lo spostamento di tonalità.
- TYPE Of Scale Vd. tabella 2
Determina la scala per il suono a tonalità spostata.
- INTERVAL Vd. tabella 2
Determina l'intervallo per il suono a tonalità spostata.

Tabella 2

Tipo di scala	Intervallo
Maggiore	-6
	-5
	-4
	-3
Minore	-3
	3
Maggiore	3
	4
	5
	6

PITCH SHIFTER

Quest'effetto alza o abbassa la tonalità.

- SHIFT -12 - 12/24
Imposta la quantità di spostamento di tonalità a intervalli di semitoni.

- FINE -25cent – 25cent
Consente la regolazione precisa di spostamento di tonalità in Cent (1/100 di semitono).
- TONE 0.00 - 10.00
Regola la qualità tonale del suono.
- BALANCE 0.00 – 10.00
Regola il bilanciamento tra suono originale e suono effetto.

MONO PITCH

Pitch shifter specifico per suono monofonico (esecuzione a nota singola), con leggera fluttuazione sonora.

- SHIFT -12 - 12 / 24
Imposta la quantità di spostamento di tonalità a intervalli di semitoni.
- FINE -25cent – 25cent
Consente la regolazione precisa di spostamento di tonalità in Cent (1/100 di semitono).
- TONE 0.00 - 10.00
Regola la qualità tonale del suono.
- BALANCE 0.00 - 10.00
Regola il bilanciamento tra suono originale e suono effetto.

PEDAL PITCH

Quest'effetto consente di usare un pedale per spostare la tonalità in tempo reale.

- TONE 0.00 - 10.00
Regola la qualità tonale del suono.
- COLOR Vd. tabella 1 (Appendice-25)
Seleziona il tipo di cambiamento di tonalità causato dal pedale.
- PEDAL POSITION 0.00 - 10.00
Imposta la quantità di spostamento di tonalità. In base all'impostazione di "Color", il bilanciamento tra suono originale e suono effetto varia in conseguenza.

PEDAL MONO PITCH

Pitch shifter specifico per suono monofonico (esecuzione a nota singola), che consente di spostare la tonalità in tempo reale col pedale d'espressione.

- TONE 0.00 - 10.00
Regola la qualità tonale del suono.
- COLOR Vd. tabella 3
Seleziona il tipo di cambiamento di tonalità causato dal pedale.

- PEDAL POSITION 0.00 - 10.00
Imposta la quantità di spostamento di tonalità. In base all'impostazione di "Color", il bilanciamento tra suono originale e suono effetto varia in conseguenza.

Tabella 3

MAX	MIN
+1 Ottava + Dry	-1 Ottava + Dry
+500 Cent + Dry	-700 Cent + Dry
+1 Ottava	$-\infty$ + Dry
+1 Ottava + Dry	$-\infty$ + Dry
Solo suono originale	-100 Cent
Detune + Dry	Doubling
+1 Ottava	0 Cent
-2 Ottava	0 Cent

STEP

Effetto speciale che varia il suono a gradini.

- DEPTH 0.00 - 10.00
Regola la profondità di modulazione.
- RATE 0.40Hz - 20.00Hz
Regola il rapporto di modulazione.
- RESONANCE 0.00 - 10.00
Regola l'intensità della risonanza.
- BPM SYNC ON/OFF
Sincronizza con BPM in base al parametro SYNC PATTERN, quando attivo.
- SYNC PATTERN Vd. tabella 1 (Appendice-21).
- TAP Imposta il rapporto di modulazione in base all'intervallo tap.

VIBRATO

Effetto con vibrato automatico.

- DEPTH 0.00 - 10.00
Regola la profondità dell'effetto.
- RATE 0.40Hz - 10.00Hz
Regola il rapporto di modulazione.
- BALANCE 0.00 - 10.00
Regola il bilanciamento tra suono originale e suono effetto.

- BPM SYNC ON/OFF
Sincronizza con BPM in base al parametro SYNC PATTERN, quando attivo.
- SYNC PATTERN Vd. tabella 1 (Appendice-21).
- TAP Imposta il rapporto di modulazione in base all'intervallo tap.

Delay/Reverb

DELAY 、 TAPE ECHO 、 ANALOG DELAY 、 REVERSE DELAY

Parametri comuni

- TIME 10ms - 5000ms
Imposta il tempo di delay.
- FEEDBACK 0.00 - 10.00
Regola la quantità di feedback. Valori più alti danno luogo a un maggior numero di ripetizioni del suono delay.
- HI-DAMP 0.00 - 10.00
Regola l'attenuazione degli acuti del suono delay. Valori più bassi danno luogo a un suono delay più morbido.
- MIX 0.00 - 10.00
Regola il livello del suono effetto mixato al suono originale.
- MONO/PINGPONG MONO: Invia il suono delay in mono.
PINGPONG: Invia il suono alternativamente da sinistra a destra.
- BPM SYNC ON/OFF
Sincronizza con BPM in base al parametro SYNC PATTERN, quando attivo.
- SYNC PATTERN Vd. tabella 1 (Appendix-21).
- TAP Imposta il rapporto di modulazione in base all'intervallo tap.

DELAY

Lungo delay con impostazione massima di 5000 ms.

TAPE ECHO

Quest'effetto simula l'eco a nastro con un lungo tempo di delay fino a 5000 ms.

ANALOG DELAY

Quest'effetto simula un delay analogico con lungo tempo di delay fino a 5000 ms.

REVERSE DELAY

Delay invertito con lungo tempo di delay fino a 5000 ms.

HALL

Effetto riverbero che simula l'acustica di una sala da concerto.

- **DECAY** 0.00 - 10.00
Imposta la durata del riverbero.
- **PRE-DELAY** 10.50ms - 90.50ms
Regola il delay tra ingresso del suono originale e attacco del suono reverb.
- **TONE** 0.00 - 10.00
Regola la qualità tonale del suono.
- **MIX** 0.00 - 10.00
Regola il livello del suono effetto mixato al suono originale.

ROOM

Effetto riverbero che simula l'acustica di una stanza.

- **DECAY** 0.00 - 10.00
Imposta la durata del riverbero.
- **PRE-DELAY** 2.00ms - 50.00ms
Regola il delay tra ingresso del suono originale e attacco del suono reverb.
- **TONE** 0.00 - 10.00
Regola la qualità tonale del suono.
- **MIX** 0.00 - 10.00
Regola il livello del suono effetto mixato al suono originale.

PLATE

Quest'effetto simula un riverbero metallico.

- **DECAY** 0.00 - 10.00
Imposta la durata del riverbero.
- **PRE-DELAY** 10.50ms - 100.00ms
Regola il delay tra ingresso del suono originale e attacco del suono reverb.

- TONE 0.00 - 10.00
Regola la qualità tonale del suono.
- MIX 0.00 - 10.00
Regola il livello del suono effetto mixato al suono originale.

SPRING

Quest'effetto simula un riverbero a molla.

- DECAY 0.00 - 10.00
Imposta la durata del riverbero.
- MIX 0.00 - 10.00
Regola il livello del suono effetto mixato al suono originale.

Strumenti

ZNR

Questo modulo serve a ridurre il rumore nel corso delle pause esecutive. Offre una scelta tra noise reduction e noise gate (messa in mute durante le pause).

- **THRESHOLD** 0.00 - 10.00
Regola la sensibilità di ZNR. Per ottenere il massimo di riduzione rumore, impostate il valore più alto possibile, senza provocare il decadimento innaturale del suono.

VOLUME PEDAL

Questo modulo consente di regolare il volume.

- **TYPE** 1: Cambia il volume linearmente.
 2: Cambia il volume gradatamente.
 3: Cambia il volume bruscamente.
Seleziona la modalità di cambiamento del volume.
- **VOLUME** 0.00 - 10.00
Regola il livello di segnale.

EQ

Questo modulo è un equalizzatore a 10 bande.

- 31.25Hz -12.00dB - 12.00dB
Regola la quantità di enfasi/taglio attorno a 31.25Hz.
- 62.5Hz -12.00dB - 12.00dB
Regola la quantità di enfasi/taglio attorno a 62.5Hz.
- 125Hz -12.00dB - 12.00dB
Regola la quantità di enfasi/taglio attorno a 125Hz.
- 250Hz -12.00dB - 12.00dB
Regola la quantità di enfasi/taglio attorno a 250Hz.
- 500Hz -12.00dB - 12.00dB
Regola la quantità di enfasi/taglio attorno a 500Hz.
- 1kHz -12.00dB - 12.00dB
Regola la quantità di enfasi/taglio attorno a 1kHz.
- 2kHz -12.00dB - 12.00dB
Regola la quantità di enfasi/taglio attorno a 2kHz.
- 4kHz -12.00dB - 12.00dB
Regola la quantità di enfasi/taglio attorno a 4kHz.

- 8kHz -12.00dB - 12.00dB
Regola la quantità di enfasi/taglio attorno a 8kHz.
- 16kHz -12.00dB - 12.00dB
Regola la quantità di enfasi/taglio attorno a 16kHz.
- VOLUME -Inf dB - 6.02dB
Regola il livello del segnale dopo il processamento.

AMP MODULE

Questo modulo serve per gli amplificatori addizionali.

SPLITTER

Questo modulo divide il segnale in ingresso in due.

MIXER

Questo modulo mixa due segnali in ingresso.

- LEVEL A -Inf dB - 6.02dB
Regola il livello dell'ingresso A.
- PAN A L100 - C0 - R100
Regola il pan dell'ingresso A.
- LEVEL B -Inf dB - 6.02dB
Regola il livello dell'ingresso B.
- PAN B L100 - C0 - R100
Regola il pan dell'ingresso B.

ISOLATOR

Questo modulo divide il segnale in ingresso su una determinata gamma di frequenza.

- FREQUENCY 0.00Hz - 11000.00Hz
Regola la frequenza in cui il segnale si divide.

Interfaccia Audio USB S2t/C5.1t

IMPLEMENTAZIONE MIDI

REVISIONI

Ver 1.00 20.Febbraio 2008 - Prima versione

ZOOM Corporation TOKYO, JAPAN

Z4E-0034-A4P

1. Messaggi trasmessi

1) CHANNEL VOICE MESSAGE

*Control Change

	STATUS	SECONDO	TERZO	DESCRIZIONE	
1)	BOH	01H	ss	Interruttore a pedale esterno (S2t)	ss: status interruttore (Vd. NOTA
	BOH	04H	vv	Interruttore a pedale esterno (S2t)	vv: valore pedale (Vd. NOTA 2)
	BOH	04H	vv	Pedale d' espressione (C5. 1t)	vv: valore pedale (Vd. NOTA 2)
	BOH	06H	ss	Interruttore Kickdown (C5. 1t)	ss: status interruttore (Vd. NOTA
1)					
1)	BOH	41H	ss	Interruttore a pedale 1 (C5. 1t)	ss: status interruttore (Vd. NOTA
1)	BOH	44H	ss	Interruttore a pedale 2 (C5. 1t)	ss: status interruttore (Vd. NOTA
1)	BOH	46H	ss	Interruttore a pedale 3 (C5. 1t)	ss: status interruttore (Vd. NOTA
1)	BOH	47H	ss	Interruttore a pedale 4 (C5. 1t)	ss: status interruttore (Vd. NOTA
1)	BOH	48H	ss	Interruttore a pedale 5 (C5. 1t)	ss: status interruttore (Vd. NOTA

NOTA: 1. Il 3° byte di Control Change (ss) sarà trasmesso quando
Interruttore a pedale 7FH è premuto
Interruttore a pedale 00H è rilasciato

2. Il 3° byte di Control Change (ss) sarà trasmesso quando
Pedale 7FH è alzato
Pedale 00H è abbassato
Il valore del pedale varia da 00H a 7FH.

Il numero del canale MIDI è fissato su '1'.

2. Messaggi riconosciuti

NESSUNO

3. Messaggi esclusivi di sistema

NESSUNO

4. Appendice

1). Tabella d' implementazione MIDI

[Interfaccia Audio USB] Modello S2t/C5.1t		Tabella implementazione MIDI		Data : 20.Feb. 2008 Versione :1.00
Funzione ...		Trasmesso	Riconosciuto	Note
Canale	Default	0	x	
Base	Cambiato	x	x	
	Default	x	3	
Modalità	Messaggi	x	x	
	Alterati			
Nota		x	x	
Numero	True voice	x	x	
Velocità	Nota ON	x	x	
	Nota OFF	x	x	
After	del tasto	x	x	
Touch	del canale	x	x	
Pitch Bend		x	x	
		1	x	Interruttore a pedale esterno (S2t)
Control		4		Ped espressione/pedale esterno (S2t/C5.1t)
		6		Interruttore a pedale (C5.1t)
Change		65		Interruttore a pedale 1 (C5.1t)
		68		Interruttore a pedale 2 (C5.1t)
		70		Interruttore a pedale 3 (C5.1t)
		71		Interruttore a pedale 4 (C5.1t)
		72		Interruttore a pedale 5 (C5.1t)
Prog		x	x	
Change	True #	x	x	
System Exclusive		o	o	
	Qtr Frame	x	x	
System	Song Pos	x	x	
	Song Sel	x	x	
Common	Tune	x	x	
System	Clock	x	x	
Real Time	Commands	x	x	
Aux	Locale ON/OFF	x	x	
	Tutte le note OFF	x	x	
Mes-	Active Sense	x	x	
saggi	Reset	x	x	
Note				
Modalità 1 : OMNI ON, POLY		Modalità 2 : OMNI ON, MONO		o : Si
Modalità 3 : OMNI OFF, POLY		Modalità 4 : OMNI OFF, MONO		x : No

ZFX PLUG-IN SOFTWARE

Guida all'avvio

Leggete prima questo



Grazie per aver scelto ZFX Stack package/ZFX Control package. ZFX Stack package/ZFX Control package contengono ZFX Plug-in che dà accesso a una vasta gamma di suoni per amplificatore ed effetti, con impostazioni estremamente versatili. ZFX Plug-in può anche essere usato da solo, ma lavora alla grande unito a un'applicazione bundled DAW o altre applicazioni DAW in vostro possesso. Questa guida all'avvio illustra i passi necessari per l'installazione di ZFX Plug-in su computer e fornisce informazioni di base su come produrre suono. Per informazioni sull'operatività, fate riferimento al manuale.

Non collegate l'unità finché il computer non è pronto!

Installazione di ZFX Plug-in

[Avvertenze]

- Dovete avere competenze specifiche per installare il software. Se il vostro livello non lo consente, contattate l'amministratore di sistema.
- Prima di procedere all'installazione, chiudete tutte le altre applicazioni.
- Eseguito l'installazione, NON collegate il cavo USB che collega S2t/C5.1t al computer, prima che questo sia pronto.
- Nel corso del processo di installazione del driver di S2t/C5.1t, sarete avvertiti, per procedere al collegamento del cavo USB al computer. Collegare il cavo e non scollegatelo fino al termine dell'installazione.
- Per avviare ZFX Plug-in, deve essere presente sul computer .NET Framework 2.0. Se non è installato, riceverete un messaggio, per procedere all'installazione di .NET Framework 2.0.

Inserite il disco d'installazione di ZFX Plug-in nel drive del CD-ROM del computer

Il contenuto del disco è visualizzato automaticamente.

* Se il contenuto del disco non è visualizzato automaticamente, andate su My Computer e aprite il drive del CD-ROM.

Non collegate ancora il cavo USB!

Fate doppio-click sul file "ZFX Plug-in Setup.exe" per avviare il processo d'installazione.



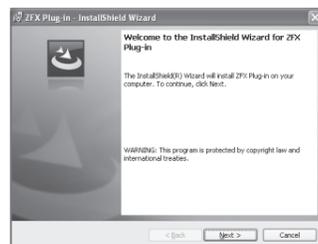
n Selezionate setup language



Selezionate il linguaggio da usare, e cliccate [OK].

* Se .NET Framework 2.0 non è installato sul computer, apparirà un messaggio di conferma dell'installazione di .NET Framework 2.0.

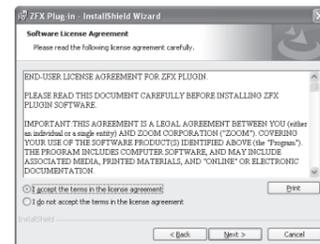
n Installazione di wizard



Cliccate [Next] per avviare l'installazione.

n End User License Agreement

Appare il contratto di licenza dell'utente (End User License Agreement). Leggetelo e cliccate su [Next] per confermare l'accettazione del contratto.



n Messaggio d'allerta

Appare un messaggio che vi informa di non collegare ancora il cavo USB.



n Cartella obiettivo d'installazione

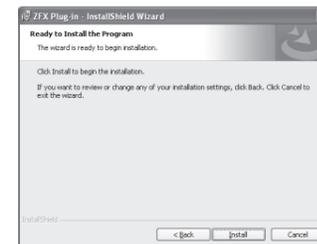
Per confermare la cartella di default obiettivo d'installazione, cliccate [Next]. Per selezionare un'altra cartella, cliccate [Change].

* Se non volete creare una scorciatoia sul Desktop, togliete il marchio di controllo dal box.

n Cartella VST plug-in

L'installazione userà questa cartella. Cliccate [Next].

n Pronti ad installare il programma



Cliccate [Install] per avviare l'installazione.

n Continuate con l'installazione del driver



Cliccate [Next].

* Se non è visibile la finestra install wizard del driver, cliccate "ZOOM S2t C5.1t Audio Driver" sulla barra strumenti.



n Contratto di licenza



Appare il contratto di licenza. Leggetelo e marcate il box "I accept the terms in the License Agreement" per confermare l'accettazione del contratto. Poi cliccate [Next].

n Scegliete la cartella Start Menu



Potete scegliere la cartella di destinazione su cui creare la scorciatoia per disinstallare/aggiustare il driver. Di solito, si clicca semplicemente [Install].

n Benvenuti su ZOOM Driver Setup!



Apparirà per tre volte una finestra di dialogo come quella mostrata. Cliccate [Next] ogni volta per procedere.

se appare un box d'allerta di installazione del software, cliccate [Continue].

Se appare un messaggio di Windows Security che indica che il software publisher del driver non può essere verificato, cliccate [Install this driver].

* In questo caso, può apparire il messaggio "ZOOM S2t C5.1t Audio Driver (Not Responding)", ma non si tratta di un problema.

n Collegare l'apparecchio ora



Collegate il cavo USB!

Quando appare il box di dialogo "PLEASE PLUG IN AUDIO DEVICE NOW", collegate l'unità e il computer col cavo USB e cliccate [Next]. Dopo aver collegato il cavo USB, non scollegatelo fino al completamento dell'installazione.

Quando appare il messaggio "Welcome to the Hardware Update Wizard" (Windows XP), selezionate "Install the software automatically" e cliccate [Next] per completare il processo.

Quando appare il messaggio "Found New Hardware" (Windows Vista) selezionate "Locate and install driver software" e cliccate [Continue] per completare il processo.



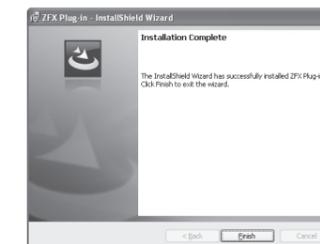
Quando Windows search wizard ha terminato, tornate su "ZOOM S2t C5.1t Audio Driver" e cliccate [Next].



Se appare un messaggio d'allerta a conferma dell'installazione Hardware, cliccate [CONTINUE ANYWAY].



Quando appare un box di dialogo come quello illustrato, cliccate [Finish].



Cliccate [Finish] per completare l'installazione.

Per l'avvio e per altre operazioni di base, girate.

ZFX PLUG-IN SOFTWARE Guida all'operatività di base

Avvio

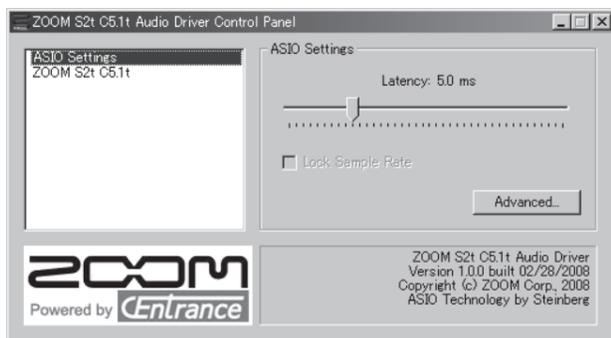
Assicuratevi che C5.1t/S2t sia collegato correttamente al computer.
 Aprite il menu "Start" di Windows, e selezionate la voce "ZFX Plug-in" nella cartella "Program"- "ZOOM"- "ZFX Plug-in".



ZFX Plug-in si avvia in modalità standalone.

Configurare il driver di S2t/C5.1t

Per configurare il driver di S2t/C5.1t, avviate "ZOOM S2t C5.1t Audio" nel pannello di controllo di Windows.



Regolate la latenza audio con la barra "ASIO Settings" in modo da non sentire rumore.

* La latenza disponibile dipende dall'ambiente.

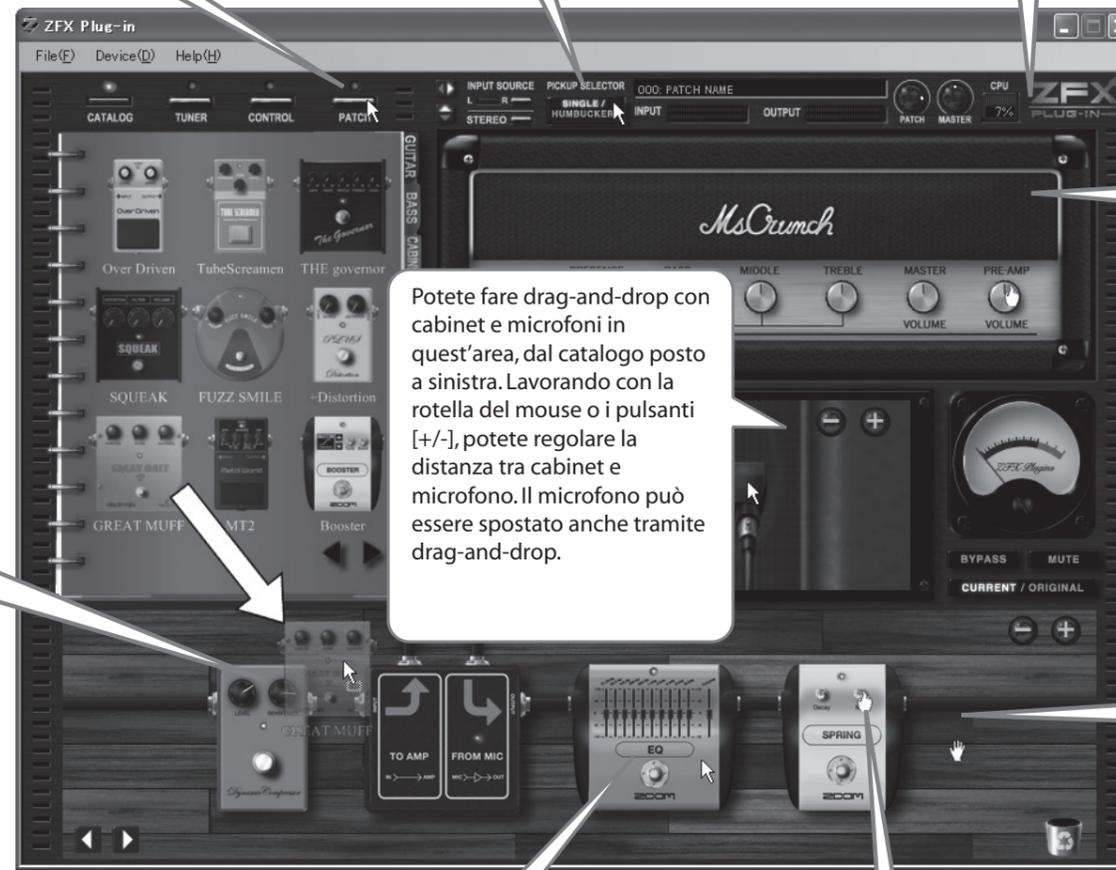
Operatività di base



Potete avviare "Patch Manager" col pulsante [PATCH]. Qui potete selezionare/attivare le patch.

Selezionate il tipo di pickup in base alla chitarra che state usando.

Quando S2t/C5.1t è collegato correttamente al computer, si accende il logo. Senza connessione, il logo si spegne. Collegate S2t/C5.1t ogni volta che usate ZFX Plug-in, poiché senza connessione si avvia la protezione di copia, e bypassa ogni segnale, a prescindere dalle impostazioni degli effetti.



Il catalogo contiene vari tipi d'effetto compresi ampli e stomp box. E' possibile spostarli tramite drag-and-drop in ogni area di utilizzo. E' possibile girare le pagine del catalogo con la rotella del mouse o i pulsanti col triangolo posti in basso a destra.

Potete fare drag-and-drop con cabinet e microfoni in quest'area, dal catalogo posto a sinistra. Lavorando con la rotella del mouse o i pulsanti [+/-], potete regolare la distanza tra cabinet e microfono. Il microfono può essere spostato anche tramite drag-and-drop.

Potete fare drag-and-drop con gli ampli in quest'area, dal catalogo posto a sinistra. Se non sono selezionati microfoni o cabinet, il cabinet e il microfono corrispondenti saranno impostati automaticamente.

Potete ingrandire quest'area con la rotella del mouse o i pulsanti [+/-]. Una volta ingrandito, potete trascinare il pavimento e farlo scorrere.

Potete cancellare gli strumenti facendo doppio click col pulsante di destra sopra gli stessi. Anche amplificatori, cabinet, e microfoni possono essere cancellati.

Amplificatori ed altri strumenti presentano manopole e interruttori. Il tono dell'effetto può essere regolato ruotando le manopole o usando gli interruttori.

Marchi registrati

- * Microsoft, Windows XP e Windows Vista sono marchi registrati di Microsoft Corporation negli U.S.A. e nelle altre nazioni.
- * Intel e Pentium sono marchi registrati di Intel Corporation.
- * AMD e Athlon sono marchi registrati di Advanced Micro Devices Inc.
- * VST PlugIn Interface Technology di Steinberg Media Technologies GmbH.
- * Steinberg, Cubase e VST sono marchi registrati di Steinberg Media Technologies GmbH.
- * Adobe e Adobe Acrobat sono marchi registrati di Adobe Systems Incorporated.
- * MIDI è marchio registrato di Musical Electronics Industry (AMEI).
- * Tutti gli altri marchi, i nomi dei prodotti, e delle società menzionati in questo documento sono di proprietà dei rispettivi detentori.
- * Tutti i marchi e marchi registrati menzionati in questo manuale si intendono a mero scopo identificativo e non intendono infrangere il copyright dei rispettivi proprietari.

Requisiti di sistema

Windows XP(SP2)/Windows Vista
 Pentium4 1.4GHz/Athlon 64 o maggiore
 512MB RAM(1GB o maggiore consigliato)
 Risoluzione del display 1024x768 o maggiore
 Porta USB compatibile 1.1 o 2.0
 Formato plug-in supportato: VST2.4

- * ZFX Plug-in comprende applicazione stand-alone.
- * Sistema operativo a 64bit non supportato.
- * USB hub non supportato.
- * Intel Chipset è consigliato.

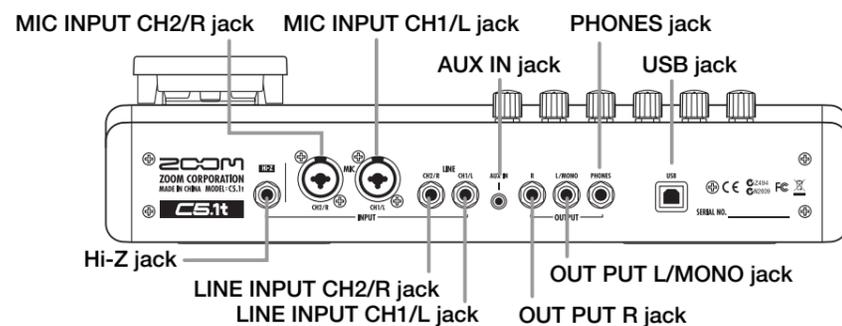
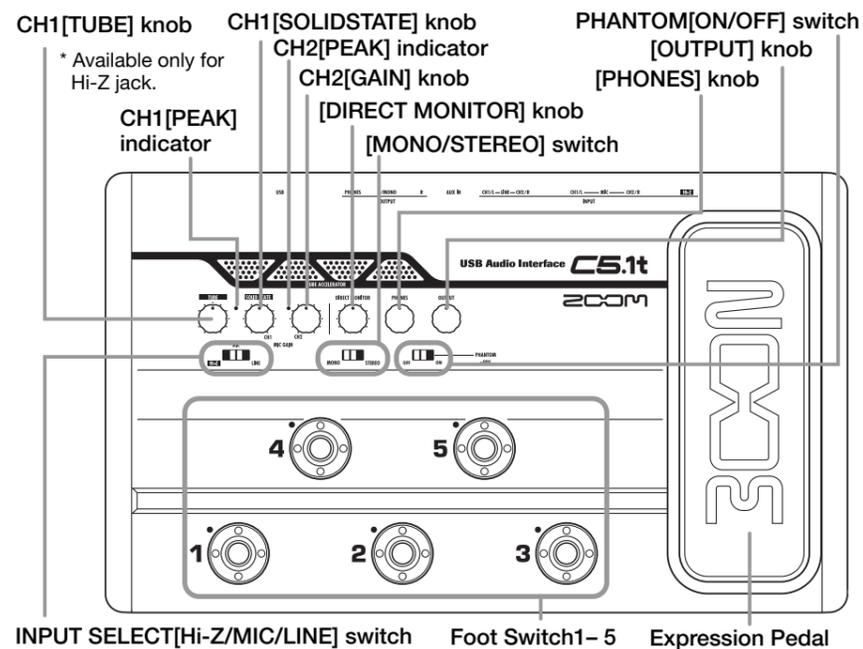


ZOOM CORPORATION

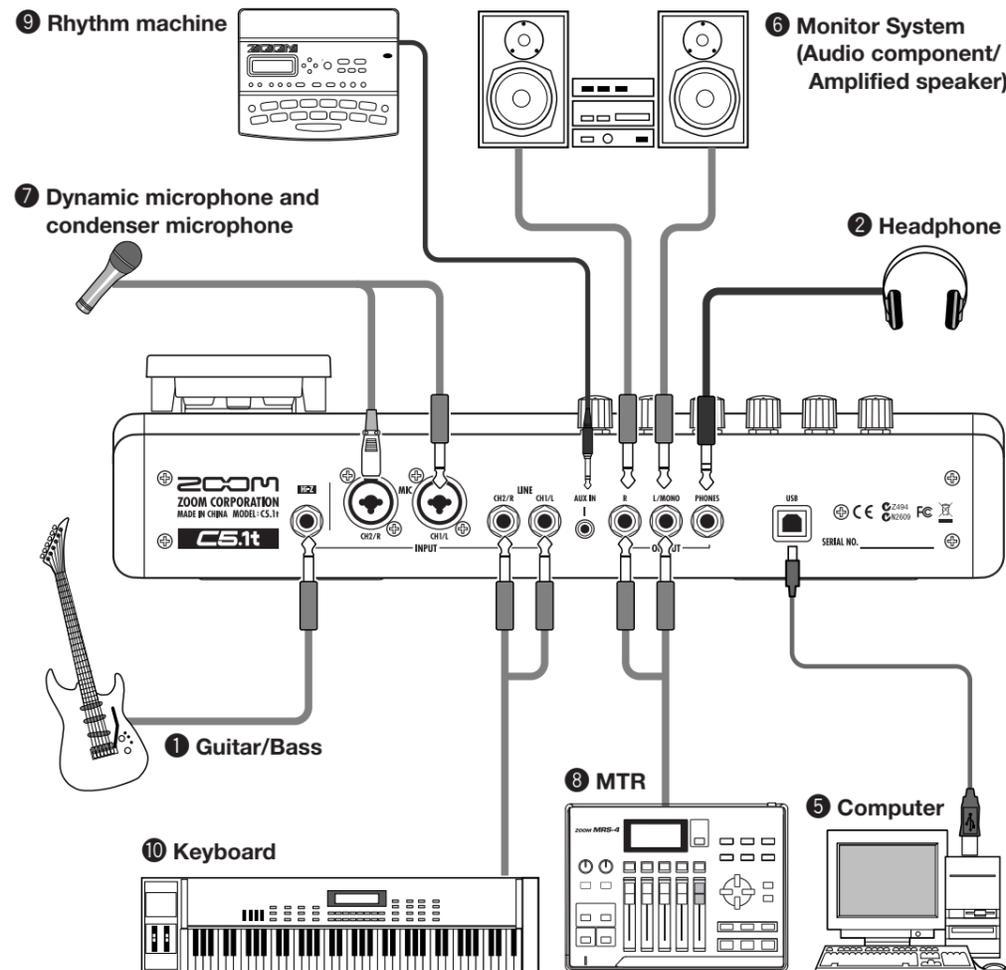
ITOHPA Iwamotocho 2chome Bldg. 2F, 2-11-2, Iwamoto-cho, Chiyoda-ku, Tokyo 101-0032, Japan
 Web Site: <http://www.zoom.co.jp>

C5.1t USB AUDIO INTERFACE HARDWARE MANUAL

Controls and indicators of S2t



Connections and Functions



- Guitar/Bass**
Connect your guitar/bass to the Hi-Z jack with a monaural shielded cable. To enable the Hi-Z input, turn the INPUT SELECT [Hi-Z/MIC/LINE] switch at the front panel to "Hi-Z".
- Headphone**
Headphones should be connected to the PHONES jack, and its volume can be adjusted with [PHONES] knob.
- Foot Switch(ZOOM FS-01)**
The foot switch ZOOM FS-01 (optional) can be connected to the FOOT SW jack as an external control interface of effect parameters.
- Expression Pedal(ZOOM FP-01/02)**
The foot pedal ZOOM FP-01/02 (optional) can be connected to the CONTROL IN jack as an external control interface of effect parameters.
- Computer**
The S2t/C5.1t should be connected to your computer with the USB port.
- Monitor System**
The monitor system such as audio components and amplified speakers can be connected to OUTPUT jack. Its volume is adjustable through [OUTPUT] knob.
- Dynamic microphone and condenser microphone**
When connecting microphones, use MIC INPUT CH1/L jack or MIC INPUT CH2/R jack.
- MTR**
MTR can be connected to OUTPUT L(MONO)/R jacks with monaural cables. For the monaural use, choose the OUTPUT L(MONO) jack. Adjust the output volume with the [OUTPUT] knob at front panel.
- Rhythm machine**
Rhythm machines and CD/MD players can be connected to the AUX IN jack with stereo cables (usually Y-cables). The signal will not be sent to the computer, but directly to OUTPUT L/MONO and OUTPUT R jacks, with no effects.
- Keyboard**
The instruments with stereo outputs, typically keyboards, should be connected to the line inputs. The L side to LINE INPUT CH1/L jack, and the R side to LINE INPUT CH2/R jack. These inputs will be available when the INPUT SELECT [Hi-Z/MIC/LINE] switch is turned to "LINE".

CH1 [TUBE] knob

The Hi-Z jack input can be gained through a tube with CH1 [TUBE] knob. CH1 [PEAK] indicator lights on when the signal is too large.

CH1 [SOLIDSTATE] knob

The input signals from Hi-Z and MIC INPUT CH1/L jacks can be gained with CH1 [SOLIDSTATE] knob. CH1 [PEAK] indicator lights on when the signal is too large. With these knobs, you can mix the tube gained sound and the transistor gained sound for the guitar/bass inputs.

CH2 [GAIN] knob

The MIC INPUT CH2/R jack input can be gained with CH2 [GAIN] knob. CH2 [PEAK] indicator lights on when the signal is too large.

[DIRECT MONITOR] knob

The input sounds to Hi-Z, MIC INPUT and other jacks can be sent to OUTPUT L(MONO)/R and PHONES jacks to get

monitored directly. Monitoring volume is adjustable with [DIRECT MONITOR] knob.

[PHONES] knob

Headphone volume can be adjusted with [PHONES] knob.

[OUTPUT] knob

Output volume of the output jacks can be adjusted with [OUTPUT] knob.

INPUT SELECT [Hi-Z/MIC/LINE] switch

This switches the available input jacks. When the Hi-Z jack is on use, switch this to "Hi-Z". As well, "MIC" is for MIC INPUT jacks, and "LINE" is for line input jacks.

[MONO/STEREO] switch

This switches the direct monitor sound between monaural and stereo.

PHANTOM [ON/OFF] switch

To supply the phantom power to a condenser microphone, turn on the PHANTOM [ON/OFF] switch.

USB Audio Interface S2t / USB Audio Interface C5.1t : hardware specifications

<ul style="list-style-type: none"> ● Number of Audio Record/ Playback Channels ● Audio Sampling ● Frequency Response 	Record: 1 pair of stereo Playback: 1 pair of stereo 24bit 48kHz/44.1kHz 48 kHz: 20 Hz to 22 kHz (+0 dB/-1 dB) 44.1 kHz: 20 Hz to 20 kHz (+0 dB/-0.5 dB) TypeB USB 1.1 Full Speed	<ul style="list-style-type: none"> ● Phantom powersupply ● Outputs ● Residual Noise Level ● Control input (S2t only) ● Tube circuitry ● Power requirements ● Current Draw ● Dimensions 	48V Standard mono phone jack (L/R) Output impedance: 5 kilohm or less Rated output level: -10dBm Standard phone jack (stereo) Output impedance: 10 ohm Rated output 20mW (32 ohm load) Output Jack: -96 dBm (Input short, At the unity gain, IHF-A typ.) For FS01 For FP02/FP01 12AX7 USB bus power 480mA 222mm(W) x145mm(D) x82.5mm(H) 390mm(W) x245mm(D) x83mm(H)	<ul style="list-style-type: none"> ● Weight <ul style="list-style-type: none"> ● USB Audio Interface S2t 1.1kg ● USB Audio Interface C5.1t 3.2kg <p>*0 dBm = 0.775 Vrms *Design and specifications subject to change without notice.</p>
<ul style="list-style-type: none"> ● USB ● Inputs ● Hi-z Input ● MIC Input ● LINE INPUT ● AUX Input 	Standard mono phone jack Input impedance: 470 kilohm Input level: -17dBm to +4dBm XLR/standard phone combo jack x2 (pin 2:HOT, Tip:HOT, Ring:COLD, Sleeve:GND) (Balanced and Unbalanced operation) Input impedance: 1 kilohm or more Input level: -38dBm to +1dBm Standard mono phone jack(L/R) Input impedance: 47 kilohm Rated input level: -10dBm Mini phone jack (stereo) Input impedance: 15 kilohm Rated input level: -10dBm	<ul style="list-style-type: none"> ● Headphone ● CONTROL IN 		

This USB/Cubase LE 4 Startup Guide explains how to install Cubase LE 4 on a computer, make connections and settings for this unit, and perform recording.

Cubase LE 4 installation

Connections and preparation

Use Cubase LE 4 to record

Cubase LE 4 installation

Connections and preparation

Use Cubase LE 4 to record

Windows Vista / XP

To connect this unit to a computer running Windows Vista (or Windows XP) and to enable audio input/output, proceed as follows. The installation description uses Windows Vista as an example.

1 Insert the supplied "Cubase LE 4" DVD-ROM into the DVD drive of the computer, and perform the installation steps.

When you insert the DVD-ROM, a screen asking what you want to do appears. Select "Open folder to view files". When the contents of the DVD-ROM are shown, open the "Cubase LE 4 for Windows" folder by double-clicking on it, and then double-click the executable "Setup" ("Setup.exe") file to start the installation process.



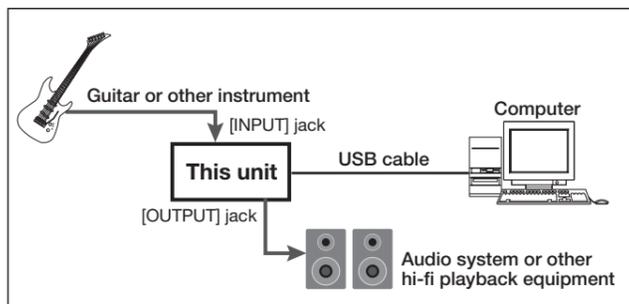
HINT

If nothing happens when you insert the DVD-ROM, open the Start menu and select "Computer" ("My Computer" in Windows XP). Then double-click the "Cubase LE 4" DVD-ROM icon to display the contents of the DVD-ROM.

NOTE

When the installation of Cubase LE 4 is complete, a screen asking about installation of activation (software license authentication) management software appears. Install this software, because it is required for registering Cubase LE 4.

2 Connect this unit to the computer using a USB cable.



NOTE

Use a high-quality USB cable and keep the connection as short as possible. If an electric power is supplied to this unit via a USB cable is more than 2 meters in length, the low voltage warning indication may appear.

HINT

No special steps are necessary for canceling the USB connection. Simply disconnect the USB cable from the computer.

When you connect this unit for the first time to a computer running Windows Vista, a message saying "New Hardware Found" will appear. Before proceeding, wait a while until this message disappears.

3 Bring up the "Sound" window from the Control Panel and make the input device setting for the computer.

To bring up the "Sound" window, select "Control Panel" from the Start menu and click "Hardware and Sound", then click "Sound".

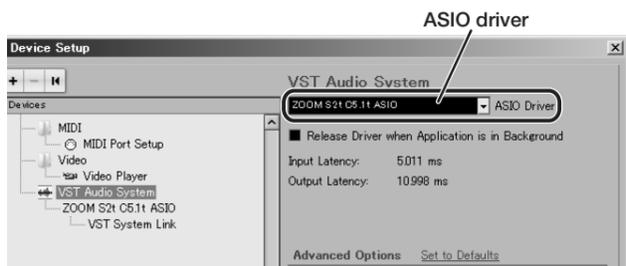


In the "Sound" window, verify that "ZOOM S2t C5.1t Audio" is listed under the Play and Record devices and that the device is checked. (To switch between Play and Record, click the tabs at the top of the window.)

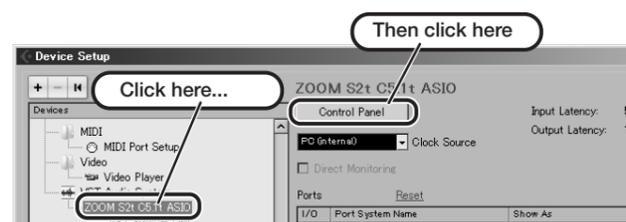
If the device is not checked, right-click on the icon for the device and click "Set as Default Device" so that a check mark appears.

4 Start Cubase LE 4. Then access the "Devices" menu, select "Device Setup..." and click "VST Audio System".

To start Cubase LE 4, double-click the Cubase LE 4 shortcut icon that was created on the desktop. After startup, select "ZOOM S2t C5.1t ASIO" as the ASIO driver in the right section of the Device Setup window. When you change the ASIO driver selection, a confirmation message appears. Click the "Switch" button.



The device indication in the left section of the window now shows "ZOOM ASIO Driver" as the ASIO driver. Click on this indication to select it, and then click the "Control Panel" button in the right section of the Device Setup window.



The window that appears lets you set the latency for the ASIO driver. The latency should be set to a value that is as low as possible without causing sound dropouts during recording and playback.

When the setting is complete, click the OK buttons in the respective windows to return to the startup condition of Cubase LE 4.

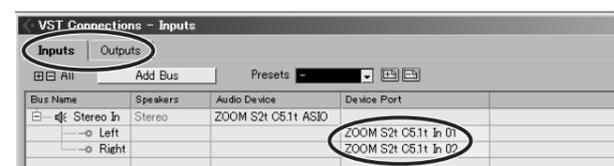
Cubase LE 4 installation

Connections and preparation

Use Cubase LE 4 to record

Windows Vista / XP

5 From the "Devices" menu of Cubase LE 4, select "VST Connections" and select the device containing the string "ZOOM S2t C5.1t In (Out)" as input port and output port.



Use the tabs at top left to switch between input and output, and verify that "ZOOM S2t C5.1t In (Out)" is selected as device port. If another device is selected, click the device port field and change the selection.

6 Access the "File" menu and select "New Project".

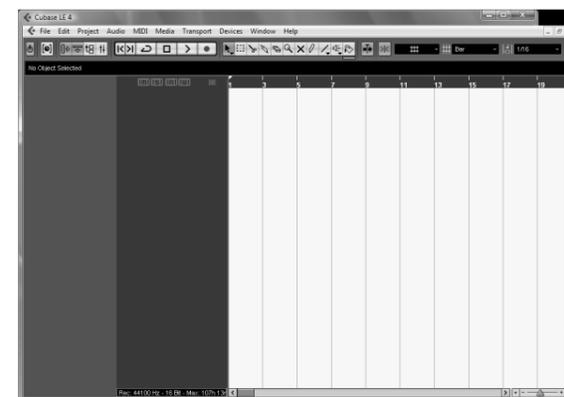
The new project window appears. Here you can select a project template.

7 Make sure that the "Empty" template is selected, and click the OK button.

A window for selecting the project file save location appears.

8 After specifying a suitable project file save location (such as the desktop), click the OK button.

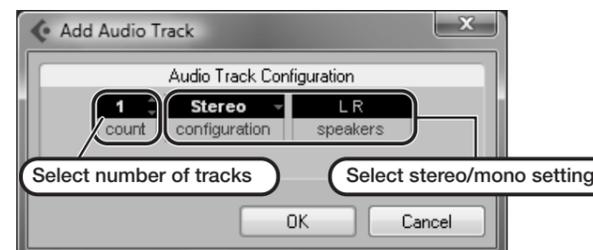
A new project is created, and the project window for controlling most of the Cubase LE 4 operations appears.



Project window

9 To create a new audio track, access the "Project" menu and select "Add track". In the submenu that appears, select "Audio".

The Add Track window for specifying the number of audio tracks and the stereo/mono setting appears.

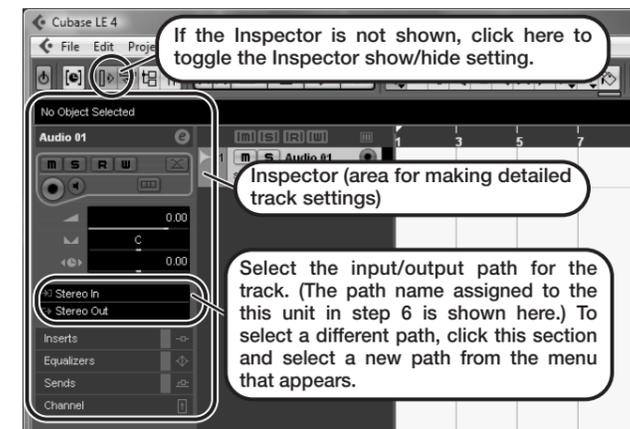


In this example, set the number of tracks to "1" and select stereo, then click the OK button.

A new stereo audio track is added to the project window.



10 Make the following settings for the newly created audio track.

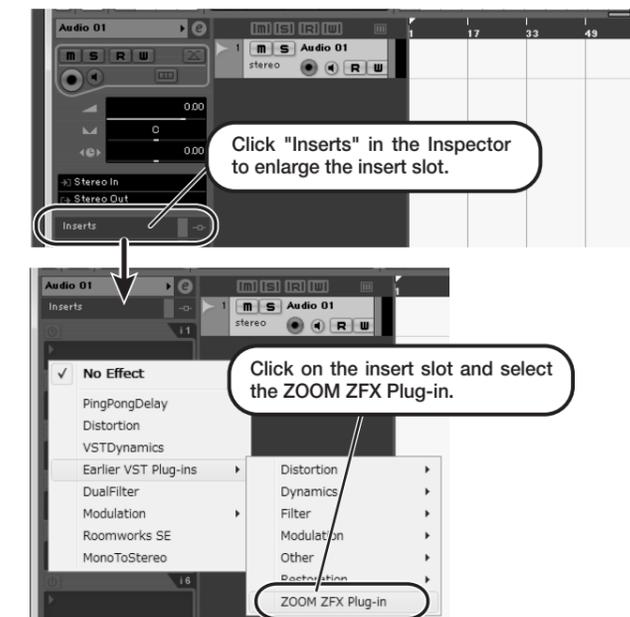


HINT

The Inspector shows information about the currently selected track. If nothing is shown, click on the track to select it.

11 Connect the guitar or other instrument to the [INPUT] jack of this unit.

12 To use the ZOOM ZFX Plug-in for recording, select it for insertion as follows.



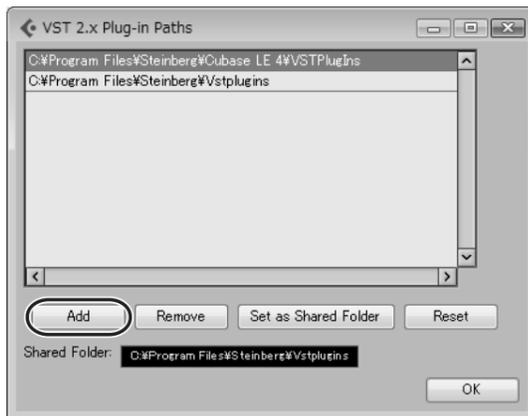
If the ZFX Plug-in is not shown

If the ZFX Plug-in does not appear in the list of insert effects, perform the following steps to specify the folder where it is located.

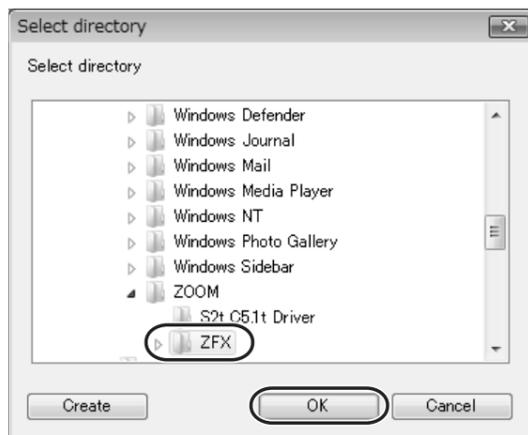
- (1) From the "Devices" menu of Cubase LE 4, select "Plug-in Information" to open the window.
- (2) In the "Plug-in Information" window, click the "VST 2x Plug-in Paths" button.



- (3) Click the "Add" button.



- (4) In the tree display that appears, select the folder where the ZOOM ZFX Plug-in is located (C:\Program Files\Zoom\ZFX) and click the [OK] button.



- (5) Restart Cubase LE 4 to enable the change.

HINT

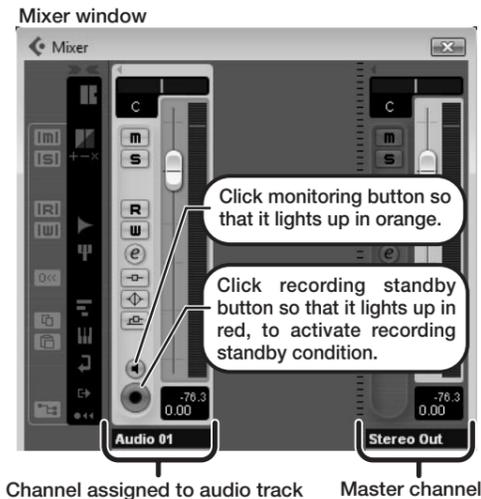
The plug-in effect is inserted in the track output (after recording), not in the track input (before recording). Therefore you can try out various effects without altering the recorded data.

- (13) Access the "Devices" menu of Cubase LE 4 and select "Mixer".

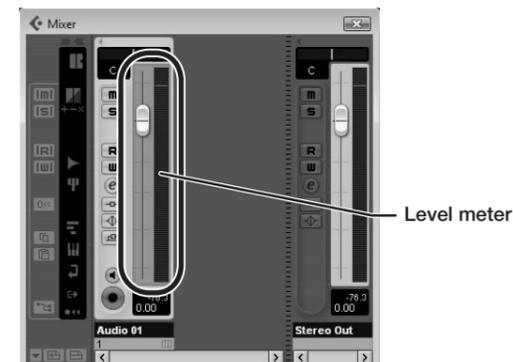
The mixer window appears.

This window shows the channel assigned to the created track, and the master channel.

Perform the following steps here.



- (14) While playing your instrument, adjust the output level of this unit to achieve a suitable recording level for Cubase LE 4.



The recording level for Cubase LE 4 can be checked with the level meter for the channel that is assigned to the recording standby track. Set the level as high as possible without causing the meter to reach the end of the scale.

To adjust the level, do not use the fader of Cubase LE 4. Instead change the recording level and gain settings at this unit.

NOTE

The level meter as in the above illustration shows the signal level after processing in this unit. When you pluck a guitar string the meter may register with a slight delay, but this is not a defect.

- (15) Click on the monitoring button to turn it off and use the [DIRECT MONITOR] knob of this unit to adjust the monitoring volume.

This will allow adjustment with less latency than when going through Cubase LE 4.

NOTE

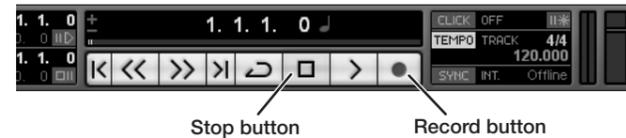
Contrary to the above recommendation, when a plug-in effect is inserted, the monitoring button should be lit in orange and the [DIRECT MONITOR] knob of this unit should be turned down. If the knob is turned up, the sound will have a flanger-like quality.

- (16) Verify that the transport panel is being shown.



If the transport panel is not shown, access the "Transport" menu and select "Transport Panel".

- (17) To start recording, click the Record button in the transport panel.



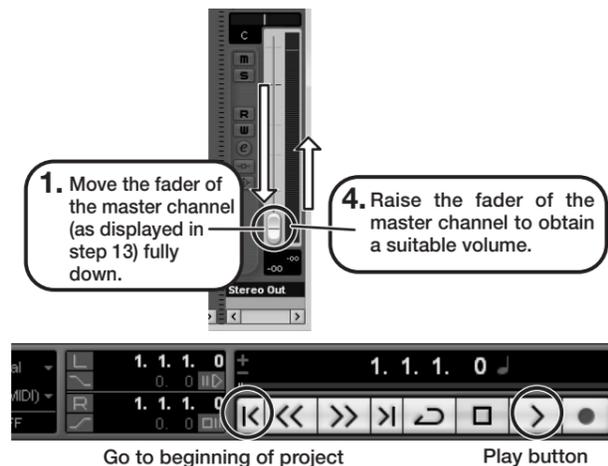
Recording starts.

As you play your instrument, the waveform appears in real time in the project window.

To stop recording, click the Stop button in the transport panel.

- (18) Check the recorded content.

To play the recording, perform the following steps.

**HINT**

If no sound is heard when you click the Play button after recording, check the VST connection settings (step 6) once more.

NOTE

To continue using Cubase LE 4, a process called activation (license authentication and product registration) is necessary. When you start Cubase LE 4, a screen offering to register the product will appear. Select "Register Now". A web site for registration will open in your Internet browser. Follow the instructions on that page to register and activate the product.

For optimum enjoyment

While using Cubase LE 4, other applications may slow down drastically or a message such as "Cannot synchronize with USB audio interface" may appear. If this happens frequently, consider taking the following steps to optimize the operation conditions for Cubase LE 4.

- (1) Shut down other applications besides Cubase LE 4. In particular, check for resident software and other utilities.
- (2) Reduce plug-ins (effects, instruments) used by Cubase LE 4. When there is a high number of plug-ins, the computer's processing power may not be able to keep up. Reducing the number of tracks for simultaneous playback can also be helpful.

If applications still run very slowly or the computer itself does not function properly, disconnect this unit from the computer and shut down Cubase LE 4. Then reconnect the USB cable and start Cubase LE 4 again.