

3030

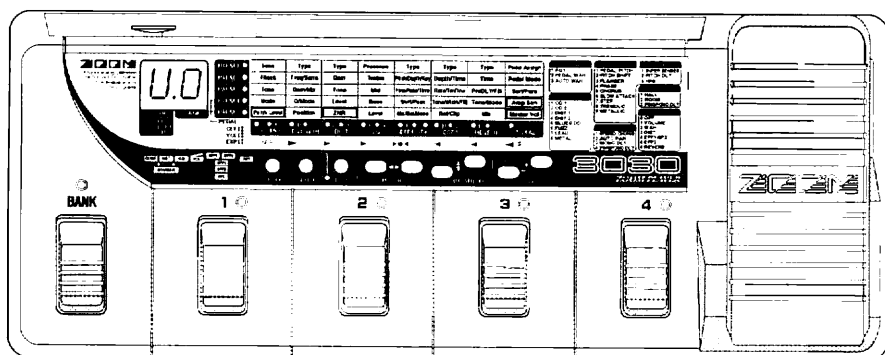
ZOOM PLAYER

BEDIENUNGSANLEITUNG

MODE D'EMPLOI

MANUAL DE INSTRUCCIONES

MANUALE D'ISTRUZIONI



INHALT

EINLEITUNG	2
REGLER UND ANSCHLÜSSE	4
Vorderseite.....	4
Rückseite.....	4
ANSCHLÜSSE	6
Vorbereitung	6
ÜBER DEN 3030	8
Überblick.....	8
Über Patch-Programme.....	10
Über die Betriebsarten	12
HÖREN SIE SICH EINIGE PATCH-PROGRAMME AN (PLAY-BETRIEBSART)	14
Display-Anzeige in der Play-Betriebsart.....	14
Patch-Programm-Wahl.....	16
Einstellen des Master-Pegels.....	18
Temporäres Umgehen der Effekte (Bypass-Funktion).....	20
Temporäres Stummschalten (Mute-Funktion).....	22
Stimmen einer Gitarre (Tuner-Funktion).....	24
Kalibrieren der Referenz-Tonhöhe	26
ÄNDERN EINES PATCH-PROGRAMMS (EDITIER-BETRIEBSART)	30
Umschalten zwischen Editier- und Play-Betriebsart.....	30
Anzeige in der Editier-Betriebsart	32
Ein- und Ausschalten von Effektmodulen	32
Ändern der Parametereinstellungen von Effekten	34
Einstellen der Verzögerungsdauer mit dem Fußschalter (Antipp-Eingabe).....	36
Speichern von Patch-Programmen	40
VERWENDUNG DES EXP/VOL-PEDALS	44
ANDERE FUNKTIONEN	50
Verwendung des FS01 (manuelle Betriebsart).....	50
Verwendung des FP01.....	54
Verwendung des Verstärkersimulators	56
Wiederherstellen der Werks-Voreinstellungen (Initialisieren).....	58
EFFEKTTYPEN UND PARAMETER	62
Effektmodul 1: COMP (Compressor).....	62
Effektmodul 2: EQ1/WAH (Equalizer 1/Wah).....	64
Effektmodul 3: DIST (Distortion).....	68
Effektmodul 4: EQ2 (Equalizer 2).....	70
Effektmodul 5: EFF1 (Effect 1).....	72
Effektmodul 5: SFX (Spezielle Effekte)	82
Effektmodul 6: EFF2 (Effect 2).....	86
Effektmodul 7: REVERB (Reverb).....	92
TOTAL (Total Parameter).....	94
TECHNISCHE DATEN	99
BETRIEBSSTÖRUNG? PRÜFEN SIE ZUERST DIE FOLGENDEN PUNKTE.....	100
WICHTIGE HINWEISE ZUR SICHERHEIT	104

TABLE DES MATIERES

INTRODUCTION	2
NOMENCLATURE	4
Panneau avant.....	4
Panneau arrière.....	4
CONNEXIONS	6
Avant de jouer.....	6
A PROPOS DU 3030	8
Vue d'ensemble du 3030	8
A propos des patches.....	10
A propos des modes du 3030	12
ÉCOUTONS CERTAINS PATCHES (FONCTIONNEMENT DU MODE PLAY)	14
Affichage dans le mode Play.....	14
Pour sélectionner un patch	16
Pour régler le volume principal	18
Pour désactiver provisoirement le son de l'effet et sortir le son original (fonction de dérivation (bypass)	20
Pour désactiver provisoirement le son de l'effet et le son original afin d'obtenir un status muet (Fonction de coupure du son (Mute)	22
Pour accorder votre guitare (Fonction autotuner)	24
Pour régler l'accord standard du tuner (étalonnage)	26
POUR CHANGER LA TONALITÉ D'UN PATCH (OPERATION DU MODE EDIT)	30
Pour passer du mode Play au mode Edit et vice-versa	30
Affichage dans le mode Edit.....	32
Activation/désactivation du module d'effets	32
Pour changer les réglages de paramètres des effets	34
Pour fixer le temps retard initial avec l'interrupteur au pied (Tap Input).....	36
Pour sauvegarder les patches	40
CONTROLE VIA LA PEDALE EXP/VOL	44
AUTRES FONCTIONS	50
En utilisant la FS01 (Mode Manual)	50
En utilisant la FP01	54
Utilisation d'un simulateur d'amplificateur.....	56
Pour rappeler les réglages d'usine du 3030 (All initialize).....	58
TYPES D'EFFETS ET PARAMETRES	62
Module d'effets 1: COMP (Compresseur)	62
Module d'effets 2: EQ1/WAH (Egaliseur 1/Wah).....	64
Module d'effets 3: DIST (Distorsion).....	68
Module d'effets 4: EQ2 (Egaliseur 2).....	70
Module d'effets 5: EFF1 (Effet 1).....	72
Module d'effets 5: SFX (Effets spéciaux)	82
Module d'effets 6: EFF2 (Effet 2).....	86
Module d'effets 7: REVERB (réverbération).....	92
TOTAL (paramètres totaux).....	94
FICHE TECHNIQUE	99
MAUVAIS FONCTIONNEMENT ? VÉRIFIEZ D'ABORD LES POINTS SUIVANTS	102
PRECAUTIONS DE SÉCURITÉ ET D'UTILISATION	104

CONTENIDO

INTRODUCCION	3
NOMENCLATURA	5
Panel frontal	5
Panel posterior.....	5
CONEXIONES	7
Antes de tocar	7
SOBRE EL 3030	9
Generalidades del 3030	9
Sobre patches	11
Sobre los modos del 3030	13
ESCUCHA DE ALGUNOS PATCHES (OPERACION DE MODO DE REPRODUCCION)	15
Visualización de panel para	15
Selección de Patch	17
Ajuste del Volumen Maestro.....	19
Desactivación temporal del sonido de efecto y emisión del sonido original (Función de paso)	21
Desactivación temporal del sonido original y del efecto sonoro para conseguir Estado de Silenciamiento (Mute Function).....	23
Afinamiento de la Guitarra (Función de Autoafinamiento)	25
Ajuste del tono interno estándar (Calibración)	27
CAMBIO DEL TONO DEL PATCH (OPERACION DE MODO DE EDICION)	31
Conmutación entre los modos de Edición y Reproducción	31
Visualizador de panel en modo de Edición	33
Activación y desactivación de los módulos de efectos	33
Cambios de los ajustes de parámetros de efectos	35
Ajuste del tiempo de retardo con el conmutador de pie ("Tap Input")	37
Almacenamiento de los patches	41
CONTROL A TRAVES DEL PEDAL EXP/VOL	45
OTRAS FUNCIONES	51
Control usando el FS01 (Modo Manual)	51
Control usando el FP01	55
Uso del simulador de amplificación	57
Retorno a los ajustes de fábrica del 3030 (Inicialización total)	59
TIPOS Y PARAMETROS DE EFECTOS	63
Módulo de Efecto 1: COMP (Compresor).....	63
Módulo de Efecto 2: EQ1/WAH (Ecualizador 1/Wah).....	65
Módulo de Efecto 3: DIST (Distorsión).....	69
Módulo de Efecto 4: EQ2 (Ecualizador 2).....	71
Módulo de Efecto 5: EFF1 (Efecto 1).....	73
Módulo de Efecto 5: SFX (Efecto especial)	83
Módulo de Efecto 6: EFF2 (Efecto 2).....	87
Módulo de Efecto 7: REVERB (Reverberación)	93
TOTAL (Total Parameter).....	95
ESPECIFICACIONES	99
¿MALFUNCIONAMIENTO? HAGA PRIMERO ESTAS COMPROBACIONES. ..	101
USO Y PRECAUCIONES DE SEGURIDAD	105

INDICE

INTRODUZIONE	3
NOMENCLATURA	5
Pannello frontale	5
Pannello Posteriore	5
CONNESSIONI DI COLLEGAMENTO	7
Prima di Suonare	7
RIGUARDO IL 3030	9
Panoramica del 3030	9
Riguardo i Patch	11
Riguardo i Modi del 3030.....	13
ASCOLTIAMO ALCUNI PATCH (FUNZIONAMENTO NEL MODO PLAY)	15
Pannello Display nel caso del Modo Play.....	15
Selezione del Patch	17
Regolazione del Volume	19
Disattivare Temporaneamente il Suono di Effetto ed Erogare il Suono Originale (Funcione di Bypass).....	21
Disattivazione Temporanea di Suono Originale e Suono di Effetto, per la Condizione Silent (Funcione di Sordina).....	23
Accordatura della Chitarra (Funcione di Accordatura Automatica).....	25
Regolazione Standard della Tonalità dell'Accordatore (Taratura)	27
CAMBIAMENTO DI TONALITÀ DEL PATCH (FUNZIONAMENTO NEL MODO EDIT)	31
Per cambiare tra modo Edit e modo Play	31
Pannello Display nel modo Edit.....	33
Attivazione/Disattivazione dei Moduli di Effetti	33
Cambiamento delle Impostazioni dei Parametri di Effetti.....	35
Impostazione Tempo di Ritardo con Comando a Pedale (Immissione Con Un Colpetto).....	37
Memorizzazione dei Patch	41
CONTROLLO PER MEZZO DEL PEDALE EXP/VOL	45
ALTRE FUNZIONI	51
Controllo Usando FS01 (Modo Manual).....	51
Controllo Mediante FP01	55
Uso del Simulatore di amplificatore.....	57
Per ritornare alle Impostazioni di Fabbrica del 3030 (Inizializzazione Totale).....	59
TIPI DI EFFETTI E PARAMETRI	63
Modulo Effetto 1: COMP (Compressore)	63
Modulo Effetto 2: EQ1/WAH (Equalizzatore 1/Wah)	65
Modulo Effetto 3: DIST (Distorsione).....	69
Modulo Effetto 4: EQ2 (Equalizzatore 2).....	71
Modulo Effetto 5: EFF1 (Effetto 1)	73
Modulo Effetto 5: SFX (Effetto Speciale)	83
Modulo Effetto 6: EFF2 (Effetto 2)	87
Modulo Effetto 7: REVERB (Riverbero).....	93
TOTAL (Parametro Totale).....	95
CARATTERISTICHE TECNICHE	99
FUNZIONAMENTO NON CORRETTO? PRIMA, CONTROLLARE QUESTE COSE.	103
USO E PRECAUZIONI PER LA SICUREZZA	105

EINLEITUNG

Wir danken Ihnen für Ihre Wahl des **ZOOM Player 3030** (im folgenden einfach als **"3030"** bezeichnet).

Der 3030 ist ein vielseitiges Multi-Effektgerät, das die folgenden Besonderheiten und Funktionen bietet:

- 32 verschiedene Einzeleffekte, ergänzt durch einen Verstärkersimulator und ZNR (Zoom Noise Reduction). Bis zu sieben Effekte können nach Belieben kombiniert werden.
- Die Effekte werden in Patch-Programmen zusammengefaßt, von denen 28 ab Werk voreingestellt sind und weitere 28 sich vom Benutzer speichern lassen. Es stehen also insgesamt 56 Patch-Programme zur Verfügung.
- Integriertes Fußpedal für Lautstärke/Modulation erlaubt das problemlose Einstellen in Echtzeit. Bei Verwendung des separat erhältlichen Fußpedals FP01 können Lautstärke und Modulation auch separat eingestellt werden.
- Eingebauter Harmonized Pitch Shifter (HPS) bewirkt eine harmonische Tonhöhenverschiebung in Abhängigkeit von der Skala.
- Das Anschlußmuster von Effekten kann nach Belieben umgeschaltet werden, wobei Effekte sowohl in Reihe als auch parallel verbunden werden können.
- Drei verschiedene Verstärkersimulatoren erzeugen typischen Gitarrenverstärker-Klang auch mit normalen Audio-Lautsprechern oder Kopfhörern.
- Die integrierte chromatische Gitarren-Stimmfunktion ist nützlich zum präzisen Stimmen des Instruments auf der Bühne.
- Verzerrungseffekte werden mit Hilfe von analogen Schaltkreisen erzeugt, was natürlich wirkendens Sustain und Verzerrungseffekte produziert.
- Durch Verwendung des separat erhältlichen Fußschalters FS01 ist das Ein- und Ausschalten von Einzeleffekten auch während einer Darbietung problemlos möglich.
- Tap-Funktion erlaubt das Ändern der Delay Time durch rhythmisches Antippen mit dem Fuß während einer Darbietung.

Bitte lesen Sie diese Bedienungsanleitung sorgfältig durch, um sich mit den vielfältigen Funktionen des Geräts vertraut zu machen. Damit stellen Sie sicher, daß Sie den 3030 optimal nutzen und über viele Jahre hinweg an diesem Gerät Freude haben.

INTRODUCTION

Nous vous remercions d'avoir sélectionné le **ZOOM PLAYER 3030** (appelé ci-après le **"3030"**).

Le 3030 est un appareil à effets multiples doté des caractéristiques suivantes :

- Propose 32 types d'effets simples divers ; contient également un simulateur d'amplificateur et une fonction de réduction de bruit (ZNR). Un maximum de sept effets peuvent se combiner librement.
- Les effets peuvent être utilisés par commutation parmi un maximum de 28 types de patches utilisateurs et 28 types de patches pré-réglés (56 patches au total).
- Comprend une pédale d'expression/volume. Des éléments spécifiques de volume et d'effet peuvent être modifiés en temps réel. De plus, lorsque le pédalier FP01 en option est utilisé, le volume et les éléments d'effets peuvent être manipulés simultanément.
- Comprend un transposeur harmonisé (HPS) intégré qui est un transposeur intelligent lié à la gamme musicale jouée.
- Supporte les modifications de connexions (le modèle selon lequel les effets sont connectés) pour l'ordre des effets et les connexions série-parallèle.
- Trois types de simulateurs d'amplificateurs génèrent un son d'amplificateur de guitare pour les moniteurs de casque d'écoute et de haut-parleurs audio.
- Intègre un tuner auto-chromatique pour guitare, permettant d'accorder facilement sur scène.
- Les effets de distorsion sont générés par l'utilisation d'un circuit analogique, assurant des effets de distorsion et de sustain riches, au son naturel.
- En utilisant le pédalier FS01 en option, vous pouvez activer et désactiver un module d'effets unique durant l'exécution par simple pression du pied.
- L'entrée du temps retard initial modifie le temps retard pour correspondre au tempo durant l'exécution.

Prenez le temps de lire attentivement ce mode d'emploi afin d'obtenir le maximum de votre 3030 et de garantir une utilisation et une fiabilité maximale.

INTRODUCCION

Gracias por seleccionar el **ZOOMPLAYER** (en adelante llamado "3030").

El 3030 es una unidad multiefecto con las características siguientes:

- Proporciona 32 tipos de efectos simples; asimismo contiene un simulador de amplificación y función de reducción de ruido (ZNR). Se pueden combinar libremente un máximo de siete efectos.
- Los efectos pueden usarse conmutando entre un máximo de 28 tipos de patches usuario y 28 preajustados.
- Dispone de un pedal de expresión/volumen. Los elementos específicos de volumen y efectos pueden cambiarse en tiempo real. Además, cuando se usa el pedal de pie opcional FP01, los elementos de efectos y volumen pueden manipularse simultáneamente.
- Incluye un cambiador de tono armonizado (HPS), con cambio inteligente que se adapta a la escala que se toca.
- Soporta cambios de conexiones (patrón en el que se conectan los efectos) en el orden la línea de efectos y conexiones serie-paralelo.
- Tres tipos de simuladores de amplificación generan presión sonora de amplificación de guitarra para los altavoces de audio y escucha con auriculares.
- Incorpora afinación monocromática de guitarra, lo que facilita el afinamiento en escena.
- Los efectos de distorsión se generan mediante circuitos analógicos, lo que proporciona efectos de sostenido y distorsión de sonido natural.
- Mediante el pedal opcional de pie FS01 se puede activar y desactivar el módulo de efectos simples con una simple operación de pie.
- La entrada de toque cambia instantáneamente el tiempo de retardo para que se adapte al tempo durante la ejecución.

Tómese el tiempo necesario para leer este manual de modo que pueda sacar el máximo partido posible del 3030, y para asegurar funcionamiento y fiabilidad adecuados del mismo.

INTRODUZIONE

Grazie per aver scelto il **ZOOM PLAYER 3030** (di qui in avanti chiamato semplicemente "3030").

Il 3030 è uno strumento multi-effetti dotato delle seguenti caratteristiche:

- Produce 32 tipi di effetti singoli differenti. Inoltre comprende un simulatore di amplificatore e una funzione di riduzione del rumore (ZNR). Fino a sette effetti possono essere liberamente combinati fra loro.
- Gli effetti possono essere usati commutando fra un massimo di 28 tipi di patch d'utente e 28 tipi di patch preselezionati (per un totale di 56 patch).
- Include un pedale di espressione/volume. Elementi specifici di volume ed effetto possono essere cambiati in tempo reale. Inoltre, quando si usa il pedale di comando opzionale FP01, gli elementi effetto e volume possono essere trattati simultaneamente.
- Include un dispositivo di cambio di tono armonizzato (HPS) incorporato, che è uno spostamento intelligente del tono per l'intonazione con la scala suonata.
- Supporta i cambiamenti dei collegamenti (la struttura in cui gli effetti sono collegati) per l'ordine dell'allineamento degli effetti e per i collegamenti serie-paralelo.
- Tre tipi di simulatori di amplificatore generano una pressione di suono dell'amplificatore per chitarra per i monitor cuffia e altoparlanti audio.
- Incorpora un accordatore auto-cromatico per chitarra che consente di eseguire un'accordatura rapida e precisa direttamente in scena.
- Effetti di distorsione vengono prodotti mediante collegamenti elettrici di tipo analogico, assicurando effetti di sustain e distorsione ricchi e di suono naturale.
- Usando il comando a pedale opzionale FS01, è possibile attivare e disattivare il modulo effetto singolo durante un'esecuzione con un semplice comando da pedale.
- L'immissione con un colpetto cambia istantaneamente il tempo di ritardo per accordare il tempo durante l'esecuzione.

Vogliate leggere con cura questo manuale così da poter ottenere il massimo dal 3030 e assicurarvi il massimo in fatto di rendimento e affidabilità.

Deutsch

REGLER UND ANSCHLÜSSE

Français

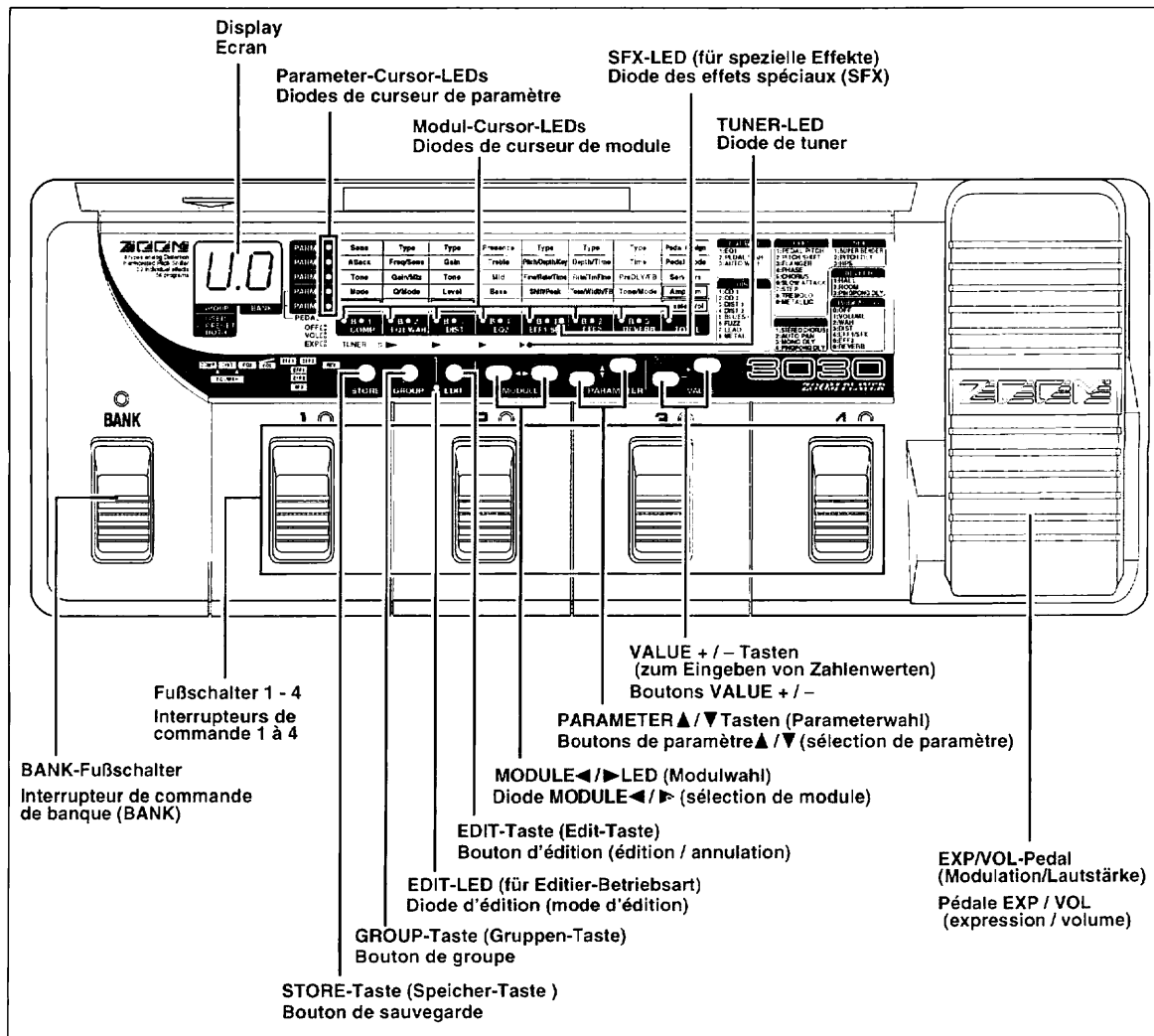
NOMENCLATURE

Vorderseite

Panneau avant

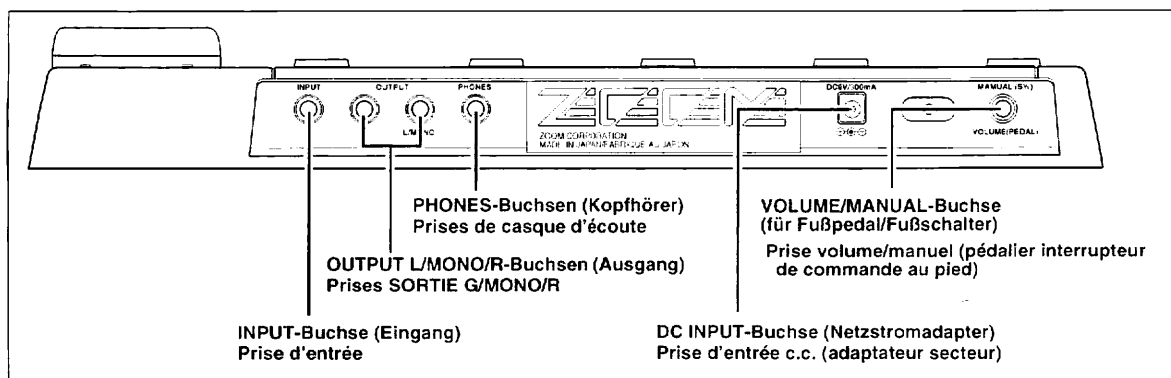
REGLER UND ANSCHLÜSSE

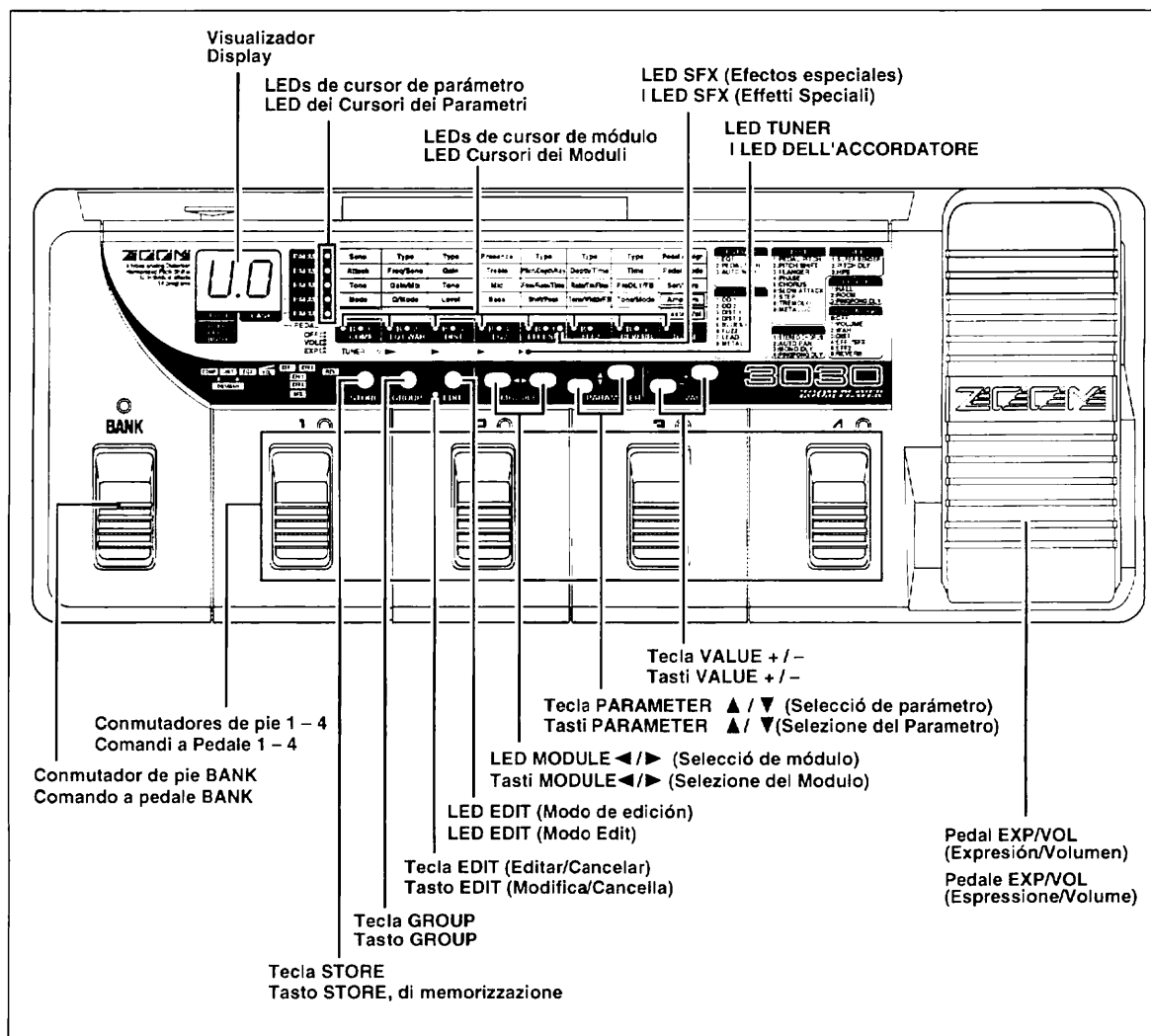
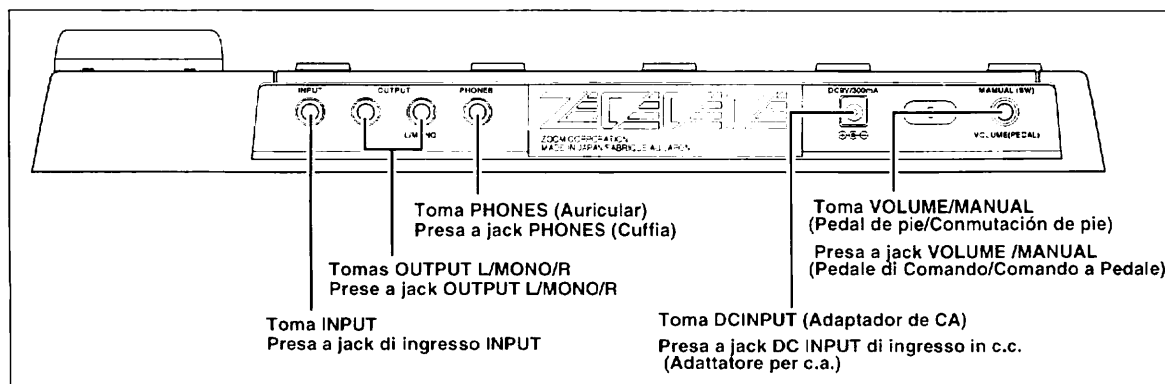
NOMENCLATURE



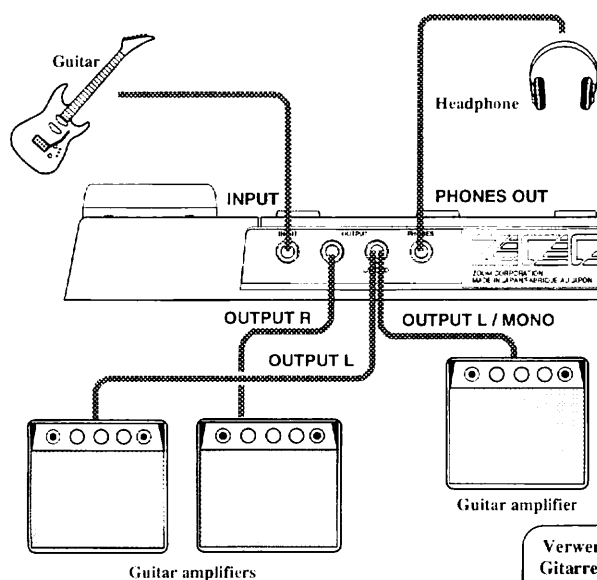
Rückseite

Panneau arrière



NOMENCLATURA**NOMENCLATURA****Panel frontal****Pannello frontale****Panel posterior****Pannello Posteriore**

ANSCHLÜSSE

**Verwendung mit zwei Gitarrenverstärkern**

Um den 3030 mit zwei Gitarrenverstärkern zu verwenden, müssen die OUTPUT L/R-Buchsen des 3030 an die Verstärker angeschlossen werden. Bei Verwendung von Stereoeffekten wird dann ein ausgewogener Stereoklang erzielt.

Pour une utilisation avec deux amplificateurs de guitare

Pour utiliser le 3030 avec deux amplificateurs de guitare, raccorder les amplificateurs aux prises de sortie gauche et droite (OUTPUT L/R) du 3030. Lorsque vous utiliserez les effets stéréo, vous obtiendrez un son équilibré.

Verwendung mit einem Gitarrenverstärker

Um den 3030 mit nur einem Gitarrenverstärker zu verwenden, muß das Ausgangssignal des Musikinstruments an die INPUT-Buchse des 3030 und die OUTPUT L/MONO-Buchse des 3030 an den Eingang des Verstärkers angeschlossen werden. Bei dieser Anschlußart werden Stereoeffekte wie Reverb, Pingpong-Echo usw. in Mono ausgegeben.

Pour une utilisation avec un amplificateur de guitare

Pour utiliser le 3030 avec un amplificateur de guitare, raccordez l'instrument de musique sur la prise d'entrée INPUT du 3030 et l'amplificateur sur la prise de sortie gauche/mono (OUTPUT L/MONO) du 3030. Avec ce type de connexion, les effets stéréo tels que l'effet de réverbération ou ping pong sont sortis sur un seul canal.

CONNEXIONS

Stereo-Kopfhörer können an die PHONES-Buchsen angeschlossen werden. Dies ist zum Beispiel zum individuellen Üben sehr gut geeignet.

Pour une utilisation avec le casque d'écoute stéréo, raccordez-le à la prise PHONES. Cette installation convient pour une pratique individuelle.

Vorbereitung

Wenn die Anschlüsse hergestellt sind, sollte die Lautstärke wie folgt einjustiert werden.

1. Schalten Sie den Verstärker aus, drehen Sie den Pegel auf Minimum, und verbinden Sie den 3030 korrekt mit Instrument und Verstärker.
2. Machen Sie den 3030 betriebsbereit.



Schließen Sie den mitgelieferten Netzstromadapter an die DC INPUT-Buchse an. Der 3030 ist eingeschaltet und betriebsbereit, wenn der Netzstromadapter in eine Steckdose gesteckt wird.

3. Schalten Sie den Verstärker ein.

Spielen Sie Ihr Instrument und regeln Sie den Pegel am Verstärker und am Instrument ein.

Avant de jouer

Après avoir terminé les connexions, réglez le volume selon la procédure suivante.

1. Mettez l'amplificateur hors tension, baissez le volume au minimum et raccordez le 3030 correctement sur l'instrument de musique et sur l'amplificateur.
2. Mettez le 3030 sous tension.



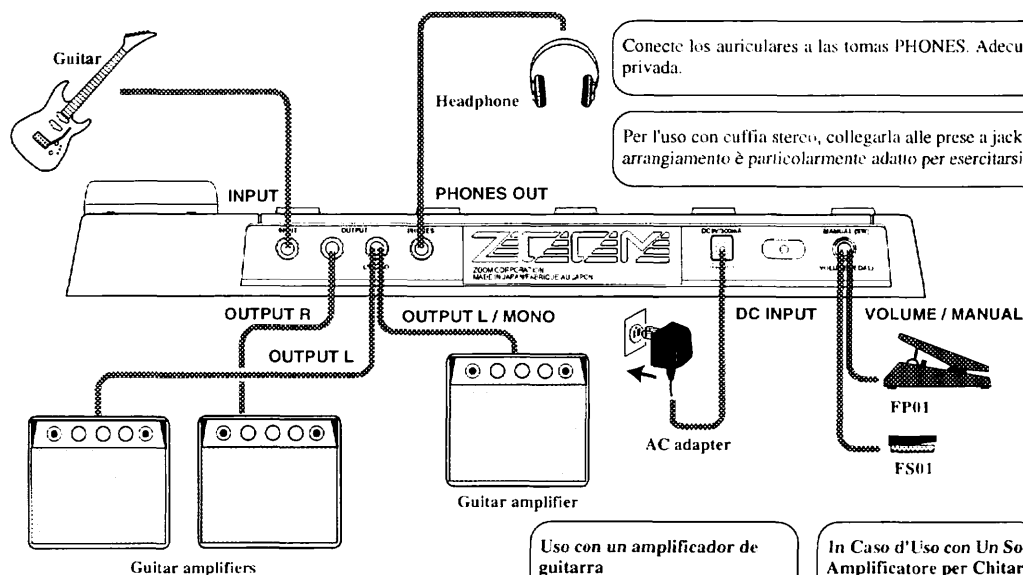
Raccordez l'adaptateur secteur accessoire sur la prise d'entrée c.c. (DC INPUT). Le 3030 est sous tension lorsque adaptateur-secteur est branché dans une prise murale.

3. Mettez l'amplificateur sous tension.

Réglez le volume de l'instrument de musique et de l'amplificateur tout en jouant de l'instrument.

CONEXIONES

CONNESSIONI DI COLLEGAMENTO



Uso con dos amplificadores de guitarra
Conecte los amplificadores a las tomas OUTPUT/R del 3030 para usar el 3030 con dos amplificadores de guitarra. Cuando se usan efectos estéreo, obtendrá una gama magnífica.

In Caso d'Uso con Due Amplificatori per Chitarra
Per usare il 3030 con due amplificatori per chitarra, collegare gli amplificatori alle prese a jack OUTPUT L/R del 3030. Se si usano gli effetti stereo, si ottiene una magnifica gamma.

Uso con un amplificador de guitarra

Conecte el instrumento musical a la toma INPUT del 3030, y el amplificador a la toma OUTPUT L/MONO del 3030 para usarlo con un amplificador de guitarra. En esta conexión, los efectos estéreo como Reverberación y Ping Pong salen sólo por un canal.

In Caso d'Uso con Un Solo Amplificatore per Chitarra

Per usare il 3030 con un solo amplificatore per chitarra, collegare lo strumento musicale alla presa a jack INPUT del 3030, e l'amplificatore alla presa a jack 3030 OUTPUT L/MONO. Con questa sistemazione del collegamento, gli effetti stereo quali Riverbero e Ping pong vengono erogati da un solo canale.

Antes de tocar

Al terminar la conexión, el volumen deberá ajustarse del modo siguiente.

1. Apague el amplificador, baje el volumen al mínimo y conecte el 3030 correctamente al instrumento musical y amplificador.

2. Encienda el 3030.



Conecte el adaptador de CA a la toma DCINPUT. El 3030 se enciende en cuanto se conecta el adaptador de CA a la toma de pared.

3. Encienda el amplificador.

Ajuste el volumen del instrumento musical y el amplificador mientras toca el instrumento.

Prima di Suonare

Una volta completati i collegamenti, bisogna regolare il volume secondo la procedura riportata di seguito.

1. Togliere l'alimentazione elettrica all'amplificatore, abbassare il livello del volume al minimo e collegare il 3030 correttamente allo strumento musicale e all'amplificatore.

2. Dare alimentazione elettrica al 3030.



Collegare l'adattatore per c.a. fornito in dotazione alla Presa a jack DC INPUT di ingresso in c.c. L'alimentazione del 3030 è attivata quando la spina dell'adattatore per c.a. viene inserita in una presa della rete elettrica.

3. Accendere l'amplificatore.

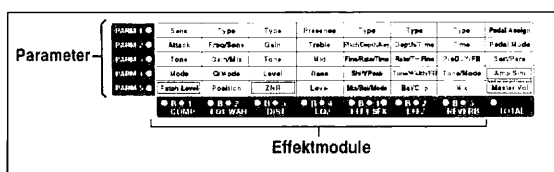
Regolare il livello del volume dello strumento musicale e dell'amplificatore mentre si suona lo strumento.

ÜBER DEN 3030

Überblick

Der 3030 ist ein Multi-Effektgerät, das über sieben Effektmodule (Effektblocks) verfügt. Jedes dieser Effektmodule ist einem kompakten Effektgerät vergleichbar. Sie können sich den 3030 also als sieben miteinander verbundene Effektgeräte vorstellen. Und so wie ein kompaktes Effektgerät Knöpfe zum Einstellen von Effektyp und Effektwirkung besitzt, so hat der 3030 Parameter, welche den Typ und die Wirkungstiefe der Effekte bestimmen.

Schauen Sie sich die Vorderseite des 3030 einmal an. Die Effektmodule sind horizontal am oberen Ende des Geräts aufgeführt (COMP – REVERB). Die vertikale Liste (PARAM 1 – 5) bezeichnet die Parameter der Effektmodule.



Die Effektmodule des 3030 umfassen die folgenden Typen:

- **COMP** Kompressor.
- **EQ1/WAH** Anschlußprinzip kann gewählt werden. Equalizer- und Wah-Effekte, welche den Klangcharakter beeinflussen (drei Effektypen).
- **DIST** Analoge Verzerrungseffekte (acht Effektypen).
- **EQ2** Equalizer, der die grundlegenden Klangeigenschaften festlegt.
- **EFF1/SFX** Modulationseffekte wie Pitch Shift und Flanger zum Ändern von Tonhöhe und Klang (neun Effektypen), sowie spezielle Effekte (drei Effektypen).
- **EFF2** Räumliche Stereoeffekte wie Stereo Chorus und Delay (vier Effektypen).
- **REVERB** Echo-Effekte (drei Effektypen).



Die mit "TOTAL" bezeichnete horizontale Liste links am Gerät bezeichnet nicht ein Effektmodul sondern betrifft die Anschlußfunktionen von Pedalen und Effektmodule.

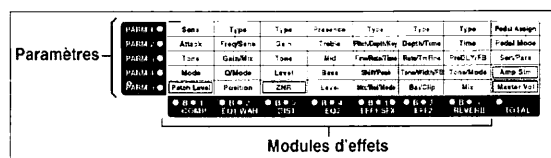
Die meisten Effektmodule verfügen über Variationen, welche als "Effektyp" bezeichnet werden. Für jedes Effektmodul kann ein Effektyp gewählt werden. Die folgende Abbildung zeigt den Signalweg im 3030, und die Effektypen, die für jedes Effektmodul gewählt werden können.

A PROPOS DU 3030

Vue d'ensemble du 3030

Le 3030 est un processeur à effets multiples comprenant sept modules d'effets (blocs d'effets). Chaque module d'effets fonctionne comme un effet unique, équivalent à un appareil d'effet compact. Autrement dit, le 3030 peut être considéré comme fonctionnant de la même manière que sept appareils d'effets compacts reliés les uns aux autres. Un appareil d'effets compact est équipé de boutons pour régler le type d'effet et la profondeur. De même, les modules d'effets ont des paramètres qui déterminent le type d'effet et sa profondeur.

Regardez le panneau avant du 3030. Les modules d'effets sont listés horizontalement en haut du panneau (COMP – REVERB). La liste verticale (PARAM 1 – 5) indique les paramètres des modules d'effets.



Les modules d'effets du 3030 sont les suivants :

- **COMP** Compresseur.
- **EQ1/WAH** La connexion peut être modifiée ; effets d'égaliseur et de wah pour créer une qualité tonale du son (trois types d'effets).
- **DIST** Effets de distorsion analogique (huit types d'effets).
- **EQ2** Egaliseur pour créer la qualité tonale basique du son.
- **EFF1/SFX** Effets de modulation pour modifier la hauteur tonale et la qualité tonale du transpositeur, du flanger, etc., (neuf types d'effets) et effets spéciaux (trois types d'effets).
- **EFF2** Effets stéréo spatiaux tels que le Chorus stéréo et le retard stéréo (quatre types d'effets).
- **REVERB** Effets d'écho (trois types d'effets).



La liste horizontale, "TOTAL" à gauche du panneau, n'est pas destinée aux modules d'effets, mais indique les paramètres qui servent à réaliser les méthodes de connexions des fonctions de pédales et des modules d'effets.

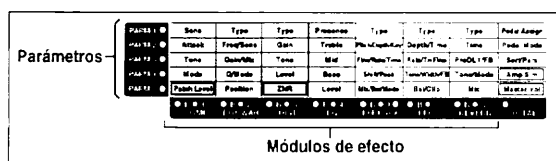
La plupart des modules d'effets comprennent des variations. Elles sont appelées "type d'effet". Un type d'effet peut être sélectionné pour chaque module d'effets. Le diagramme suivant indique le cheminement dans le 3030 et les types d'effets qui peuvent être sélectionnés pour chaque module d'effets.

SOBRE EL 3030

Generalidades del 3030

El 3030 es un procesador multiefecto con siete módulos (bloques de efecto). Cada módulo de efecto funciona como efecto simple, equivalente a un aparato de efectos compacto. Es decir, que el 3030 puede considerarse como la unión de siete unidades compactas de efectos. Del mismo modo que una unidad de efectos viene con mandos para ajustar el tipo de efecto y la profundidad, en los módulos de efecto se determinan dichos valores mediante parámetros.

Observe el panel frontal del 3030. Los módulos de efecto aparecen horizontalmente en la parte superior del panel (COMP - REVERB). La lista vertical (PARM 1 - 5) proporciona los parámetros de los módulos de efecto.



Los módulos de efecto del 3030 son de los tipos siguientes:

- **COMP** Compresor.
- **EQ1/WAH** La conexión puede cambiarse; ecualizador y efectos wah para crear la cualidad tonal del sonido (ocho tipos de efectos).
- **DIST** Efectos de distorsión analógica (ocho tipos de efectos).
- **EQ2** Ecualizador para crear la cualidad tonal básica del sonido.
- **EFF1/SFX** Efectos de modulación para cambiar el tono y la altura tonal del Pitch Shift, Flanger, etc. (nueve tipos de efectos), y efectos especiales (tres tipos de efectos).
- **EFF2** Efectos espaciales estéreo como Stereo Chorus y Delay (cuatro tipos de efectos).
- **REVERB** Efectos de eco (tres tipos de efecto).



La lista horizontal, "TOTAL", en la parte izquierda del panel, no es para los módulos de efectos, sino que indica los parámetros para el ajuste de los métodos de conexión de las funciones de pedal y módulos de efectos.

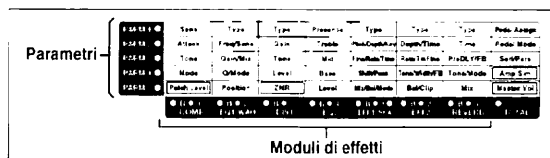
La mayor parte de los módulos de efectos incluyen variaciones, conocidas como "tipo de efecto". Puede seleccionarse un tipo de efecto por cada módulo de efecto.

RIGUARDO IL 3030

Panoramica del 3030

Il 3030 è un processore di multi-effetti caratterizzato da sette moduli di effetti (blocchi memoria effetti). Ciascun modulo di effetto funziona come un effetto singolo, equivalente a un dispositivo compatto di effetti. In altre parole, il 3030 può essere visto come avente le stesse funzioni di sette dispositivi compatti di effetti collegati l'uno con l'altro. Un dispositivo compatto di effetti è dotato di manopole per la regolazione di tipo di effetto e profondità. Analogamente, i moduli di effetti hanno parametri che determinano tipo di effetto e profondità.

Vogliate osservare il pannello frontale del 3030. I moduli di effetti vengono elencati in orizzontale sulla parte superiore del pannello (COMP - REVERB). L'elenco verticale (PARM 1 - 5) fornisce i parametri dei moduli di effetti.



I moduli di effetti del 3030 sono dei seguenti tipi:

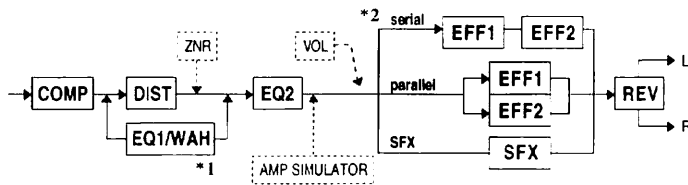
- **COMP** Compresore.
- **EQ1/WAH** Il collegamento può essere cambiato; equalizzatore ed effetti wah per la produzione della qualità tonale del suono (tre tipi di effetti).
- **DIST** Effetti a distorsione analogica (otto tipi di effetti).
- **EQ2** Equalizzatore per la produzione della qualità tonale di base del suono.
- **EFF1/SFX** Effetti di modulazione per il cambiamento del tono e della qualità tonale di Cambio di Tono, Flanger, ecc. (nove tipi di effetti) ed effetti speciali (tre tipi di effetti).
- **EFF2** Effetti stereo spaziali quali Stereo Chorus e Ritardo (quattro tipi di effetti).
- **REVERB** Effetti eco (tre tipi di effetti).



L'elenco orizzontale, "TOTAL", a sinistra del pannello, non è per i moduli di effetti, ma indica i parametri per l'impostazione dei metodi di collegamento per le funzioni a pedale e per i moduli di effetti.

La gran parte dei moduli di effetti includono variazioni. Queste sono chiamate "tipo di effetto". Per ciascun modulo di effetto si può selezionare un tipo di effetto.

La tabella seguente mostra il flusso dei segnali nel 3030 e i tipi di effetti che si possono selezionare per ciascun modulo di effetto.



- *1 Le module d'effets EQ1/WAH peut être placé avant ou après le module d'effets DIST.
- *2 Les modules d'effets EFF1 et EFF2 peuvent être raccordés en séquence ou en parallèle. De plus, si le type d'effet SFX a été sélectionné pour le module d'effets EFF1, EFF2 est automatiquement désactivé.

Über Patch-Programme

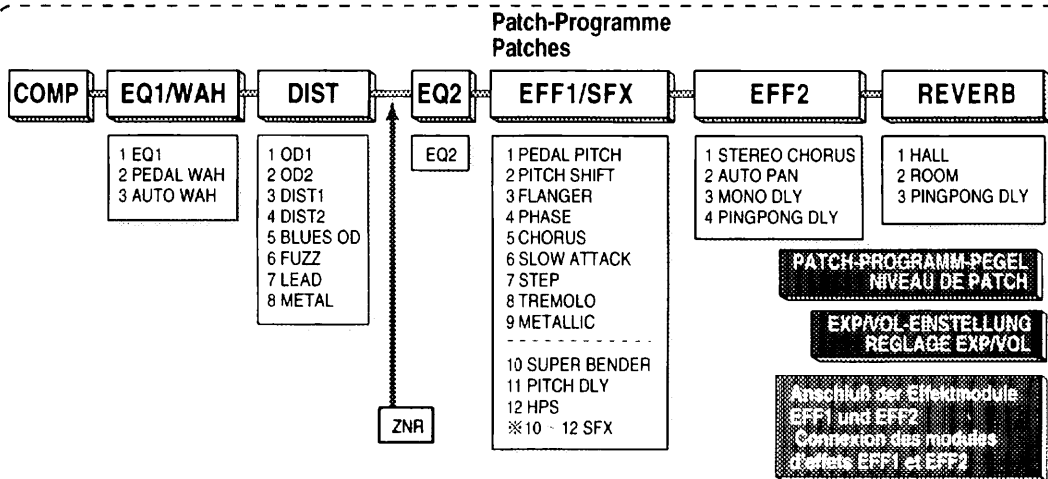
Die Einstellungen des 3030 können im Gerät als sogenannte Patch-Programme gespeichert und jederzeit wieder abgerufen werden. Ein Patch-Programm kann bis zu sieben Effektmodule umfassen. Zusätzlich zu den Parameterwerten enthält ein Patch-Programm Angaben zum Pegel, Einstellung des EXP/VOL-Pedals sowie zum Anschlußprinzip von EFF1 und EFF2. In der obigen Abbildung deutet die gestrichelte Linie ein Patch-Programm an.

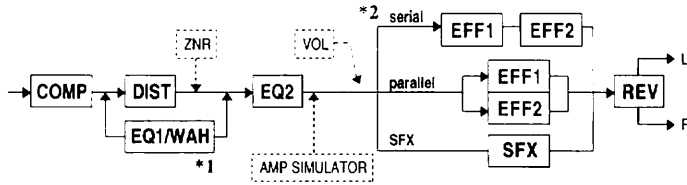
Patch-Programme werden in zwei Gruppen unterteilt, nämlich die USER-Gruppe, in der Patch-Programme vom Benutzer nach Belieben erstellt, geändert und gespeichert werden können, und die PRESET-Gruppe, die ab Werk vorgegeben ist. Jede Gruppe umfaßt 28 Programme, so daß also insgesamt 56 Patch-Programme zur Verfügung stehen. Ein Patch-Programm kann durch einfaches Drücken des Fußschalters am 3030 aufgerufen werden.

A propos des patches

Les réglages internes destinés au 3030 peuvent être sauvegardés en mémoire et rappelés de cette mémoire par unités appelées "patches". Les patches peuvent composer sept modules d'effets au maximum : les réglages pour le niveau de patch, les réglages pour la pédale EXP/VOL et les méthodes pour connecter EFF1 et EFF2 peuvent être ajoutés aux réglages détaillés des éléments (paramètres) composant les modules d'effets correspondants. Dans le diagramme ci-dessous, la partie comprise dans les lignes en pointillés représente la section des patches.

La mémoire de patches du 3030 accepte deux sortes de groupes, le groupe utilisateur (USER) qui est créé, modifié et sauvegardé librement par l'utilisateur et le groupe pré-régulé (PRESET), protégé contre l'écriture, qui est défini en usine. Chaque groupe accepte 28 types de patches, pour une mémorisation totale de 56 patches. Vous pouvez appeler instantanément ces patches en appuyant sur l'interrupteur au pied du panneau, lorsque vous utilisez le 3030.





*1 El módulo de efecto EQ1/WAH puede colocarse antes y después del módulo de efecto DIST.

*2 Los módulos de efecto EFF1 y EFF2 pueden conectarse en secuencia o en paralelo. Asimismo, si se selecciona el tipo de efecto SFX para el módulo de efecto EFF1, se fuerza a desactivar el EFF2.

*1 Il modulo di effetto EQ1/WAH può essere collocato prima o dopo il modulo di effetto DIST.

*2 I moduli di effetti EFF1 e EFF2 possono essere collegati in serie o in parallelo. Inoltre, se il tipo di effetto SFX è stato selezionato per un modulo di effetto EFF1, EFF2 viene disattivato forzatamente.

Sobre patches

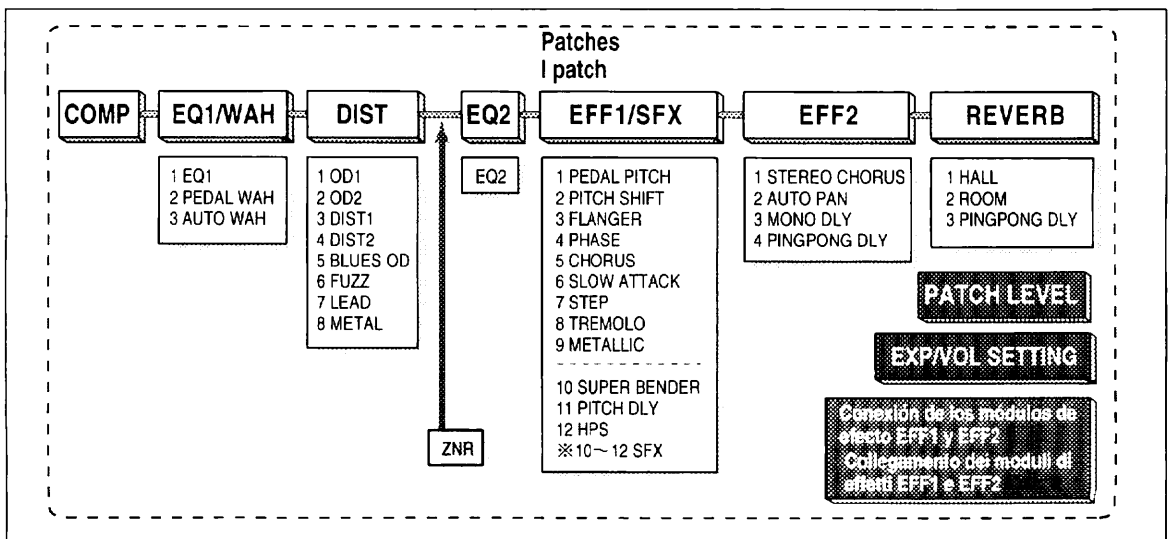
Los ajustes internos del 3030 pueden almacenarse en memoria y recuperarse de memoria en unidades llamadas "patches". Los patches pueden componer un máximo de siete módulos de efectos; los ajustes de cada nivel de patch, ajustes del pedal EXP/VOL y métodos de conexión de EFF1 y EFF2 pueden añadirse a los ajustes detallados de los elementos (parámetros) formando los módulos de efectos correspondientes. En el diagrama anterior, la parte rodeada de la línea de puntos es la sección de patch.

El almacenamiento de los patches en el 3030 acomoda dos tipos de grupos, el grupo USER que el usuario puede crear, alterar y almacenar libremente, y el grupo PRESET de sólo lectura, definido en fábrica. Cada grupo soporta 28 tipos de patches, con capacidad de almacenar un total de 56. Al usar el 3030 puede llamar dichos patches instantáneamente presionando el conmutador de pie en el panel.

Riguardo i Patch

Le impostazioni interne per il 3030 possono essere memorizzate e richiamate dalla memoria in unità chiamate "patch". I patch possono comporre fino ad un massimo di sette moduli di effetti; le impostazioni relative al livello del patch, le impostazioni relative al pedale EXP/VOL e i metodi per il collegamento di EFF1 e EFF2 possono essere aggiunti alle impostazioni dettagliate degli elementi (parametri) creando corrispondenti moduli di effetti. Nella tabella sopra, la parte racchiusa nella linea tratteggiata è la sezione patch.

La memorizzazione riservata ai patch nel 3030 accomoda due tipi di gruppi, il gruppo USER che può essere liberamente creato, modificato e memorizzato dall'utente e il gruppo PRESET, di sola lettura e stabilito in fabbrica. Ciascun gruppo supporta 28 tipi di patch, per una memorizzazione totale di 56. Quando si usa il 3030, premendo Comando a Pedale sul pannello è possibile richiamare questi patch istantaneamente.



Die Parameter, aus denen ein Patch-Programm besteht, können variiert und in der USER-Gruppe gespeichert werden. Im 3030 werden Patch-Programme in Vierergruppen aufgerufen und mit dem Fußschalter gewählt. Eine solche Vierergruppe von Patch-Programmen wird als "Speicherbank" bezeichnet. Die USER-Gruppe und die PRESET-Gruppe haben je sieben Speicherbänke, welche von 0 bis 6 nummeriert sind. Um ein Patch-Programm zu verwenden, müssen Sie zuerst die Speicherbanknummer und dann das gewünschte Programm wählen.

Über die Betriebsarten

Die Funktionszustände des 3030 können in verschiedene Betriebsarten unterteilt werden, die unten aufgeführt sind.

- **Play-Betriebsart**

Dient zum Wählen und Verwenden von Patch-Programmen und Einstellungen während einer Darbietung.

In dieser Betriebsart können Patch-Programme gewählt und wiedergegeben werden. Sie können einen Effekt auch vorübergehend abschalten und die Stimmfunktion verwenden.

- **Editier-Betriebsart (manuelle Betriebsart)**

Dient zum Ändern von Effektparametern und zum Ein- und Ausschalten von einzelnen Effektmodulen.

In dieser Betriebsart können die Parameter für die einzelnen Patch-Programme verändert werden. Außerdem kann die Betriebsart auch zum manuellen Ein- und Ausschalten von Effektmodulen mit dem BANK-Fußschalter und den Fußschaltern 1 – 4 während einer Darbietung dienen.

- **Spezielle Betriebsart**

Dient zum Rücksetzen des 3030 auf die Werksvoreinstellungen.

Et, les paramètres comprenant les patches peuvent être réglés et sauvegardés dans le groupe utilisateur. Sur le 3030, les patches sont appelés par jeux de quatre et les patches peuvent être modifiés avec l'interrupteur au pied. Ces jeux de quatre patches sont appelés des "banques". Le groupe utilisateur comme le groupe pré-réglé comprennent chacun des banques numérotées de 0 à 6. Pour sélectionner un patch, appelez d'abord le numéro de banque approprié, puis sélectionnez alors le patch désiré.

A propos des modes du 3030

Les applications du 3030 peuvent se diviser en catégories de fonctions majeures selon leur objet. Ces fonctions sont appelées "modes". Le 3030 accepte les modes suivants :

- **Le mode Play**

Pour jouer en sélectionnant un patch (réglage) et en utilisant un effet.

Dans ce mode, vous jouez en sélectionnant un patch et en utilisant un effet. Vous pouvez désactiver provisoirement le son de l'effet et utiliser la fonction d'accord dans ce mode.

- **Le mode Edit (Manual)**

Pour modifier les paramètres sonores d'effets et pour activer/désactiver les modules d'effets.

Dans ce mode, vous pouvez éditer les paramètres du module d'effets compris dans le patch actuellement sélectionné. De même, ce mode peut être utilisé en mode manuel pour activer/désactiver les modules d'effets pendant une exécution, avec l'interrupteur au pied BANK du panneau avant et les interrupteurs au pied 1 à 4.

- **Le mode spécial**

Il s'agit d'une fonction spéciale pour revenir aux réglages d'origine (d'usine).

Asimismo, pueden ajustarse los parámetros que comprenden los patches y almacenarse en el grupo USER. En el 3030, los patches se invocan en grupos de cuatro y pueden cambiarse usando el conmutador de pie. Estos grupos de cuatro patches se llaman "bancos". Ambos grupos, USER y PRESET tienen bancos numerados de 0 a 6. Para seleccionar un patch, primero cambie al número de banco apropiado y luego seleccione el patch deseado.

Sobre los modos del 3030

El funcionamiento del 3030 puede dividirse en categorías de funciones principales dependiendo del propósito. Dichas funciones se conocen como "modos". El 3030 soporta los tipos de modo siguientes:

- **Modo de reproducción**

Para funcionamiento seleccionando un patch (ajuste) y usando un efecto

En este modo Ud. ejecuta seleccionando un patch y usando un efecto. Puede desactivar el efecto temporalmente y usar la función en dicho modo.

- **Modo de edición (manual)**

Para alterar los parámetros sonoros y para activar y desactivar los módulos individuales de efectos.

En este modo, puede editar los parámetros del módulo de efecto incorporado en el patch corrientemente seleccionado. Igualmente, este modo puede usarse como modo Manual para activar y desactivar módulos de efecto durante la ejecución usando el conmutador de pie BANK del panel y los Conmutadores de Pie 1 – 4.

- **Modo especial**

Es una función especial para volver el 3030 a sus valores iniciales de fábrica.

Inoltre, i parametri comprendenti i patch possono essere regolati e memorizzati nel gruppo USER. Nel 3030, i patch vengono applicati in gruppi di quattro e i patch possono essere cambiati utilizzando il Comando a Pedale. Questi gruppi di quattro patch sono chiamati "banks", banchi. Ciascun gruppo USER e PRESET ha banchi numerati da 0 a 6. Per selezionare un patch, attivare prima il numero di banco appropriato, dopodiché selezionare il patch desiderato.

Riguardo i Modi del 3030

I funzionamenti del 3030 possono essere suddivisi in categorie di funzioni principali a seconda del loro scopo. Queste funzioni sono chiamate "modi". Il 3030 supporta i seguenti tipi di modi:

- **Modo Play**

In caso di esecuzione mediante selezione di un patch (impostazione) e uso di un effetto

In questo modo, l'esecuzione avviene mediante la selezione di un patch e l'uso di un effetto. È possibile disattivare temporaneamente il suono di effetto e usare la funzione di accordatura in questo modo.

- **Modo Edit (Manuale)**

Per modificare i parametri del suono di effetto e per attivare e disattivare i singoli moduli di effetti

In questo modo, è possibile modificare i parametri del modulo di effetto incorporati nel patch corrientemente selezionato. Inoltre, questo modo può essere usato come modo Manual per attivazione e disattivazione dei moduli di effetti durante l'esecuzione usando il comando a pedale BANK e i Comandi a Pedale 1 – 4 del pannello frontale.

- **Modo Special**

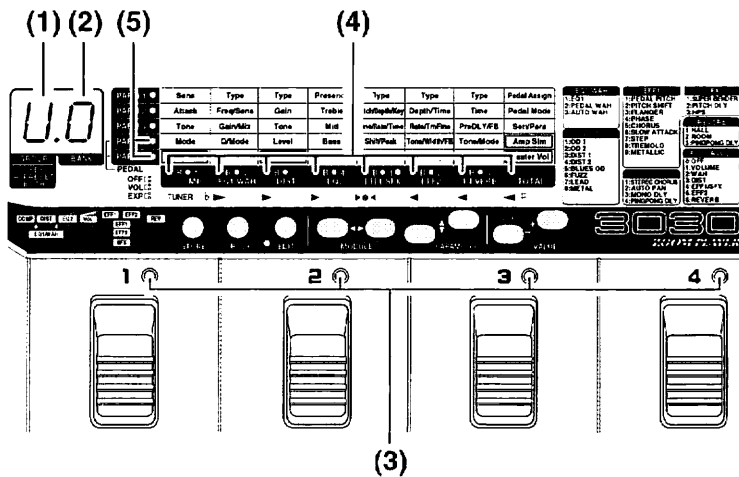
Questa è una funzione speciale per riportare il 3030 alle sue impostazioni originali di fabbrica.

HÖREN SIE SICH EINIGE PATCH-PROGRAMME AN (PLAY-BETRIEBSART)

Die Play-Betriebsart dient zum Wählen und Spielen von Patch-Programmen. Wenn der 3030 in Betrieb genommen wird, ist automatisch diese Betriebsart aktiviert und die Speicherbank 0, Patch-Programm Nummer 1 der USER-Gruppe ist gewählt.

Display-Anzeige in der Play-Betriebsart

In der Play-Betriebsart werden auf dem Gerät die folgenden Informationen angezeigt:



(1) Gruppe

Die gegenwärtig gewählte Gruppe wird auf dem GROUP-Feld des Displays angezeigt.

(2) Speicherbank-Nummer

Die gegenwärtig gewählte Speicherbank-Nummer wird auf dem BANK-Feld des Displays angezeigt.

(3) Patch-Programm-Nummer

Die LEDs der Fußschalter 1 – 4 zeigen die gegenwärtig gewählte Patch-Programm-Nummer an.

(4) Effektmodul ein/aus

Die Modul-Cursor-LEDs leuchten für das Effektmodul, das im gegenwärtig gewählten Patch-Programm aktiviert ist.

(5) EXP/VOL-Pedal-Funktion

Die Parameter-Cursor-LEDs 4 und 5 zeigen die Funktion an, welche dem EXP/VOL-Pedal im gegenwärtig gewählten Patch-Programm zugewiesen ist.

ÉCOUTONS CERTAINS PATCHES (FONCTIONNEMENT DU MODE PLAY)

Le mode Play sert à sélectionner un patch et à le reproduire. À la mise sous tension du 3030, le mode play est automatiquement activé et le patch numéro 1 de la banque 0 du groupe utilisateur peut être sélectionné.

Affichage dans le mode Play

Dans le mode Play, les diodes d'affichage indiquent les informations suivantes :

(1) Groupe

Le type de groupe actuellement sélectionné est indiqué dans la colonne GROUP de l'affichage.

(2) Numéro de banque

Le numéro de banque actuellement sélectionné est indiqué dans la colonne BANK de l'affichage.

(3) Numéro de patch

La diode de l'interrupteur au pied (1 à 4) correspondant au numéro de patch actuellement sélectionné s'allume.

(4) Activation/désactivation de module d'effets

La diode de curseur de module de panneau s'allume pour chaque module d'effets qui est activé dans le patch actuellement sélectionné.

(5) Fonction de pédale EXP/VOL

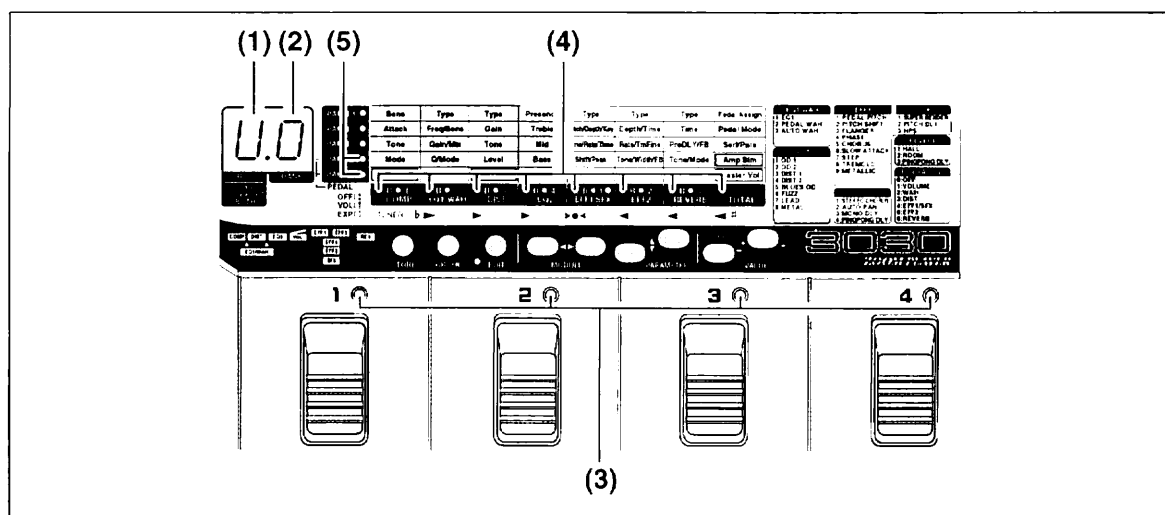
Les diodes 4 et 5 de curseur de paramètres indiquent la fonction affectée à la pédale EXP/VOL pour le patch actuellement sélectionné.

ESCUCHA DE ALGUNOS PATCHES (OPERACION DE MODO DE REPRODUCCION)

El modo de Reproducción es para seleccionar un patch y tocar. Cuando enciende el 3030, éste se activa automáticamente en modo de Reproducción, y se selecciona el Patch Número 1, Banco 0 de grupo USER.

Visualización de panel para Modo de Reproducción

En el modo de Reproducción, los LEDs del visualizador de panel muestran la información siguiente:



(1) Grupo

El tipo de grupo corrientemente seleccionado es indicado en la columna GROUP del visualizador.

(2) Número de Banco

El número de banco corrientemente seleccionado es indicado en la columna BANK del visualizador.

(3) Número de Patch

Se enciende el LED del Conmutador de Pie (1 – 4) correspondiente al número de patch corrientemente seleccionado.

(4) Módulo de Efecto ON/OFF

El LED de cursor de módulo de panel se ilumina para indicar el módulo de efecto que está activado en el patch corrientemente seleccionado.

(5) Función de Pedal EXP/VOL

Los LEDs 4 y 5 de cursor de parámetro indican la función asignada al pedal EXP/VOL para el patch corrientemente seleccionado.

ASCOLTIAMO ALCUNI PATCH (FUNZIONAMENTO NEL MODO PLAY)

Il modo Play serve a selezionare e riprodurre un patch. Quando si dà alimentazione al 3030, esso automaticamente si attiva nel modo Play e può essere selezionato il Banco 0 del gruppo USER, Numero di Patch 1.

Pannello Display nel caso del Modo Play

Nel modo Play, i LED del display sul pannello mostrano le seguenti informazioni:

(1) Gruppo

Il tipo di gruppo corrientemente selezionato viene indicato nella colonna GROUP del display.

(2) Numero di Banco

Il numero di banco corrientemente selezionato viene indicato nella colonna BANK del display.

(3) Numero di Patch

I LED si illuminano per il Comando a Pedale (1 – 4) che corrisponde al numero di patch corrientemente selezionato.

(4) Attivazione e disattivazione del Modulo Effetto

I LED cursori dei moduli sul pannello si illuminano nel caso del modulo di effetto che è attivato nel patch corrientemente selezionato.

(5) Funzione Pedale EXP/VOL

I LED dei cursori dei parametri 4 e 5 indicano la funzione assegnata al pedal EXP/VOL relativamente al patch corrientemente selezionato.

Patch-Programm-Wahl

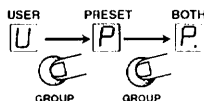
In der Play-Betriebsart können Sie ein Patch-Programm aus den 56 verfügbaren (28 in der PRESET-Gruppe und 28 in der USER-Gruppe) wählen.

1. Drücken Sie die GROUP-Taste, um die Gruppe zu wählen.

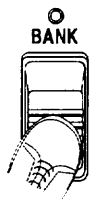


Beim Wählen eines Patch-Programms müssen Sie zuerst die Gruppe festlegen, aus der Sie das Patch-Programm wählen wollen. Mit jedem Druck auf die GROUP-Taste wird zwischen den folgenden drei Möglichkeiten weitergeschaltet:

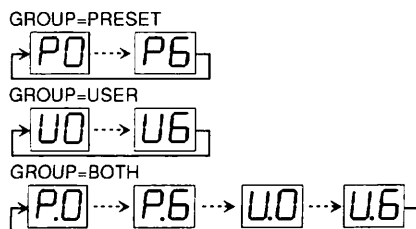
- **U (USER)** Nur Patch-Programme aus der USER-Gruppe können verwendet werden.
- **P (PRESET)** Nur Patch-Programme aus der PRESET-Gruppe können verwendet werden.
- **U. oder P. (BOTH)**.. Patch-Programme aus der USER- und der PRESET-Gruppe können verwendet werden.



2. Wählen Sie eine Speicherbank durch Betätigen des BANK-Fußschalters.



Mit jedem Druck auf den Schalter wird zur nächsthöheren Speicherbank-Nummer weitergeschaltet. (Die Speicherbank-Nummer blinkt.)



Pour sélectionner un patch

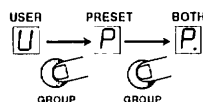
Dans le mode Play, vous pouvez jouer en choisissant un patch parmi les 56 proposés (28 patches dans le groupe PRESET, plus 28 patches dans le groupe USER) en mémoire.

1. Pour sélectionner le groupe, appuyez sur le bouton GROUP.

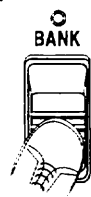


Au moment de choisir un patch, décidez d'abord quel groupe de patches vous voulez utiliser. Chaque fois que vous appuyez sur le bouton GROUP, la colonne GROUP indique l'un des trois types suivants, dans l'ordre.

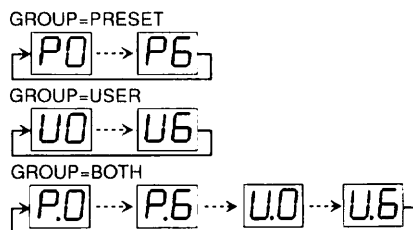
- **U (USER)** Seuls les patches du groupe USER sont disponibles.
- **P (PRESET)**..... Seuls les patches du groupe PRESET sont disponibles.
- **U ou P (les deux)**... Les patches des groupes USER et PRESET sont disponibles.



2. Sélection d'une banque en appuyant sur l'interrupteur au pied BANK.



Chaque fois que vous appuyez dessus, vous passez au numéro de banque suivant par ordre croissant. (Le numéro de banque clignote).



Dans ce status, le patch ne change pas encore.

Selección de Patch

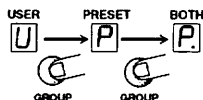
En modo de Reproducción, puede tocar eligiendo unos de los patches de entre los 56 tipos (28 tipos de patches en el grupo PRESET más 28 tipos de patches en el grupo USER) en memoria.

1. Pulse la tecla GROUP para seleccionar el grupo.



Cuando elija un patch, decida primero qué grupo de patches desea usar. Cada vez que pulsa la tecla GROUP, la columna GROUP indica uno de los tres tipos siguientes, por orden.

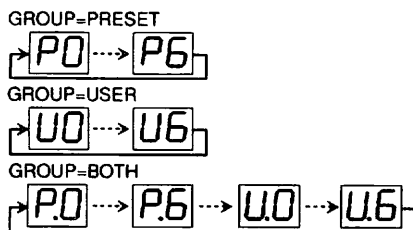
- **U (USER)**..... Pueden usarse sólo patches del grupo USER.
- **P (PRESET)**..... Pueden usarse sólo patches del grupo PRESET.
- **U o P (BOTH)**..... Pueden usarse patches de ambos grupos USER y PRESET.



2. Seleccione un banco pisando el conmutador de pie BANK.



Cada vez que pisa, pasa al número inmediatamente superior (El número de banco destella).



En este estado, el patch no cambiará todavía.

Selezione del Patch

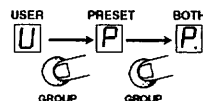
Nel modo Play, è possibile suonare scegliendo uno dei patch fra i 56 tipi in memoria (28 tipi di patch nel gruppo PRESET più 28 tipi di patch nel gruppo USER).

1. Premere il tasto GROUP per selezionare il gruppo.



Quando si sceglie un patch, decidere prima quale gruppo dei patch si desidera usare. Ogni volta che si preme il tasto GROUP, la colonna GROUP indica uno dei seguenti tre tipi, nell'ordine.

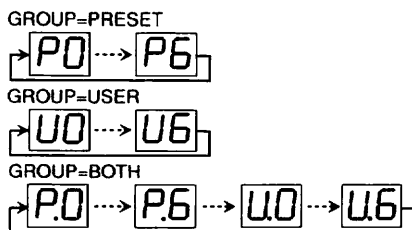
- **U (USER)**..... Si possono usare solo i patch del gruppo USER.
- **P (PRESET)**..... Si possono usare solo i patch del gruppo PRESET.
- **U. o P. (BOTH)**..... Si possono usare i patch di entrambi, USER e PRESET.



2. Selezionare un banco appoggiando il piede sul comando a pedale BANK.



Ogni volta che si appoggia il piede, si cambia sul successivo numero di banco più alto. (Il numero di banco lampeggia.)



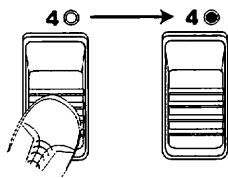
In questa condizione, il patch non viene ancora cambiato.

Deutsch



In diesem Zustand ist das Patch-Programm noch nicht gewählt.

3. Betätigen Sie einen der Fußschalter 1 - 4, um ein Patch-Programm zu wählen.



Die LED des betätigten Fußschalters leuchtet auf, wodurch angezeigt wird, daß das Patch-Programm nun gewählt ist. Die angezeigte Speicherbank-Nummer hört auf zu blinken und leuchtet konstant.

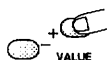


Versuchen Sie nun, verschiedene Patch-Programme zu wählen, während Sie Ihr Instrument spielen. Dies wird Ihnen einen Eindruck vermitteln, welche Arten von Patch-Programmen im 3030 gespeichert sind.

Einstellen des Master-Pegels

In der Play-Betriebsart können Sie unabhängig vom gewählten Patch-Programm den Gesamt-Ausgangspegel des 3030 einstellen.

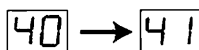
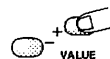
1. Drücken Sie entweder die VALUE + oder VALUE - Taste.



Das Display zeigt den gegenwärtigen Wert (0 - 50) des Master-Pegels an.



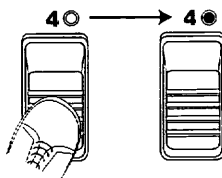
2. Während der Wert zu sehen ist, drücken Sie die VALUE + / - Tasten, um den Pegel wie gewünscht einzustellen.



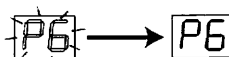
- Die Master-Pegel-Einstellung ist für alle Patch-Programme gültig. Eine separate Speicherung für einzelne Programme ist nicht möglich.
- Wenn Sie den Pegel für einzelne Patch-Programme ändern wollen, stellen Sie in der Editier-Betriebsart den jeweiligen Patch-Programm-Pegel ein. Einzelheiten hierzu finden Sie auf Seite 62.

Français

3. Appuyez sur l'interrupteur au pied (1 - 4) pour sélectionner un patch.



La diode de l'interrupteur au pied sur lequel vous appuyez clignote, vous avertissant qu'un patch a été sélectionné. De plus, le numéro de banque indiqué ne clignote plus et reste allumé constamment.

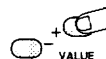


Ici, essayez de commuter les patches pendant que vous jouez pour voir quels types de patches sont sauvegardés dans la mémoire du 3030.

Pour régler le volume principal

Dans le mode Play, quels que soient les patches sélectionnables, la sortie de volume final au 3030 est commandée sur le volume principal (Master Volume).

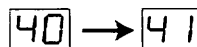
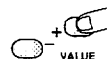
1. Appuyez sur les boutons VALUE + ou VALUE -.



L'affichage indique la valeur actuelle (0 - 50) du volume principal.

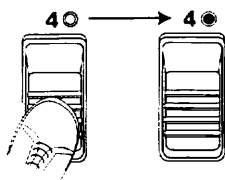


2. Pendant que la valeur est affichée, continuez à appuyer sur les boutons VALUE +/- pour ajuster le menu au meilleur niveau.

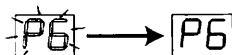


- Le réglage de volume principal fonctionne pour tous les patches à la fois. La sauvegarde ne peut s'effectuer individuellement pour les patches.
- Si vous voulez changer le volume pour des patches spécifiques, réglez le niveau de patch dans le mode Edit. Pour les détails, voir page 62.
- Pour augmenter la valeur rapidement, maintenez le bouton VALUE + enfoncé tout en appuyant sur le bouton VALUE -. Pour diminuer la valeur rapidement, maintenez le bouton VALUE - enfoncé tout en appuyant sur le bouton VALUE +.

3. Pise el Conmutador de Pie (1 – 4) para seleccionar un patch.



El LED se enciende por el conmutador de pie que pise, para informarle de que un patch ha sido seleccionado. Asimismo, el número de banco indicado pasa de parpadear a estar constantemente encendido.

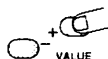


Aquí intente conmutar patches mientras toca su instrumento, y descubra qué tipos de patches están almacenados en el 3030.

Ajuste del Volumen Maestro

En modo de Reproducción, independientemente de los patches seleccionables, la salida de volumen final del 3030 puede ser controlada por el Volumen Maestro.

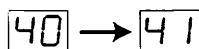
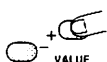
1. Pulse la tecla **VALUE +** o **VALUE -**.



El visualizador indicará el valor corriente (0 – 50) del Volumen Maestro.

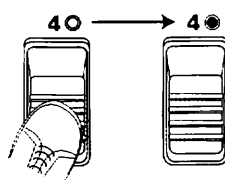


2. Mientras se visualiza el valor continúe pulsando las teclas **VALUE + / -** para ajustar el volumen al nivel óptimo.

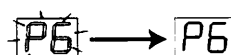


- El ajuste del Volumen Maestro funciona en común para todos los patches. No puede almacenarse para patches separados.
- Si quiere cambiar el volumen para patches específicos, ajuste el nivel de patch en el modo de Edición. Para detalles, vea la página 63.
- Para incrementar el valor rápidamente, mantenga presionada la tecla **VALUE-** mientras presiona la tecla **VALUE+**.

3. Appoggiare il piede sul Comando a Pedale (1 – 4) per selezionare un patch.



Il LED si illumina per il comando a pedale su cui si è appoggiato il piede, ad indicare che è stato selezionato un patch. Inoltre, il numero di banco indicato cambia da lampeggiante a display ad illuminazione fissa.

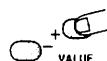


Qui, provare a cambiare i patch mentre si sta effettivamente suonando lo strumento e scoprire quali sono i tipi di patch memorizzati nel 3030.

Regolazione del Volume Principale

Nel modo Play, a prescindere dai patch selezionabili, il volume finale erogato dal 3030 può essere controllato mediante il Volume Principale.

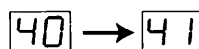
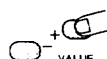
1. Premere il tasto **VALUE +** o quello **VALUE -**.



Il display indicherà il valore corrente (0 – 50) del Volume Principale.

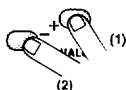


2. Mentre il valore viene visualizzato, continuare a premere i tasti **VALUE + / -** così da regolare il livello del volume sul livello ottimale.



- L'impostazione del Volume Principale è operativa accomunando tutti i patch. La memorizzazione non può essere effettuata per singoli patch.
- Se si desidera cambiare il volume per gli specifici patch, regolare il livello del patch nel modo Edit. Per le informazioni dettagliate, vedere a pagina 63.
- Per aumentare rapidamente il valore, mantenere premuto il tasto **VALUE +** tenendo premuto il tasto **VALUE -**. Per diminuire rapidamente il valore, mantenere premuto il tasto **VALUE -** tenendo premuto il tasto **VALUE +**.

- Um den Wert schnell zu erhöhen, halten Sie die VALUE + Taste gedrückt und drücken Sie zusätzlich die VALUE – Taste. Um den Wert schnell zu verringern, halten Sie die VALUE – Taste gedrückt und drücken Sie zusätzlich die VALUE + Taste.



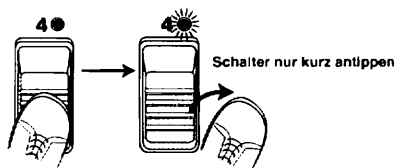
- Der Master-Pegel-Parameter gilt für alle Patch-Programme. Die Einstellung wird beibehalten, auch wenn ein anderes Patch-Programm gewählt wird. Beim Ausschalten geht die neue Einstellung jedoch verloren, wenn sie nicht vorher gespeichert wird.

- Um die Master-Pegel-Einstellung zu speichern, wählen Sie eines der Patch-Programme in der USER-Gruppe und speichern Sie es. (Hinweise zum Speichern finden Sie auf Seite 40.)

Temporäres Umgehen der Effekte (Bypass-Funktion)

Alle Effekte im 3030 können zeitweilig abgeschaltet werden (Bypass-Zustand). In diesem Zustand ist nur der ursprüngliche Klang des Instruments zu hören. Dies ist zum Beispiel nützlich, um schnell die Wirkung eines Effekts zu überprüfen.

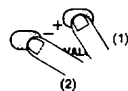
1. Betätigen Sie kurz den Fußschalter für die gegenwärtig gewählte Patch-Programm-Nummer (den Fußschalter, dessen LED leuchtet).



Wenn Sie den Fußschalter betätigen und innerhalb einer Sekunde loslassen, geht der 3030 in den Bypass-Zustand. Die LED für das gegenwärtig gewählte Patch-Programm blinkt, und die Tuner-LED leuchtet auf. Das Display zeigt den Bypass-Zustand mit "bP" an und wechselt dann auf "--".



2. Um den Bypass-Zustand zu beenden, tippen Sie den Fußschalter nochmals an oder wählen Sie ein anderes Patch-Programm.



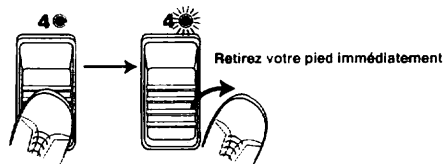
- Ce paramètre de volume principal est valide pour tous les patches. La valeur est maintenue même quand le patch est commuté. Cependant, si cette valeur n'est pas sauvegardée juste avant la mise hors tension, à la mise sous tension suivante, la valeur conservée sera celle en vigueur avec cet ajustement.

- Pour sauvegarder la valeur, sélectionnez l'un des patches du groupe USER puis sauvegardez. (Pour la procédure de sauvegarde, voir page 40).

Pour désactiver provisoirement le son de l'effet et sortir le son original (fonction de dérivation (bypass))

Vous pouvez désactiver provisoirement le mode d'effets du 3030 (opération que l'on appelle "dérivation" ("bypass")) pour ne contrôler que le son direct de l'instrument. C'est une fonction pratique pour vérifier la manière dont les effets fonctionnent.

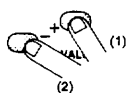
1. Appuyez sur l'interrupteur au pied du numéro de patch actuellement sélectionné (l'interrupteur au pied dont la diode est allumée) et retirez votre pied immédiatement.



Quand vous appuyez légèrement sur l'interrupteur au pied puis retirez votre pied en l'espace d'une seconde, le 3030 entre en mode dérivation. La diode du patch sélectionné clignote et la diode du tuner s'allume. De plus, l'affichage indique le mode dérivation avec les lettres "bP", avant de passer à "--".



2. Pour quitter ce mode, appuyez à nouveau légèrement sur l'interrupteur au pied et retirez votre pied ou sélectionnez un autre patch.

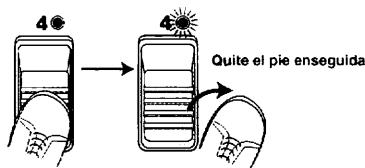


- Este parámetro de Volumen Maestro es válido para todos los patches. El valor se mantiene incluso al cambiar el patch. No obstante, si el valor no se almacena antes de apagar la unidad, el valor, la siguiente vez que se encienda, será el mismo que antes de efectuar el ajuste.
- Para almacenar el valor, seleccione uno de los patches de grupo USER, y luego almacénelo (Para el procedimiento de almacenamiento vea la página 41).

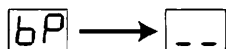
Desactivación temporal del sonido de efecto y emisión del sonido original (Función de paso)

Puede desactivar el modo de Efecto del 3030 temporalmente (se llama "paso") y escuchar el sonido directo del instrumento. Esta función es útil para comprobar cómo funcionan los efectos.

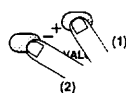
1. Pise el conmutador de pie para el patch corrientemente seleccionado (el conmutador de pie cuyo LED está encendido) y quite el pie enseguida.



Si pisa ligeramente el conmutador de pie y luego levanta el pie en menos de un segundo, el 3030 entrará en modo de Paso. El LED del patch corrientemente seleccionado destellará, y el LED del afinador se encenderá. Asimismo, el visualizador indicará el estado de Paso con "bP" y luego pasará a "--".



2. Para salir de este estado, pise ligeramente y libere el pie del conmutador de pie de nuevo, o seleccione otro patch.

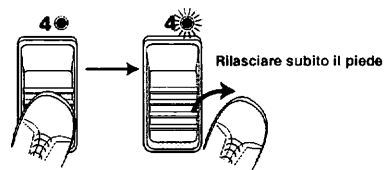


- Questo parametro Volume Principale è valido per tutti i patch. Il valore viene mantenuto uniforme quando il patch viene cambiato. Tuttavia, se il valore non viene memorizzato prima dello spegnimento, alla riaccensione il valore sarà lo stesso di prima della regolazione.
- Per memorizzare il valore, selezionare uno dei patch del gruppo USER, dopodiché memorizzarlo. (Per quanto riguarda la procedura di memorizzazione, vedere a pagina 41.)

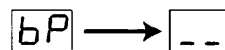
Disattivare Temporaneamente il Suono di Effetto ed Erogare il Suono Originale (Funzione di Bypass)

È possibile disattivare temporaneamente il modo Effetto del 3030 (questo viene chiamato "bypass") e controllare il suono diretto dello strumento. Questa è una funzione molto utile per controllare come stanno funzionando gli effetti.

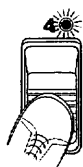
1. Appoggiare il piede sul comando a pedale relativo al numero di patch corrientemente selezionato (il comando a Pedale il cui LED è illuminato) e rilasciare subito il piede.



Se si appoggia leggermente il piede sul comando a pedale e lo si rilascia entro un secondo, il 3030 entra nella condizione di Bypass. Il LED relativo al patch corrientemente selezionato lampeggia e il LED dell'accordatore si illumina. Inoltre, il display indica la condizione di Bypass con "bP", dopodiché cambia su "--".



2. Per abbandonare questa condizione, appoggiare leggermente il piede e quindi rilasciarlo dal comando a pedale, oppure selezionare un altro patch.

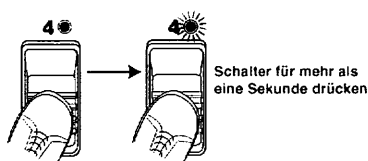


Der 3030 geht zur üblichen Play-Betriebsart zurück.

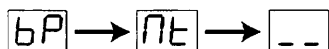
Temporäres Stummschalten (Mute-Funktion)

Die Mute-Funktion dient dazu, den Klang vorübergehend ganz abzuschalten.

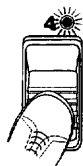
1. Betätigen Sie den Fußschalter, dessen LED gegenwärtig leuchtet, und halten Sie den Schalter für eine kurze Weile gedrückt.



Wenn der Fußschalter, dessen LED leuchtet, für mehr als eine Sekunde gedrückt wird, werden sowohl der Effektklang als auch das direkte Signal abgeschaltet (Stummschaltung). Die LED des gegenwärtig gewählten Patch-Programms blinkt, und die Tuner-LED leuchtet auf. Das Display zeigt den Stummschaltzustand mit "MUTE" an und wechselt dann auf "--".



2. Um den Stummschaltzustand zu beenden, tippen Sie den Fußschalter nochmals an oder wählen Sie ein anderes Patch-Programm.



Der 3030 geht zur üblichen Play-Betriebsart zurück.

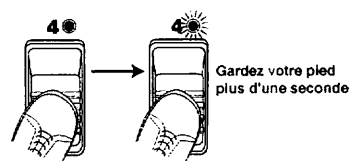


Le 3030 revient au mode Play normal.

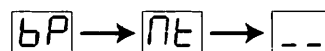
Pour désactiver provisoirement le son de l'effet et le son original afin d'obtenir un status muet (Fonction de coupure du son (Mute))

La fonction de coupure du son désactive provisoirement la sortie.

1. Appuyez sur l'interrupteur au pied dont la diode est allumée et laissez votre pied dessus pendant un petit moment, puis retirez-le.



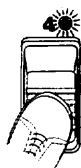
Quand vous appuyez sur l'interrupteur au pied pendant plus d'une seconde, le son de l'effet comme le son direct sont coupés (rendus muets). La diode du patch actuellement sélectionné clignote et la diode du tuner s'allume. De plus, l'affichage indique le mode coupure du son avec les lettres "MUTE", avant de passer à "--".



2. Pour quitter ce mode, appuyez à nouveau sur l'interrupteur au pied ou sélectionnez un autre patch.



Le 3030 revient au mode Play normal.

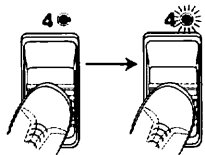


El 3030 retornará al modo normal de Reproducción.

Desactivación temporal del sonido original y del efecto sonoro para conseguir Estado de Silenciamiento (Mute Function)

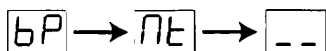
La función de silenciamiento desactiva temporalmente la salida.

1. Pise el LED del conmutador de pie corrientemente encendido y mantenga el pie presionado en el conmutador un momento y luego libérela.

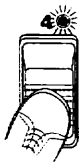


Mantenga el pie durante más de un segundo

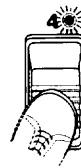
Si pisa durante más de un segundo en el conmutador de pie cuyo LED está encendido, ambos, el sonido de efecto y el sonido directo serán silenciados. El LED del patch corrientemente seleccionado destallará, y el LED del afinador se encenderá. Asimismo, el visualizador indicará el estado Mute (Silenciamiento) con "nE", y luego pasará a "--".



2. Para salir de este estado, pise el conmutador de pie de nuevo, o seleccione otro patch.



El 3030 retornará al modo de Reproducción normal.

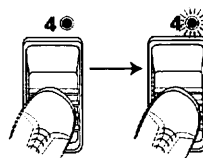


Il 3030 ritorna sul modo Play abituale.

Disattivazione Temporanea di Suono Originale e Suono di Effetto, per la Condizione Silent (Funzione di Sordina)

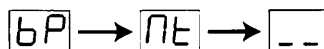
La funzione di sordina disattiva temporaneamente l'uscita.

1. Appoggiare il piede sul comando a pedale il cui LED è correntemente illuminato, mantenere il piede appoggiato sul pedale per un momento, dopodiché rilasciarlo.



Tenere il piede appoggiato per più di un secondo

Se si è tenuto il piede appoggiato sul comando a pedale, il cui LED è illuminato, per più di un secondo, entrambi suono di effetto e suono diretto vengono silenziati (sordina). Il LED relativo al patch correntemente selezionato lampeggia e il LED dell'accordatore si illumina. Inoltre, il display indica la condizione di Sordina con "nE", dopodiché cambia su "--".



2. Per rilasciare questa condizione, riappoggiare il piede sul comando a pedale, oppure selezionare un altro patch.

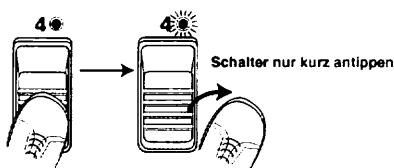


Il 3030 ritorna sul modo Play abituale.

Stimmen einer Gitarre (Tuner-Funktion)

Der 3030 besitzt eine eingebaute chromatische Stimmfunktion. Diese Funktion wird automatisch aktiviert, wenn sich der 3030 im Bypass-Zustand oder Stummschaltzustand befindet.

1. Tippen Sie den Fußschalter kurz an, dessen LED gegenwärtig im Display für Fußschalter 1 – 4 leuchtet.



Der 3030 geht in den Bypass-Zustand und Sie können nun die Tuner-Funktion verwenden. Das Display zeigt "bP", und die Tuner-LEDs leuchten auf.

bP



Die Tuner-Funktion kann auch verwendet werden, wenn der 3030 im Stummschaltzustand ist. Dies ist geeignet zum Stimmen auf der Bühne, wenn das Signal nicht gehört werden soll.

2. Zupfen Sie eine freie Saite der Gitarre an.

Das Display zeigt die Note, die der gespielten am nächsten liegt. Stimmen Sie die Gitarre auf die gewünschte Tonhöhe.

C = C	F = F	A = A
C' = C'	F' = F'	A' = A'
D = d	G = G	B = b
D' = d'	G' = G'	
E = E		



Verwenden Sie zum Stimmen eines Elektrobasses den Oktaven-Oberton.

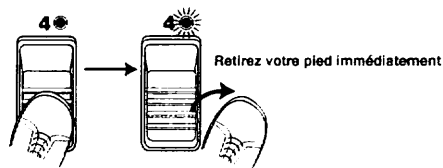
3. Wenn das Display die gewünschte Note zeigt, stimmen Sie weiter ab, bis die runden LEDs direkt über der Tuner-LED (die Modul-Cursor-LEDs von EFF1) aufleuchten.

Wenn die Tuner-Funktion eingeschaltet ist, arbeiten die Modul-Cursor-LEDs als Anzeigen für das Stimmen. Wenn die Tonhöhe genau stimmt, leuchtet die mittlere LED (die EFF1-Modul-LED) auf.

Pour accorder votre guitare (Fonction autotuner)

Le 3030 est doté d'une fonction autotuner chromatique. Cette fonction peut être utilisée automatiquement dans les modes dérivation ou coupure du son.

1. Appuyez légèrement sur l'interrupteur au pied dont la diode est actuellement allumée sur l'affichage des interrupteurs au pied 1 à 4 et retirez votre pied immédiatement.



Le 3030 entre dans le status de dérivation et vous pouvez utiliser la fonction autotuner. L'affichage indique "bP" et la diode du tuner s'allume.

bP



La fonction autotuner peut être utilisée quand le 3030 est dans le status de coupure du son (Mute). C'est une fonction pratique pour accorder sur scène lorsque vous ne souhaitez pas sortir de son.

2. Pincez une corde relâchée.

L'affichage indique la tonalité la plus proche du son actuel. Accordez la guitare jusqu'à ce qu'il corresponde au son désiré.

C = C	F = F	A = A
C' = C'	F' = F'	A' = A'
D = d	G = G	B = b
D' = d'	G' = G'	
E = E		



Pour accorder une basse, utilisez les harmoniques avec une tonalité d'une octave plus haut.

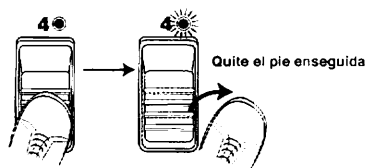
3. Lorsque l'affichage indique la tonalité désirée, affinez le réglage jusqu'à ce que la diode ronde située immédiatement au-dessus de la diode de tuner (diode de curseur du module EFF1) s'allume.

Quand la fonction de tuner est activée, la diode de curseur de module fonctionne comme un compteur, mesurant la précision de l'accord. Si le ton correspond précisément, la diode du milieu (la diode de curseur du module EFF1) s'allume.

Afinamiento de la Guitarra (Función de Autoafinamiento)

El 3030 soporta función de autoafinamiento cromático. Esta función puede usarse automáticamente en estado de Paso o Silenciamiento.

1. Pise ligeramente el conmutador de pie cuyo LED esté corrientemente encendido en el visualizador de los Conmutadores de Pie 1 – 4 y levante el pie enseguida.



El 3030 pasará a estado de Paso y podrá usar la función de autoafinamiento. El visualizador indicará "bP" y el LED de afinamiento se encenderá.

bP



La función de autoafinamiento puede usarse cuando el 3030 está en estado de Silenciamiento. Es útil para afinar en escena cuando no quiere provocar ruido.

2. Seleccione una cuerda

El visualizador muestra el tono más cercano al actual. Afine la guitarra hasta que se ajuste al tono deseado.

C = C	F = F	A = A
C' = C ^o	F' = F ^o	A' = A ^o
D = d	G = G	B = b
D' = d ^o	G' = G ^o	
E = E		



Para afinar un bajo, use armonía con una octava más alta.

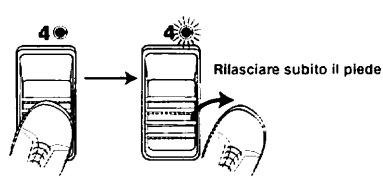
3. Cuando el visualizador muestra el tono deseado, ajuste más hasta que el LED redondo inmediatamente sobre el LED de afinamiento (LED de cursor de módulo de EFF1) se enciendan.

Quando la función de afinamiento está activada, el LED cursor de módulo funciona como indicador, indicando la precisión del afinamiento. Si el tono es adecuado, el LED medio (LED de módulo

Accordatura della Chitarra (Funzione di Accordatura Automatica)

Il 3030 supporta una funzione di accordatura cromatica automatica. Questa funzione può essere usata automaticamente in condizione di Bypass o Sordina.

1. Appoggiare leggermente il piede sul comando a pedale il cui LED è correntemente illuminato sul display per Comandi a Pedale 1 – 4 e rilasciare subito il piede.



Il 3030 entrerà nella condizione di Bypass e si può usare la funzione di accordatura automatica. Il display indica "bP" e i LED dell'accordatore si illuminano.

bP



La funzione di accordatura automatica può essere usata quando il 3030 si trova in condizione di Sordina. Questo si rivela utile per l'accordatura in scena quando non si desidera erogare il suono all'esterno.

2. Suonare una corda rilasciata.

Il display mostra la tonalità più vicina a quella corrente. Accordare la chitarra fino a quando è in armonia con la tonalità desiderata.

C = C	F = F	A = A
C' = C ^o	F' = F ^o	A' = A ^o
D = d	G = G	B = b
D' = d ^o	G' = G ^o	
E = E		



Per accordare una chitarra basso, usare le armoniche usando una tonalità di un'ottava più alta.

3. Quando il display mostra la tonalità desiderata, continuare a regolare fino a quando i LED circolari immediatamente sopra il LED dell'accordatore (LED cursori dei moduli di EFF1) si illuminano.

Quando la funzione di accordatura è attivata, il LED cursore del modulo funziona come un

Tonhöhe stimmt genau



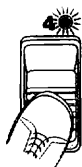
Ton zu hoch



Ton zu niedrig



4. Tippen Sie den Fußschalter nochmals an oder wählen Sie ein anderes Patch-Programm.

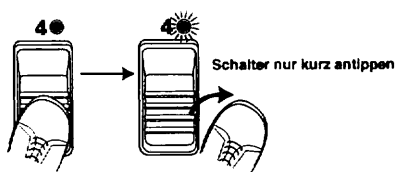


Der 3030 geht zur üblichen Play-Betriebsart zurück.

Kalibrieren der Referenz-Tonhöhe

Sie können die interne Referenz-Tonhöhe wie folgt einstellen (Kalibrierung)

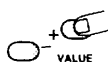
1. Aktivieren Sie den Bypass-Zustand, indem Sie den Fußschalter, dessen LED gegenwärtig im Display für Fußschalter 1 – 4 leuchtet, kurz antippen.



Das Display zeigt "bp", und die Tuner-LED leuchtet auf.

bp

2. Drücken Sie entweder die VALUE + oder VALUE – Taste.



Die gegenwärtige Referenz-Tonhöhe wird kurz auf dem Display gezeigt.

Le son correspond précisément



le son est au-dessus



le son est en dessous



4. Appuyez à nouveau sur l'interrupteur au pied ou sélectionnez un autre patch.

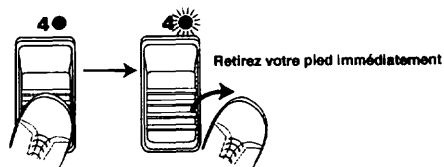


Le mode Play habituel est rappelé.

Pour régler l'accord standard du tuner (étalonnage)

Pour régler l'accord standard interne (étalonnage)

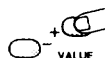
1. Appelez le mode dérivation en appuyant légèrement sur l'interrupteur au pied dont la diode est actuellement allumée sur l'affichage des interrupteurs au pied 1 à 4 et en la relâchant immédiatement.



L'affichage indique "bp" et la diode du tuner s'allume.

bp

2. Appuyez sur le bouton VALUE + ou VALUE –.



La valeur numérique indiquant l'étalonnage actuel sera affichée pendant quelques instants.

Español

EFF1) se enciende.

el tono es correcto



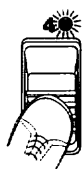
el tono es demasiado alto



el tono desafina



4. Presione el conmutador de pie de nuevo, o seleccione otro patch.

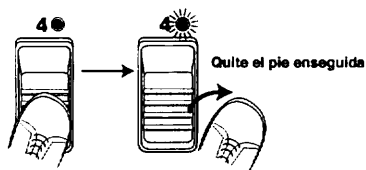


Retornará el modo normal de reproducción.

Ajuste del tono interno estándar (Calibración).

Ajusta la altura tonal estándar interna (calibración)

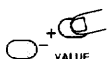
1. Invoque el estado de Paso pisando ligeramente y quitando el pie del conmutador de pie cuyo LED está corrientemente encendido en el visualizador de los Conmutadores de Pie 1 – 4.



El visualizador indicará "bP" y el LED de afinamiento se encenderá.



2. Pulse bien VALUE+ o VALUE-.



El valor numérico indicando la calibración actual se visualizará durante un momento.

Italiano

misuratore, misurando la precisione dell'accordatura.

Se il tono è accordato precisamente, il LED mediano (il LED del modulo EFF1) si illumina.

tono accordato precisamente



tono in diesis



tono in bemolle



4. Premere di nuovo il comando a pedale, oppure selezionare un altro patch.

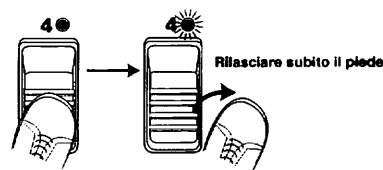


Il modo Play abituale verrà ripristinato.

Regolazione della Tonalità Standard dell'Accordatore (Taratura)

Impostare la tonalità standard interna (Taratura).

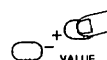
1. Applicare la condizione di Bypass appoggiando leggermente e quindi rilasciando il piede dal comando a Pedale il cui LED è corrientemente illuminato sul display per Comandi a Pedale 1 – 4.



Il display indica "bP" e il LED dell'accordatore si illumina.

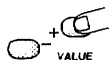


2. Premere il tasto VALUE + o il tasto VALUE -.



40

3. Solange die Anzeige zu sehen ist, verwenden Sie die VALUE + / – Tasten, um den gewünschten Wert einzustellen.



Der Einstellbereich beträgt "35" (435 Hz) bis "45" (445 Hz).

41



Beim Einschalten des 3030 wird die Referenz-Tonhöhe auf 440 Hz zurückgestellt.

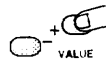
435 Hz : 35

440 Hz : 40

445 Hz : 45

40

3. Avant que l'affichage ne disparaisse, utilisez les boutons VALUE +/- pour fixer la valeur désirée.



L'étalonnage se produit dans la plage de "35" (435 Hz) à "45" (445 Hz).

41



A la mise sous tension du 3030, l'étalonnage est réinitialisé à 440 Hz.

435 Hz : 35

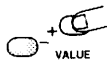
440 Hz : 40

445 Hz : 45

Español

40

3. Antes de que la visualización desaparezca, use la teclas **VALUE+/-** para fijar el valor deseado.



El límite de la calibración está entre "35" (435Hz) y "45" (445 Hz).

41



Cuando se enciende el 3030, la calibración se repone a 440 Hz.

435 Hz : 35

440 Hz : 40

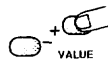
445 Hz : 45

Italiano

Il valore numerico indicante l'attuale taratura viene visualizzato per un momento.

40

3. Prima che il display scompaia, usare i tasti **VALUE + / -** per impostare il valore desiderato.



La taratura è all'interno della gamma compreso tra "35" (435 Hz) e "45" (445 Hz).

41



Quando il 3030 viene alimentato, la taratura viene reimpostata su 440 Hz.

435 Hz : 35

440 Hz : 40

445 Hz : 45

ESCUCHA DE ALGUNOS PATCHES

ASCOLTIAMO ALCUNI PATCH

CAMBIO DEL TONO DEL PATCH (OPERACION DE MODO DE EDICION)

Esta sección describe la operación básica del modo de Edición. Los patches del 3030 están formados por una variedad de parámetros incluidos módulos de efectos, niveles de patch, y ajustes de pedal EXP/VOL. En el modo de Edición, sus valores y ajustes pueden editarse para que se ajusten a los del sonido que prefiera.

Conmutación entre los modos de Edición y Reproducción

1. En el modo de Reproducción, elija el patch que desee editar (del grupo USER o PRESET, como desee).

2. Pulse la tecla EDIT.



El 3030 pasa a modo de Edición para que Ud. pueda editar los parámetros. En este momento, el LED de modo de edición se enciende.

3. Efectúe la edición.

Los métodos de edición se explican al detalle en las páginas siguientes.

4. Cuando haya finalizado de editar, pulse la tecla EDIT de nuevo.



El 3030 retorna al modo de reproducción.

CAMBIAMENTO DI TONALITÀ DEL PATCH (FUNZIONAMENTO NEL MODO EDIT)

Questa sezione descrive il funzionamento di base del Modo Edit. I patch del 3030 vengono creati da una molteplicità di parametri comprendenti moduli di effetti, livello dei patch e impostazioni del pedale EXP/VOL. Nel modo Edit, i loro valori e le impostazioni possono essere modificati per accordare il suono che si preferisce.

Per cambiare tra modo Edit e modo Play

1. Nel modo Play, scegliere il patch che si desidera modificare. (Questo è possibile dal gruppo USER o dal gruppo PRESET.)

2. Premere il tasto EDIT.



Il 3030 entra nel Modo Edit, perché sia possibile modificare i parametri. A questo punto, il LED del Modo Edit si illumina.

3. Eseguire la modifica.

I metodi di modifica vengono spiegati dettagliatamente alle pagine seguenti.

4. Una volta che le modifiche sono state eseguite, premere di nuovo il tasto EDIT.



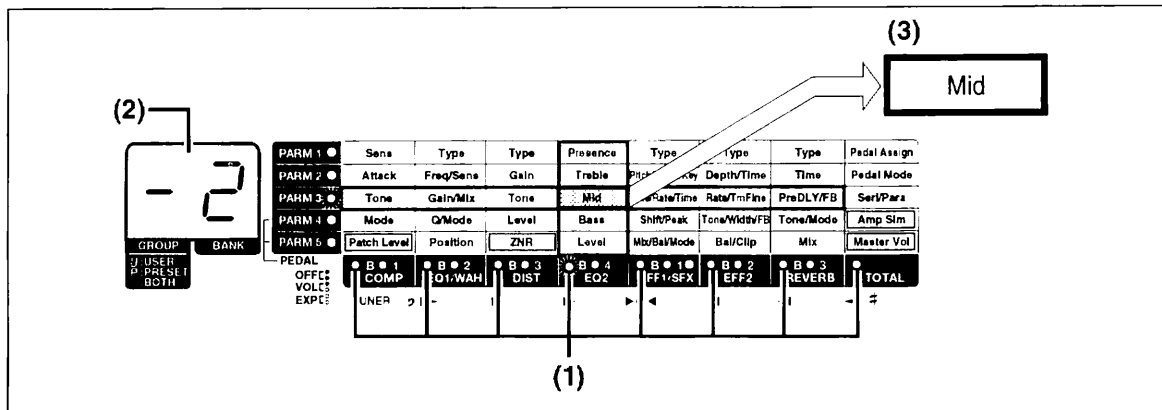
Il 3030 ritorna nel modo Play.

Anzeige in der Editier-Betriebsart

In der Editier-Betriebsart werden die folgenden Informationen auf dem Gerät angezeigt.

Affichage dans le mode Edit

Dans le mode Edit, le panneau affiche les informations suivantes :



(1) Effektmodul ein/aus

Wenn ein Effektmodul in einem Patch-Programm aktiviert ist, leuchtet die entsprechende Modul-Cursor-LED auf.

(2) Parameterwert

Der Wert des gegenwärtig zum Editieren gewählten Parameters erscheint auf dem Display.

(3) Parametertyp

Das Bedienfeld des 3030 zeigt die Effektmodule in horizontaler Reihe und die Parameternummern für die verschiedenen Parameter in vertikaler Reihe. Im Editier-Betriebszustand wird der gegenwärtig editierte Parametertyp durch Blinken der Modul-Cursor-LED und der Parameter-Cursor-LED angezeigt.

(1) Activation/désactivation du module d'effets

Lorsque les modules d'effets sont activés dans un patch, leurs diodes de curseur de module correspondantes s'allument.

(2) Valeur de paramètre

La valeur du paramètre actuellement sélectionné pour l'édition est affichée.

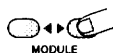
(3) Type de paramètre

Le panneau avant du 3030 indique les modules d'effets listés horizontalement et les numéros de paramètres des divers noms de paramètres listés verticalement. Dans le mode Edit, la diode de curseur de module et la diode de curseur de paramètre qui clignotent indiquent le type de paramètre actuellement sélectionné.

Ein- und Ausschalten von Effektmodulen

In der Editier-Betriebsart können die verschiedenen Effektmodule separat ein- und ausgeschaltet werden.

1. Verwenden Sie die **MODULE** Tasten, um das gewünschte Effektmodul ein- oder auszuschalten.



In der Editier-Betriebsart leuchten die Modul-Cursor-LEDs für Effektmodule, die gegenwärtig eingeschaltet sind. Die Modul-Cursor-LED für das gegenwärtig editierte Effektmodul blinkt. Durch Drücken der **MODULE** Tasten können Sie

Activation/désactivation du module d'effets

Dans le mode Edit, plusieurs modules d'effets peuvent être activés et désactivés librement.

1. Utilisez les boutons **MODULE** pour activer ou désactiver les modules d'effets que vous voulez sélectionner.



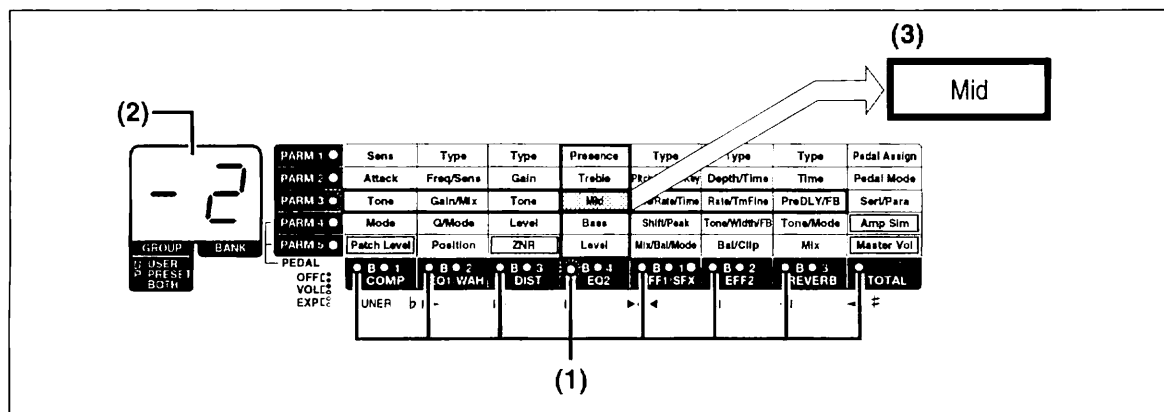
Dans le mode Edit, la diode de curseur du module d'effets qui est actuellement activé s'allume. De plus, quand un module d'effets est édité, la diode de curseur de module clignote. A la place, en appuyant sur les boutons **MODULE**, vous pouvez

Visualizador de panel en modo de Edición

El modo de edición, el panel visualiza la información siguiente:

Pannello Display nel modo Edit

Nel modo Edit, il pannello visualizza le seguenti informazioni:



(1) Módulo de efecto ON/OFF

Cuando los módulos de efectos están activados en el patch, el LED de cursor del módulo correspondiente se enciende.

(2) Valor de parámetro

Se visualiza el valor del parámetro corrientemente seleccionado para editar.

(3) Tipo de parámetro

El panel frontal del 3030 muestra los módulos de efectos en lista horizontal y los números de parámetros de diferentes nombres de parámetros en lista vertical. En el modo de Edición, el LED destellante de cursor de módulo y el LED de cursor de parámetro indican el tipo de parámetro que se edita en ese momento.

(1) Attivazione/Disattivazione del Modulo di Effetto

Quando i moduli di effetti sono attivati in un patch, i LED cursori dei moduli corrispondenti si illuminano.

(2) Valore parametrico

Il valore del parametro corrientemente selezionato per la modifica viene visualizzato.

(3) Tipo di parametro

Il pannello frontale del 3030 mostra i moduli di effetti elencati orizzontalmente e i numeri parametrici relativi ai vari nomi di parametri elencati verticalmente.

Nel modo Edit, il LED cursore del modulo lampeggiante e il LED cursore del parametro indicano il tipo di parametro corrientemente modificato.

Activación y desactivación de los módulos de efectos

En el modo de Edición, los numerosos módulos de efecto pueden activarse y desactivarse libremente.

1. Use las teclas de módulo ◀/▶ para activar y desactivar el módulo de efecto que desea seleccionar.



En modo de Edición, el LED de cursor de módulo se enciende para el módulo de efecto corrientemente activado. Asimismo, el LED de cursor de módulo destellan cuando se edita cualquier módulo de efecto. Pulsando las teclas

Attivazione/Disattivazione dei Moduli di Effetti

Nel modo Edit, i numerosi moduli di effetti possono essere attivati e disattivati liberamente.

1. Usare i tasti MODULE ◀/▶ per attivare o disattivare il modulo di effetto che si desidera selezionare.



Nel modo Edit, i LED cursori dei moduli si illuminano ad indicare il modulo di effetto corrientemente attivato. Inoltre, i LED cursori dei moduli lampeggiano ad indicare il modulo di effetto in corso di modifica. Premendo i tasti

das Effektmodul wählen, d.h. das Blinken der Modul-Cursor-LEDs nach rechts oder links verschieben.

2. Drücken Sie die GROUP-Taste, um das Effektmodul zwischen Ein und Aus hin- und herzuschalten.



Mit jedem Druck auf die GROUP-Taste wird das gewählte Effektmodul ein- oder ausgeschaltet. Die Modul-Cursor-LED geht aus, wenn ein Effektmodul ausgeschaltet ist.



Wenn Sie ein gegenwärtig ausgeschaltetes Effektmodul zum Editieren wählen, wird der Parameterwert nur als "--" angezeigt. Außerdem ist die Blinkfrequenz der Modul-Cursor-LED anders, mit längeren Pausen als für ein Modul, das eingeschaltet ist. Dies weist darauf hin, daß ein ausgeschaltetes Effektmodul nicht editiert werden kann.



- Der Effektmodul-Ein/Aus-Zustand kann als Teil des Patch-Programms gespeichert werden. Nehmen Sie dies vor, wenn nötig. (Einzelheiten finden Sie auf Seite 40.)
- Effektmodule können auch mit dem BANK-Fußschalter und den Fußschaltern 1 – 4 ein- und ausgeschaltet werden. (Einzelheiten finden Sie auf Seite 52.)

Ändern der Parametereinstellungen von Effekten

Mit den folgenden Schritten können Sie die Parameter für ein Effektmodul wählen und Einstellungen verändern.

1. Verwenden Sie die MODULE ◀/▶ Tasten, um ein Effektmodul zu wählen.



Die blinkende Modul-Cursor-LED geht nach links oder rechts.

2. Verwenden Sie die PARAMETER ▲/▼ Tasten, um den Parameter zu wählen.



Die blinkende Modul-Cursor-LED geht nach oben oder unten.



- Wenn Sie ein Modul oder Parameter umschalten, ändert sich die Display-Anzeige entsprechend.
- Wenn der Typ des Effektmoduls als "Type" im Feld PARM1 angezeigt wird, kann der Effektyp mit Parameter 1 umgeschaltet werden. Für diese Art

faire clignoter la diode de curseur de module de gauche ou de droite.

2. Appuyez sur le bouton GROUP pour activer/désactiver le module d'effets.



Lorsque vous appuyez sur le bouton GROUP, le module d'effets sélectionné est activé ou désactivé. La diode de module de curseur s'éteint lorsque le module d'effets est désactivé.



Quand vous choisissez un module d'effets actuellement désactivé pour l'édition, la valeur de paramètre est affichée par "--". De plus, la durée de l'intervalle éteint quand la diode de curseur de module clignote est plus longue que lorsque le module est activé. Cet affichage indique que le module d'effets est actuellement désactivé et ne peut être édité.



- L'activation/désactivation d'un module d'effets peut être sauvegardée comme partie d'un patch. Faites-le chaque fois que c'est nécessaire. (Voir page 40 pour les détails).
- Vous pouvez aussi activer/désactiver les modules d'effets en utilisant l'interrupteur au pied BANK et les interrupteurs au pied 1 – 4. Pour les détails, voir page 52.

Pour changer les réglages de paramètres des effets

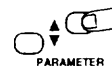
Pour choisir les paramètres constituant un module d'effets et changer le réglage et la valeur.

1. Utilisez les boutons MODULE ◀/▶ pour sélectionner un module d'effets.



Le clignotement de la diode de curseur de module passe à gauche ou à droite.

2. Utilisez les boutons PARAMETER ▲/▼ pour sélectionner le paramètre.



Le clignotement de la diode de curseur de module passe en haut ou en bas.



- Lorsque vous avez commuté un module ou un paramètre, l'affichage change en fonction.
- Avec le "Type" de module d'effets dans la colonne PARM1 du panneau, vous pouvez commuter le type d'effet avec le paramètre 1. Pour cette sorte de module d'effets, le contenu des paramètres 2 à 5 varie selon le type d'effet aussi, sélectionnez tout d'abord le type d'effet.

MODULE puede hacer que destellen los LEDs de cursor de módulo de la derecha o de la izquierda.

2. Pulse la tecla GROUP para activar o desactivar el módulo de efectos.



Cuando pulsa la tecla GROUP, el módulo de efectos seleccionado se activa o desactiva. El LED de cursor de módulo se apaga en caso de que el módulo de efecto se haya desactivado.



Si ha elegido cualquiera de los módulos de efecto corrientemente desactivado para editar, el valor del parámetro se visualizará como "--". Además, el punto apagado del LED de cursor de módulo destellante es más largo que el del módulo que está activado. Este visualizador indica que el módulo de efecto está desactivado en ese momento y que no puede editarse.

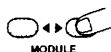


- El módulo de efecto ON/OFF puede almacenarse como parte del patch. Hágalo cuando sea necesario (vea la página 41 para detalles).
- Puede asimismo activar y desactivar los módulos de efectos mediante el conmutador de pie BANK y los Conmutadores de Pie 1 – 4. Para detalles, vea la página 53.

Cambio de los ajustes de parámetros de efectos

Elija los parámetros que forman el módulo de efecto, y cambie el ajuste y el valor.

1. Use las teclas MODULE ◀/▶ para seleccionar un módulo de efecto.



El destello de los LEDs de cursor de módulo pasan a la izquierda o derecha.

2. Use las teclas PARAMETER ▲/▼ para seleccionar el parámetro.



El destello del LED de cursor se desplaza arriba o abajo.



- Cuando ha cambiado un módulo o un parámetro, el visualizador cambia según el cambio efectuado.
- Con el módulo de efecto "Type" en la columna PARM1 de panel, puede cambiar el tipo de efecto con Parameter 1. En esta clase de módulo de efecto, el contenido de Parameters 2-5 cambian según el tipo de efecto por lo que habrá de seleccionar el tipo de efecto primero.

MODULE ◀/▶ è possibile far sì che i LED cursori dei moduli lampeggino a destra piuttosto che a sinistra.

2. Premere il tasto GROUP per attivare o disattivare il modulo di effetto.



Cuando si preme il tasto GROUP, il modulo di effetto selezionato cambia tra attivato e disattivato. I LED cursori dei moduli si spengono per ogni modulo di effetto che è stato disattivato.



Se si è scelto uno dei moduli di effetti correntemente disattivati da modificare, il valore parametrico viene visualizzato come "--". Inoltre, il periodo non illuminato per il LED cursore del modulo lampeggiante è in qualche misura più lungo nel caso del modulo che è attivato. Questo display indica che correntemente il modulo di effetto è disattivato e non può essere modificato.

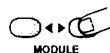


- L'attivazione e la disattivazione di un modulo di effetto possono essere memorizzate come parte di un patch. Memorizzarle ogni qual volta lo si ritiene necessario. (Vedere a pagina 41 per le informazioni dettagliate.)
- È anche possibile attivare e disattivare i moduli di effetti utilizzando il comando a pedale BANK e i Comandi a Pedale 1 – 4. Per le informazioni dettagliate, vedere a pagina 53.

Cambiamento delle Impostazioni dei Parametri di Effetti

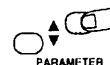
Scegliere i parametri per preparare il modulo di effetto e cambiare impostazione e valore.

1. Usare i tasti MODULE ◀/▶ per selezionare un modulo di effetto.



Il lampeggiamento dei LED cursori dei moduli si sposta a sinistra o a destra.

2. Usare i tasti PARAMETRO ▲/▼ per selezionare il parametro.



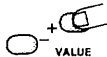
Il lampeggiamento dei LED cursori dei moduli si sposta in su o in giù.



- Quando si è commutato un modulo o parametro, il display cambia corrispondentemente.
- Con il modulo di effetto "Type" nella colonna PARM1 del pannello, è possibile commutare il tipo di effetto con Parameter 1. Per questo tipo di

von Effektmodul ändert sich der Inhalt der Parameter 2 – 5 in Abhängigkeit vom Effektyp. Sie sollten daher den Effektyp zuerst wählen.

3. Drücken Sie die VALUE + oder VALUE – Taste.



Der Wert des gegenwärtig gewählten Parameters ändert sich.

TIP Einzelheiten zu Effektypen und Parametern der Effektmodule finden Sie im Abschnitt "Effektypen und Parameter" auf den Seiten 62 – 96.

4. Die anderen Parameter können in gleicher Weise verändert werden.

TIP Die auf diese Weise vorgenommene Einstellung von Parametern ist nur temporär. Sie geht verloren, wenn Sie zur Play-Betriebsart zurückgehen und ein anderes Patch-Programm wählen, ohne vorher das alte zu speichern. Hinweise zum Speichern von Patch-Programmen finden Sie auf Seite 40.

Einstellen der Verzögerungsdauer mit dem Fußschalter (Antipp-Eingabe)

Wenn Sie den Verzögerungs-Effektyp mit dem Effektmodul EFF2 verwenden, können Sie die Verzögerungsdauer durch Antippen des Fußschalters 4 im gewünschten Intervall eingeben. Mit dieser Funktion können Sie auch während einer Darbietung leicht die Verzögerungsdauer an das Tempo eines Stücks anpassen.

Wahl des Verzögerungseffekts, mit dem Antipp-Eingabe möglich ist

1. Verwenden Sie die MODULE ◀/▶ Tasten, um das Effektmodul EFF2 zu wählen.



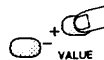
Die Modul-Cursor-LED für EFF2 blinkt.



Hinweis Wenn das Effektmodul EFF2 ausgeschaltet ist, kann die Antipp-Eingabe der Verzögerungsdauer nicht durchgeführt werden. Verwenden Sie die GROUP-Taste, um das Modul einzuschalten.

2. Verwenden Sie die PARAMETER ▲/▼ Tasten, um Parameter 1 (Type) zu wählen.

3. Appuyez sur le bouton VALUE + ou VALUE –.



La valeur du paramètre actuellement sélectionné change.

IDEE Pour les détails à propos des types et fonctions des paramètres, voir pages 62 – 96, "Types et paramètres d'effets"

4. Les autres paramètres peuvent être modifiés de la même manière.

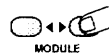
IDEE Les modifications de paramètres effectuées ici sont provisoires. Tant que vous ne les sauvegardez pas, les paramètres seront réinitialisés à leurs valeurs d'origine lorsque vous revenez au mode Play ou quand vous sélectionnez un autre patch. Voir page 40 en ce qui concerne la méthode pour sauvegarder les patches.

Pour fixer le temps retard initial avec l'interrupteur au pied (Tap Input)

Lorsque vous utilisez le type d'effet retard avec le module d'effets EFF2, vous pouvez fixer le temps retard pour qu'il corresponde à l'intervalle durant lequel vous appuyez sur l'interrupteur au pied 4. Avec cette fonction, vous pouvez fixer facilement le temps retard afin qu'il corresponde au tempo de la musique.

Pour sélectionner un effet retard qui accepte l'entrée du temps retard initial (Tap Input)

1. Utilisez les boutons MODULE pour sélectionner le module d'effets EFF2.



La diode de curseur du module EFF2 clignote.

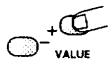


NOTE Lorsque le module d'effets EFF2 est désactivé, l'entrée du temps retard initial ne peut se faire. Utilisez le bouton GROUP pour l'activer.

2. Avec les boutons PARAMETER, sélectionnez Parameter 1 (Type).



3. Pulse la tecla VALUE+ o VALUE -.



El valor del parámetro corrientemente seleccionado cambiará.



Para detalles acerca de los tipos y funciones de los parámetros de los módulos de efectos, vea la página 63-97, Tipos y Parámetros de Efectos".

4. Los otros parámetros pueden alterarse de la misma manera.



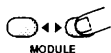
Los cambios de parámetro efectuados aquí son temporales. A no ser que los almacene, volverán a los valores originales cuando retorna al modo de Reproducción y selecciona otro patch. Vea la página 41 para conocer el método de almacenamiento de patches.

Ajuste del tiempo de retardo con el conmutador de pie ("Tap Input")

Cuando use el tipo de efecto de retardo con el módulo de efecto EFF2, puede fijar el tiempo de retardo para que se ajuste al intervalo durante el que pisa el Conmutador de Pie 4. Usando esta función, puede fijar fácilmente el tiempo de retardo para que se adapte al tempo de la música.

Selección del efecto de retardo que soporta "Tap Input"

1. Use las teclas MODULE ◀/▶ para seleccionar el módulo de efecto EFF2.

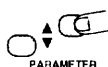


El LED de cursor de módulo para el EFF2 destellará.



Cuando el módulo de efecto EFF2 está desactivado, no puede efectuarse "tap input" de tiempo de retardo. Use la tecla GROUP para activarlo.

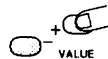
2. Usando las teclas PARAMETER ▲/▼, seleccione Parameter 1 (Tipo).



El LED cursor de parámetro parpadeará para PARM1. Este parámetro es para conmutar el tipo

modulo di effetto, i contenuti dei Parametri 2-5 cambiano a seconda del tipo di effetto, pertanto selezionare prima il tipo di effetto.

3. Premere il tasto VALUE + o VALUE -.



Il valore del parametro correntemente selezionato cambia.



Per i dettagli circa i tipi e le funzioni dei parametri dei moduli di effetti, vedere alle pagine 63 - 97, "Tipi di effetti e Parametri".

4. Gli altri parametri possono essere modificati allo stesso modo.



I cambiamenti dei parametri aventi effetto qui sono temporanei. Fintantoché non li si memorizza, essi ritornano sui valori originali quando si ritorna sul modo Play e si seleziona un altro patch. Per il metodo di memorizzazione dei patch, vedere a pagina 41.

Impostazione Tempo di Ritardo con Comando a Pedale (Immissione Con Un Colpetto)

Cuando si usa il tipo di effetto di ritardo con il modulo di effetto EFF2, è possibile impostare il tempo di ritardo per accordare l'intervallo durante il quale si appoggia il piede sul Comando a Pedale 4. Utilizzando questa funzione, è possibile impostare facilmente il tempo di ritardo per accordare il tempo della musica.

Selezione dell'Effetto Ritardo che Supporta l'Immissione con un Colpetto

1. Usare i tasti MODULO ◀/▶ per selezionare il modulo di effetto EFF2.



I LED cursori dei moduli per EFF2 lampeggiano.



Cuando il modulo di effetto EFF2 è disattivato, l'immissione con un colpetto del tempo di ritardo non può essere effettuata. Usare il tasto GROUP per attivarla.

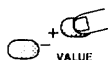
2. Usando i tasti PARAMETER ▲/▼, selezionare Parametro 1 (Tipo).



Die Parameter-Cursor-LED blinkt für PARM1. Dieser Parameter dient zum Umschalten des Effektyps für das Effektmodul EFF2.

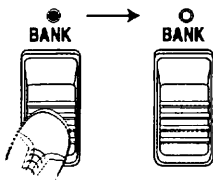


- Verwenden sie die VALUE +/- Tasten, um den Wert auf "3" (Effektyp = MONO DLY) oder "4" (Effektyp = PING PONG DLY) zu setzen.



Antipp-Eingabe der Verzögerungsdauer

- Betätigen Sie den BANK-Fußschalter, so daß die LED des Schalters ausgeht.

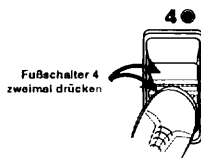


Wenn die LED des BANK-Fußschalters ausgeht, ist die Antipp-Funktion für die Eingabe der Verzögerungsdauer dem Fußschalter 4 zugewiesen.



Einzelheiten zur Funktion des BANK-Fußschalters in der Editier-Betriebsart finden Sie auf Seite 52.

- Tippen Sie den Fußschalter 4 im gewünschten Tempo zweimal an.

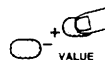


Der 3030 erkennt die Intervalle zwischen dem Antippen des Fußschalters und stellt die Verzögerungsdauer im Effektmodul EFF2 entsprechend ein.

La diode de curseur de paramètre de PARM1 clignote. Ce paramètre sert à commuter le type d'effet du module d'effets EFF2.

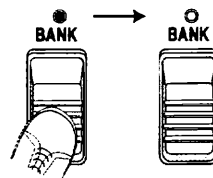


- Avec les boutons VALUE +/-, fixez la valeur soit à 3 (type d'effet = MONODLY) ou "4" (type d'effet = PING PONG DLY).



Entrée du temps retard initial

- Avec l'interrupteur au pied BANK, désactivez la diode de pédale BANK.



Lorsque la diode de pédale BANK s'éteint, la fonction d'entrée du temps retard initial est affectée à l'interrupteur au pied 4.



Pour les détails concernant la fonction de l'interrupteur au pied BANK dans le mode Edit, voir page 52.

- Appuyez deux fois sur l'interrupteur au pied 4 pour s'adapter au tempo.



Le 3030 détecte l'intervalle pendant lequel l'interrupteur au pied est maintenu enfoncé et le temps retard est fixé dans le module d'effets EFF2.

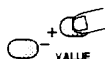


- Le temps retard peut être fixé à 1 000 ms maximum. Lorsque l'interrupteur au pied 4 est maintenu enfoncé pendant plus de 1 000 ms, le réglage est divisé par deux si l'intervalle se situe entre 1 000 ms et 2 000 ms. Si l'intervalle dépasse 2 000 ms, l'opération est invalidée.
- La diode de l'interrupteur au pied clignote pendant l'écoulement du temps retard.

de efecto del módulo de efecto EFF2.

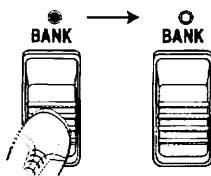


- Usando las teclas **VALUE +/-**, ajuste el valor bien a "3" (tipo de efecto = **MONODLY**) o "4" (tipo de efecto = **PING PONG DLY**).



"Tap Input" de tiempo de retardo

- Cuando el LED de conmutador de pie **BANK** se apaga, la función "tap input" para tiempo de retardo es asignada al Conmutador de Pie 4.



Para detalles acerca de la función de conmutador de pie **BANK** en modo de Edición, vea la página 53.

- Pise dos veces el Conmutador de Pie 4 para que concuerde con el tiempo.



El 3030 detecta el intervalo a que el conmutador de pie se mantiene pisado, y el tiempo de retardo se fijará en el módulo de efecto EFF2.



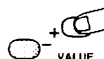
- El tiempo de retardo puede fijarse a un máximo de 1000 ms. Cuando se mantiene pisado el Conmutador de Pie 4 más de 1000 ms, el ajuste será la mitad de ese intervalo si está entre 1000 ms y 2000 ms. Si el intervalo excede 2000 ms, la operación será inválida.
- El LED de conmutador de pie destella por la duración del tiempo de retardo.



I LED dei cursori dei parametri lampeggiano per **PARM1**. Questo parametro serve per la commutazione del tipo di effetto del modulo di effetto EFF2.

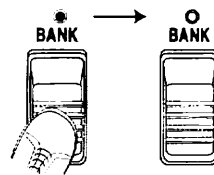


- Usando i tasti **VALUE +/-**, impostare il valore su "3" (tipo di effetto = **MONO DLY**) o su "4" (tipo di effetto = **PING PONG DLY**).



Immissione Con Un Colpetto del Tempo di Ritardo

- Usando il Comando a Pedale **BANK**, disattivare il Comando a Pedale **BANK LED**.



Quando il Comando a Pedale **BANK LED** si spegne, la funzione di immissione con un colpetto relativa al tempo di ritardo risulta assegnata al Comando a Pedale 4.



Per i dettagli circa la funzione del Comando a Pedale **BANK** nel modo Edit, vedere a pagina 53.

- Appoggiare due volte il piede sul Comando a Pedale 4, per accordare il tempo.



Il 3030 rileva l'intervallo in cui il Comando a Pedale viene tenuto abbassato e il tempo di ritardo viene impostato nel modulo di effetto EFF2.



- Die maximale Verzögerungsdauer beträgt 1000 ms. Wenn das Antipp-Intervall zwischen 1000 und 2000 ms liegt, wird die Verzögerungsdauer auf die Hälfte der Intervallzeit eingestellt. Wenn das Antipp-Intervall mehr als 2000 ms beträgt, wird die Verzögerungsdauer nicht verändert.
- Die LED des Fußschalters blinkt im gleichen Intervall wie die eingestellte Verzögerungsdauer.

- Mit Hilfe des separat erhältlichen Fußschalters FS01 können Sie den Editier-Betriebszustand auch ohne Benutzen der EDIT-Taste aktivieren. Der auf diese Weise aktivierte Editier-Betriebszustand wird als manuelle Betriebsart bezeichnet.



- Die manuelle Betriebsart ist im Prinzip mit der Editier-Betriebsart identisch, aber Antipp-Eingabe der Verzögerungsdauer ist auch möglich, wenn das Effektmodul EFF2 ausgeschaltet ist. Der Typ des Effektmoduls EFF2 muß hierzu auf "3" (Effekttyp MONO DLY) oder "4" (Effekttyp PINGPONG DLY) gesetzt sein.

- Der 3030 behält Parameter, die für ein Effektmodul im eingeschalteten Zustand verändert wurden, auch im ausgeschalteten Zustand bei, in gleicher Weise wie die Knöpfe eines kompakten Effekteräts ja auch auf der gleichen Stellung bleiben, unabhängig davon, ob das Gerät ein- oder ausgeschaltet ist.

Speichern von Patch-Programmen

Wenn ein Patch-Programm, das in der Editier-Betriebsart verändert wurde, nicht gespeichert wird, geht die Änderung verloren, sobald ein anderes Patch-Programm gewählt wird. Um die Einstellung zu speichern, gehen Sie wie folgt vor.

1. Drücken Sie die STORE-Taste.



Hierdurch wird die Speicher-Betriebsart aktiviert, und die Modul-Cursor-LEDs und Parameter-Cursor-LEDs blinken. Sie können nun die Speicherbank-Nummer und Patch-Programm-Nummer wählen, in der Sie das Patch-Programm speichern wollen.



In der PRESET-Gruppe können keine Parameter gespeichert werden. Wenn Sie daher ein Patch-Programm aus der PRESET-Gruppe gewählt und einen Parameter verändert haben, wird als Speichergruppe automatisch "U" (USER-Gruppe) angezeigt.



Sie können den Speichervorgang entweder in der Play-Betriebsart oder in der Editier-Betriebsart durchführen.

2. Verwenden Sie den BANK-Fußschalter und die Fußschalter 1 – 4, um den gewünschten Speicherplatz für das Patch-Programm einzugeben.



- Vous pouvez entrer le mode d'édition sans utiliser le bouton EDIT, en vous servant de l'interrupteur au pied FS01 en option. Avec cette méthode, le mode Edit est appelé mode Manual (manuel).



- Le mode Manual est basiquement identique au mode Edit, mais l'entrée du temps retard initial est acceptée même quand le module d'effets EFF2 est désactivé. Cependant, cette caractéristique se limite aux réglage des types de modules d'effets EFF2 "3" (le type d'effet est MONODLY) ou "4" (le type d'effet est PING PONG DLY).

- Avec le 3030, les paramètres fixés quand le module d'effets était activé sont conservés dans le status désactivé, de la même manière qu'un effet compact conserve le status des boutons, que l'appareil soit activé ou désactivé.

Pour sauvegarder les patches

Tant que vous ne sauvegardez pas les patches édités dans le mode Edit, le status original est rappelé lorsque vous sélectionnez un autre patch. Les paragraphes suivants décrivent comment sauvegarder les patches.

1. Appuyez sur le bouton STORE.



C'est la manière d'appeler le mode d'attente de sauvegarde et la diode de curseur de module ainsi que la diode de curseur de paramètre clignotent. Dans ce mode, vous pouvez spécifier le numéro de banque et le numéro de patch de la destination de mémorisation.



Bien que vous puissiez changer les paramètres de patches du groupe PRESET, vous ne pouvez pas écrire par dessus. Pour conserver les modifications d'un patch du groupe PRESET, choisissez la destination de mémorisation avec "U" (groupe USER).



Vous pouvez sauvegarder dans le mode Play ou dans le mode Edit.

2. Avec l'interrupteur au pied BANK et les interrupteurs au pied 1 à 4, spécifiez la destination de mémorisation de patch.



Si vous ne faites aucune spécification particulière, la destination sera le patch d'origine du groupe USER. Lorsque la sauvegarde n'a pas été



• Puede entrar en el modo de edición sin usar la tecla EDIT, usando el pedal opcional FS01. El modo de edición invocado mediante este método se llama modo Manual.



• Básicamente, el modo Manual es idéntico al modo de Edición, pero el "tap input" del tiempo de retardo es aceptado incluso cuando el módulo de efecto EFF2 está desactivado. No obstante, esta función está limitada a cuando el ajuste para el tipo de módulo de efecto EFF2 no es "3" (el tipo de efecto es MONO DLY) o "4" (el tipo de efecto es PINGPONG DLY).

• Con el 3030, los parámetros fijados con el módulo de efecto activado se mantienen en estado desactivado, de la misma manera que los efectos compactos mantienen un estado de mando, independientemente de si el aparato está ON u OFF.

Almacenamiento de los patches

Siempre que no almacene en memoria ningún patch editado en modo de Edición, se retornará al estado original cuando Ud. seleccione otro patch. Los párrafos siguientes describen cómo almacenar los patches.

1. Pulse la tecla STORE.



Esto invocará el estado de espera de almacenamiento, y el LED de cursor de módulo y LED de cursor de parámetro destellará. En este estado, puede especificar el número de banco y el número de patch del destino de almacenamiento.

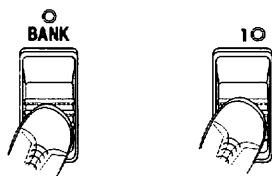


Aunque Ud. puede cambiar los parámetros de los patches del grupo PRESET, no podrá sobrescribirlos. En vez de eso, cuando ha cambiado un patch del grupo PRESET, fuerce el destino de almacenamiento con la "U" (grupo USER).



Puede almacenar bien en modo de Reproducción o en modo de Edición.

2. Especifique el destino de almacenamiento del patch usando el conmutador de pie BANK y los Conmutadores de Pie 1 – 4.



Si no hace ninguna especificación en particular, el destino será el patch original del grupo USER. Cuando no se ha especificado el almacenamiento por el grupo PRESET, el patch es almacenado en



• Il Tempo di Ritardo può essere impostato fino ad un massimo di 1000 ms. Quando il Comando a Pedale 4 è stato tenuto abbassato per oltre 1000 ms, l'impostazione sarà di intervallo dimezzato se è tra 1000 ms e 2000 ms. Se l'intervallo supera 2000 ms, l'operazione risulta invalidata.

• Il Comando a Pedale LED lampeggia per la durata del tempo di ritardo.

• È possibile impostare il modo di modifica senza usare il tasto EDIT, servendosi dell'FS01 opzionale. Il modo di modifica applicato con questo metodo viene chiamato modo Manual.



• Fondamentalmente, il modo Manual è identico al Modo Edit, ma l'immissione con un colpo del tempo di ritardo viene accettata anche quando il modulo di effetto EFF2 è disattivato. Tuttavia, questa caratteristica viene limitata a quando l'impostazione relativa al tipo del modulo di effetto EFF2 è "3" (il tipo di effetto è MONO DLY) o "4" (il tipo di effetto è PINGPONG DLY).

• Con il 3030, i parametri impostati quando il modulo di effetto era attivato vengono mantenuti nella condizione disattivata, allo stesso modo come l'attuatore compatto mantiene la condizione della manopola, sia che lo strumento sia attivato o disattivato.

Memorizzazione dei Patch

Fin tantoché non si memorizzano patch modificati nel modo Edit, la condizione originale verrà ripristinata quando si seleziona un altro patch. I seguenti paragrafi descrivono come memorizzare i patch.

1. Premere il tasto STORE.



Questo applica la condizione di standby (attesa) di memorizzazione e i LED cursori dei moduli e i LED dei cursori dei parametri, lampeggiano. In questa condizione, è possibile specificare il numero di banco e il numero di patch della destinazione di memorizzazione.

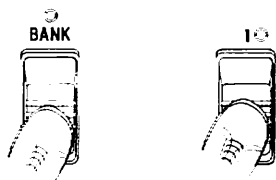


Sebbene sia possibile cambiare i parametri dei patch del gruppo PRESET, non è possibile registrare su di essi. Invece, quando si è cambiato un patch del gruppo PRESET, selezionare la destinazione di memorizzazione forzatamente con "U" (gruppo USER).



È possibile memorizzare sia nel modo Play che nel Modo Edit.

2. Usando il Comando a Pedale BANK e i Comandi a Pedale 1 – 4, specificare la destinazione di memorizzazione del patch.



Wenn das Patch-Programm aus der USER-Gruppe gewählt wurde und keine andere Eingabe gemacht wird, speichert der 3030 das Patch-Programm unter der ursprünglichen Speicherbank-Nummer und Patch-Programm-Nummer. Wenn das Patch-Programm aus der PRESET-Gruppe gewählt wurde, wird als Speicherplatz das Patch-Programm 1, Speicherbank 0 der USER-Gruppe angeboten.



Beim Abspeichern eines Patch-Programms wird das unter der gleichen Nummer bereits enthaltene Patch-Programm gelöscht. Vergewissern Sie sich, daß die gewählte Patch-Programm-Nummer kein Programm enthält, das Sie noch verwenden wollen.

3. Drücken Sie die STORE-Taste nochmals. Das Patch-Programm wird gespeichert, und der 3030 kehrt zur Play-Betriebsart zurück.



Durch Drücken der EDIT-Taste vor dem zweiten Drücken der STORE-Taste kann der Speichervorgang abgebrochen werden. Der 3030 kehrt dann zur vorherigen Betriebsart zurück, ohne daß das Patch-Programm abgespeichert wird.

spécifiée par le groupe PRESET, le patch est sauvegardé dans le patch 1, Banque 0 du groupe USER.



Lorsque vous sauvegardez des paramètres, les données de patch antérieurement conservées dans la destination de mémorisation sont effacées. Vérifiez bien que vous n'avez plus besoin du patch dans la destination de mémorisation.

3. Appuyez sur le bouton STORE à nouveau. L'opération de sauvegarde est maintenant terminée et le 3030 revient au mode Play.



Avant d'appuyer finalement sur le bouton STORE, vous pouvez appuyer sur le bouton EDIT pour annuler la sauvegarde et revenir au mode Play.

Patch 1, Bank 0 del grupo USER.



Cuando almacena los parámetros, los datos de patch que estén ya en el destino de almacenamiento serán borrados. Compruebe que no necesita el patch el destino de almacenamiento.

3. Pulse la tecla STORE de nuevo. Esto completa la operación de almacenamiento, y retorna el 3030 al modo de Reproducción.



En vez de pulsar la tecla STORE finalmente, puede pulsar la tecla EDIT para cancelar el almacenamiento y volver al modo de Reproducción.



Se non si esegue nessuna specificazione particolare, la destinazione sarà il patch originale del gruppo USER. Quando la memorizzazione non è stata specificata dal gruppo PRESET, il patch viene memorizzato in Patch 1, Bank 0 del gruppo USER.



Quando si memorizzano i parametri, i dati patch già nella destinazione di memorizzazione vengono cancellati. Controllare per assicurarsi che non si ha bisogno del patch che si trova nella destinazione di memorizzazione.

3. Premere di nuovo il tasto STORE. Questo completa l'operazione di memorizzazione e riporta il 3030 nel modo Play.



Piuttosto che premere alla fine il tasto STORE, è possibile premere il tasto EDIT per cancellare la memorizzazione e ritornare nel modo Play.

VERWENDUNG DES EXP/VOL-PEDALS

Mit dem eingebauten EXP/VOL-Pedal des 3030 können Sie jeden Effektparameter sowie den EQ2-Pegel in Echtzeit regeln. Hier erlaubt es zum Beispiel, die Verzerrungstiefe oder den Nachhall während einer Darbietung zu verändern. Welche Parameter mit dem Pedal gesteuert werden können, hängt vom jeweiligen Effektmodul ab.

1. Drücken Sie die **EDIT**-Taste, um die Editier-Betriebsart zu aktivieren.



2. Verwenden Sie die **MODULE** ◀/▶ Tasten, um das **TOTAL**-Modul zu wählen.



Die Modul-Cursor-LED des **TOTAL**-Moduls blinkt. Das **TOTAL**-Modul enthält die Parameter, welche die Funktion des EXP/VOL-Pedals und das Anschlußprinzip von EFF1 und EFF2 usw. kontrollieren.



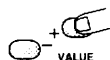
3. Verwenden Sie die **PARAMETER** ▲/▼ Tasten, um Parameter 1 (Pedal Assign) zu wählen.



Dieser Parameter bestimmt, welches Effektmodul dem EXP/VOL-Pedal zugewiesen wird.



4. Verwenden Sie die **VALUE** +/- Tasten, um das Effektmodul zu wählen, das mit dem EXP/VOL-Pedal gesteuert werden soll.



Die Beziehung zwischen den auf dem Display gezeigten Werten und den entsprechenden Effektmodulen ist wie folgt:

CONTROLE VIA LA PEDALE EXP/VOL

En utilisant la pédale EXP/VOL intégrée du 3030, vous pouvez commander tous les paramètres d'effets et le volume direct EQ2 en temps réel. Par exemple, vous pouvez modifier la force de la distorsion ou augmenter le temps de réverbération durant une exécution. Les paramètres que vous commandez sont déterminés par le module d'effets affecté à la pédale.

1. Appuyez sur le bouton **EDIT** pour entrer le mode Edit.



2. Utilisez les boutons **MODULE** ◀/▶ pour sélectionner le module **TOTAL**.



La diode de curseur de module **TOTAL** clignote. Le module **TOTAL** représente l'ensemble des paramètres qui fixent la pédale EXP/VOL ainsi que la méthode de connexion de EFF1 et EFF2, etc.



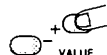
3. Sélectionnez **Parameter 1** (affectation de pédale), avec les boutons **PARAMETER**.



Ce paramètre détermine quel module d'effets sera affecté à la pédale EXP/VOL.



4. Avec les boutons **VALUE** +/-, sélectionnez le module d'effets pour commander la pédale EXP/VOL.



La relation entre les valeurs indiquées sur l'affichage et leurs modules d'effets correspondants est la suivante :

CONTROL A TRAVES DEL PEDAL EXP/VOL

Usando el pedal EXP/VOL incorporado del 3030, puede controlar cualquier parámetro de efecto y volumen directo EQ2 en tiempo real. Por ejemplo, puede cambiar la fuerza de distorsión o incrementar el tiempo de reverberación durante la ejecución. Los parámetros que puede controlar son determinados por el módulo de efecto asignado al pedal.

1. Pulse la tecla **EDIT** para entrar en el modo de Edición.



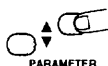
2. Use las teclas **MODULE** para seleccionar el módulo **TOTAL**.



El LED de cursor de módulo **TOTAL** destellará. El módulo **TOTAL** es una colección de parámetros que fijan el funcionamiento del pedal **EXP/VOL** y el método de conexión de **EFF1** y **EFF2**, etc.



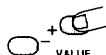
3. Usando las teclas **PARAMETER**, seleccione **Parameter 1 (Asignación de Pedal)**.



Este parámetro decide qué módulo de efecto a asignar al pedal **EXP/VOL**.



4. Usando las teclas **VALUE +/-**, seleccione el módulo de efecto para controlar el pedal **EXP/VOL**.



La relación entre los valores mostrados en el visualizador y los módulos de efecto correspondientes son los siguientes:

CONTROLLO PER MEZZO DEL PEDALE EXP/VOL

Utilizzando il pedale **EXP/VOL** incorporato nel 3030, è possibile controllare, in tempo reale, un qualsiasi parametro effetto e il volume diretto **EQ2**. Per esempio, è possibile cambiare l'intensità della distorsione o aumentare il rapporto di riverbero durante l'esecuzione. I parametri che è possibile controllare sono determinati dal modulo di effetto assegnato al pedale.

1. Premere il tasto **EDIT** per entrare nel Modo **Edit**.



2. Usare i tasti **MODULO** ◀▶ per selezionare il modulo **TOTAL**.



Il LED cursore del modulo **TOTAL** lampeggia. Il modulo **TOTAL** è un insieme di parametri che impostano il modo di operare del pedale **EXP/VOL** e il metodo di collegamento di **EFF1** e **EFF2**, ecc.



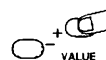
3. Usando i tasti **PARAMETER** ▲/▼, selezionare **Parametro 1 (Designazione Pedale)**.



Questo parametro decide quale modulo di effetto assegnare al pedale **EXP/VOL**.



4. Usando i tasti **VALUE + / -**, selezionare il modulo di effetto per controllare il pedale **EXP/VOL**.



La relazione tra i valori indicati nel display e i corrispondenti moduli di effetti sono i seguenti:

Deutsch

Wert	Steuerung	Inhalt
0	OFF	Die Funktion des EXP/VOL-Pedals ist abgeschaltet.
1	VOLUME	Pegel unmittelbar nach EQ2 wird kontrolliert
2	WAH	Für PEDAL WAH wird die Frequenz und für AUTO WAH die Empfindlichkeit kontrolliert
3	DIST	Intensität (GAIN) wird kontrolliert
4	EFF1/SFX	Für FLANGER, PHASE, SLOW ATTACK, STEP und TREMOLO wird die Geschwindigkeit kontrolliert. Für PITCH SHIFT, CHORUS, METALLIC und HPS werden Balance und Mischverhältnis, für PEDAL PITCH und PITCH DELAY die Tonhöhe, und für SUPER BENDER die Zeitdauer kontrolliert.
5	EFF2	Für AUTO PAN wird die Geschwindigkeit und für andere Effekte die Balance kontrolliert
6	REVERB	Das Mischverhältnis wird kontrolliert.



Die Einstellung "1: VOL" kontrolliert den Pegel unmittelbar nach dem Effektmodul EQ2. Dies ist unterschiedlich vom Master-Pegel, der die endgültige Ausgangslautstärke festlegt.

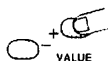
5. Drücken Sie die **PARAMETER**-Taste einmal, um Parameter 2 (Pedal Mode) zu wählen.



Dieser Parameter bestimmt die Art der Änderung des Parameterwerts im zugewiesenen Effektmodul, je nachdem, wie das EXP/VOL-Pedal gedrückt wird.



6. Verwenden Sie die **VALUE +/-** Tasten, um den Modus 1 oder 2 zu wählen.



Die Funktion von Modus 1 oder 2 hängt vom Effektyp ab, der für das vom EXP/VOL-Pedal kontrollierte Effektmodul gewählt ist.

Wenn der Effektyp **WAH** oder **PEDAL PITCH** für das Effektmodul gewählt ist

	Fuß anheben	Fuß absenken
Modus 1	Mindestwert	→ Höchstwert
Modus 2	Höchstwert	→ Mindestwert

Wenn der Effektyp **DIST** gewählt ist

	Fuß anheben	Fuß absenken
Modus 1	(Mindestwert für diese Einstellung)	→ Parameter-Einstellwert
Modus 2	Parameter-Einstellwert	→ (Mindestwert für diese Einstellung)



Der Mindestwert für die Verzerrungsintensität hängt vom Verzerrungstyp und von den Parametereinstellungen ab. Je nach Einstellung kann der Mindestwert geringer sein als "Gain 1".

Français

Valeur	Contrôle	Contenu
0	OFF	La fonction de la pédale EXP/VOL est désactivée.
1	VOLUME	Le volume immédiatement après EQ2 peut être contrôlé.
2	WAH	La fréquence est contrôlée avec PÉDALE WAH et la sensibilité avec AUTO WAH.
3	DIST	Le gain peut être contrôlé.
4	EFF1/SFX	Le taux peut être contrôlé avec FLANGER, PHASE, SLOW ATTACK, STEP et TREMOLO. la balance et le mixage avec PITCH SHIFT, CHORUS, METALLIC et HPS. la hauteur tonale avec PEDAL PITCH et PITCH DELAY, et la durée avec SUPER BENDER.
5	EFF2	Le taux peut être contrôlé avec AUTO PAN et balancé avec les autres effets.
6	REVERB	Le mixage peut être contrôlé.



"1:VOL" ci-dessus commande le volume immédiatement après le module d'effets EQ2. Attention à bien le distinguer du volume principal qui commande la sortie finale.

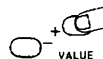
5. Appuyez sur le bouton **PARAMETER** une fois pour sélectionner Parameter 2 (mode pédale).



Selon le moment où vous appuyez sur la pédale EXP/VOL, ce paramètre fixe les sortes de modifications de la valeur de paramètre du module d'effets affecté.



6. Avec les boutons **VALUE +/-**, sélectionnez le mode 1 ou 2.



Le fonctionnement des modes 1 ou 2 dépend du type d'effet sélectionné par le module d'effets affecté à la pédale EXP/VOL.

Quand les types d'effets **WAH** ou **PEDAL PITCH** sont sélectionnés par les modules d'effets affectés à la pédale EXP/VOL.

	Pédale relevée	Pédale enfoncée
Mode 1	Valeur minimum	→ Valeur maximum
Mode 2	Valeur maximum	→ Valeur minimum

Quand les types d'effets **DIST** sont affectés à la pédale EXP/VOL

	Pédale relevée	Pédale enfoncée
Mode 1	(Valeur minimum de réglage)	• Valeur de réglage de paramètre
Mode 2	Valeur de réglage de paramètre	• (Valeur minimum de réglage)

Valor	Control	Contenido
0	OFF	La función del pedal EXP/VOL está desactivada.
1	VOLUME	Puede controlarse el volumen inmediatamente después de EQ2.
2	WAH	La frecuencia es controlada con el PEDAL WAH, y la sensibilidad con AUTO WAH.
3	DIST	Puede controlarse la ganancia.
4	EFF1/SFX	La rapidez puede controlarse con FLANGER, PHASE, SLO ATTACK, STEP y TREMOLO; el balance y mezcla con PITCH SHIFT, CHORUS, METALLIC y HPS; el tono con PEDAL PITCH y PITCH DELAY; y el tiempo con SUPER BENDER.
5	EFF2	La rapidez puede controlarse con AUTO PAN, y el balance con los otros efectos.
6	REVERB	La mezcla puede controlarse.



"1: VOL" superior controla el volumen inmediatamente después del módulo de efecto EQ2. Asegúrese de que diferencia esto del Volumen Maestro que controla la salida final.

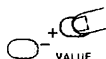
5. Pulse la tecla **PARAMETER** una vez para seleccionar **Parameter 2 (Modo de pedal)**.



Dependiendo de cómo se pisa el pedal EXP/VOL, este parámetro fija las clases de cambios para el valor de parámetro del módulo de efecto asignado.



6. Selección **modo 1 ó 2** con las teclas **VALUE +/-**.



El funcionamiento de los modos 1 ó 2 depende del tipo de efecto seleccionado por el módulo de efecto asignado al pedal EXP/VOL.

Quando los tipos de efecto **WAH** o **PEDAL PITCH** se han seleccionado con los módulos de efecto asignados al pedal EXP/VOL.

	Pie arriba		Pie abajo
Modo 1.	Valor mínimo	→	Valor máximo
Modo 2	Valor máximo	→	Valor mínimo

Quando los tipos de efecto **DIST** se han asignado al pedal EXP/VOL

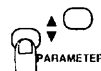
	Pie arriba		Pie abajo
Modo 1.	(Valor mínimo de ajuste)	→	Valor de ajuste de parámetro
Modo 2.	Valor de ajuste de parámetro	→	(Valor mínimo de ajuste)

Valore	Controllo	Contenuti
0	OFF	La funzione del pedale EXP/VOL è disattivata.
1	VOLUME	Il volume può essere regolato immediatamente dopo EQ2.
2	WAH	La frequenza viene controllata col PEDALE WAH e la sensibilità con AUTO WAH.
3	DIST	Il guadagno può essere controllato.
4	EFF1/SFX	La velocità può essere controllata con FLANGER, PHASE, SLOW ATTACK, STEP e TREMOLO; bilanciamento e missaggio con PITCH SHIFT, CHORUS, METALLIC e HPS; tono con PEDAL PITCH e PITCH DELAY; e tempo con SUPER BENDER.
5	EFF2	La velocità può essere controllata con AUTO PAN e il bilanciamento con gli altri effetti.
6	REVERB	Il missaggio può essere controllato.



"1: VOL" sopra regola il volume immediatamente dopo il modulo di effetto EQ2. Non mancare di distinguere questo dal volume Principale che controlla l'uscita finale.

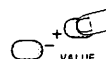
5. Premere una volta il tasto **PARAMETER** per selezionare **Parametro 2 (Modo Pedale)**.



A seconda del punto in cui viene appoggiato il piede sul pedale EXP/VOL, questo parametro imposta i tipi di cambiamenti per il valore parametrico del modulo di effetto assegnato.



6. Usando i tasti **VALUE +/-**, selezionare il modo **1 o 2**.



Il funzionamento dei modi 1 o 2 dipende dal tipo di effetto selezionato col modulo di effetto assegnato al pedale EXP/VOL.

Quando i tipi di effetti **WAH** o **PEDAL PITCH** sono stati selezionati con i moduli di effetti assegnati al pedale EXP/VOL

	Piede in su		Piede in giù
Modo 1	Valore minimo	→	Valore massimo
Modo 2	Valore massimo	→	Valore minimo

Quando i tipi di effetti **DIST** sono stati assegnati al pedale EXP/VOL

	Piede in su		Piede in giù
Modo 1	(Valore minimo per l'impostazione)	→	Valore parametrico impostato
Modo 2	Valore parametrico impostato	→	(Valore minimo per l'impostazione)

Wenn andere Effekttypen als die oben gezeigten für das EXP/VOL-Pedal gewählt sind

	Fuß anheben		Fuß absenken
Modus 1	Mindestwert	→	Parameter-Einstellwert
Modus 2	Parameter-Einstellwert	→	Höchstwert

Wenn "Volume" für das EXP/VOL-Pedal gewählt ist

	Fuß anheben		Fuß absenken
Modus 1	Mindestwert	→	Höchstwert
Modus 2	Höchstwert	→	Mindestwert



Wenn das Fußpedal FP01 (Sonderzubehör) an die VOLUME/MANUAL-Buchse des 3030 angeschlossen ist, arbeitet das FP01 immer als Lautstärkepedal, das den Pegel unmittelbar nach EQ2 kontrolliert. Daher ist eine Zuweisung von "VOL" für das EXP/VOL-Pedal nicht gültig.



Wenn Sie ein Patch-Programm aufgerufen haben, das für Kontrolle der Effektparameter mit dem EXP/VOL-Pedal eingerichtet ist, ändern sich die Parameter nicht, bis das Pedal bewegt wird.

7. Drücken Sie die EDIT-Taste nochmals.



Die Play-Betriebsart wird wieder aktiviert. Speichern Sie Patch-Programme falls nötig.

In der Play-Betriebsart werden Funktionen, die dem EXP/VOL-Pedal zugewiesen sind, durch die PARM4 und PARM5 LEDs angezeigt.



La valeur minimum de commande de gain de distorsion varie selon le type de distorsion et les réglages de paramètres. La valeur minimum atteinte par ces modifications peut être inférieure au GAIN1, selon les réglages.

Quand des types d'effets autres que ci-dessus sont affectés à la pédale EXP/VOL

	Pédale relevée		Pédale enfoncée
Mode 1	Valeur minimum	→	Valeur de réglage de paramètre
Mode 2	Valeur de réglage de paramètre	→	Valeur maximum

Quand le volume est affecté à la pédale EXP/VOL

	Pédale relevée		Pédale enfoncée
Mode 1	Valeur minimum	→	Valeur maximum
Mode 2	Valeur maximum	→	Valeur minimum



Quand la pédale FP01 (en option) est raccordée à la prise VOLUME/MANUAL du 3030, la FP01 est toujours affectée comme pédale de volume qui commande le volume immédiatement après EQ2. Par conséquent, notez que pour le VOL affecté à un patch avec la pédale EXP/VOL, la pédale EXP/VOL ne fonctionne pas.



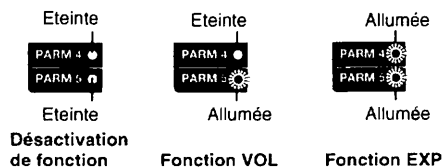
Lorsque vous appelez un patch fixé pour commander les paramètres d'effets avec la pédale EXP/VOL, les paramètres ne changent pas lorsque la pédale est actionnée.

7. Appuyez à nouveau sur le bouton EDIT.



Le mode Play est rappelé. Sauvegardez tous les patches nécessaires.

Dans le mode Play, les fonctions affectées à la pédale EXP/VOL sont indiquées par les diodes PARM4 et PARM5.





El valor mínimo del control de ganancia de distorsión varía de acuerdo al tipo de distorsión y a los ajustes de parámetro. El valor mínimo conseguido por dichos cambios puede ser menor que Gain 1, dependiendo de los ajustes.

Cuando tipos de efecto que no sean los anteriores se han asignado al pedal EXP/VOL

	Pie arriba		Pie abajo
Modo 1.	Valor mínimo	→	Valor de ajuste de parámetro
Modo 2.	Valor de ajuste	→	Valor máximo de parámetro

Cuando se ha asignado Volume al pedal EXP/VOL

	Pie arriba		Pie abajo
Modo 1.	Valor mínimo	→	Valor máximo
Modo 2.	Valor máximo	→	Valor mínimo



Cuando el pedal de pie FP01 (opcional) es conectado a la toma VOLUME/MANUAL del 3030, el FP01 será siempre asignado al pedal de volumen que controla el volumen inmediatamente después del EQ2. Por consiguiente, considere que el VOL asignado de cualquier patch con el pedal EXP/VOL, el pedal EXP/VOL no funcionará.



Cuando llama a un patch fijado para controlar los parámetros de efecto con el pedal EXP/VOL, los parámetros no cambiarán hasta que se mueva el pedal.

7. Pulse la tecla EDIT de nuevo.



Retornará el modo de Reproducción. Almacene los patches necesarios.

En el modo de Reproducción, las funciones asignadas al pedal EXP/VOL son indicadas por los LEDs PARM4 y PARM5.



Il valore minimo del controllo del guadagno della distorsione varia a seconda del tipo di distorsione e delle impostazioni parametriche. Il valore minimo ottenuto per mezzo di questi cambiamenti può essere più piccolo del guadagno 1, a seconda delle impostazioni.

Cuando sono stati assegnati al pedale EXP/VOL tipi di effetti diversi da quelli sopra

	Piede in su		Piede in giù
Modo 1	Valore minimo	→	Valore parametrico impostato
Modo 2	Valore parametrico	→	Valore massimo impostato

Cuando al pedale EXP/VOL è stato assegnato Volume

	Piede in su		Piede in giù
Modo 1	Valore minimo	→	Valore massimo
Modo 2	Valore massimo	→	Valore minimo



Quando il pedale di comando FP01 (opzionale) viene collegato alla presa a jack VOLUME /MANUAL del 3030, FP01 sarà sempre assegnato come pedale volume che controlla il volume immediatamente dopo EQ2. Per questo motivo, vogliate notare che nel caso di un VOL. assegnato al patch col pedale EXP/VOL, il pedale EXP/VOL non è operativo.



Quando si è richiamato un patch impostato per controllare i parametri effetto col pedale EXP/VOL, i parametri non cambiano fino a quando viene azionato il pedale.

7. Premere di nuovo il tasto EDIT.



Il modo Play viene ripristinato. Memorizzare tutti i patch secondo necessità.

Nel modo Play, le funzioni assegnate al pedale EXP/VOL vengono indicate mediante i LED PARM4 e PARM5.



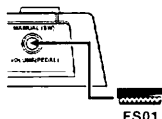
ANDERE FUNKTIONEN

Dieser Abschnitt erklärt die spezielle Betriebsart des 3030 sowie die Verwendungsweise des als Sonderzubehör erhältlichen Fußpedals oder Fußschalters.

Verwendung des FS01 (manuelle Betriebsart)

Mit dem als Sonderzubehör erhältlichen Fußschalter FS01 können Sie zwischen Play-Betriebsart und manueller Betriebsart (Editier-Betriebsart) umschalten. Dies ist während einer Darbietung sehr nützlich, um zum Beispiel einen bestimmten Effekt nur in einer bestimmten Passage zu verwenden. Es entspricht dem Ein- und Ausschalten eines kompakten Effektgeräts.

1. Trennen Sie den Netzstromadapter des 3030 ab, um das Gerät auszuschalten. Schließen Sie dann den Fußschalter FS01 (Sonderzubehör) an die VOLUME IN/MANUAL-Buchse des 3030 an.



2. Schließen Sie den Netzstromadapter des 3030 an.

Der 3030 wird eingeschaltet und geht in die Play-Betriebsart.

3. Betätigen Sie den FS01.



Der 3030 schaltet auf die manuelle Betriebsart (Editier-Betriebsart). In dieser Betriebsart können Sie individuelle Effektmodule im gegenwärtig gewählten Patch-Programm mit den Fußschaltern 1 – 4 ein- und ausschalten.



Wenn der 3030 im Bypass- oder Stummschaltzustand ist, hat das Betätigen des FS01 keine Wirkung.



Die manuelle Betriebsart und die Editier-Betriebsart sind in ihrer Arbeitsweise weitgehend identisch.

4. Verwenden Sie den BANK-Fußschalter, um die Effektmodule den Fußschaltern 1 – 4 zuzuweisen.

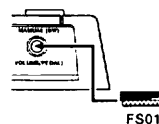
AUTRES FONCTIONS

Cette section explique le mode spécial du 3030 et ses applications avec la pédale ou l'interrupteur au pied en option.

En utilisant la FS01 (Mode Manual)

Avec l'interrupteur au pied FS01 en option, vous pouvez utiliser votre pied pour passer du mode Play au mode Manual (Edit) et vice-versa. C'est très pratique durant une exécution et c'est comme activer ou désactiver un effet compact, quand vous voulez ajouter un effet de module d'effets à un endroit particulier de la musique.

1. Lorsque le 3030 est hors tension, raccordez l'interrupteur au pied FS01 (en option) à la prise VOLUME IN/MANUAL.



2. Mettez le 3030 sous tension.

Le 3030 est dans le mode Play.

3. Appuyez du pied sur le FS01.



Le 3030 entre dans le mode Manual (Edit). Dans ce mode, vous pouvez activer ou désactiver les modules d'effets individuels dans le patch actuellement sélectionné en utilisant les interrupteurs au pied 1 à 4.



Quand le 3030 est en mode dérivation ou mode coupure de son, aucun résultat ne se produit si vous appuyez sur le FS01.



Le mode Manual et le mode Edit fonctionnent de la même manière.

4. Avec l'interrupteur au pied BANK, sélectionnez les modules d'effets à affecter aux interrupteurs au pied 1 à 4.

OTRAS FUNCIONES

Esta sección explica el modo especial del 3030, y las aplicaciones que usan el pedal de pie opcional o pedal de pie.

Control usando el FS01 (Modo Manual)

Con el pedal opcional de pie FS01, Ud. puede usar el pie para conmutar entre el modo de Reproducción y el modo Manual (Edición). Esto es útil durante la ejecución, y es como activar y desactivar un aparato de efectos compacto, cuando desea añadir un efecto de módulo de efecto a una parte particular de la música.

1. Con la alimentación del 3030 apagada, conecte el pedal de pie FS01 (opcional) a la toma VOLUME IN/MANUAL.



2. Encienda el 3030.

El 3030 entra en el modo de Reproducción.

3. Pise el FS01.



El 3030 pasa a modo Manual (Edición). En este modo, puede activar y desactivar los módulos de efecto individuales en el patch corrientemente seleccionados usando los Conmutadores de Pie 1 – 4.



Cuando el 3030 está en estado de Paso o Silenciamiento, presionar el FS01 no produce ningún resultado.



El modo Manual y el modo de Edición funcionan de la misma manera.

4. Usando el conmutador de pie BANK, seleccione los módulos de efecto para asignar los Conmutadores de Pie 1 – 4.

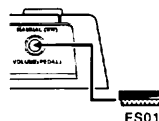
ALTRE FUNZIONI

Questa sezione spiega il modo Special del 3030 e le sue applicazioni usando il pedale di comando o il Comando a Pedale, opzionali.

Controllo Usando FS01 (Modo Manual)

Col Comando a Pedale FS01, opzionale, si può usare il piede per commutare tra il modo Play e il modo Manual (Edit). Questo si rivela utile durante l'esecuzione ed equivale ad attivare e disattivare un attuttore compatto. Quando si desidera aggiungere un effetto di modulo di effetto a una particolare parte del brano musicale.

1. Con il 3030 spento, collegare il Comando a Pedale FS01 (opzionale) alla presa a jack VOLUM IN/MANUAL.



2. Accendere il 3030.

Il 3030 entra nel modo Play.

3. Appoggiare il piede sul FS01.



Il 3030 entra nel modo Manual (Edit). In questo modo, è possibile attivare e disattivare i singoli moduli di effetti nel patch corrientemente selezionato utilizzando Comandi a Pedale 1 – 4.



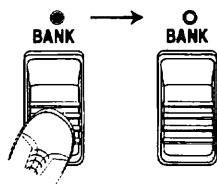
Quando il 3030 si trova in condizione di Bypass o di Sordina, premere FS01 non produce alcun effetto.



Modo Manual e Modo Edit funzionano all'incirca allo stesso modo.

4. Usando il Comando a Pedale BANK, selezionare i moduli di effetti da assegnare ai Comandi a Pedale 1 – 4.

Deutsch



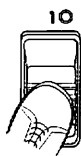
Der 3030 hat sieben verschiedene Arten von Effektmodulen, die in zwei Gruppen für die Zuweisung an die Fußschalter 1 – 4 unterteilt werden. Wenn Sie den BANK-Fußschalter betätigen, ändert sich der LED-Ein/Aus-Status des BANK-Fußschalters. Die Effektmodule werden den Fußschaltern 1 – 4 wie folgt zugewiesen.

BANK	Fußschalter-Funktion	Contents
LED ein 	1	COMP-Effektmodul ein/aus
	2	EQ1/WAH -Effektmodul ein/aus
	3	DIST-Effektmodul ein/aus
	4	EQ2-Effektmodul ein/aus
LED aus 	1	EFF1/SFX-Effektmodul ein/aus
	2	EFF-Effektmodul ein/aus
	3	REVERB-Effektmodul ein/aus
	4	Antipp-Eingabe für EFF2-Verzögerungsdauer



Wenn die LED des BANK-Fußschalters aus ist, dient Fußschalter 4 zur Antipp-Eingabe der Verzögerungsdauer (siehe Seite 36).

5. Verwenden Sie die Fußschalter 1 – 4, um die jeweiligen Effektmodule ein- und auszuschalten.



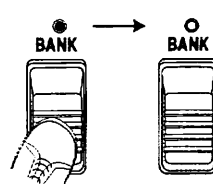
6. Um zur Play-Betriebsart zurückzukehren, betätigen Sie den FS01 nochmals.

Der 3030 kehrt zur Play-Betriebsart zurück, und Sie können das Patch-Programm wechseln.



Wenn gewünscht, können Sie den Ein/Aus-Status der Effektmodule speichern.

Français



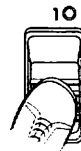
Le 3030 comprend sept types de modules d'effets, qui peuvent être divisés en deux moitiés pour être affectés aux interrupteurs au pied 1 à 4. Quand vous appuyez sur l'interrupteur au pied BANK, le mode activé/désactivé de diode de l'interrupteur au pied BANK change ; par cette opération, les modules d'effets qui peuvent être affectés aux interrupteurs au pied 1 à 4 changent comme suit :

BANK	Contenu de l'interrupteur au pied	Contenido
DIODE ACTIVEE 	1	ACTIVATION/DESACTIVATION de l'effet COMP
	2	ACTIVATION/DESACTIVATION de l'effet EQ1/WAH
	3	ACTIVATION/DESACTIVATION de l'effet DIST
	4	ACTIVATION/DESACTIVATION de l'effet EQ2
DIODE DESACTIVEE 	1	ACTIVATION/DESACTIVATION de l'effet EFF1/SFX
	2	ACTIVATION/DESACTIVATION de l'effet EFF
	3	ACTIVATION/DESACTIVATION de l'effet REVERB
	4	Entrée du temps retard initial EFF2



Lorsque les diodes de l'interrupteur au pied BANK sont désactivées, l'interrupteur au pied 4 utilise l'entrée du temps retard initial. (Voir page 36).

5. Utilisez les interrupteurs au pied 1 à 4 pour désactiver ou activer les modules d'effets respectifs.

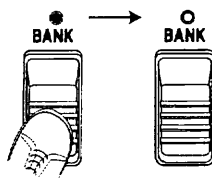


6. Pour revenir au mode Play, appuyez sur le FS01 à nouveau.

Le 3030 revient au mode Play et vous pouvez commuter le patch.



Si nécessaire, vous pouvez sauvegarder le mode activé/désactivé commuté des modules d'effets.



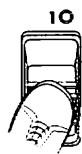
El 3030 tiene siete tipos de módulos de efecto, de modo que puede dividirse en primera mitad y segunda mitad para asignar a los Conmutadores de Pie 1 – 4. Cuando pisa el conmutador de pie BANK, el estado ON/OFF del LED de conmutador de pie BANK cambia; mediante esta operación, los módulos de efecto que pueden ser asignados a las Conmutadores de Pie 1 – 4 cambiando del modo siguiente:

BANK	Conmutador de Pie	Contenido
 LED ON BANK	1	Módulo de efecto COMP ON/OFF
	2	Módulo de efecto EQ1/AWAH ON/OFF
	3	Módulo de efecto DIST ON/OFF
	4	Módulo de efecto EQ2 ON/OFF
 LED OFF BANK	1	Módulo de efecto EFF1/SFX ON/OFF
	2	Módulo de efecto EFF2 ON/OFF
	3	Módulo de efecto REVERB ON/OFF
	4	"Tap input" de tiempo de retardo EFF2



Cuando los LEDs del conmutador de pie BANK están en OFF, el Conmutador de Pie 4 usa "tap input" de tiempo de retardo (vea la página 37).

5. Use los Conmutadores de Pie 1 – 4 para desactivar y activar los módulos de efecto.

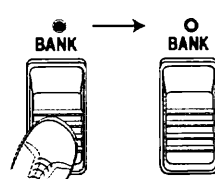


6. Para retornar al modo de Reproducción, pise el FS01 de nuevo.

El 3030 retorna al modo de Reproducción y puede conmutar el patch.



Si es necesario, puede almacenar el estado de activación o desactivación de los módulos de efecto.



Il 3030 possiede sette tipi di moduli di effetti, i quali possono essere ripartiti nella prima metà e nella seconda metà relativamente all'assegnazione ai Comandi a Pedale 1 – 4. Quando si appoggia il piede sul Comando a Pedale BANK, la condizione attivazione/disattivazione dei LED del comando a pedale BANK cambia; con questa operazione, i moduli di effetti che possono essere assegnati ai Comandi a Pedale 1 – 4 cambiano come segue:

BANK	Comando a Pedale	Contenuti
 LED ON BANK	1	Modulo di effetto COMP ON/OFF
	2	Modulo di effetto EQ1/AWAH ON/OFF
	3	Modulo di effetto DIST ON/OFF
	4	Modulo di effetto EQ2 ON/OFF
 LED OFF BANK	1	Modulo di effetto EFF1/SFX ON/OFF
	2	Modulo di effetto EFF2 ON/OFF
	3	Modulo di effetto REVERB ON/OFF
	4	Immissione con un colpo del tempo di ritardo EFF2



Quando i LED del comando a pedale BANK sono disattivati, il Comando a Pedale 4 utilizza l'immissione con un colpo del tempo di ritardo. (Vedere a pagina 37.)

5. Usare i Comandi a Pedale 1 – 4 per rispettivamente attivare o disattivare i moduli di effetti.



6. Per ritornare nel modo Play, appoggiare di nuovo il piede su FS01.

Il 3030 ritorna nel modo Play ed è possibile conmutare il patch.

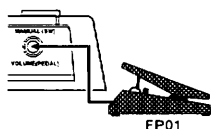


Se necessario, è possibile memorizzare la condizione di attivazione/disattivazione dei moduli di effetti.

Verwendung des FP01

Wenn Sie das als Sonderzubehör erhältliche Fußpedal FP01 verwenden, kann das FP01 als Lautstärkepedal und das EXP/VOL-Pedal des 3030 als Modulationspedal dienen.

1. Trennen Sie den Netzstromadapter des 3030 ab, um das Gerät auszuschalten. Schließen Sie dann das Fußpedal FP01 (Sonderzubehör) an die VOLUME IN/MANUAL-Buchse des 3030 an.



Verwenden Sie das Stereokabel, um das FP01 an die EXP.OUT-Buchse anzuschließen.

2. Schließen Sie den Netzstromadapter des 3030 an.

Der 3030 wird eingeschaltet und geht in die Play-Betriebsart.

• FP01

Arbeitet als Lautstärkepedal, das den Pegel unmittelbar nach dem Effektmodul EQ2 kontrolliert.

• EXP/VOL-Pedal

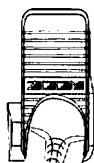
Arbeitet als Modulationspedal, das die Effektparameter in Echtzeit variiert.

3. Betätigen Sie das FP01 probeweise, während Sie Ihr Instrument spielen.



Wenn Sie das EXP/VOL-Pedal betätigen, wird der Pegel unmittelbar dem Effektmodul EQ2 geregelt.

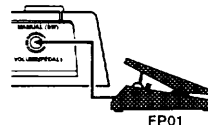
4. Betätigen Sie das EXP/VOL-Pedal probeweise, während Sie Ihr Instrument spielen.



En utilisant la FP01

Si vous disposez de la pédale FP01 en option, vous pouvez utiliser la FP01 comme pédale de volume et la pédale EXP/VOL comme pédale d'expression.

1. Quand le 3030 est hors tension, raccordez la pédale FP01 à la prise VOLUME IN/MANUAL.



Utilisez le câble stéréo pour raccorder la FP01 à la prise EXP. OUT.

2. Mettez le 3030 sous tension.

Le 3030 est dans le mode Play.

• FP01

Fonctionne comme une pédale de volume habituelle commandant le volume immédiatement après le module d'effets EQ2.

• Pédale EXP/VOL

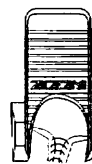
Fonctionne comme une pédale d'expression, modifiant les paramètres d'effets en temps réel.

3. Essayez de faire fonctionner la FP01 tout en jouant de votre instrument de musique.



Quand vous utilisez la pédale FP01, le volume change immédiatement après le module d'effets EQ2.

4. Essayez de jouer avec votre instrument de musique en actionnant complètement la pédale EXP/VOL.

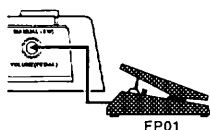


Quand vous utilisez la EXP/VOL, les sons de l'effet changent selon les paramètres affectés à la pédale

Control usando el FP01

Si usa el pedal de pie opcional FP01, puede usar el FP01 como pedal de volumen y el pedal EXP/VOL como el pedal de expresión.

1. Con la alimentación del 3030 apagada, conecte el pedal de pie FP01 a la toma **VOLUME IN/MANUAL**.



Use el cable estéreo para conectar el FP01 a la toma EXP.OUT.

2. Encienda el 3030.

El 3030 pasa a modo de Reproducción.

- **FP01**

Funciona como el pedal de volumen normal controlando el volumen inmediatamente después de módulo de efecto EQ2.

- **Pedal EXP/VOL**

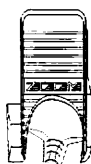
Funciona como el pedal de expresión, cambiando los parámetros de efecto en tiempo real.

3. Pruebe a operar el FP01 mientras toca el instrumento musical.



Si opera el FP01, el volumen cambiará inmediatamente después del módulo de efecto EQ2.

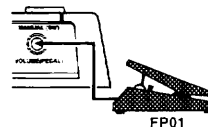
4. Pruebe a tocar el instrumento musical mientras opera el pedal EXP/VOL.



Controllo Mediante FP01

Se si usa il pedale di comando opzionale FP01, si può usare FP01 come pedale volume e il pedale EXP/VOL come pedale di espressione.

1. Con il 3030 spento, collegare il pedale di comando FP01 alla presa a jack **VOLUME IN/MANUAL**.



Usare il cavo stereo per collegare FP01 alla presa a jack EXP.OUT.

2. Accendere il 3030.

Il 3030 entra nel modo Play.

- **FP01**

Funziona come pedale volume abituale regolando il volume immediatamente dopo il modulo di effetto EQ2.

- **Pedale EXP/VOL**

Funziona come pedale di espressione, cambiando in tempo reale i parametri effetto.

3. Provare ad operare FP01 suonando lo strumento musicale.



Se si adopera FP01, il volume cambia immediatamente dopo il modulo di effetto EQ2.

4. Provare a suonare l'intero strumento musicale adoperando il pedale EXP/VOL.



Se si adopera il pedale EXP/VOL, i suoni di effetto cambiano a seconda dei parametri assegnati al pedale EXP/VOL dal patch correntemente selezionato.

Wenn Sie das FP01 betätigen, werden die Effekte entsprechend den Parametern variiert, die vom gegenwärtig gewählten Patch-Programm dem EXP/VOL-Pedal zugewiesen sind.



Wenn das FP01 an den 3030 angeschlossen ist, arbeitet das EXP/VOL-Pedal nicht als Lautstärkpedal, auch wenn VOL (VOLUME) zugewiesen ist.

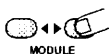
Verwendung des Verstärkersimulators

Der 3030 enthält einen Verstärkersimulator, der unabhängig von den im Patch-Programm enthaltenen Effektmodulen arbeitet. Durch Verwendung des Verstärkersimulators können Sie einen realistischen Gitarrenverstärker-Klang erzielen, auch wenn die Wiedergabe über Kopfhörer oder eine normale Stereoanlage erfolgt.

1. Drücken Sie die **EDIT**-Taste, um die Editier-Betriebsart zu aktivieren.

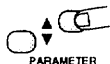


2. Verwenden Sie die **MODULE** Tasten, um das **TOTAL**-Modul zu wählen.



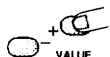
Die Modul-Cursor-LED des **TOTAL**-Moduls blinkt.

3. Verwenden Sie die **PARAMETER**-Tasten, um den **Parameter 4 (Amp Sim)** zu wählen.



Parameter 4 (Amp Sim) dient zum Ein- und Ausschalten des Verstärkersimulators und zur Modus-Wahl.

4. Verwenden Sie die **VALUE +/-** Tasten, um den Verstärkersimulator-Modus zu wählen. Die folgenden Einstellungen sind verfügbar.



0: OFF (Aus)

Der Verstärkersimulator ist abgeschaltet.

1: COMBO

Simuliert den Klang eines 100-W-Combo-Verstärkers.

EXP/VOL par le patch actuellement sélectionné.



Quand la FP01 est raccordée au 3030, la pédale EXP/VOL ne fonctionne pas, même si VOL (VOLUME) est affecté à la pédale EXP/VOL.

Utilisation d'un simulateur d'amplificateur

Le 3030 comprend un simulateur d'amp. indépendant des modules d'effets compris dans les patches. Quand vous utilisez le simulateur d'amp., vous obtenez des sons d'amp. de guitare pleins de réalisme pendant le contrôle avec le système audio ou le casque d'écoute.

1. Appuyez sur le bouton **EDIT** pour entrer le mode Edit.

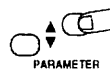


2. Utilisez les boutons **MODULE** pour sélectionner le module **TOTAL**.



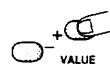
La diode de curseur de module **TOTAL** clignote.

3. Utilisez les boutons **PARAMETER** pour sélectionner **Parameter 4 (sim. d'amp.)**.



Le paramètre 4 (sim. d'amp.) est utilisé pour activer et désactiver le simulateur d'amplificateur et pour sélectionner le mode.

4. Utilisez les boutons **VALUE +/-** pour sélectionner le mode simulateur d'amp. parmi les suivants :



0: Off

La fonction simulateur d'amp. est désactivée.

1: COMBO

Simule le son d'un amp. combo de 100 W.

2: BRIGHT COMBO

Simule le son produit par un amp. brillant de 120W qui accentue la plage des hautes fréquences.

3: STACK

Simule le son produit par des amps. empilés constitués en quatre haut-parleurs.

Si opera el FP01, los sonidos de efecto cambiarán de acuerdo a los parámetros asignados al pedal EXP/VOL por el patch corrientemente seleccionado.



Cuando se conecta el FP01 al 3030, el pedal EXP/VOL no funciona incluso cuando VOL (VOLUME) sea asignado al pedal EXP/VOL.

Uso del simulador de amplificación

El 3030 contiene un simulador de amplificación independiente de los módulos de efecto incluidos en los patches. Si usa el simulador de amplificación, obtendrá sonidos de amplificador de guitarra realistas cuando escucha con los auriculares o con el sistema de audio.

1. Pulse la tecla EDIT para pasar al modo de Edición.



2. Use las teclas MODULE ◀▶ para seleccionar el módulo TOTAL.



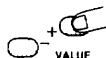
El LED de cursor de módulo TOTAL destella.

3. Use las teclas PARAMETER para seleccionar Parameter 4 (Simulación de amplificación).



Parameter 4 (simulación de amplificación) se usa para activar y desactivar la simulación de amplificación y para seleccionar el modo.

4. Use las teclas VALUE +/- para seleccionar el modo de simulación de amplificación de entre lo siguiente.



0: OFF

La función de simulación de amplificación está desactivada.

1: COMBO

Simula el sonido de un amplificador combinado de 100 W.

2: BRIGHT COMBO

Simula el sonido hecho por un amplificador brillante de 120 W que acentúa la gama alta.



Quando FP01 viene collegato al 3030, il pedale EXP/VOL non è operativo anche quando VOL (VOLUME) è assegnato per il pedale EXP/VOL.

Uso del Simulatore di amplificatore

Il 3030 comprende un simulatore di amplificatore indipendente dei moduli di effetti inclusi nei patch. Usando il simulatore di amplificatore, si ottengono realistici suoni di amplificatore per chitarra in caso di monitoraggio con cuffia o sistema audio.

1. Premere il tasto EDIT per entrare nel Modo Edit.

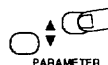


2. Usare i tasti MODULE ◀▶ per selezionare il modulo TOTAL.



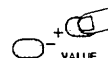
Il LED cursore del modulo TOTAL lampeggia.

3. Usare i tasti PARAMETRO per selezionare Parametro 4 (Amp Sim).



Il Parametro 4 (Amp Sim) viene usato per l'attivazione e la disattivazione del simulatore di amplificatore e per selezionare il modo.

4. Usare i tasti VALUE +/- per selezionare il modo simulatore di amplificatore fra i seguenti.



0: DISATTIVATO

La funzione di simulatore di amplificatore è disattivata.

1: COMBO

Simula il suono di un amplificatore combo da 100 W.

2: BRIGHT COMBO

Simula il suono prodotto da un amplificatore brillante da 120W che accentua la gamma degli alti.

3: STACK

Simula il suono prodotto da amplificatori messi assieme comprendenti quattro altoparlanti.

2: BRIGHT COMBO

Simuliert den Klang eines höhenbetonten 120-W-Verstärkers.

3: STACK

Simuliert den Klang eines Verstärkerturms mit vier Lautsprechern.

5. Drücken Sie die EDIT-Taste, um zur Play-Betriebsart zurückzukehren.



- Der Verstärkersimulator wirkt auf alle Patch-Programme gleich. Die Einstellung bleibt erhalten, auch wenn Sie ein anderes Patch-Programm wählen.
- Wenn Sie das Gerät abschalten, ohne die Einstellung zu speichern, geht die Einstellung beim nächsten Einschalten wieder auf den früheren Wert zurück. Wenn Sie die neue Einstellung beibehalten wollen, wählen Sie ein Patch-Programm aus der USER-Gruppe und speichern Sie es. (Siehe Seite 40.)

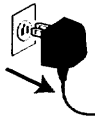
Wiederherstellen der Werks-Voreinstellungen (Initialisieren)

Dies ist eine besondere Funktion, die es erlaubt, alle Patch-Programme in der USER-Gruppe sowie die TOTAL-Parameter auf den Zustand zurückzusetzen, in dem das Gerät ab Werk ausgeliefert wurde.

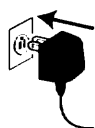


Bitte beachten Sie, daß bei Durchführen dieser Funktion alle von Ihnen in der USER-Gruppe gespeicherten Patch-Programme gelöscht werden.

1. Trennen Sie den Netzstromadapter vom 3030 ab. (Drehen Sie vorher unbedingt die Verstärkerlautstärke auf Minimum.)



2. Halten Sie die STORE-Taste gedrückt und verbinden Sie den Netzstromadapter wieder mit dem 3030, um das Gerät einzuschalten.



5. Appuyez sur le bouton EDIT pour revenir au mode Play.



- Le simulateur d'amp. fonctionne en commun pour tous les patches. Les réglages du simulateur d'amp. restent identiques, même quand les patches sont activés.
- Si vous mettez hors tension sans avoir sauvegardé le réglage actuel, la valeur du réglage précédent sera rappelée à la mise sous tension suivante du 3030. Si vous voulez sauvegarder le réglage actuel, sélectionnez un patch parmi ceux du groupe USER et sauvegardez-le. (Voir page 40).

Pour rappeler les réglages d'usine du 3030 (All initialize)

All initialize est une fonction spéciale qui permet de réinitialiser tous les patches du groupe USER et les valeurs des paramètres TOTAL aux réglages d'usine.



N'oubliez pas que tous les patches sauvegardés sont effacés quand vous réalisez la fonction All Initialize.

1. Coupez l'alimentation du 3030. (Assurez-vous de bien baisser le volume de l'amplificateur au minimum).



2. Tout en maintenant le bouton STORE enfoncé, réinsérez l'adaptateur secteur pour alimenter le 3030.



"AL" clignote sur l'affichage, indiquant que le 3030 est en attente pour l'opération All Initialize.



3: STACK

Simula el sonido hecho por amplificadores apilados consistentes de cuatro altavoces.

5. Pulse la tecla EDIT para volver al modo de Reproducción.



- El simulador de amplificación funciona con todos los patches en común. El ajuste del simulador de amplificación sigue siendo el mismo aunque se cambien los patches.
- Si apaga la alimentación sin almacenar el ajuste actual, el valor del ajuste anterior prevalecerá al encender el 3030 de nuevo. Si desea almacenar el ajuste actual, seleccione un patch de entre los grupos USER y almacénelo (vea la página 41).

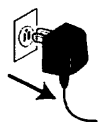
Retorno a los ajustes de fábrica del 3030 (Inicialización total)

All Initialize es una función especial para retornar todos los patches en el grupo USER y los valores de los parámetros TOTAL a sus ajustes de fábrica.

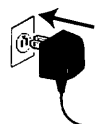


Tenga presente que los patches que haya almacenado se borrarán si ejecuta la función All Initialize.

1. Desenchufe el 3030 (asegúrese de bajar el volumen del amplificador al mínimo).



2. Mientras mantiene la tecla STORE oprimida, reinserte el adaptador de CA para encender el 3030.



"AL" parpadeará en el visualizador, indicando que el 3030 está a la espera de la operación All Initialize.



5. Premere il tasto EDIT per ritornare nel modo Play.



- Il simulatore di amplificatore funziona in modo comune a tutti i patch. L'impostazione del simulatore di amplificatore rimane la stessa anche quando i patch vengono cambiati.
- Se si toglie l'alimentazione di corrente elettrica senza memorizzare l'impostazione corrente, il valore relativo all'impostazione precedente viene richiamato quando si riaccende il 3030. Se si desidera memorizzare l'impostazione corrente, selezionare un patch da uno dei gruppi USER e memorizzarlo. (Vedere a pagina 41.)

Per ritornare alle Impostazioni di Fabbrica del 3030 (Inizializzazione Totale)

L'Inizializzazione Totale è una funzione speciale che serve a riportare alle rispettive impostazioni di fabbrica tutti i patch nel gruppo USER e i valori dei parametri TOTAL.

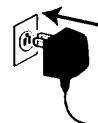


Fare attenzione perché tutti i patch che si sono memorizzati vengono cancellati se si attiva la funzione Inizializzazione Totale.

1. Togliere l'alimentazione di corrente al 3030. (Non mancare di abbassare al minimo il livello del volume dell'amplificatore.)



2. Mantenendo premuto il tasto STORE, reinsertare l'adattatore per c.a. per accendere il 3030.



"AL" lampeggia sul display, ad indicare che il 3030 è pronto per l'operazione di Inizializzazione Totale.



Deutsch

"AL" blinkt auf dem Display, wodurch angezeigt wird, daß der 3030 bereit ist für "All Initialize" (Initialisierung).



3. Drücken Sie die STORE-Taste nochmals.



Die Initialisierung wird durchgeführt und das Gerät schaltet dann auf die Play-Betriebsart. Wenn Sie den Vorgang nicht durchführen wollen, drücken Sie anstelle der STORE-Taste die EDIT-Taste. Der 3030 bricht dann den Vorgang ab und schaltet auf die Play-Betriebsart, ohne die Initialisierung durchzuführen.

Français

3. Appuyez sur la touche STORE à nouveau.



La fonction All Initialize est réalisée et le mode Play est rappelé. Pour annuler la fonction All Initialize, appuyez sur le bouton EDIT. L'opération All Initialize est alors annulée et le mode Play est rappelé.

Español

3. Pulse la tecla STORE de nuevo.



La función All Initialize será ejecutada, y el modo de Reproducción retornará. Para cancelar la función All Initialize, pulse la tecla EDIT. Esto cancela la operación All Initialize y retorna al modo de Reproducción.

Italiano

3. Premere di nuovo il tasto STORE.



La funzione Inizializzazione Totale viene eseguita e il modo Play richiamato. Per cancellare la funzione Inizializzazione Totale, premere il tasto EDIT. Questo cancella l'operazione di Inizializzazione Totale e richiama il modo Play.

EFFEKTYPEN UND PARAMETER

In diesem Abschnitt werden alle Effekttypen und Parameter des 3030 beschrieben. Um Wiederholungen zu vermeiden, sind Parameter, die von mehreren Effekttypen verwendet werden, nur einmal erklärt.

Parameter, die mit ★ markiert sind, können mit dem EXP/VOL-Pedal kontrolliert werden.

Effektmodul 1: COMP (Compressor)

Der Kompressor hält die Lautstärke ohne Verlust an Klangfarbe und Impulsqualität auf einem bestimmten Pegel.

Parameter 1	Sens	1 – 8
Parameter 2	Attack	0 – 5
Parameter 3	Tone	0 – 10
Parameter 4	Mode	1 – 2
Parameter 5	Patch Level	0 – 50

Erklärung

(1) Sens

Bestimmt die Kompressortiefe. Höhere Werte bedeuten einen einheitlicheren Pegel und kompakteren Sound.

(2) Attack

Bestimmt die Verzögerung vom Anspielen der Saite bis zum Einsetzen des Kompressoreffekts. Je kleiner der Wert, desto schneller beginnt der Effekt.

(3) Tone

Kontrolliert den Klangcharakter. Höhere Werte betonen den oberen Frequenzbereich und erzeugen einen hellen Klang, während niedrigere Werte den unteren Frequenzbereich betonen.

(4) Mode

Für den Klang des Kompressormoduls können zwei Arten gewählt werden.

- 1: Normal klingender Kompressor
- 2: Hell klingender Kompressor, mit abgesenktem Baßbereich

(5) Patch-Programm-Pegel

Bestimmt den Ausgangspegel für jedes Patch-Programm. Endgültige Einstellungen für unterschiedliche Pegel der verschiedenen Patch-Programme werden mit diesem Parameter vorgenommen. Der Parameter ist immer aktiv, unabhängig vom Ein/Aus-Status des Kompressormoduls. Wenn die Effektmodule alle ausgeschaltet sind und der Wert auf "40" gesetzt ist, ist der Pegel gleich wie in der Stellung "Bypass".

TYPES D'EFFETS ET PARAMETRES

Cette section explique tous les types d'effets et les paramètres du Zoom Player 3030. Cependant, les paramètres qui sont identiques pour plusieurs types d'effets ne sont expliqués qu'en bref.

Les paramètres dont les noms sont suivis de l'indication ★ peuvent être contrôlés par la pédale EXP/VOL.

Module d'effets 1: COMP (Compresseur)

Le compresseur maintient le volume à un niveau donné sans endommager la sensibilité de tonalité et d'attaque.

Paramètre 1	Sens	1 – 8
Paramètre 2	Attack	0 – 5
Paramètre 3	Tone	0 – 10
Paramètre 4	Mode	1 – 2
Paramètre 5	Patch Level	0 – 50

Explication

(1) Sens

Détermine la profondeur de compresseur. Les valeurs plus élevées donnent un niveau plus uniforme, pour un son compact.

(2) Attack

Détermine le temps nécessaire entre l'attaque du son de la guitare et le moment où la compression commence. Les valeurs plus basses produisent une attaque plus rapide.

(3) Tone

Règle la tonalité. Les valeurs élevées accentuent la gamme haute pour produire des tonalités plus légères et les valeurs basses la gamme basse pour produire des tonalités plus lourdes.

(4) Mode

La tonalité du module de compresseur peut être sélectionnée à partir de deux modes.

- 1: Compresseur à tonalité normale
- 2: Compresseur à tonalité légère, avec coupure de la plage des graves.

(5) Patch Level

Détermine le niveau de sortie du patch. Les réglages finaux pour les différences de volumes de patch se font avec cette fonction. Ce paramètre est toujours en effet, quel que soit le status du module de compresseur. Lorsque les modules d'effets sont tous OFF et que la valeur est "40", le volume est le même qu'avec Bypass.

TIPOS Y PARAMETROS DE EFECTOS

Esta sección explica todos los tipos y parámetros de efectos del Zoom Player 3030. No obstante, los parámetros que son los mismos para otros tipos de efectos serán explicados en breve.

Los nombres de parámetros marcados con ★ pueden ser controlados con el pedal VOL/EXP.

Módulo de Efecto 1: COMP (Compresor)

El compresor mantiene el volumen a un nivel dado sin afectar al sentido de tono y ataque.

Parámetro 1	Sens	1 – 8
Parámetro 2	Attack	0 – 5
Parámetro 3	Tone	0 – 10
Parámetro 4	Mode	1 – 2
Parámetro 5	Patch Level	0 – 50

Explicación:

(1) Sens

Determina la profundidad de compresión. Valores más altos resultan en un nivel más uniforme para fusión sonora.

(2) Attack

Fija el tiempo que pasa desde que la guitarra toca el ataque hasta que se inicia el efecto de compresión. Cuanto más pequeño es el valor, más rápido es el comienzo.

(3) Tone

Ajusta el tono. Los valores más altos acentúan la gama superior para producir tonos brillantes, y los valores más bajos acentúan la gama baja para producir tonos pesados.

(4) Mode

El tono del módulo compresor puede seleccionarse de entre dos modos.

1: Compresión de tono normal

2: Compresión de tono brillante, con la gama baja cortada

(5) Patch Level

Determina el nivel de salida para cada patch. Los ajustes finales de las diferencias en los volúmenes de patch se hacen con esta función. Este parámetro está siempre en efecto, independientemente del estado ON/OFF del módulo compresor. Cuando todos los módulos de efecto están desactivados y el valor es "40", el volumen es el mismo que con Paso.

TIPI DI EFFETTI E PARAMETRI

Questa sezione spiega tutti i tipi di effetti e i parametri dello ZOOM PLAYER 3030. Tuttavia, i parametri uguali in altri tipi di effetti vengono solo spiegati in breve.

I nomi di parametri indicati con ★ possono essere controllati col pedale EXP/VOL.

Modulo Effetto 1: COMP (Compressore)

Il compressore mantiene il volume ad un livello prefissato senza indebolire la sensazione di tono e attacco.

Parametro 1	Sens	1 – 8
Parametro 2	Attack	0 – 5
Parametro 3	Tone	0 – 10
Parametro 4	Mode	1 – 2
Parametro 5	Patch Level	0 – 50

Spiegazione:

(1) Sens

Determina la profondità del compressore. I valori più alti portano a un livello più uniforme, per un suono combinato.

(2) Attack

Fissa il tempo che ci vuole da quando la chitarra suona l'attacco fino a quando l'effetto del compressore ha inizio. Più il valore è piccolo, prima ha inizio.

(3) Tone

Regola il tono. I valori più alti accentuano la gamma superiore per produrre toni brillanti e i valori più bassi accentuano la gamma bassa per produrre toni più gravi.

(4) Mode

La tonalità del modulo compressore può essere selezionata fra due modi.

1: Compressore a tonalità normali

2: Compressore a tonalità brillanti, con la gamma bassa tagliata

(5) Patch Level

Determina il livello di uscita per ciascun patch. Le regolazioni finali delle differenze nei volumi dei patch vengono ottenute con questa funzione. Questo parametro è sempre effettivo, a prescindere dalla condizione attivata/disattivata del modulo compressore.

Quando i moduli di effetti sono tutti disattivati e il valore è "40", il volume è lo stesso che con Bypass.

Effektmodul 2: EQ1/WAH (Equalizer 1/Wah)

Dieses Modul umfaßt einen parametrischen Equalizer für direkte Beeinflussung des Klangcharakters sowie einen Wah-Effekt.

Parameter 1	Type	1 – 3
-------------	------	-------

Erklärung

(1) Type

Bestimmt den Effekttyp. (Der Inhalt der Parameter 2 - 5 hängt vom Effekttyp ab.)

- 1: EQ 1
- 2: PEDAL WAH
- 3: AUTO WAH

1: EQ1 (Parametrischer Equalizer)

Dieser Einbereichs-Equalizer erlaubt Anheben oder Absenken eines frei wählbaren Frequenzbereich, wobei Q (Flankensteilheit) ebenfalls eingestellt werden kann.

Parameter 2	Freq	1 – 4
Parameter 3	Gain	-3 – +3
Parameter 4	Q	1 – 2
Parameter 5	Position	0 – 1

Erklärung

(2) Freq (Frequenz)

Bestimmt die Frequenz der Anhebung/Absenkung.

(3) Gain

Bestimmt den Grad der Anhebung/Absenkung. Je höher der Wert, desto stärker die Anhebung, und je kleiner der Wert, desto stärker die Absenkung.

(4) Q

Bestimmt die Flankensteilheit der Anhebung/Absenkung um die mit Parameter 2 gewählte Mittenfrequenz. Ein Wert von "1" bewirkt eine flachere Kurve und somit einen breiteren Frequenzbereich. Ein Wert von "2" bewirkt eine steilere Kurve, was einen engeren Frequenzbereich bedeutet.

(5) Position

Bestimmt, ob das EQ1-Modul vor oder nach dem Verzerrungsmodul kommt.

- 0: Vor dem Verzerrungsmodul
- 1: Nach dem Verzerrungsmodul

2: PEDAL WAH

Dieser Effekttyp erlaubt Pedalsteuerung der zu betonenden Frequenz, indem nur ein gewisser Frequenzbereich durch ein Bandpaßfilter geleitet wird.

Parameter 2	Freq ★	1 – 10
Parameter 3	DRY-Mix	0 – 5
Parameter 4	Mode	1 – 4
Parameter 5	Position	0 – 1

Module d'effets 2: EQ1/WAH (Egaliseur 1/Wah)

Ce module comprend un égaliseur paramétrique, pour modifier directement la qualité tonale, ainsi qu'un effet wah.

Paramètre 1	Type	1 – 3
-------------	------	-------

Explication

(1) Type

Utilisé pour sélectionner le type d'effet. (Le contenu des paramètres 2 à 5 varie selon le type d'effet).

- 1: EQ 1
- 2: PEDAL WAH
- 3: AUTO WAH

1: EQ1 (Egaliseur paramétrique)

L'égaliseur paramétrique à une bande génère une suralimentation/coupe de la fréquence centrale, qui est réglable librement. Q est également fourni, permettant le traitement sonore direct.

Paramètre 2	Freq	1 – 4
Paramètre 3	Gain	-3 – +3
Paramètre 4	Q	1 – 2
Paramètre 5	Position	0 – 1

Explication

(2) Freq (Fréquence)

Détermine la fréquence de suralimentation/coupe.

(3) Gain

Détermine la grandeur de la suralimentation/coupe. Plus la valeur est grande, plus la suralimentation est forte, plus la valeur est petite, plus la coupe est forte.

(4) Q

Détermine la fréquence fixée au paramètre 2 comme largeur centrale de la bande de fréquence pour la suralimentation/coupe. Pour "1", la suralimentation et la coupe dans les gammes de fréquences à bande large est douce ; pour "2" la suralimentation et la coupe sont réalisées partiellement pour les gammes de fréquences à bande étroite.

page 25

(5) Position

Détermine si EQ1 vient avant ou après le module de distorsion.

- 0: Avant le module de distorsion
- 1: Après le module de distorsion

2: PEDAL WAH

Ce type d'effet offre une commande de la pédale des fréquences accentuées en passant seulement des gammes de sons particulières via un filtre passe-bande.

Paramètre 2	Freq ★	1 – 10
Paramètre 3	DRY-Mix	0 – 5
Paramètre 4	Mode	1 – 4
Paramètre 5	Position	0 – 1

Módulo de Efecto 2: EQ1/WAH (Ecualizador 1/Wah)

Este módulo incluye un ecualizador paramétrico para alterar directamente al calidad tonal, y un efecto de wah.

Parámetro 1	Type	1 – 3
-------------	------	-------

Explicación

(1) Type

Usado para seleccionar el tipo de efecto (el contenido de los Parámetros 2-5 varían de acuerdo al tipo de efecto).

- 1: EQ 1
- 2: PEDAL WAH
- 3: AUTO WAH

1: EQ1 (Parametric Equalizer)

El ecualizador paramétrico de una banda genera refuerzo/recorte de la frecuencia central, que puede fijarse libremente. Se proporciona también Q, habilitando el proceso directo de sonido.

Parámetro 2	Freq	1 – 4
Parámetro 3	Gain	-3 – +3
Parámetro 4	Q	1 – 2
Parámetro 5	Position	0 – 1

Explicación

(2) Freq (Frequency)

Determina la frecuencia de refuerzo/recorte.

(3) Gain

Determina la cantidad de refuerzo/recorte. Cuanto mayor es el valor, más fuerte el refuerzo, y cuanto menor el valor, más fuerte el recorte.

(4) Q

Determina la frecuencia fijada en el Parámetro 2 como el ancho central de la frecuencia de banda a reforzar/recortar. En "1", el refuerzo y recorte en las gamas amplias de frecuencia es uniforme, el refuerzo y el recorte son parcialmente efectuados en las gamas estrechas de frecuencia.

(5) Position

Determina si el EQ1 viene antes o después del módulo de distorsión.

- 0: Antes del módulo de distorsión
- 1: Después del módulo de distorsión

2: PEDAL WAH

Este tipo de efecto proporciona control de pedal de la frecuencia acentuada pasando sólo gamas sonoras particulares a través de un filtro pasabanda.

Parámetro 2	Freq ★	1 – 10
Parámetro 3	DRY-Mix	0 – 5
Parámetro 4	Mode	1 – 4
Parámetro 5	Position	0 – 1

Modulo Effetto 2: EQ1/WAH (Equalizzatore 1/Wah)

Questo modulo comprende un equalizzatore parametrico per modificare direttamente la qualità tonale e un effetto wah.

Parametro 1	Type	1 – 3
-------------	------	-------

Spiegazione

(1) Type

Usato per selezionare il tipo di effetto. (I contenuti dei Parametri 2-5 variano a seconda del tipo di effetto.)

- 1: EQ 1
- 2: PEDAL WAH
- 3: AUTO WAH

1: EQ1 (Parametric Equalizer)

L'equalizzatore parametrico a una banda genera incremento/taglio della frequenza centrale, l'impostazione può essere fatta liberamente. Viene anche fornito Q, consentendo l'elaborazione del suono diretto.

Parametro 2	Freq	1 – 4
Parametro 3	Gain	-3 – +3
Parametro 4	Q	1 – 2
Parametro 5	Position	0 – 1

Spiegazione

(2) Freq (Frequenza)

Determina la frequenza di incremento/taglio.

(3) Gain

Determina l'entità di incremento/taglio. Più il valore è grande, più è forte l'incremento mentre più il valore è piccolo, più è forte il taglio.

(4) Q

Determina la frequenza impostata in Parametro 2 come l'ampiezza centrale della banda di frequenza per incremento/taglio. In caso di "1", l'incremento e il taglio nelle gamme larghe di frequenza è uniforme; in caso di "2", incremento e taglio vengono eseguiti parzialmente relativamente alle gamme strette di frequenza.

(5) Position

Determina se EQ1 viene prima o dopo il modulo di distorsione.

- 0: Prima del modulo di distorsione
- 1: Dopo il modulo di distorsione

2: PEDALE WAH

Questo tipo di effetto assicura il controllo del pedale della frequenza enfatizzata facendo passare solo gamme di suono particolari per mezzo di un filtro passa banda.

Parametro 2	Freq ★	1 – 10
Parametro 3	DRY-Mix	0 – 5
Parametro 4	Mode	1 – 4
Parametro 5	Position	0 – 1

Erklärung

(2) Freq (Frequenz)

Bestimmt die Frequenz, wenn die Pedalsteuerung nicht verwandt wird.

(3) DRY-Mix

Mischt den Effektklang mit dem Direktklang. Wenn der Wert 0 ist, ist nur der Effektklang zu hören.

(4) Mode

Erlaubt die Wahl unter vier Frequenzkurven für die Pedalwirkung.

- 1: Vintage Wah Wilder Wah-Effekt im alten Stil
- 2: Mild Wah Gedämpfter Wah-Effekt
- 3: Lower Wah Solider Baß-Wah-Effekt
- 4: Resonant Wah Stark ausgeprägter Wah-Effekt

(5) Position

Bestimmt, ob das Pedal-Wah-Modul vor oder nach dem Verzerrungsmodul kommt.

- 0: Vor dem Verzerrungsmodul
- 1: Nach dem Verzerrungsmodul

3: AUTO WAH

Dieser Auto-Wah-Effekt erlaubt das Anheben und Absenken der betonten Frequenz in Abhängigkeit von der Intensität des Eingangssignals.

Parameter 2	Sens ★	1 – 10
Parameter 3	DRY-Mix	0 – 5
Parameter 4	Mode	1 – 4
Parameter 5	Position	0 – 1

Erklärung

(2) Sens

Bestimmt die Empfindlichkeit des Wah-Effekts für das Eingangssignal.

(3) DRY-Mix

Mischt den Effektklang mit dem Direktklang. Wenn der Wert 0 ist, ist nur der Effektklang zu hören.

(4) Mode

Erlaubt die Wahl unter vier Variationsarten sowie der Richtung, in der die Frequenz sich ändert.

- 1: Sharp UP Mittenfrequenz wird beim Anschlagen erhöht und mit einem scharfen Wah-Effekt versehen.
- 2: Fat UP Mittenfrequenz wird beim Anschlagen erhöht und mit einem satten Wah-Effekt versehen.
- 3: Warm Down Mittenfrequenz wird beim Anschlagen verringert und mit einem warmen Wah-Effekt versehen.
- 4: Solid Down Mittenfrequenz wird beim Anschlagen verringert und mit einem soliden Wah-Effekt versehen.

(5) Position

Bestimmt, ob der Auto-Wah-Effekt vor oder nach dem Verzerrungsmodul kommt.

- 0: Vor dem Verzerrungsmodul
- 1: Nach dem Verzerrungsmodul

Explication

(2) Freq (Fréquence)

Détermine la fréquence quand la commande par pédale n'est pas utilisée.

(3) DRY-Mix

Mixe le son d'un effet avec le son direct. Quand la valeur est 0, seul le son de l'effet est produit.

(4) Mode

Permet une sélection parmi 4 sortes de types de courbes de mouvements de fréquences pour le mouvement de pédale.

- 1: Vintage Wah Wah de style vintage, sauvage
- 2: Mild Wah Wah avec une réverbération légère
- 3: Lower Wah Wah de gamme basse généreux
- 4: Resonant Wah Wah très distinctif

(5) Position

Détermine si le wah de pédale vient avant ou après le module de distorsion.

- 0: Avant le module de distorsion
- 1: Après le module de distorsion

3: AUTO WAH

C'est un effet Auto wah pour augmenter et abaisser la fréquence amplifiée selon la force du son d'entrée.

Paramètre 2	Sens ★	1 – 10
Paramètre 3	DRY-Mix	0 – 5
Paramètre 4	Mode	1 – 4
Paramètre 5	Position	0 – 1

Explication

(2) Sens

Détermine la sensibilité de l'effet wah pour le son d'entrée.

(3) DRY-Mix

page 26
Mixe le son d'un effet avec le son direct. Quand la valeur est 0, seul le son de l'effet est produit.

(4) Mode

Permet une sélection parmi 4 types de variations dans la direction du son de base et la direction dans laquelle la fréquence se déplace.

- 1: Sharp UP La fréquence centrale s'élève pendant le pincement, pour produire un wah perçant.
- 2: Fat UP La fréquence centrale s'élève pendant le pincement, pour produire un wah épais.
- 3: Warm Down La fréquence centrale s'abaisse pendant le pincement, pour produire un wah chaud.
- 4: Solid Down La fréquence centrale s'abaisse pendant le pincement, pour produire un wah solide.

(5) Position

Détermine si l'Auto Wah vient avant ou après le module de distorsion.

- 0: Avant le module de distorsion
- 1: Après le module de distorsion

Explicación**(2) Freq (Frequency)**

Determina la frecuencia cuando no se usa el pedal de control.

(3) DRY-Mix

Mezcla un sonido de efecto con el sonido directo. Cuando el valor es 0, sólo se produce el sonido de efecto.

(4) Mode

Permite la selección de entre cuatro tipos de curvas de movimiento de frecuencia para el movimiento del pedal.

- 1: Vintage Wah Wah de excelente estilo, fuerte
- 2: Mild Wah Wah con reverberación suave
- 3: Lower Wah Generoso wah de gama baja
- 4: Resonant Wah Wah altamente distintivo

(5) Position

Determina si el wah de pedal viene antes o después del módulo de distorsión.

- 0: Antes del módulo de distorsión
- 1: Después del módulo de distorsión

3: AUTO WAH

Es un Auto Wah para elevar y bajar la frecuencia acentuada de acuerdo a la fuerza sonora de entrada.

Parámetro 2	Sens ★	1 – 10
Parámetro 3	DRY-Mix	0 – 5
Parámetro 4	Mode	1 – 4
Parámetro 5	Position	0 – 1

Explicación**(2) Sens**

Determina la sensibilidad del efecto wah en el sonido de entrada

(3) DRY-Mix

Mezcla un efecto sonoro con el sonido directo. Cuando el valor es 0, sólo se produce el sonido de efecto.

(4) Mode

Permite seleccionar entre cuatro tipos de variaciones en la dirección del sonido básico y la dirección en la que se mueve la frecuencia.

- 1: Sharp UP La frecuencia central sube durante la captación consiguiendo un wah agudo.
- 2: Fat UP La frecuencia central sube durante la captación consiguiendo un wah grueso.
- 3: Warm down La frecuencia central sube durante la captación consiguiendo un wah cálido.
- 4: Sold Down La frecuencia central sube durante la captación consiguiendo un wah sólido.

(5) Position

Determina si el Auto Wah viene antes o después del módulo de distorsión.

- 0: Antes del módulo de distorsión
- 1: Después del módulo de distorsión

Spiegazione**(2) Freq (Frequenza)**

Determina la frequenza quando il controllo del pedale non viene usato.

(3) DRY-Mix

Provvede al missaggio di un suono di effetto con il suono diretto. Quando il valore è 0, viene prodotto solo il suono di effetto.

(4) Mode

Permette la selezione fra quattro tipi di curve di spostamento della frequenza relativamente a movimento pedale.

- 1: Wah Vintage Wah di stile ardente, vintage
- 2: Wah Dolce Wah con dolce riverbero
- 3: Wah Minore Wah generoso di gamma bassa
- 4: Wah Risonante Wah molto caratteristico

(5) Position

Determina se il wah a pedale viene prima o dopo il modulo di distorsione.

- 0: Prima del modulo di distorsione
- 1: Dopo il modulo di distorsione

3: AUTO WAH

Questo è un Auto Wah per aumentare e ridurre la frequenza enfatizzata a seconda dell'intensità del suono di ingresso.

Parametro 2	Sens ★	1 – 10
Parametro 3	DRY-Mix	0 – 5
Parametro 4	Mode	1 – 4
Parametro 5	Position	0 – 1

Spiegazione**(2) Sens**

Determina la sensibilità dell'effetto wah relativamente al suono di ingresso.

(3) DRY-Mix

Provvede al missaggio di un suono di effetto con il suono diretto. Quando il valore è 0, viene prodotto solo il suono di effetto.

(4) Mode

Permette la selezione fra quattro tipi di variazioni nella direzione del suono di base e nella direzione in cui la frequenza si sta spostando.

- 1: Sharp UP La frequenza centrale aumenta durante il suono di una corda, per uno wah in diesis.
- 2: Fat UP La frequenza centrale aumenta durante il suono di una corda, per un fat wah.
- 3: Warm Down La frequenza centrale diminuisce durante il suono di una corda, per un caldo wah.
- 4: Sold Down Frequenza centrale diminuisce durante il suono di una corda, per un solido wah.

(5) Position

Determina se l'Auto Wah viene prima o dopo il modulo di distorsione.

- 0: Prima del modulo di distorsione
- 1: Dopo il modulo di distorsione

Effektmodul 3: DIST (Distortion)

Dieser Effekt bietet eine breite Palette von Verzerrungseffekten, einschließlich der natürlich klingenden Verzerrung eines Röhrenverstärkers und harter Verzerrung. Außerdem enthält dieses Effektmodul die Parameter zur Einstellung der ZNR-Rauschunterdrückung.

Parameter 1	Type	1 – 8
-------------	------	-------

Erklärung

(1) Type

Die folgenden Verzerrungstypen können gewählt werden.

- 1: OD1
- 2: OD2
- 3: DIST1
- 4: DIST2
- 5: BLUES OD
- 6: FUZZ
- 7: LEAD
- 8: METAL

1: OD1 (Overdrive 1)

Der Overdrive-Effekt produziert natürliche, warme Verzerrungen wie bei einem Röhrenverstärker.

Parameter 2	Gain ★	1 – 16
Parameter 3	Tone	0 – 10
Parameter 4	Level	1 – 8
Parameter 5	ZNR	0 – 5

Erklärung

(2) Gain

Bestimmt die Intensität der Verzerrung. Höhere Werte geben stärkere Verzerrungen.

(3) Tone

Kontrolliert den Klangcharakter. Höhere Werte betonen den oberen Frequenzbereich für helleren Klang, und niedrigere Werte den unteren Frequenzbereich für schwereren Klang.

(4) Level

Kontrolliert den Ausgangspegel des Moduls.

(5) ZNR (Zoom Noise Reduction)

Bestimmt den Einsatzpunkt für die Zoom Noise Reduction (ZNR), die Rauschen unterdrückt, wenn kein Eingangssignal vorliegt. Der Wert sollte so hoch wie möglich eingestellt werden, ohne daß es zu einer unnatürlichen Absenkung des Instrumentenpegels kommt. ZNR kann auch bei ausgeschaltetem DIST-Effektmodul verwendet werden.



ZNR muß für die jeweils benutzte Gitarre optimiert werden.

Module d'effets 3: DIST (Distorsion)

Cet effet offre une palette variée de sons de distorsion, y compris la distorsion naturelle d'un ampli à lampe et une distorsion dure. De plus, cette rangée de modules d'effets renferme les paramètres pour le réglage de la réduction de bruit (ZNR).

Paramètre 1	Type	1 – 8
-------------	------	-------

Explication

(1) Type

La distorsion peut être sélectionnée parmi les types listés ci-dessous.

- 1: OD1
- 2: OD2
- 3: DIST1
- 4: DIST2
- 5: BLUES OD
- 6: FUZZ
- 7: LEAD
- 8: METAL

1: OD1 (Overdrive 1)

Ce son overdrive produit une distorsion chaude, naturelle, identique à celle obtenue avec un amplificateur à lampe.

Paramètre 2	Gain ★	1 – 16
Paramètre 3	Tone	0 – 10
Paramètre 4	Level	1 – 8
Paramètre 5	ZNR	0 – 5

Explication

(2) Gain

Détermine la force de la distorsion. Les valeurs plus élevées conduisent à une distorsion plus forte.

(3) Tone

Règle la tonalité. Les valeurs les plus grandes accentuent la gamme haute pour une tonalité plus légère, tandis que les valeurs plus petites accentuent la gamme basse pour une tonalité plus lourde.

(4) Level

Règle le niveau de sortie du module.

(5) ZNR (Réduction de bruit ZOOM)

Détermine le point pour produire l'effet de réduction de bruit Zoom qui réduit le bruit durant l'absence d'entrée. L'approche recommandée consiste à fixer la valeur aussi haut que possible sans produire de coupure anormale au son de l'instrument. Le ZNR peut être utilisé même quand le module d'effets DIST est désactivé.



Réinitialisez le ZNR pour la guitare à utiliser.

Módulo de Efecto 3: DIST (Distorsión)

Este efecto produce una paleta variada de sonido de distorsión, incluida distorsión natural de amplificación de tubos y distorsión dura. Además, esta serie de módulos de efectos contiene parámetros para ajustar la reducción de ruido (ZNR).

Parámetro 1	Type	1 – 8
-------------	------	-------

Explicación

(1) Tipo

La distorsión puede seleccionarse de entre los tipos que se listan debajo.

- 1: OD1
- 2: OD2
- 3: DIST1
- 4: DIST2
- 5: BLUES OD
- 6: FUZZ
- 7: LEAD
- 8: METAL

1: OD1 (Overdrive 1)

El sonido de Overdrive produce distorsión cálida y natural como la que se obtiene con un amplificador de tubos.

Parámetro 2	Gain ★	1 – 16
Parámetro 3	Tone	0 – 10
Parámetro 4	Level	1 – 8
Parámetro 5	ZNR	0 – 5

Explicación

(2) Gain

Determina la fuerza de la distorsión. Cuanto más altos son los valores, más fuerte es la distorsión.

(3) Tone

Ajusta el tono. Los valores más altos acentúan la gama alta proporcionando un tono más brillante, y los valores más bajos acentúan la gama baja proporcionando un tono más pesado.

(4) Level

Ajusta el nivel de salida del módulo.

(5) ZNR (Reducción de Ruido de Zoom)

Determina el punto de producción del efecto de Reducción de Ruido Zoom que reduce el ruido durante no entrada. Lo mejor es fijar el valor lo más alto posible sin producir ningún recorte no natural del sonido del instrumento. ZNR puede usarse incluso cuando el módulo de efecto DIST está desactivado.



Reponga el ZNR para la guitarra que vaya a usar.

Modulo Effetto 3: DIST (Distorsione)

Questo effetto fornisce una palette di grande varietà dei suoni di distorsione, comprendendo distorsione naturale di un amplificatore a tubo a vuoto e distorsione brusca. Inoltre, questa fila di moduli di effetti comprende parametri per l'impostazione della riduzione del rumore (ZNR).

Parametro 1	Type	1 – 8
-------------	------	-------

Spiegazione

(1) Type

La distorsione può essere selezionata fra i tipi elencati sotto.

- 1: OD1
- 2: OD2
- 3: DIST1
- 4: DIST2
- 5: BLUES OD
- 6: FUZZ
- 7: LEAD
- 8: METAL

1: OD1 (Overdrive 1)

Il suono overdrive produce una distorsione calda, naturale quale quella che si ottiene con un amplificatore a tubo a vuoto.

Parametro 2	Gain ★	1 – 16
Parametro 3	Tone	0 – 10
Parametro 4	Level	1 – 8
Parametro 5	ZNR	0 – 5

Spiegazione

(2) Gain

Determina l'intensità della distorsione. I valori più alti producono una distorsione più intensa.

(3) Tone

Regola il tono. I valori più alti accentuano la gamma superiore per un tono più brillante e i valori più bassi accentuano la gamma bassa per un tono più greve.

(4) Level

Regola il livello di uscita del modulo.

(5) ZNR (Riduzione del Rumore Zoom)

Determina il punto per la produzione dell'effetto di Riduzione del Rumore Zoom il quale riduce il rumore in assenza di ingresso. L'approccio raccomandato è di impostare il valore più alto possibile senza produrre un taglio innaturale del suono dello strumento. ZNR può essere usato anche quando il modulo di effetto DIST è disattivato.



Ripristinare ZNR per la chitarra che si va ad usare.

Deutsch

2: OD2 (Overdrive 2)

Bewirkt vollen Overdrive-Klang, wie er für Röhrenverstärker typisch ist.

3: DIST1 (Distortion 1)

Gibt einen wuchtigen Verzerrungseffekt, der im Baßbereich besonders ausgeprägt ist.

4: DIST2 (Distortion 2)

Bewirkt harte Verzerrungen, wie sie entstehen, wenn ein großer Verstärker bei vollem Pegel gefahren wird.

5: BLUES OD (Blues Overdrive)

Gibt einen Overdrive-Sound im rauen Blues-Stil.

6: FUZZ

Gibt einen verwischten, rauen Fuzz-Sound.

7: LEAD

Gibt einen Verzerrungseffekt mit kurzer Hallkurve, was sich für Lead-Gitarre besonders gut eignet.

8: METAL

Gibt einen für Heavy Metal geeigneten modulierten Verzerrungsklang, der das obere und untere Ende des Frequenzspektrums betont.

Effektmodul 4: EQ2 (Equalizer 2)

Dieser Equalizer erlaubt separate Klangbeeinflussung in den vier Bereichen Super-High (Präsenz), Höhen, Mitten und Bässe.

Parameter 1	Presence	-5 - 0 - -5
Parameter 2	Treble	-5 - 0 - -5
Parameter 3	Mid	-5 - 0 - -5
Parameter 4	Bass	-5 - 0 - -5
Parameter 5	Level	1 - 8

Erklärung

(1) Presence

Bewirkt Anhebung/Absenkung im extremen Hochtonbereich (um 8 kHz).

(2) Treble

Bewirkt Anhebung/Absenkung im Höhenbereich (um 3,125 kHz).

(3) Mid (Middle)

Bewirkt Anhebung/Absenkung im mittleren Frequenzbereich (um 800 Hz).

(4) Bass

Bewirkt Anhebung/Absenkung im Baßbereich (um 125 Hz).

Français

2: OD2 (Overdrive 2)

Donne le son acide entier, unique d'un amplificateur à lampe.

3: DIST1 (Distorsion 1)

Donne un son de distorsion lourde se centrant sur la gamme basse.

4: DIST2 (Distorsion 2)

Donne un son de distorsion dure similaire à la saturation plein niveau d'un grand amplificateur.

5: BLUES OD (Blues Overdrive)

Donne un son blues overdrive.

6: FUZZ

Donne un son manquant de netteté, grossier, cassé

7: LEAD

Donne un son de distorsion avec décroissance brève de l'écho qui convient pour la guitare principale.

8: METAL

Donne un son de distorsion modulée appuyant sur les extrémités supérieure et inférieure du spectre de fréquences, qui convient pour le Heavy Metal.

Module d'effets 4: EQ2 (Egaliseur 2)

Cet égaliseur est utilisé pour une compensation tonale qui exécute une suralimentation/coupeure séparément pour chacune des quatre bandes pour les hyperfréquences (présence), fréquences élevées, fréquences moyennes et basses fréquences.

Paramètre 1	Presence	-5 - 0 - -5
Paramètre 2	Treble	-5 - 0 - -5
Paramètre 3	Mid	-5 - 0 - -5
Paramètre 4	Bass	-5 - 0 - -5
Paramètre 5	Level	1 - 8

Explication

(1) Presence

Exécute la suralimentation/coupeure de la plage des hyperfréquences (autour de 8 kHz).

(2) Treble

Exécute la suralimentation/coupeure de la plage des fréquences élevées (autour de 3,125 kHz).

(3) Mid (Moyenne)

Exécute la suralimentation/coupeure de la plage des fréquences moyennes (autour de 800 Hz).

Español

2:OD2 (Overdrive 2)

Dota al amplificador de tubos de un sonido único de Overdrive completo.

3: DIST1 (Distorsión 1)

Produce fuerte sonido de distorsión centrado en la gama baja.

4: DIST2 (Distorsión 1)

Produce fuerte sonido de distorsión similar a llevar un gran amplificador a todo nivel.

5: BLUES OD (Blues Overdrive)

Dota al sonido Overdrive de sonido crudo.

6: FUZZ

Produce sonido borroso fracturado.

7: LEAD

Dota al sonido de distorsión con debilitamiento de eco corto que es adecuado para la guitarra principal.

8: METAL

Proporciona una distorsión modulada que acentúa los límites superior e inferior del espectro de frecuencias, adecuado para heavy metal.

Módulo de Efecto 4: EQ2 (Ecualizador 2)

Este ecualizador se usa en la compensación tonal que implementa refuerzo/recorte por separado para cada una de las cuatro bandas, superalta (presencia), aguda, media y baja.

Parámetro 1	Presence	-5 - 0 - -5
Parámetro 2	Treble	-5 - 0 - -5
Parámetro 3	Mid	-5 - 0 - -5
Parámetro 4	Bass	-5 - 0 - -5
Parámetro 5	Level	1 - 8

Explicación

(1) Presence

Efectúa refuerzo/recorte para la gama superalta de frecuencia (unos 8 kHz).

(2) Treble

Efectúa refuerzo/recorte para la gama aguda de frecuencia (unos 3,125 kHz).

(3) Mid

Efectúa refuerzo/recorte para la gama media de frecuencia (unos 800 Hz).

(4) Bass

Efectúa refuerzo/recorte para la gama baja de frecuencia

Italiano

2: OD2 (Overdrive 2)

Assicura il suono overdrive pieno, unico dell'amplificatore a tubo a vuoto.

3: DIST1 (Distorsione 1)

Assicura un suono di distorsione greve imperniato sulla gamma bassa.

4: DIST2 (Distorsione 2)

Assicura un suono di distorsione duro simile a quando si porta un potente amplificatore a livello massimo.

5: BLUES OD (Blues Overdrive)

Questo dà all'Overdrive un suono vergine.

6: FUZZ

Assicura un suono rotto, sporco e confuso.

7: LEAD

Assicura un suono di distorsione con un dissolvimento a eco breve adatto alla chitarra guida.

8: METAL

Assicura un suono di distorsione modulato che sottolinea le parti estreme superiori e inferiori della gamma completa delle frequenze, adatto per 'heavy metal'.

Modulo Effetto 4: EQ2 (Equalizzatore 2)

Questo equalizzatore viene usato per la compensazione tonale che attua separatamente incremento/taglio per ciascuna delle quattro bande, super-alte (presenza), toni acuti, toni medi e toni bassi.

Parametro 1	Presence	-5 - 0 - -5
Parametro 2	Treble	-5 - 0 - -5
Parametro 3	Mid	-5 - 0 - -5
Parametro 4	Bass	-5 - 0 - -5
Parametro 5	Level	1 - 8

Spiegazione

(1) Presence

Attua incremento/taglio per la gamma di frequenze super-alte (attorno a 8 kHz).

(2) Treble

Attua incremento/taglio per la gamma di frequenze dei toni acuti (attorno a 3,125 kHz).

(3) Mid (Medie)

Attua incremento/taglio per la gamma di frequenze dei toni medi (attorno a 800 Hz).

(4) Bass

Attua incremento/taglio per la gamma di frequenze dei

(5) Level

Kontrolliert den Gesamt-Ausgangspegel des Moduls.



Der "Level"-Parameter dient dazu, die durch Anhebung oder Absenkung hervorgerufenen Pegeländerungen auszugleichen. Wenn Presence, Treble, Mid und Bass alle auf Mitte ("0") gesetzt sind, ist die "Level"-Einstellung "5" und die Lautstärke ist gleich wie wenn der EQ-Effekt abgeschaltet ist.



Wenn der "Level"-Parameter zu hoch eingestellt ist, kann es zu Verzerrungen durch Schaltungsüberlastung kommen. Stellen Sie den Parameter auf einen geeigneten Wert für das jeweilige Eingangssignal.

Effektmodul 5: EFF1 (Effect 1)

Dieses Effektmodul umfaßt neun Effekttypen, welche Klangcharakter und Tonhöhe sequentiell verändern können.

Parameter 1	Type	1 – 9
-------------	------	-------

Erklärung

(1) Type

Bestimmt den Effekttyp. (Der Inhalt der Parameter 2 - 5 hängt vom Effekttyp ab.)

- 1: PEDAL PITCH
- 2: PITCH SHIFT
- 3: FLANGER
- 4: PHASE
- 5: CHORUS
- 6: SLOW ATTACK
- 7: STEP
- 8: TREMOLO
- 9: METALLIC

1: PEDAL PITCH

Dieser Effekt erlaubt eine Änderung der Tonhöhe in Echtzeit mit dem eingebauten Pedal. Durch Wahl des "Mode"-Parameters kann der Bereich der Verschiebung bestimmt werden.

Parameter 5	Mode (Pitch ★)	1 – 16
-------------	-------------------	--------

Erklärung

(5) Mode

Bestimmt den Tonhöhenbereich, der vom Pedal beeinflusst wird. Insgesamt sind 16 verschiedene "Mode"-Einstellungen vorhanden.



Die möglichen Modus-Einstellungen und die davon beeinflussten Tonhöhenbereiche sind unten aufgeführt. Am besten probieren Sie die Einstellungen einfach aus, um einen Eindruck von der Wirkung zu gewinnen.
1 Cent ist 1/100 eines chromatischen Intervalls. "Oct" steht für Oktave, und "DRY" bedeutet den Klanganteil mit der ursprünglichen Tonhöhe.

(4) Bass

Exécute la suralimentation/coupage de la plage des fréquences basses (autour de 125 Hz).

(5) Level

Règle le niveau de sortie général du module.



Le paramètre de niveau est utilisé pour compenser le volume général qui a été modifié par suralimentation ou coupage. Quand Presence, Treble, Mid et Bass sont tous plats ("0"), Level devient "5" et le volume est le même que lorsque EQ est désactivé.



Si Level est augmenté, une distorsion interne peut se produire. Réglez le niveau pour adapter l'entrée.

Module d'effets 5: EFF1 (Effet 1)

Ce module d'effets comprend neuf types d'effets qui peuvent modifier la qualité et la hauteur tonales.

Paramètre 1	Type	1 – 9
-------------	------	-------

Explication

(1) Type

Détermine le type d'effet. (Le contenu des paramètres 2 à 5 varie selon le type d'effet).

- 1: PEDAL PITCH
- 2: PITCH SHIFT
- 3: FLANGER
- 4: PHASE
- 5: CHORUS
- 6: SLOW ATTACK
- 7: STEP
- 8: TREMOLO
- 9: METALLIC

1: PEDAL PITCH

C'est un transposeur qui modifie la hauteur en temps réel quand la pédale intégrée est actionnée. En sélectionnant un des modes qui a été préparé à l'avance, la plage de changements se règle facilement.

Paramètre 5	Mode (Pitch ★)	1 – 16
-------------	-------------------	--------

Explication

(5) Mode

Détermine la plage de hauteur tonale affectée par la pédale. En tout, 16 types de modes sont disponibles.



Les types de modes et les plages de hauteur tonale qui peuvent être modifiés sont les suivants. Il est préférable de les essayer réellement. Un cent représente le centième d'un demi-ton, oct signifie octave et DRY indique que le son original est compris.

(5) Nivel

Ajusta el nivel de salida total del módulo.



El parámetro Level se usa para compensar el volumen total que se ha alterado mediante refuerzo o recorte. Cuando Presence, Treble, Mid y Bass son todos planos ("0"), Level será "5" y el volumen es el mismo que cuando el EQ está desactivado.



Si se eleva Level a alto, puede producirse distorsión interna. Ajuste Level a la entrada.

Módulo de Efecto 5: EFF1 (Efecto 1)

Este módulo de efecto incluye nueve tipos de efectos que pueden cambiar secuencialmente la calidad tonal y el tono.

Parámetro 1	Type	1 – 9
-------------	------	-------

Explicación**(1) Tipo**

Determina el tipo de efecto (el contenido de Parámetros 2-5 difieren según el tipo de efecto seleccionado).

- 1: PEDAL PITCH
- 2: PITCH SHIFT
- 3: FLANGER
- 4: PHASE
- 5: CHORUS
- 6: SLOW ATTACK
- 7: STEP
- 8: TREMOLO
- 9: METALLIC

1: PEDAL PITCH

Es un cambiador de tono que cambia el tono en tiempo real cuando se opera el pedal incorporado. Seleccionando uno de los modos que se han preparado por adelantado, puede ajustarse fácilmente la gama del cambio.

Parámetro 5	Mode	1 – 16
	(Pitch ★)	

Explicación**(5) Modo**

Determina la gama del tono que afecta el pedal. En total se dispone de 16 tipos de modos.



Los tipos de modos y las gamas de tono que pueden cambiarse como se expone a continuación. Es mejor que los pruebe. Una centésima significa un intervalo igual a 1/100 de un semitono, 'oct' significa octava, y DRY significa que se incluye el sonido original.

toni bassi (attorno a 125 Hz).

(5) Level

Regola il livello di uscita globale del modulo.



Il parametro Level viene usato per la compensazione del volume globale che è stato modificato con incremento o taglio. Quando Presence, Treble, Mid e Bass sono tutti piatti ("0"), Level diventa "5" e il volume è lo stesso di quando EQ è disattivato.



Se Level viene aumentato troppo, può verificarsi distorsione interna. Regolare Level in funzione dell'ingresso.

Modulo Effetto 5: EFF1 (Effetto 1)

Questo modulo di effetto comprende nove tipi di effetti capaci di cambiare in sequenza qualità tonale e tono.

Parametro 1	Type	1 – 9
-------------	------	-------

Spiegazione**(1) Type**

Determina il tipo di effetto. (I contenuti di Parametri 2-5 differiscono a seconda del tipo di effetto selezionato.)

- 1: PEDAL PITCH
- 2: PITCH SHIFT
- 3: FLANGER
- 4: PHASE
- 5: CHORUS
- 6: SLOW ATTACK
- 7: STEP
- 8: TREMOLO
- 9: METALLIC

1: PEDAL PITCH

Questo è un dispositivo di cambio di tono che cambia il tono in tempo reale quando viene operato il pedale incorporato. Mediante selezione di uno dei modi preparati in anticipo, la gamma del cambiamento può essere facilmente impostata.

Parametro 5	Mode	1 – 16
	(Pitch ★)	

Spiegazione**(5) Mode**

Determina la gamma del tono che il pedale influenza. In tutto, sono disponibili 16 tipi di modi.



I tipi di modi e le gamme del tono che si possono cambiare vengono riportate di seguito. La cosa migliore è provarli praticamente. Un 'cent' significa un centesimo di un semitono, 'oct' significa ottava e DRY significa che il suono originale è incluso.

PEDAL PITCH Modus-Einstellungen und Tönhöhenverschiebungs-Bereiche

Modus	Pedal oben 	Pedal unten 
1: Dirty bend (Dirty BEND)	-100 cent	DRY
2: Harmonized choking (Harm Chokin')	-200 cent+DRY	-10 cent+DRY
3: Detune (Detune)	Doubling	+50 cent+DRY
4: Bend down (0 → ↓ 2nd)	0 cent	-200 cent
5: Bend up (0 → ↑ 1oct)	0 cent	+1 oct
6: Arm down 1 (0 → ↓ 1oct)	0 cent	-1 oct
7: Arm down 2 (0 → ↓ 2oct)	0 cent	-2 oct
8: Infinity bend down (0 → ↓ ∞)	0 cent	- ∞
9: Minor/major (↑ b3rd → ↑ 3rd)	+300 cent+DRY	+400 cent+DRY
10: Octave harmony (↓ 1oct → ↑ 1oct)	-1 oct+DRY	+1oct+DRY
11: Perfect 5th/perfect 4th (↓ 5th → ↑ 4th)	-700 cent+DRY	+500 cent+DRY
12: 5th/6th (↑ 5th → ↑ 6th)	+700 cent+DRY	+900 cent+DRY
13: 4-octave shift	-2 oct	+2 oct
14: Manual flanger (HI-BAND)	+1 oct+DRY	+2 oct+DRY
15: Cross fade (X-fade)	- ∞+DRY	+1 oct
16: Stop (Scratch)	+1 oct+DRY	- ∞



Der Effekt mit dem Pedalstatus wie oben gezeigt ist gleich wie mit dem Pedal-Modus 1.

2: PITCH SHIFT

Dieser Effekt bewirkt Verschiebung der Tonhöhe des Effektklangs innerhalb eines Bereichs von vier Oktaven.

Parameter 2	Pitch	0 – 24
Parameter 3	Pitch-fine	-5 – + 5
Parameter 4	Shift	dn, UP
Parameter 5	Balance ★	0 – 10

Erklärung

(2) Pitch

Bestimmt das Ausmaß der Tonhöhenverschiebung in Halbtonschritten. Der Einstellbereich umfaßt zwei Oktaven. Parameter 4 dient dazu, die Richtung der Verschiebung (nach oben oder unten) festzulegen.

(3) Pitch-fine

Dient zur Feinabstimmung der mit Parameter 2 (PITCH) bestimmten Tonhöhenverschiebung.

(4) Shift

Bestimmt die Richtung, in der die Tonhöhe verschoben wird.

dn: Nach unten
UP: Nach oben

Mode PEDAL PITCH et plages de transposition de hauteur

Modus	Pédale relevée 	Pédale enfoncée 
1: Molette de variation Dirty (Dirty BEND)	-100 cent	DRY
2: Assourdissement harmonisé (Harm Chokin')	-200 cent+DRY	-10 cent+DRY
3: Désaccordage (Detune)	Doubling	+50 cent+DRY
4: Molette de variation décroissante (0 → ↓ 2nd)	0 cent	-200 cent
5: Molette de variation croissante (0 → ↑ 2nd)	0 cent	+1 oct
6: Bras décroissant (0 → ↓ 1oct)	0 cent	-1 oct
7: Bras décroissant (0 → ↓ 2oct)	0 cent	-2 oct
8: Molette de variation décroissante à l'infini (0 → ↓ ∞)	0 cent	- ∞
9: Mineure/majeure (↑ b3rd → ↑ 3rd)	+300 cent+DRY	+400 cent+DRY
10: Harmonie d'octave (↓ 1oct → ↑ 1oct)	-1 oct+DRY	+1oct+DRY
11: 5te juste/4te juste (↓ 5th → ↑ 4th)	-700 cent+DRY	+500 cent+DRY
12: 5te/6te (↑ 5th → ↑ 6th)	+700 cent+DRY	+900 cent+DRY
13: Transpo 4 octaves	-2 oct	+2 oct
14: Flanger manuel (HI-BAND)	+1 oct+DRY	+2 oct+DRY
15: Fondu euchaîné (X-fade)	- ∞+DRY	+1 oct
16: Stop (Scratch)	+1 oct+DRY	- ∞



L'effet de la pédale ci-dessus est le même que lorsque le mode Pédale est 1.

2: PITCH SHIFT

Cet effet permet de transposer la hauteur tonale de l'effet dans une gamme de quatre octaves.

Paramètre 2	Pitch	0 – 24
Paramètre 3	Pitch-fine	-5 – + 5
Paramètre 4	Shift	dn, UP
Paramètre 5	Balance ★	0 – 10

Explication

(2) Pitch

Détermine l'étendue de la transposition de hauteur tonale en unités d'un demi-ton. Il sert à fixer l'étendue du changement que vous voulez faire avec la transposition dans une gamme de deux octaves. Le paramètre 4 est utilisé pour régler la transposition vers le haut ou le bas.

(3) Pitch-fine

Accorde finement l'étendue de la transposition déterminée avec le paramètre 2 (PITCH).

(4) Shift

Détermine dans quelle direction la hauteur tonale est transposée.

dn: La hauteur tonale diminue.
UP: La hauteur tonale augmente.

Modos PEDAL PITCH y Gammas de Cambio de Tono

Modo	Pedal arriba 	Pedal abajo 
1: Curva sucia (Dirty BEND)	-100 cent	DRY
2: Choque armonizado (Harm Chokin')	-200 cent+DRY	-10 cent+DRY
3: Asintonía (Detune)	Doubling	+50 cent+DRY
4: Curvatura inferior (0 → ↓ 2nd)	0 cent	-200 cent
5: Curvatura superior (0 → ↑ 1oct)	0 cent	+1 oct
6: Brazo inferior 1 (0 → ↓ 1oct)	0 cent	-1 oct
7: Brazo inferior 2 (0 → ↓ 2oct)	0 cent	-2 oct
8: Curva inferior infinita (0 → ↓ ∞)	0 cent	- ∞
9: Menor/mayor (↑ b3rd → ↑ 3rd)	+300 cent+DRY	+400 cent+DRY
10: Armonía de octava (↓ 1oct → ↑ 1oct)	-1 oct+DRY	+1oct+DRY
11: 5a. perfecta/4a. perfecta (↓ 5th → ↑ 4th)	-700 cent+DRY	+500 cent+DRY
12: 5a/6a (↑ 5th → ↑ 6th)	+700 cent+DRY	+900 cent+DRY
13: Cambio 4-octava	-2 oct	+2 oct
14: Flanger manual (HI-BAND)	+1 oct+DRY	+2 oct+DRY
15: Transición gradual (X-fade)	- ∞+DRY	+1 oct
16: Parada (Scratch)	+1 oct+DRY	- ∞



El efecto con el estado de pedal anterior es el mismo cuando el modo de Pedal es 1.

2: PITCH SHIFT

Este efecto permite que el tono del sonido de efecto sea cambiado dentro del límite de cuatro octavos.

Parámetro 2	Pitch	0 – 24
Parámetro 3	Pitch-fine	-5 – + 5
Parámetro 4	Shift	dn, UP
Parámetro 5	Balance ★	0 – 10

Explicación

(2) Pitch

Determina la amplitud del cambio de tono en unidades de semitono. Este se usa para fijar la amplitud del cambio que desea hacer dentro del límite de dos octavos. El parámetro 4 se usa para fijar el cambio arriba o abajo.

(3) Pitch-fine

Afinamiento de la amplitud del cambio determinado con el Parámetro 2 (PITCH).

(4) Shift

Determina la dirección en la que se cambia el tono.

dn: Baja el tono

UP: Sube el tono

Modi PEDAL PITCH e Gamme di Cambio di tono

Modo	Pedale in su 	Pedale in giù 
1: Bend sporco (Dirty BEND)	-100 cent	DRY
2: Strozzato armonizzato (Harm Chokin')	-200 cent+DRY	-10 cent+DRY
3: Detune (Detune)	Raddoppio	+50 cent+DRY
4: Bend in giù (0 → ↓ 2nda)	0 cent	-200 cent
5: Bend in su (0 → ↑ 1oct)	0 cent	+1 oct
6: Arm giù 1 (0 → ↓ 1oct)	0 cent	-1 oct
7: Arm giù 2 (0 → ↓ 2oct)	0 cent	-2 oct
8: Bend infinito giù (0 → ↓ ∞)	0 cent	- ∞
9: Minore/maggiore (↑ b3za → ↑ 3za)	+300 cent+DRY	+400 cent+DRY
10: Armonia in ottave (↓ 1ottava → ↑ 1ottava)	-1 ottava+DRY	+1ottava+DRY
11: Quinta perfetta/Quarta perfetta (↓ 5a → ↑ 4a)	-700 cent+DRY	+500 cent+DRY
12: 5a/6a (↑ 5a → ↑ 6a)	+700 cent+DRY	+900 cent+DRY
13: Spostam. 4 ottave	-2 ottava	+2ottava
14: Flanger manuale (HI-BAND)	+1 ottava+DRY	+2 ottava+DRY
15: Cross fade (X-fade)	- ∞+DRY	+1 ottava
16: Stop (Scratch)	+1ottava+DRY	- ∞



L'effetto con la condizione di pedale sopra è lo stesso di quando il modo Pedal è 1.

2: PITCH SHIFT

Questo effetto permette al tono del suono di effetto di essere spostato all'interno della gamma di quattro ottave.

Parametro 2	Pitch	0 – 24
Parametro 3	Pitch-fine	-5 – + 5
Parametro 4	Shift	dn, UP
Parametro 5	Balance ★	0 – 10

Spiegazione

(2) Pitch

Determina l'estensione del cambio di tono in unità di semitono. Questo viene usato per impostare l'estensione del cambiamento che si desidera ottenere con lo spostamento all'interno di una gamma di due ottave. Il Parametro 4 viene usato per impostare lo spostamento in su o in giù.

(3) Pitch-fine

Accorda di precisione l'estensione dello spostamento determinato con Parametro 2 (TONO).

(4) Shift

Determina la direzione in cui il tono viene spostato.

dn: Il tono diminuisce.

UP: Il tono aumenta.

(5) Balance

Bestimmt die Balance zwischen dem Effektklang und dem Direktklang. Wenn die Einstellung 0 ist, wird nur der Direktklang ausgegeben. Wenn der Wert 10 ist, wird nur der Effektklang ausgegeben.



Um einen Chorus-Effekt mit leichter Modulation zu erzielen, stellen Sie PITCH auf 0 und heben Sie PITCH-FINE ein klein wenig an.

3: FLANGER

Sie können einen ungewöhnlichen, eindrucksvollen Klang erzielen, indem Sie eine Verzögerung (nur einige Millisekunden) dem Direktklang hinzufügen, und dann die Verzögerungsdauer periodisch variieren.

Parameter 2	Depth	0 – 10
Parameter 3	Rate ★	1 – 50
Parameter 4	F.B-peak	0 – 10
Parameter 5	Manual-mode	0 – 10

Erklärung**(2) Depth**

Bestimmt die Einsattiefe des FLANGER-Effekts.

(3) Rate

Bestimmt die Vibrato-Geschwindigkeit für den FLANGER-Effekt.

(4) F.B-peak (Feedback Peak)

Durch Anheben dieses Parameters wird die Modulation betont und der Klang erhält eine größere Prägnanz.

(5) Manual-mode

Bestimmt die Vorverzögerungsdauer. Dies beeinflusst den Klangcharakter.

4: PHASE

Sie können einen heißen Sound erzielen, indem Sie den Effektklang mit gestaffelter Phase dem Direktklang hinzufügen, und dabei die Phase periodisch variieren. Bei angespielten Saiten bewirkt dies einen rasanten Klang.

Parameter 2	Depth	0 – 10
Parameter 3	Rate ★	1 – 50
Parameter 4	F.B-peak	0 – 10
Parameter 5	Manual-mode	0 – 10

Erklärung**(2) Depth**

Bestimmt die Einsattiefe des PHASE-Effekts.

(3) Rate

Bestimmt die Vibrato-Geschwindigkeit für den PHASE-Effekt.

(4) F.B-perk (Feedback Peak)

Fügt dem PHASE-Effekt ein klangliches Muster hinzu.

(5) Manual-mode

Bestimmt den Offset für den PHASE-Effekt.

(5) Balance

Détermine la balance entre le son de l'effet et le son direct. Lorsque le réglage est 0, seul le son direct sort; lorsque le réglage est 10, seul le son de l'effet est sorti.



Pour obtenir un effet de chorus avec une petite modulation, fixez PITCH à 0 et augmentez PITCH-FINE toujours très lentement.

3: FLANGER

Vous pouvez créer un son éclatant, distinctif en ajoutant un court retard (de quelques dizaines de millisecondes) au son direct et en changeant périodiquement le temps retard.

Paramètre 2	Depth	0 – 10
Paramètre 3	Rate ★	1 – 50
Paramètre 4	F.B-peak	0 – 10
Paramètre 5	Manual-mode	0 – 10

Explication**(2) Depth**

Détermine la profondeur de l'effet FLANGER.

(3) Rate

Détermine la vitesse du vibrato pour l'effet FLANGER.

(4) F.B-peak

(crête de réintroduction du signal)

En augmentant la valeur de ce paramètre, la modulation est accentuée et le son acquiert une expression puissante.

(5) Manual-mode

Détermine le temps de préretard. Ce paramètre change la tonalité.

4: PHASE

Vous pouvez créer un son foudroyant en ajoutant un son d'effet avec une phase alternée avec le son direct et en changeant périodiquement l'alternation de phase. Si cet effet est utilisé pour une coupe de guitare, la phrase acquiert une sensation de rapidité.

Paramètre 2	Depth	0 – 10
Paramètre 3	Rate ★	1 – 50
Paramètre 4	F.B-peak	0 – 10
Paramètre 5	Manual-mode	0 – 10

Explication**(2) Depth**

Détermine la profondeur de l'effet PHASE.

(3) Rate

Détermine la vitesse de vibrato de l'effet PHASE.

(4) F.B-peak

(crête de réintroduction du signal)

Apporte une texture tonale pour ajuster l'effet PHASE.

(5) Manual-mode

Détermine le temps de décalage pour l'effet PHASE.

(5) Balance

Determina el balance entre el sonido de efecto y el sonido directo. Cuando se fija en 0, sólo se emite el sonido directo; cuando se pone en 10, sólo se emite el sonido de efecto.



Para obtener un efecto de coro con poca modulación, ponga el PITCH en 0 y eleve el mando PITCH-FINE ligeramente.

3: FLANGER

Puede crear un sonido distintivo, deslumbrante añadiendo un retardo corto (desde unos cuantos a varias decenas de milisegundos) al sonido directo, y luego alterando periódicamente el tiempo de retardo.

Parámetro 2	Depth	0 – 10
Parámetro 3	Rate ★	1 – 50
Parámetro 4	F.B-peak	0 – 10
Parámetro 5	Manual-mode	0 – 10

Explicación**(2) Depth**

Determina la profundidad del efecto FLANGER.

(3) Rate

Determina la velocidad del vibrato para el efecto de FLANGER.

(4) F.B.-peak (Feedback Peak)

Elevando el valor de este parámetro, la modulación se acentúa y el sonido adquiere una expresión de poder.

(5) Manual-mode

Determina el tiempo de prerretardo. Esto cambia el tono.

4: PHASE

Puede crear un sonido candente añadiendo un efecto sonoro con fase escalonada al sonido directo, y luego alterando el escalonamiento de fase. Si el efecto se usa en corte de guitarra, la fase adquiere una sensación de rapidez.

Parámetro 2	Depth	0 – 10
Parámetro 3	Rate ★	1 – 50
Parámetro 4	F.B-peak	0 – 10
Parámetro 5	Manual-mode	0 – 10

Explicación**(2) Depth**

Determina la profundidad del efecto PHASE.

(3) Rate

Determina la velocidad del vibrato para el efecto PHASE.

(4) F.B-peak (Feedback Peak)

Añade textura tonal para ajustar el efecto PHASE.

(5) Manual-mode

Determina la desviación del efecto PHASE.

(5) Balance

Determina el bilanciamento tra il suono di effetto e il suono diretto. Quando l'impostazione è 0, viene erogato solo il suono diretto; quando l'impostazione è 10, viene erogato solo il suono di effetto.



Per ottenere un effetto chorus con poca modulazione, impostare PITCH su 0 e aumentare PITCH-FINE costantemente e leggermente.

3: FLANGER

È possibile creare un suono distinto, impressionante, mediante l'aggiunta di un breve dissolvimento (da alcuni millisecondi a parecchie decine di millisecondi) al suono diretto, quindi periodicamente modificare il tempo di ritardo.

Parametro 2	Depth	0 – 10
Parametro 3	Rate ★	1 – 50
Parametro 4	F.B-peak	0 – 10
Parametro 5	Manual-mode	0 – 10

Spiegazione**(2) Depth**

Determina la profondità dell'effetto FLANGER.

(3) Rate

Determina la velocità del vibrato per l'effetto FLANGER.

(4) F.B-peak (Feedback Peak)

Aumentando il valore di questo parametro, la modulazione viene enfatizzata e il suono acquista un'espressione potente.

(5) Manual-mode

Determina il pre-tempo di ritardo. Questo cambia il tono.

4: PHASE

È possibile creare un suono rovente mediante l'aggiunta al suono diretto di un suono di effetto con una fase intermittente, quindi periodicamente modificare la fase di scaglionamento. Se questo effetto viene usato per il taglio di chitarra, la frase acquista una sensazione di velocità.

Parametro 2	Depth	0 – 10
Parametro 3	Rate ★	1 – 50
Parametro 4	F.B-peak	0 – 10
Parametro 5	Manual-mode	0 – 10

Spiegazione**(2) Depth**

Determina la profondità dell'effetto PHASE.

(3) Rate

Determina la velocità del vibrato per l'effetto PHASE.

(4) F.B-peak (Feedback Peak)

Attaca un tessitura di tono per regolare l'effetto PHASE.

(5) Manual-mode

Determina la compensazione relativa all'effetto PHASE.

5: CHORUS

Durch Hinzufügen eines Verzögerungsklangs, der länger ist als beim FLANGER, und durch periodische Variierung der Verzögerungsdauer können Sie einen ausgeprägt warmen und expansiven Klangeindruck schaffen.

Parameter 2	Depth	0 – 10
Parameter 3	Rate	1 – 50
Parameter 4	Tone-peak	0 – 10
Parameter 5	Mix ★	0 – 10

Erklärung**(2) Depth**

Bestimmt die Einsattiefe des CHORUS-Effekts.

(3) Rate

Bestimmt die Vibrato-Geschwindigkeit für den CHORUS-Effekt.

(4) Tone-peak

Kontrolliert den Klangcharakter des Effekts.

(5) Mix

Bestimmt die Balance zwischen Effektklang und Direktklang. Wenn die Einstellung 0 ist, wird nur der Direktklang ausgegeben. Je höher der Wert, desto ausgeprägter wird der Effektklang.

6: SLOW ATTACK

Dies ist ein aktives Filter, das die langsamere Ansprechgeschwindigkeit von Streichinstrumenten imitiert. Das Filter wird in Abhängigkeit von der Intensität des Saitenanreißens gesteuert, so daß entweder die Höhen oder Tiefen betont werden.

Parameter 5	Slow-mode	1, 2
-------------	-----------	------

Erklärung**(5) Slow-mode**

Wählt entweder SLOW ATTACK oder DYNAMIC FILTER.



Bei diesen Effektypen ist die Wirkung der Parameter 2 - 4 unterschiedlich, je nach der Einstellung von Parameter 5.

Wenn SLOW ATTACK mit Parameter 5 gewählt wurde

Parameter 2	Depth	0 – 10
Parameter 3	Rate ★	1 – 50
Parameter 4	Curve-peak	0 – 3

Erklärung**(2) Depth**

Bestimmt die Einsattiefe des komprimierten Pegels.

(3) Rate

Bestimmt die Ansprechgeschwindigkeit. Je niedriger der Wert, desto weicher wird das Einschwingverhalten.

(4) Curve-peak

Bestimmt die Kurve der Pegelfluktuationen.

5: CHORUS

Vous pouvez créer une ambiance chaude, ample en ajoutant un retard plus long que l'effet FLANGER au son direct et en modifiant périodiquement le temps de retard.

Paramètre 2	Depth	0 – 10
Paramètre 3	Rate	1 – 50
Paramètre 4	Tone-peak	0 – 10
Paramètre 5	Mix ★	0 – 10

Explication**(2) Depth**

Détermine la profondeur de l'effet CHORUS.

(3) Rate

Détermine la vitesse de vibrato de l'effet CHORUS.

(4) Tone-peak

Ajuste la qualité tonale du son de l'effet.

(5) Mix

Détermine la balance entre le son de l'effet et le son direct. Quand le réglage est sur 0, seul le son direct est sorti. ; plus le réglage est élevé, plus le son de l'effet devient fort.

6: SLOW ATTACK

C'est un filtre dynamique qui produit automatiquement l'interprétation d'une attaque lente, utilisée avec les instruments à archet et ouvre le filtre en fonction du pincement, afin que la gamme haute ou la gamme basse soit accentuée.

Paramètre 5	Slow-mode	1, 2
-------------	-----------	------

Explication**(5) Slow-mode**

Sélectionne soit SLOW ATTACK soit DYNAMIC FILTER.



Avec ces types d'effets, les effets des paramètres 2 à 4 diffèrent selon le réglage du paramètre 5.

Quand SLOW ATTACK est sélectionné avec le paramètre 5

Paramètre 2	Depth	0 – 10
Paramètre 3	Rate ★	1 – 50
Paramètre 4	Curve-peak	0 – 3

Explication**(2) Depth**

Détermine la profondeur du volume comprimé.

(3) Rate

Détermine le temps nécessaire au son pour être reproduit. Plus la valeur est faible, plus le son d'attaque devient doux.

(4) Curve-peak

Détermine la courbe de fluctuations de volume.

5: CHORUS

Puede crear un ambiente rico y cálido añadiendo sonido de retardo más largo que FLANGER al sonido directo y alterando periódicamente el tiempo de retardo.

Parámetro 2	Depth	0 – 10
Parámetro 3	Rate	1 – 50
Parámetro 4	Tone-peak	0 – 10
Parámetro 5	Mix ★	0 – 10

Explicación**(2) Depth**

Determina la profundidad del efecto CHORUS.

(3) Rate

Determina la velocidad del vibrato para el efecto CHORUS.

(4) Tone-peak

Ajusta la calidad tonal del sonido de efecto.

(5) Mix

Determina el balance entre el sonido de efecto y el sonido directo. Cuando se fija en 0, sólo se emite el sonido directo; cuanto más alto es el ajuste, más alto se hace el sonido de efecto.

6: SLOW ATTACK

Es un filtro dinámico que produce automáticamente la reproducción de ataque lento usado con instrumentos tipo violín, y abre el filtro de acuerdo con la captación, para acentuar la gama alta o baja.

Parámetro 5	Slow-mode	1, 2
-------------	-----------	------

Explicación**(5) Slow-mode**

Selecciona SLOW ATTACK o DYNAMIC FILTER.



Con estos tipos de efectos, los efectos de Parámetros 2-4 difieren dependiendo del ajuste del Parameter 5.

Cuando se selecciona SLOW ATTACK con Parameter 5

Parámetro 2	Depth	0 – 10
Parámetro 3	Rate ★	1 – 50
Parámetro 4	Curve-peak	0 – 3

Explicación**(2) Depth**

Determina la profundidad del volumen comprimido.

(3) Rate

Determina el tiempo para que se reproduzca el sonido. Cuanto más bajo es el valor, más suave es el sonido de ataque.

(4) Curve-peak

Determina la curva de las fluctuaciones de volumen.

5: CHORUS

È possibile creare un'atmosfera ricca, calda, mediante l'aggiunta al suono diretto di un suono di ritardo più lungo del FLANGER e periodicamente modificare il tempo di ritardo.

Parametro 2	Depth	0 – 10
Parametro 3	Rate	1 – 50
Parametro 4	Tone-peak	0 – 10
Parametro 5	Mix ★	0 – 10

Spiegazione**(2) Depth**

Determina la profondità dell'effetto CHORUS.

(3) Rate

Determina la velocità del vibrato relativamente all'effetto CHORUS.

(4) Tone-peak

Regola la qualità tonale del suono di effetto.

(5) Mix

Determina il bilanciamento tra il suono di effetto e il suono diretto. Quando l'impostazione è 0, solo il suono diretto viene erogato; più l'impostazione è alta, più alto diventa il livello del suono di effetto.

6: SLOW ATTACK

Questo è un filtro dinamico che produce automaticamente l'esecuzione di attacco lento usato con strumenti ad arco e apre il filtro conformemente al suono della corda, così da enfatizzare la gamma alta o bassa.

Parametro 5	Slow-mode	1, 2
-------------	-----------	------

Spiegazione**(5) Slow-mode**

Seleziona SLOW ATTACK o DYNAMIC FILTER.



Con questi tipi di effetti, gli effetti dei Parametri 2-4 differiscono a seconda dell'impostazione del Parametro 5.

Cuando SLOW ATTACK è stato selezionato con Parametro 5

Parametro 2	Depth	0 – 10
Parametro 3	Rate ★	1 – 50
Parametro 4	Curve-peak	0 – 3

Spiegazione**(2) Depth**

Determina la profondità dell'effetto volume compresso.

(3) Rate

Determina il tempo per il suono da riprodurre. Più è basso il valore, più il suono di attacco diventa gentile.

(4) Curve-peak

Determina la curva delle fluttuazioni di volume.

Deutsch

Wenn DYNAMIC FILTER mit Parameter 5 gewählt wurde

Parameter 2	Depth	0 – 10
Parameter 3	Rate★	1 – 50
Parameter 4	Curve-peak	0 – 3

Erklärung

(2) Depth

Bestimmt den Bereich der zu variierenden Filterfrequenz. Je höher der Wert, desto größer ist die Veränderung.

(3) Rate

Bestimmt die Ansprechgeschwindigkeit für den Filtereffekt. Je niedriger der Wert, desto weicher der Effekt.

(4) Curve-peak

Bestimmt die Kurve der Filterfluktuationen.

7: STEP

Das Filter wechselt willkürlich, um einen Auto-Arpeggio-Effekt zu erzielen.

Parameter 2	Depth	0 – 10
Parameter 3	Rate ★	1 – 50
Parameter 4	F.B-peak	0 – 10
Parameter 5	Wave-mode	1 – 3

Erklärung

(2) Depth

Bestimmt das Ausmaß der Tonhöhenänderung.

(3) Rate

Bestimmt die Geschwindigkeit des Effekts.

(4) F.B-peak (Feedback Peak)

Bestimmt den Grad der Rückkopplung für den Effektklang. Höhere Werte bedeuten mehr Rückkopplung.

(5) Wave-mode

Bestimmt die Modulationsmethode (Wellenform).

8: TREMOLO

Variiert die Lautstärke periodisch.

Parameter 2	Depth	0 – 10
Parameter 3	Rate ★	1 – 50
Parameter 4	Clip-peak	0 – 10
Parameter 5	Wave-mode	1 – 3

Erklärung

(2) Depth

Bestimmt das Ausmaß der Pegeländerung.

(3) Rate

Bestimmt die Geschwindigkeit des Effekts.

(4) Clip-peak (Clip Peak)

Beschneidet die Wellenform für den Effekt.

(5) Wave-mode

Bestimmt die Modulationsmethode (Wellenform).

Français

Quand le filtre dynamique est sélectionné avec le paramètre 5

Paramètre 2	Depth	0 – 10
Paramètre 3	Rate★	1 – 50
Paramètre 4	Curve-peak	0 – 3

Explication

(2) Depth

Détermine la gamme de la fréquence de filtre à changer. Plus la valeur est élevée, plus l'étendue du changement est grande.

(3) Rate

Détermine le temps nécessaire à l'effet de filtre pour s'accomplir. Plus la valeur est faible, plus le son d'attaque devient doux.

(4) Curve-peak

Détermine la courbe des fluctuations de filtre.

7: STEP

Le filtre change de manière aléatoire, pour un effet en auto-arpège.

Paramètre 2	Depth	0 – 10
Paramètre 3	Rate ★	1 – 50
Paramètre 4	F.B-peak	0 – 10
Paramètre 5	Wave-mode	1 – 3

Explication

(2) Depth

Détermine l'étendue du changement en hauteur tonale.

(3) Rate

Détermine la vitesse de l'effet.

(4) F.B-peak (crête de réinjection de signal)

Détermine la grandeur de réinjection de signal pour le son de l'effet. Les valeurs les plus grandes augmentent la grandeur de réinjection du signal.

(5) Wave-mode

Détermine la méthode de modulation (signal).

8: TREMOLO

Change le volume périodiquement.

Paramètre 2	Depth	0 – 10
Paramètre 3	Rate ★	1 – 50
Paramètre 4	Clip-peak	0 – 10
Paramètre 5	Wave-mode	1 – 3

Explication

(2) Depth

Détermine l'étendue du changement dans le volume.

(3) Rate

Détermine la vitesse de l'effet.

(4) Clip-peak (Ecrêtage)

Ecrête la forme d'onde pour un effet.

(5) Wave-mode

Détermine la méthode de modulation (signal).

Cuando se ha seleccionado el filtro dinámico con el Parámetro 5

Parámetro 2	Depth	0 – 10
Parámetro 3	Rate★	1 – 50
Parámetro 4	Curve-peak	0 – 3

Explicación

(2) Depth

Determina el límite de la frecuencia de filtro a cambiar. Cuanto más alto es el valor, mayor es la amplitud del cambio.

(3) Rate

Determina el tiempo hasta que se consigue el efecto de filtro. Cuanto más pequeño es el valor, más suave es el efecto.

(4) Curve-peak

Determina la curva de las fluctuaciones de filtro.

7: STEP

El filtro cambia al azar consiguiendo un efecto de autoarpeggio.

Parámetro 2	Depth	0 – 10
Parámetro 3	Rate ★	1 – 50
Parámetro 4	F.B-peak	0 – 10
Parámetro 5	Wave-mode	1 – 3

Explicación

(2) Depth

Determina la amplitud del cambio en el tono.

(3) Rate

Determina la velocidad del efecto.

(4) F.B-peak (Feedback Peak)

Determina la cantidad de realimentación para el efecto de sonido. Los valores más altos incrementan la cantidad de realimentación.

(5) Wave-mode

Determina el método de modulación (forma de onda).

8: TREMOLO

Cambia el volumen periódicamente.

Parámetro 2	Depth	0 – 10
Parámetro 3	Rate ★	1 – 50
Parámetro 4	Clip-peak	0 – 10
Parámetro 5	Wave-mode	1 – 3

Explicación

(2) Depth

Determina la amplitud del cambio en volumen.

(3) Rate

Determina la velocidad del efecto.

(4) Clip-peak (Pico de recorte)

Recorta la forma de onda de un efecto.

(5) Wave-mode

Determina el método de modulación (forma de onda)

Quando il filtro dinamico è stato selezionato con Parametro 5

Parametro 2	Depth	0 – 10
Parametro 3	Rate★	1 – 50
Parametro 4	Curve-peak	0 – 3

Spiegazione

(2) Depth

Determina la gamma della frequenza del filtro da cambiare. Più è alto il valore, più è grande l'estensione del cambiamento.

(3) Rate

Determina il tempo per l'ottenimento dell'effetto del filtro. Più il valore è piccolo, più l'effetto è gentile.

(4) Curve-peak

Determina la curva delle fluttuazioni del filtro.

7: STEP

Il filtro cambia in modo casuale, per un effetto autoarpeggio.

Parametro 2	Depth	0 – 10
Parametro 3	Rate ★	1 – 50
Parametro 4	F.B-peak	0 – 10
Parametro 5	Wave-mode	1 – 3

Spiegazione

(2) Depth

Determina l'estensione del cambiamento di tono.

(3) Rate

Determina la velocità dell'effetto.

(4) F.B-peak (Feedback Peak)

Determina l'entità di reazione relativamente al suono di effetto. Più i valori sono grandi più aumenta l'entità di reazione.

(5) Wave-mode

Determina il metodo di modulazione (forma d'onda).

8: TREMOLO

Cambia il volume periodicamente.

Parametro 2	Depth	0 – 10
Parametro 3	Rate ★	1 – 50
Parametro 4	Clip-peak	0 – 10
Parametro 5	Wave-mode	1 – 3

Spiegazione

(2) Depth

Determina l'estensione del cambiamento di volume.

(3) Rate

Determina la velocità dell'effetto.

(4) Clip-peak (Clip Peak)

Taglia la forma d'onda per un effetto.

(5) Wave-mode

Determina il metodo di modulazione (forma d'onda).

9: METALLIC

Dieser Überswingmodulator erzeugt einen metallischen Sound. Die Spieltechnik beeinflusst die Wellenform der Modulation, was den Effekt noch verstärkt.

Parameter 2	Depth	0 – 10
Parameter 3	Rate	1 – 50
Parameter 4	Freq-peak	0 – 10
Parameter 5	Balance ★	0 – 10

Erklärung**(2) Depth**

Bestimmt die Modulationsfrequenz des Eingangssignals.

(3) Rate

Bestimmt die Zeitdauer für die Änderung der Modulationsfrequenz.

(4) Freq-peak (frequency peak)

Bestimmt die Frequenz der modulierten Wellenform nach Beruhigung.

(5) Balance

Bestimmt die Balance zwischen dem Effektklang und dem Direktklang. Wenn die Einstellung 0 ist, wird nur der Direktklang ausgegeben. Wenn der Wert 10 ist, wird nur der Effektklang ausgegeben.

Effektmodul 5: SFX (Spezielle Effekte)

Dieses Modul erzielt sehr komplexe Effekte mit Hilfe eines digitalen Signalprozessors (DSP). Wenn mit Effektmodul 5 der SFX-Effekttyp gewählt wurde, schaltet sich das Effektmodul EFF2 automatisch ab.

Parameter 1	Type	10 – 12
(SFX-Effekte sind den EFF1-Typen 10 bis 12 zugewiesen.)		

Erklärung**(1) Type**

Die folgenden Effekttypen können gewählt werden. (Die Bedeutung der Parameter 2 - 5 hängt vom gewählten Effekttyp ab.)

10: SUPER BENDER

Dieser Effekt reagiert auf das Anspielen der Saiten und ändert die Tonhöhe entsprechend.

Parameter 2	Depth	-10 – +10
Parameter 3	Time ★	1 – 50
Parameter 4	Shift-peak	0 – 3
Parameter 5	Balance	0 – 10

9: METALLIC

Modulateur en anneau qui produit un son métallique. Le pincement change le signal de modulation et par conséquent la sensation modulée est renforcée.

Paramètre 2	Depth	0 – 10
Paramètre 3	Rate	1 – 50
Paramètre 4	Freq-peak	0 – 10
Paramètre 5	Balance ★	0 – 10

Explication**(2) Depth**

Détermine la fréquence de modulation du son à l'entrée.

(3) Rate

Détermine le temps nécessaire à la fréquence de modulation pour changer.

(4) Freq-peak (Crête de fréquence)

Détermine la fréquence de l'onde modulée quand elle se stabilise finalement.

(5) Balance

Détermine la balance entre le son de l'effet et le son direct. Lorsque le réglage est 0, seul le son direct sort ; quand le réglage est 10, seul le son de l'effet sort.

Module d'effets 5 : SFX (Effets spéciaux)

Ce type d'effets, appelé SFX, permet d'obtenir des effets complexes en utilisant largement les capacités de l'appareil DSP (traitement numérique du son d'entrée). Et, quand le type d'effets SFX est sélectionné avec le module d'effets 5, le module d'effets EFF2 est automatiquement désactivé.

Paramètre 1	Type	10 – 12
(Les effets SFX sont affectés aux sélections 10 à 12 du type EFF1.)		

Explication**(1) Type**

Le type d'effet peut être sélectionné parmi les suivants. (Le contenu des paramètres 2 à 5 varie selon le type d'effet sélectionné.)

10: SUPER BENDER

Cet effet détecte le pincement et change la hauteur tonale durant le pincement.

Paramètre 2	Depth	-10 – +10
Paramètre 3	Time ★	1 – 50
Paramètre 4	Shift-peak	0 – 3
Paramètre 5	Balance	0 – 10

9: METALLIC

Modulador anular que hace un sonido metálico. La captación altera la modulación de la forma de onda, de modo que se acentúa la sensación de modulación.

Parámetro 2	Depth	0 – 10
Parámetro 3	Rate	1 – 50
Parámetro 4	Freq-peak	0 – 10
Parámetro 5	Balance ★	0 – 10

Explicación**(2) Depth**

Determina la frecuencia de modulación del sonido a la entrada.

(3) Rate

Determina el tiempo que tarda la frecuencia de modulación en cambiar.

(4) Freq-peak (Frequency Peak)

Determina la frecuencia de la onda modulada cuando finalmente se estabiliza.

(5) Balance

Determina el balance entre el sonido de efecto y el sonido directo. Cuando el ajuste es 0, sólo se emite el sonido directo; cuando el ajuste es 10, sólo se emite el sonido de efecto.

Módulo de Efecto 5: SFX (Efecto especial)

Este tipo de efecto, llamado SFX, permite obtener efectos complejos haciendo uso extensivo de las posibilidades del dispositivo DSP (proceso digital del sonido de entrada). Por consiguiente, cuando el tipo de efecto SFX se selecciona con el Módulo de Efecto 5, el módulo de efecto EFF2 se desactiva automáticamente.

Parámetro 1	Type	10 – 12
(Los efectos SFX son asignados a las selecciones tipo EFF1 10 a 12.)		

Explicación**(1) Type**

Los tipos de efecto pueden seleccionarse de entre los siguientes (Los contenidos de los Parámetros 2 - 5 difieren dependiendo del tipo de efecto seleccionado).

10: SUPER BENDER

Este efecto detecta la captación y cambia el tono durante la misma.

Parámetro 2	Depth	-10 – +10
Parámetro 3	Time ★	1 – 50
Parámetro 4	Shift-peak	0 – 3
Parámetro 5	Balance	0 – 10

9: METALLIC

Modulatore ad anello che produce un suono metallico. Il suono di una corda modifica la forma d'onda di modulazione, così che la sensazione modulata viene accresciuta.

Parametro 2	Depth	0 – 10
Parametro 3	Rate	1 – 50
Parametro 4	Freq-peak	0 – 10
Parametro 5	Balance ★	0 – 10

Spiegazione**(2) Depth**

Determina la frequenza di modulazione del suono all'ingresso.

(3) Rate

Determina il tempo che ci vuole perché la frequenza di modulazione cambi.

(4) Freq-peak (La frequenza Peak)

Determina la frequenza dell'onda modulata quando alla fine si sistema.

(5) Balance

Determina il bilanciamento tra il suono di effetto e il suono diretto. Quando l'impostazione è 0, viene erogato solo il suono diretto; quando l'impostazione è 10, viene erogato solo il suono di effetto.

Modulo Effetto 5: SFX (Effetto Speciale)

Questo tipo di effetto, chiamato SFX, permette effetti complessi ottenibili per mezzo di un uso intensivo delle capacità del dispositivo DSP (elaborazione in modo digitale del suono di ingresso). Perciò, quando il tipo di effetto SFX è stato selezionato con Modulo Effetto 5, il modulo di effetto EFF2 si disattiva automaticamente.

Parametro 1	Type	10 – 12
(Gli effetti SFX vengono assegnati alle selezioni tipo EFF1 da 10 a 12.)		

Spiegazione**(1) Type**

I tipi di effetti possono essere selezionati fra i seguenti. (I contenuti di Parametri 2 - 5 differiscono a seconda del tipo di effetto selezionato.)

10: SUPER BENDER

Questo effetto rileva il suono di una corda e cambia il tono durante il suono di una corda.

Parametro 2	Depth	-10 – +10
Parametro 3	Time ★	1 – 50
Parametro 4	Shift-peak	0 – 3
Parametro 5	Balance	0 – 10

Erklärung

(2) Depth

Bestimmt die Tonhöhe für den Beginn des Effekts. (Dies ist unabhängig von der gewählten Einheit.) Wenn ein negativer Wert gewählt ist, bewirken niedrigere Werte eine größere Änderung von unten nach oben. Wenn ein positiver Wert gewählt ist, bewirken größere Werte eine größere Änderung von oben nach unten.

(3) Time

Bestimmt die Zeitdauer für die Tonhöhenänderung.

(4) Shift-peak

Bestimmt den Endbereich, der nach Änderung der Tonhöhe erreicht wird.

Ziel der Tonhöhe, wenn DEPTH und SHIFT-PEAK verwendet werden

Wert des "Shift-Peak"-Parameters	When "Depth" negativ ist (für Tonhöhe)	When "Depth" positiv ist
0	-3 Cent	+3 Cent
1	+12 Halbtöne (Oktave nach oben)	-12 Halbtöne (Oktave nach unten)
2	+24 Halbtöne (2 Oktaven nach oben)	-24 Halbtöne (2 Oktaven nach unten)
3	+5 Halbtöne (absolute Quarte nach oben)	-5 Halbtöne (absolute Quarte nach unten)

(5) Balance

Bestimmt die Balance zwischen dem Effektklang und dem Direktklang. Wenn die Einstellung 0 ist, wird nur der Direktklang ausgegeben. Wenn der Wert 10 ist, wird nur der Effektklang ausgegeben.

11: PITCH DLY (Pitch Delay)

Verschiebt die Tonhöhe der verzögerten Rückkopplung, wobei die Tonhöhe mit jedem Wiederholungszyklus variiert wird.

Parameter 2	Pitch ★	-12 – +12
Parameter 3	Time	0 – 99
Parameter 4	F.B-peak	0 – 10
Parameter 5	Balance	0 – 10

Erklärung

(2) Pitch

Bestimmt das Ausmaß der Änderung in Halbtönen. Der Einstellbereich umfaßt zwei Oktaven. Bei einem Wert von "0" ist der Klang verstimmt.

(3) Time

Bestimmt die Verzögerungsdauer in 10-ms-Schritten. Die tatsächliche Verzögerungsdauer ist der Einstellwert x 10 (ms).

(4) F.B-peak (Feedback Peak)

Bestimmt den Grad der Rückkopplung für den verzögerten Klang.

(5) Balance

Bestimmt die Balance zwischen dem Effektklang und dem Direktklang. Wenn die Einstellung 0 ist, wird nur der

Explication

(2) Depth

Fixe la hauteur tonale pour le début de la molette de variation de hauteur tonale. (Sans tenir compte de l'unité de mesure). En négatif, plus l'unité est petite, plus le son change du grave vers l'aigu en positif, plus la valeur est grande, plus le son change de l'aigu vers le grave.

(3) Time

Détermine le temps nécessaire pour que la hauteur tonale change.

(4) Shift-peak

Fixe la direction finale du son à atteindre lorsque la hauteur tonale est transposée.

Destination de la hauteur tonale quand DEPTH et SHIFT-PEAK sont appliqués.

Valeur de Shift Peak quand Depth est positif	Quand Depth est en transposition (de hauteur tonale)	négative
0	- 3 cent	+ 3 cent
1	+ 12 demi-tons (augmentation d'1 octave)	- 12 demi-tons (diminution d'1 octave)
2	+ 24 demi-tons (augmentation de 2 octaves)	- 24 demi-tons (diminution de 2 octaves)
3	+ 5 demi-tons (Au-dessus quarte parfaite)	- 5 demi-tons (Au-dessous quarte parfaite)

(5) Balance

Détermine la balance entre le son de l'effet et le son direct. Lorsque le réglage est 0, seul le son direct sort ; quand le réglage est 10, seul le son de l'effet sort.

11: PITCH DLY (retard de hauteur tonale)

Change la hauteur tonale du son de réintroduction du signal retard et la hauteur tonale à chaque répétition.

Paramètre 2	Pitch ★	-12 – +12
Paramètre 3	Time	0 – 99
Paramètre 4	F.B-peak	0 – 10
Paramètre 5	Balance	0 – 10

Explication

(2) Pitch

Détermine l'étendue du changement dans la hauteur tonale, en unités d'un demi-ton. Les réglages peuvent se faire dans une gamme de deux octaves.

(3) Time

Détermine le temps retard en unités de 10 ms. Le résultat devient le temps retard réel (valeur affichée) x 10 (ms).

(4) F.B-peak (crête de réinjection de signal)

Détermine la réintroduction du signal pour le son retard.

(5) Balance

Détermine la balance entre le son de l'effet et le son direct. Lorsque le réglage est 0, seul le son direct sort ; quand le réglage est 10, seul le son de l'effet sort.

Explicación**(2) Depth**

Prepara el tono para el comienzo de la curvatura de tono (esto es independiente de la unidad de medida). Cuando es negativo, cuanto más pequeño es el valor más cambia el sonido de la región baja a alta; cuando es positivo, cuanto mayor es el valor, más cambia el sonido de la dirección alta a la baja.

(3) Time

Determina el tiempo que tarda el tono en cambiar.

(4) Shift-peak

Fija la región de sonido final a alcanzar cuando se curva el tono.

Destino del tono cuando se aplican DEPTH y SHIFT-PEAK.

Calor de Pico de Cambio	Cuando la Profundidad es curva negativa (de tono)	Cuando la Profundidad es positiva
0	-3 centésimas	+3 centésimas
1	+12 semitonos (octavo arriba)	-12 semitonos (octavo abajo)
2	+24 semitonos (2 octavos arriba)	-24 semitonos (2 octavos abajo)
3	+5 semitonos (perfecto arriba 4)	-5 semitonos (perfecto bajo 4)

(5) Balance

Determina el balance entre el sonido de efecto y el sonido directo. Cuando el ajuste es 0, sólo se emite el sonido directo; cuando el ajuste es 10, sólo se emite el sonido de efecto.

11: PITCH DLY (Retardo de tono)

Cambia el tono del sonido de realimentación de retardo y el tono cambia con cada repetición.

Parámetro 2	Pitch ★	-12 - +12
Parámetro 3	Time	0 - 99
Parámetro 4	F.B-peak	0 - 10
Parámetro 5	Balance	0 - 10

Explicación**(2) Pitch**

Determina la amplitud del cambio en el tono en unidades de semitono. Los ajustes pueden hacerse dentro del límite de dos octavas.

Cuando el ajuste es "0", el sonido es desafinado.

(3) Time

Determina el tiempo de retardo en unidades de 10 ms. El resultado se convierte en el tiempo de retardo real (valor visualizado) x 10 (ms).

(4) F.B-peak (Feedback Peak)

Determina la cantidad de realimentación para el sonido de retardo.

(5) Balance

Determina el balance entre el sonido de efecto y el sonido directo.

Cuando el ajuste es 0, sólo se emite el sonido directo; cuando el ajuste es 10, sólo se emite el sonido de efecto.

Spiegazione**(2) Depth**

Imposta il tono per l'inizio di intonazione con bending. (Questo avviene a prescindere dall'unità di misura.) Quando il bending è negativo, più il valore è piccolo più il suono cambia dalla parte bassa a quella alta; quando il bending è positivo, più il valore è grande più il suono cambia dalla direzione alta a quella bassa.

(3) Time

Determina il tempo che ci vuole perché il tono cambi.

(4) Shift-peak

Questo imposta la parte di suono finale da ottenere quando l'intonazione è sotto effetto bending.

Destinazione di tono quando vengono applicati DEPTH e SHIFT-PEAK

Valore di Shift Peak	Cuando Depth è a bending negativo (di tono)	Cuando Depth è positivo
0	-3 cent	+3 cent
1	+12 semitoni (ottava in su)	-12 semitoni (ottava in giù)
2	+24 semitoni (2 ottave in su)	-24 semitoni (2 ottave in giù)
3	+5 semitoni (4ª perfetta sopra)	-5 semitoni (4ª perfetta sotto)

(5) Balance

Determina il bilanciamento tra il suono di effetto e il suono diretto. Quando l'impostazione è 0, viene erogato solo il suono diretto; quando l'impostazione è 10, viene erogato solo il suono di effetto.

11: PITCH DLY (Ritardo Intonazione)

Sposta il tono del suono di reazione in ritardo e il tono cambia ad ogni ripetizione.

Parametro 2	Pitch ★	-12 - +12
Parametro 3	Time	0 - 99
Parametro 4	F.B-peak	0 - 10
Parametro 5	Balance	0 - 10

Spiegazione**(2) Pitch**

Determina l'estensione del cambiamento in tono in unità di semitono. Le impostazioni possono essere fatte entro una gamma di due-octave.

In caso di impostazione "0", il suono è fuori accordatura.

(3) Time

Determina il tempo di ritardo in unità 10 ms. Il risultato diventa il tempo di ritardo effettivo (valore visualizzato) x 10 (ms).

(4) F.B-peak (Feedback Peak)

Determina l'entità di reazione relativa al suono di ritardo.

(5) Balance

Determina il bilanciamento tra il suono di effetto e il suono diretto. Quando l'impostazione è 0, viene erogato solo il suono diretto; quando l'impostazione è 10, viene erogato solo il suono di effetto.

Deutsch

Direktklang ausgegeben. Wenn der Wert 10 ist, wird nur der Effektklang ausgegeben.

12: HPS (Harmonized Pitch Shifter)

Dieser Effekt ist nur für Gitarre bestimmt; er ermöglicht diatonische Harmonisierung für eine bestimmte Tonskala.

Parameter 2	Key	C, C# – A#, B
Parameter 3	Scale-fine	M3, m3, 4th, 5th, 6th
Parameter 4	Shift	dn, up
Parameter 5	Mix ★	0 – 10

Erklärung

(2) Key

Bestimmt die Tonart. Das Display zeigt sowohl den Akkord also auch die Tonart an.

C = C C# = C[♯] D = D D# = D[♯]
 E = E F = F F# = F[♯] G = G
 G# = G[♯] A = A A# = A[♯] B = B

(3) Scale-fine

Bestimmt die Anzahl, wie oft die Harmonie gespielt wird.

3. Dur = M3 4. = 4
 3. Moll = m3 5. = 5 6. = 6

(4) Shift

Bestimmt, ob der mit Parameter 3 bestimmte Harmonieanteil nach oben oder unten angefügt wird.

(5) Mix

Bestimmt die Balance zwischen dem Effektklang und dem Direktklang. Wenn die Einstellung 0 ist, wird nur der Direktklang ausgegeben. Wenn der Wert 10 ist, wird nur der Effektklang ausgegeben.

Effektmodul 6: EFF2 (Effekt 2)

Dieses Effektmodul produziert einen räumlichen Stereo-Effekt für Chorus, Verzögerung, usw. Wenn die SFX-Effekte aus dem Effektmodul EFF1/SFX aktiviert sind und das Modul eingeschaltet wird, wird das Effektmodul EFF1/SFX automatisch ausgeschaltet.

Parameter 1	Type	1 – 4
-------------	------	-------

Erklärung

(1) Type

Die folgenden Effekttypen können gewählt werden. (Die Bedeutung der Parameter 2 - 5 hängt vom gewählten Effektyp ab.)

- 1: STEREO CHORUS
- 2: AUTO PAN
- 3: MONO DLY
- 4: PINGPONG DLY

Français

12: HPS (Transposeur harmonisé)

Cet effet est destiné à la guitare seulement ; il permet une harmonisation diatonique de la gamme spécifiée.

Paramètre 2	Key	C, C# – A#, B
Paramètre 3	Scale-fine	M3, m3, 4th, 5th, 6th
Paramètre 4	Shift	dn, up
Paramètre 5	Mix ★	0 – 10

Explication

(2) Key

Détermine la note de la gamme. L'affichage indique l'accord et la note.

C = C C# = C[♯] D = D D# = D[♯]
 E = E F = F F# = F[♯] G = G
 G# = G[♯] A = A A# = A[♯] B = B

(3) Scale-fine

Détermine combien de fois l'harmonie est jouée.

3e majeure = M3 4e = 4
 3e mineure = m3 5e = 5 6e = 6

(4) Shift

Détermine s'il faut ajouter l'harmonie au-dessus ou au-dessous. Le son de l'harmonie fixé avec le paramètre 3 est ajouté dans la direction fixée avec SHIFT.

(5) Mix

Détermine la balance entre le son de l'effet et le son direct. Lorsque le réglage est 0, seul le son direct sort ; quand le réglage est 10, seul le son de l'effet sort.

Module d'effets 6: EFF2 (Effet 2)

Ce module d'effets produit un effet stéréo spatial pour le chorus, le retard, etc. Quand les effets SFX sont utilisés avec le module d'effets EFF1/SFX, le module d'effets EFF1/SFX est automatiquement désactivé quand ce module d'effets est activé.

Paramètre 1	Type	1 – 4
-------------	------	-------

Explication

(1) Type

Les types d'effets peuvent être sélectionnés parmi les suivants. (Le contenu des paramètres 2 à 5 varie selon le type d'effet sélectionné.)

- 1: STEREO CHORUS
- 2: AUTO PAN
- 3: MONO DLY
- 4: PINGPONG DLY

12: HPS Cambiador de Tono Armonizado)

Este efecto es para guitarra solamente; permite armonización diatónica para la escala especificada.

Parámetro 2	Key	C, C# – A#, B
Parámetro 3	Scale-fine	M3, m3, 4th, 5th, 6th
Parámetro 4	Shift	dn,up
Parámetro 5	Mix ★	0 – 10

Explicación**(2) Key**

Determina la tecla de la escala. El visualizador indica ambos el afinador y la tecla.

C = [C# = [° D = d D# = d°
 E = E F = F F# = F° G = G
 G# = G° A = A A# = A° B = b

(3) Scale-fine

Determina el número de veces que se toca la armonía.

3ra mayor = [3 4ta = 4
 3ra menor = °3 5ta = 5 6ta = 6

(4) Shift

Determina si se añade la armonía por encima o por debajo. El sonido de armonía ajustado con el Parámetro 3 es añadido en la dirección fijada con SHIFT.

(5) Mix

Determina el balance entre el sonido de efecto y el sonido directo. Cuando el ajuste es "0", sólo se emite el sonido directo; cuanto mayor es el valor, más sonido de efecto se emite.

Módulo de Efecto 6: EFF2 (Efecto 2)

Este módulo de efecto produce un efecto espacial estéreo para coro, retardo, etc. Cuando se usan los efectos SFX con el efecto de módulo EFF1/SFX, el módulo de efecto EFF1/SFX se desactiva automáticamente si este módulo de efecto está activado.

Parámetro 1	Type	1 – 4
-------------	------	-------

Explicación**(1) Tipo**

Los tipos de efecto pueden seleccionarse de entre los siguientes (Los contenidos de Parámetros 2 - 5 difieren dependiendo del tipo de efecto seleccionado).

- 1: STEREO CHORUS
- 2: AUTO PAN
- 3: MONO DLY
- 4: PINGPONG DLY

12: HPS (Dispositivo di cambio di tono armonizzato)

Questo effetto serve per chitarra solo; permette l'armonizzazione diatonica relativamente alla scala specificata.

Parametro 2	Key	C, C# – A#, B
Parametro 3	Scale-fine	M3, m3, 4th, 5th, 6th
Parametro 4	Shift	dn,up
Parametro 5	Mix ★	0 – 10

Spiegazione**(2) Key**

Determina la nota della scala. Il display indica entrambi, accordatore e nota.

C = [C# = [° D = d D# = d°
 E = E F = F F# = F° G = G
 G# = G° A = A A# = A° B = b

(3) Scale-fine

Determina il numero di volte che l'armonia viene suonata.

3ª Maggiore = [3 4th = 4
 3ª minore = °3 5th = 5 6th = 6

(4) Shift

Determina se aggiungere l'armonia sopra o sotto. Il suono d'armonia impostato con Parametro 3 viene aggiunto nella direzione impostata con SHIFT.

(5) Mix

Determina il bilanciamento tra il suono di effetto e il suono diretto. Quando l'impostazione è 0, viene erogato solo il suono diretto; più il valore è grande, più viene erogato il suono di effetto.

Modulo Effetto 6: EFF2 (Effetto 2)

Questo modulo di effetto produce un effetto stereo spaziale per chorus, ritardo, ecc. Quando gli effetti SFX vengono usati con il modulo di effetto EFF1/SFX, se questo modulo di effetto è attivato il modulo di effetto EFF1/SFX si disattiva automaticamente.

Parametro 1	Type	1 – 4
-------------	------	-------

Spiegazione**(1) Type**

I tipi di effetti possono essere selezionati fra i seguenti. (I contenuti di Parametri 2-5 differiscono a seconda del tipo di effetto selezionato.)

- 1: STEREO CHORUS
- 2: AUTO PAN
- 3: MONO DLY
- 4: PINGPONG DLY

Deutsch

1: STEREO CHORUS

Dies ist ähnlich wie der Effekt in Effektmodul 1, aber es wird ein weitgefächerter Stereoklang produziert.

Parameter 2	Depth	0 – 10
Parameter 3	Rate	1 – 50
Parameter 4	Tone	0 – 10
Parameter 5	Balance ★	0 – 10

Erklärung

(2) Depth

Bestimmt die Einsattiefe des Chorus-Effekts.

(3) Rate

Bestimmt die Vibrato-Geschwindigkeit für den Chorus-Effekt.

(4) Tone

Kontrolliert den Klangcharakter des Effekts.

(5) Balance

Bestimmt die Balance zwischen dem Effektklang und dem Direktklang. Wenn die Einstellung 0 ist, wird nur der Direktklang ausgegeben. Wenn der Wert 10 ist, wird nur der Effektklang ausgegeben.

2: AUTO PAN

Der Klang wandert von links nach rechts sowie von vorne nach hinten, was einen 3-D-Effekt bewirkt.

Parameter 2	Depth	0 – 10
Parameter 3	Rate ★	1 – 50
Parameter 4	Width	0 – 10
Parameter 5	Clip	0 – 10

Erklärung

(2) Depth

Bestimmt die Einsattiefe für die Bewegung zwischen vorne und hinten. Je höher der Wert, desto weiter geht der Klang in die Tiefe.

(3) Rate

Bestimmt die Geschwindigkeit des AUTOPAN-Effekts.

(4) Width

Bestimmt die Breite der Rechts/Links-Ausdehnung. Je höher der Wert, desto breiter ist die Ausdehnung.

(5) Clip

Beeinflusst die modulierte Wellenform.

3: MONO DLY (MONO Delay)

Dies ist ein konventioneller Verzögerungseffekt mit einer maximalen Verzögerungsdauer von 1000 ms.

Parameter 2	Time (x100ms)	0 – 10
Parameter 3	TmFine (x1ms)	0 – 99
Parameter 4	F.B	0 – 10
Parameter 5	Balance ★	0 – 10



Die Verzögerungsdauer kann auch mit Antipp-Eingabe über den Fußschalter bestimmt werden.

Français

1: STEREO CHORUS

Similaire au module d'effets 1, mais produit un son étendu en stéréo pour rendre un effet de chorus stéréo.

Paramètre 2	Depth	0 – 10
Paramètre 3	Rate	1 – 50
Paramètre 4	Tone	0 – 10
Paramètre 5	Balance ★	0 – 10

Explication

(2) Depth

Détermine la profondeur de l'effet Chorus

(3) Rate

Détermine la vitesse du vibrato pour l'effet de chorus.

(4) Tone

Ajuste la qualité tonale du son de l'effet.

(5) Balance

Détermine la balance entre le son de l'effet et le son direct. Lorsque le réglage est 0, seul le son direct sort ; quand le réglage est 10, seul le son de l'effet sort.

2: AUTO PAN

Le son se répand autour, de gauche à droite, d'avant en arrière, pour rendre un effet tridimensionnel.

Paramètre 2	Depth	0 – 10
Paramètre 3	Rate ★	1 – 50
Paramètre 4	Width	0 – 10
Paramètre 5	Clip	0 – 10

Explication

(2) Depth

Détermine la profondeur pour l'avant et l'arrière. Plus la valeur est élevée, plus le son est large.

(3) Rate

Détermine la vitesse d'AUTOPAN,

(4) Width

Détermine l'expansion de droite à gauche. Plus la valeur est élevée, plus le son s'élargit à droite et à gauche.

(5) Clip

Change le signal modulé.

3: MONO DLY (retard MONO)

Il s'agit d'un retard conventionnel qui produit un temps retard maximum de 1 000 ms.

Paramètre 2	Time (x100ms)	0 – 10
Paramètre 3	TmFine (x1ms)	0 – 99
Paramètre 4	F.B	0 – 10
Paramètre 5	Balance ★	0 – 10



Le temps retard peut être introduit par entrée de temps retard initial.

1: STEREO CHORUS

Es similar el Módulo de Efecto 1, pero produce un sonido expansivo en estéreo, para el efecto Stereo Chorus (coro estéreo).

Parámetro 2	Depth	0 – 10
Parámetro 3	Rate	1 – 50
Parámetro 4	Tone	0 – 10
Parámetro 5	Balance ★	0 – 10

Explicación

(2) Depth

Determina la profundidad del efecto de coro.

(3) Rate

Determina la velocidad del vibrato para el efecto de coro.

(4) Tono

Ajusta la calidad tonal del efecto de sonido.

(5) Balance

Determina el balance entre el sonido de efecto y el sonido directo.

Cuando el ajuste es 0, sólo se emite el sonido directo; cuando el ajuste es 10, sólo se emite el sonido de efecto.

2: AUTO PAN

El sonido va de izquierda a derecha, de adelante hacia atrás, proporcionando un efecto 3D.

Parámetro 2	Depth	0 – 10
Parámetro 3	Rate ★	1 – 50
Parámetro 4	Width	0 – 10
Parámetro 5	Clip	0 – 10

Explicación

(2) Depth

Determina la profundidad frontal y posterior. Cuanto más grande es el valor, más allá llega el sonido.

(3) Rate

Determina la velocidad de AUTOPAN.

(4) Width

Determina la expansión a la derecha e izquierda. Cuanto más grande es el valor, más allá llega el sonido a la derecha e izquierda.

(5) Clip

Cambia la forma de onda modulada.

3: MONO DLY (MONO Delay)

Es un retardo convencional que produce un tiempo de retardo máximo de 1000 ms.

Parámetro 2	Time (x100ms)	0 – 10
Parámetro 3	TmFine (x1ms)	0 – 99
Parámetro 4	F.B	0 – 10
Parámetro 5	Balance ★	0 – 10



El tiempo de retardo puede entrarse mediante "tap input".

1: STEREO CHORUS

Questo è simile al Modulo Effetto 1, ma produce un suono esteso in stereofonia, per l'effetto Stereo Chorus.

Parametro 2	Depth	0 – 10
Parametro 3	Rate	1 – 50
Parametro 4	Tone	0 – 10
Parametro 5	Balance ★	0 – 10

Spiegazione

(2) Depth

Determina la profondità dell'effetto chorus.

(3) Rate

Determina la velocità del vibrato relativamente all'effetto chorus.

(4) Pitch

Regola la qualità tonale del suono di effetto.

(5) Balance

Determina il bilanciamento tra il suono di effetto e il suono diretto. Quando l'impostazione è 0, viene erogato solo il suono diretto; quando l'impostazione è 10, viene erogato solo il suono di effetto.

2: AUTO PAN

Il suono va a sinistra e a destra, avanti e indietro, per un effetto 3D.

Parametro 2	Depth	0 – 10
Parametro 3	Rate ★	1 – 50
Parametro 4	Width	0 – 10
Parametro 5	Clip	0 – 10

Spiegazione

(2) Depth

Determina la profondità per avanti e indietro. Più il valore è grande, più il suono si spinge avanti.

(3) Rate

Determina la velocità di AUTOPAN.

(4) Width

Determina l'estensione a destra e a sinistra. Più il valore è grande, più il suono si spinge a destra e a sinistra.

(5) Clip

Taglia la forma d'onda modulata.

3: MONO DLY (Ritardo MONO)

Questo è un ritardo comune che produce fino ad un tempo di ritardo massimo di 1000 ms.

Parametro 2	Time (x100ms)	0 – 10
Parametro 3	TmFine (x1ms)	0 – 99
Parametro 4	F.B	0 – 10
Parametro 5	Balance ★	0 – 10



Il Tempo di Ritardo può essere immesso con un colpo.

Erklärung**(2) Time (x100)**

Bestimmt die Verzögerungsdauer in 100-ms-Schritten.

(3) TmFine (Time Fine)

Bestimmt die Verzögerungsdauer in 1-ms-Schritten. Die Werte der Parameter (2) und (3) werden kombiniert, was die endgültige Verzögerungsdauer ergibt (Maximum: 1000 ms).

(4) F.B (Feedback)

Bestimmt den Grad der Rückkopplung für den verzögerten Klang.

(5) Balance

Bestimmt die Balance zwischen dem Effektklang und dem Direktklang. Wenn die Einstellung 0 ist, wird nur der Direktklang ausgegeben. Wenn der Wert 10 ist, wird nur der Effektklang ausgegeben.

4: PINGPONG-DLY (PINGPONG Delay)

Dies ist ein Stereo-Verzögerungseffekt, bei dem der Klang zwischen rechts und links abwechselt.

Parameter 2	Time (x100ms)	0 – 10
Parameter 3	TmFine (x1ms)	0 – 99
Parameter 4	F.B	0 – 10
Parameter 5	Balance ★	0 – 10

Erklärung**(2) Time (x100) (Time)**

Bestimmt die Verzögerungsdauer in 100-ms-Schritten.

(3) TmFine (Time Fine)

Bestimmt die Verzögerungsdauer in 1-ms-Schritten. Die Werte der Parameter (2) und (3) werden kombiniert, was die endgültige Verzögerungsdauer ergibt (Maximum: 1000 ms).

(4) F.B (Feedback)

Bestimmt den Grad der Rückkopplung für den verzögerten Klang.

(5) Balance

Bestimmt die Balance zwischen dem Effektklang und dem Direktklang. Wenn die Einstellung 0 ist, wird nur der Direktklang ausgegeben. Wenn der Wert 10 ist, wird nur der Effektklang ausgegeben.



Wenn der 3030 in Mono verwendet wird, wird nur der kürzeste Verzögerungsanteil über die OUTPUT L/MONO-Buchse abgegeben. Die Verzögerungsdauer kann auch mit Antipp-Eingabe über den Fußschalter bestimmt werden.

Explication**(2) Time (x 100)**

Détermine le temps retard en unités de 100 ms.

(3) TmFine (réglage de temps fin)

Détermine le temps retard par unités de 1 ms. Les réglages de (2) et de (3) se combinent pour produire le temps retard final. (Maximum: 1 000 ms).

(4) F.B (réinjection de signal)

Détermine la grandeur du son retard.

(5) Balance

Détermine la balance entre le son de l'effet et le son direct. Lorsque le réglage est 0, seul le son direct sort : quand le réglage est 10, seul le son de l'effet sort.

4: PINGPONG-DLY (retard PINGPONG)

C'est un retard stéréo par lequel les sons stéréo de droite et de gauche sont sortis alternativement.

Paramètre 2	Time (x100ms)	0 – 10
Paramètre 3	TmFine (x1ms)	0 – 99
Paramètre 4	F.B	0 – 10
Paramètre 5	Balance ★	0 – 10

Explication**(2) Time (x 100)**

Détermine le temps retard en unités de 100 ms.

(3) TmFine (réglage de temps fin)

Détermine le temps retard par unités de 1 ms. Les réglages de (2) et de (3) se combinent pour produire le temps retard final. (Maximum: 1 000 ms).

(4) F.B (réinjection de signal)

Détermine la grandeur du son retard.

(5) Balance

Détermine la balance entre le son de l'effet et le son direct. Lorsque le réglage est 0, seul le son direct sort : quand le réglage est 10, seul le son de l'effet sort.



Quand le 3030 est monophonique, seul le son retard le plus court sort à la prise OUTPUT L/MONO. Le temps retard peut être introduit par entrée du temps retard initial.

Explicación**(2) Time (x100)**

Determina el tiempo de retardo en unidades de 100 ms.

(3) TmFine (Tiempo fino)

Determina el tiempo de retardo en unidades de 1 ms. Los ajustes de (2) y (3) se combinan para producir el tiempo final de retardo (Máximo: 1000 ms).

(4) F.B (Feedback)

Determina la cantidad de sonido de retardo.

(5) Balance

Determina el balance entre el sonido de efecto y el sonido directo. Cuando el ajuste es "0", sólo se emite el sonido directo; cuando el ajuste es 10, sólo se emite el sonido de efecto.

4: PING PONG DLY (PINGPONG Delay)

Es un retardo estéreo por el que los sonidos izquierdo y derecho se emiten alternativamente.

Parámetro 2	Time (x100ms)	0 – 10
Parámetro 3	TmFine (x1ms)	0 – 99
Parámetro 4	F.B	0 – 10
Parámetro 5	Balance ★	0 – 10

Explicación**(2) Time (x100) (Time)**

Determina el tiempo de retardo en unidades de 100 ms.

(3) TmFine (Time Fine)

Determina el retardo en unidades de 1 ms. Los ajustes (2) y (3) se combinan para producir el tiempo final de retardo (Máximo 1000 ms)

(4) F.B (Feedback)

Determina el tiempo del sonido de retardo.

(5) Balance

Determina el balance entre el sonido de efecto y el sonido directo. Cuando el ajuste es "0", sólo se emite el sonido directo; cuando el ajuste es "10", sólo se emite el sonido de efecto.



Quando se usa el 3030 en mono, sólo el sonido de retardo más corto se emite a la toma OUTPUT L/MONO. El Tiempo de Retardo puede entrarse mediante "Tap input".

Spiegazione**(2) Time (x100)**

Determina tempo di ritardo in unità 100 ms.

(3) TmFine (Tempo Fine)

Determina il tempo di ritardo in unità 1 ms. Le impostazioni di (2) e (3) si combinano per produrre il tempo di ritardo finale. (Massimo: 1000 ms)

(4) F.B (Feedback)

Determina l'entità del suono di ritardo.

(5) Balance

Determina il bilanciamento tra il suono di effetto e il suono diretto. Quando l'impostazione è 0, viene erogato solo il suono diretto; quando l'impostazione è 10, viene erogato solo il suono di effetto.

4: PINGPONG DLY (Ritardo PINGPONG)

Questo è un ritardo stereo per mezzo del quale i suoni stereo di sinistra e destra vengono erogati alternativamente.

Parametro 2	Time (x100ms)	0 – 10
Parametro 3	TmFine (x1ms)	0 – 99
Parametro 4	F.B	0 – 10
Parametro 5	Balance ★	0 – 10

Spiegazione**(2) Time (x100) (Tempo)**

Determina il tempo di ritardo in unità 100 ms.

(3) TmFine (Tempo Fine)

Determina il tempo di ritardo in unità 1 ms. Le impostazioni di (2) e (3) si combinano per produrre il tempo di ritardo finale. (Massimo: 1000 ms)

(4) F.B (Feedback)

Determina l'entità del suono di ritardo.

(5) Balance

Determina il bilanciamento tra il suono di effetto e il suono diretto. Quando l'impostazione è 0, viene erogato solo il suono diretto; quando l'impostazione è 10, viene erogato solo il suono di effetto.



Quando si usa il 3030 in monoaurale, viene erogato solo il suono di ritardo più breve alla presa a jack OUTPUT L/MONO. Il Tempo di Ritardo può essere immesso con un colpetto.

Effektmodul 7: REVERB (Reverb)

Dieses Effektmodul umfaßt drei verschiedene Stereo-Nachhall-Effekte.

Parameter 1	Type	1 – 3
-------------	------	-------

Erklärung

(1) Type

Die folgenden Effekttypen können gewählt werden. (Die Bedeutung der Parameter 2 - 5 hängt vom gewählten Effektyp ab.)

- 1: HALL
- 2: ROOM
- 3: PINGPONG DLY

1: HALL

Dieser Effekt simuliert das Echo in einer Halle, was dem Klang einen starken Raumeindruck verleiht.

Parameter 2	Time	1 – 10
Parameter 3	Pre-DLY	0 – 10
Parameter 4	Tone	0 – 10
Parameter 5	Mix ★	0 – 10

Erklärung

(2) Time

Bestimmt die Dauer des Nachhalls. Höhere Werte verlängern die Nachhalldauer und geben einen stärkeren Raumeindruck.

(3) Pre-Delay

Bestimmt die Vorverzögerung, bis der erste Echoanteil erzeugt wird. Höhere Werte simulieren einen größeren Raum.

(4) Tone

Bestimmt den Klangcharakter des Effekts. Je höher der Wert, desto heller der Klang.

(5) Mix

Bestimmt die Balance zwischen dem Effektklang und dem Direktklang. Wenn die Einstellung 0 ist, wird nur der Direktklang ausgegeben. Wenn der Wert 10 ist, wird nur der Effektklang ausgegeben.

2: ROOM

Dieser Effekt simuliert einen Raum mit kurzem Nachhall.

Parameter 2	Time	1 – 10
Parameter 3	Pre-DLY	0 – 10
Parameter 4	Tone	0 – 10
Parameter 5	Mix ★	0 – 10

Module d'effets 7: REVERB (réverbération)

Ce module d'effets supporte trois types d'effets stéréo pour ajouter une réverbération au son.

Paramètre 1	Type	1 – 3
-------------	------	-------

Explication

(1) Type

Les types d'effets peuvent être sélectionnés parmi les suivants. (Le contenu des paramètres 2 à 5 varie selon le type d'effet sélectionné).

- 1: HALL
- 2: ROOM
- 3: PINGPONG DLY

1: HALL

Cet effet stimule la réverbération d'une grande salle de concert. Le son acquiert une sensation naturelle, ample.

Paramètre 2	Time	1 – 10
Paramètre 3	Pre-DLY	0 – 10
Paramètre 4	Tone	0 – 10
Paramètre 5	Mix ★	0 – 10

Explication

(2) Time

Détermine le temps de réverbération (la longueur de la réverbération). Plus la valeur est grande, plus la réverbération est longue, offrant une ambiance profonde et ample.

(3) Pre-Delay

Détermine le temps pour le premier son de réverbération à produire. Quand ce temps est long, l'importance de la salle de concert simulée devient plus grande.

(4) Tonalité

Détermine la qualité tonale de l'effet. Plus la valeur est grande, plus le son de réverbération est brillant.

(5) Mix

Détermine la balance entre le son de l'effet et le son direct. Lorsque le réglage est 0, seul le son direct sort ; quand le réglage est 10, seul le son de l'effet sort.

2: ROOM

Cet effet simule une pièce avec une réverbération courte.

Paramètre 2	Time	1 – 10
Paramètre 3	Pre-DLY	0 – 10
Paramètre 4	Tone	0 – 10
Paramètre 5	Mix ★	0 – 10

Módulo de Efecto 7: REVERB (Reverberación)

Este módulo de efecto soporta tres tipos de efectos estéreo para añadir reverberación al sonido.

Parámetro 1	Type	1 – 3
-------------	------	-------

Explicación

(1) Type

Los tipos de efecto pueden seleccionarse de entre los siguientes (el contenido de Parameters 2 - 5 difieren dependiendo del tipo de efecto seleccionado).

- 1: HALL
- 2: ROOM
- 3: PINGPONG DLY

1: HALL

Este efecto simula la reverberación de una hall. El sonido adquiere una sensación natural, expansiva.

Parámetro 2	Time	1 – 10
Parámetro 3	Pre-DLY	0 – 10
Parámetro 4	Tone	0 – 10
Parámetro 5	Mix ★	0 – 10

Explicación

(2) Time

Determina el tiempo de reverberación (el largo de la reverberación). Cuando mayor es el valor, más largo es el tiempo de reverberación, proporcionando un ambiente profundo y expansivo.

(3) Pre-Delay

Determina el tiempo hasta que se produce la primera reverberación de sonido. Cuando se hace más largo, el tamaño del hall simulado se agranda.

(4) Tone

Determina la calidad tonal del efecto. Cuanto mayor es el valor, más brillante es el sonido de reverberación.

(5) Mix

Determina el balance entre el sonido de efecto y el sonido directo. Cuando el ajuste es "0", sólo se emite el sonido directo; cuanto más alto es el ajuste, más alto se hace el sonido de efecto.

2: ROOM

Este efecto simula una sala con reverberación corta.

Parámetro 2	Time	1 – 10
Parámetro 3	Pre-DLY	0 – 10
Parámetro 4	Tone	0 – 10
Parámetro 5	Mix ★	0 – 10

Modulo Effetto 7: REVERB (Riverbero)

Questo modulo di effetto supporta tre tipi di effetti stereo per aggiungere riverbero al suono.

Parametro 1	Type	1 – 3
-------------	------	-------

Spiegazione

(1) Type

I tipi di effetti possono essere selezionati fra i seguenti. (I contenuti di Parametri 2 - 5 differiscono a seconda del tipo di effetto selezionato.)

- 1: HALL
- 2: ROOM
- 3: PINGPONG DLY

1: HALL

Questo effetto simula il riverbero di una grande sala per concerti. Il suono acquista una sensazione naturale, estesa.

Parametro 2	Time	1 – 10
Parametro 3	Pre-DLY	0 – 10
Parametro 4	Tone	0 – 10
Parametro 5	Mix ★	0 – 10

Spiegazione

(2) Time

Determina il tempo di riverbero (la lunghezza del riverbero). Più il valore è grande, più è lungo il tempo di riverbero, dato un ambiente molto empio e profondo.

(3) Pre-Delay

Determina il tempo relativo al primo suono di riverbero da produrre. Quando questo viene allungato, le dimensioni della sala simulata diventano più grandi.

(4) Pitch

Determina la qualità tonale dell'effetto. Più il valore è grande, più è brillante il suono di riverbero.

(5) Mix

Determina il bilanciamento tra il suono di effetto e il suono diretto. Quando l'impostazione è 0, viene erogato solo il suono diretto; più l'impostazione è alta, più alto diventa il livello del suono di effetto.

2: ROOM

Questo effetto simula un ambiente con un riverbero corto.

Parametro 2	Time	1 – 10
Parametro 3	Pre-DLY	0 – 10
Parametro 4	Tone	0 – 10
Parametro 5	Mix ★	0 – 10

3: PINGPONG-DLY (PINGPONG Delay)

Erzeugt denselben Effekt wie mit Effektmodul 2 (außer der Tatsache, daß die maximale Verzögerungsdauer 900 ms beträgt), aber der Ausgang ist phasenverkehrt in Beziehung zum Effektmodul 2.

Parameter 2	Time (x10)	0 – 90
Parameter 3	F.B	0 – 10
Parameter 4	Mode	1 – 2
Parameter 5	Mix ★	0 – 10

Erklärung**(2) Time (x10)**

Bestimmt die Verzögerungsdauer in 10-ms-Schritten.

(3) F.B (Feedback)

Bestimmt den Grad der Rückkopplung für den verzögerten Klang.

(4) Mode

Bestimmt das Muster für die Pingpong-Verzögerung.

1: MONO DLY

2: PINGPOMG DLY

(5) Mix

Bestimmt die Balance zwischen dem Effektklang und dem Direktklang. Wenn die Einstellung 0 ist, wird nur der Direktklang ausgegeben. Wenn der Wert 10 ist, wird nur der Effektklang ausgegeben.



Wenn der 3030 in Mono verwandt wird, liegen nur lang verzögerte Signalanteile an der OUTPUT L/MONO-Buchse an. Dies ist umgekehrt zu PINGPONG DLY im Effektmodul 6.

TOTAL (Total Parameter)

Bestimmt die Einstellungen für das EXP/VOL-Pedal, das Anschlußprinzip der Effektmodule EFF1 und EFF2, und allgemeine Funktionsparameter des 3030.

Parameter 1	Pedal-Assign	0 – 6
Parameter 2	Pedal-Mode	1 – 2
Parameter 3	Seri/Para	S/P
Parameter 4	Amp Sim	0 – 3
Parameter 5	Master Vol	0 – 50



Parameter 1 - 3 werden als Teil eines Patch-Programms gespeichert.

Erklärung**(1) Pedal-Assign**

Bestimmt die Parameter, die dem EXP/VOL-Pedal zugewiesen werden.

0: OFF

1: VOL

2: WAH

3: DIST

4: EFF1/SFX

5: EFF2

6: REV

3: PING-PONG-DLY (Retard PING-PONG)

Produit le même effet qu'avec le module d'effets 2 (sauf que le temps retard maximum est de 900 ms), mais sort dans l'exacte phase opposée que celui du module d'effets 2.

Paramètre 2	Time (x10)	0 – 90
Paramètre 3	F.B	0 – 10
Paramètre 4	Mode	1 – 2
Paramètre 5	Mix ★	0 – 10

Explication**(2) Time (x 10)**

Détermine le temps retard en unités de 10 ms.

(3) F.B (réinjection de signal)

Détermine l'importance de réintroduction du signal pour le son retard.

(4) Mode

Détermine le modèle de retard ping-pong.

1: MONO DLY

2: PINGPOMG DLY

(5) Mix

Détermine la balance entre le son de l'effet et le son direct. Lorsque le réglage est 0, seul le son direct sort ; quand le réglage est 10, seul le son de l'effet sort.



Quand le 3030 est monophonique, seul le son retard le plus court est transmis vers la sortie OUTPUT L/MONO (résultat opposé du module d'effets 6 PINGPONG DLY).

TOTAL (paramètres totaux)

Détermine les réglages de la pédale EXP/VOL, la méthode de connexion des modules d'effets EFF1 et EFF2 et les paramètres pour le fonctionnement général du 3030.

Paramètre 1	Pedal-Assign	0 – 6
Paramètre 2	Pedal-Mode	1 – 2
Paramètre 3	Seri/Para	S/P
Paramètre 4	Amp Sim	0 – 3
Paramètre 5	Master Vol	0 – 50



Les paramètres 1 à 3 sont sauvegardés en tant que partie d'un patch.

Explication**(1) Pedal-Assign**

Détermine les paramètres affectés à la pédale EXP/VOL.

0: OFF

1: VOL

2: WAH

3: DIST

4: EFF1/SFX

5: EFF2

6: REV

(2) Pedal-Mode

Détermine la manière dont le son de sortie change selon l'endroit où la pédale est enfoncée.

3: PINGPONG DLY (PINGPONG Delay)

Produce el mismo efecto que con el Módulo de Efecto 2 (excepto que el tiempo máximo de retardo es 900 ms), pero emite exactamente en la fase opuesta a la de Módulo de Efecto 2.

Parámetro 2	Time (x10)	0 – 90
Parámetro 3	F.B	0 – 10
Parámetro 4	Mode	1 – 2
Parámetro 5	Mix ★	0 – 10

Explicación**(2) Time (x10)**

Determina el tiempo de retardo en unidades de 10 ms.

(3) F.B (Feedback)

Determina la cantidad de realimentación entre el sonido de efecto y el sonido directo.

(4) Mode

Determina el patrón para el retardo de Pingpong.

- 1: MONO DLY
- 2: PINGPONG DLY

(5) Mix

Determina el balance entre el sonido de efecto y el sonido directo. Cuando el ajuste es "0", sólo se emite el sonido directo; cuanto más alto es el ajuste, mal alto se hace el sonido de efecto.

NOTA Cuando se usa el 3030 en mono, sólo el sonido de retardo más largo se emite a la toma OUTPUT L/MONO (el resultado opuesto de Módulo de Efecto 6 PINGPONG DLY).

TOTAL (Total Parameter)

Determina los ajustes del pedal EXP/VOL, el método de conectar los módulos de efecto de EFF1 y EFF2 y los parámetros para el funcionamiento total del 3030.

Parámetro 1	Pedal-Assign	0 – 6
Parámetro 2	Pedal-Mode	1 – 2
Parámetro 3	Seri/Para	S/P
Parámetro 4	Amp Sim	0 – 3
Parámetro 5	Master Vol	0 – 50

NOTA Los Parameters 1 - 3 se almacenan como parte del patch.

Explicación**(1) Pedal-Assign**

Determina los parámetros asignados al pedal EXP/VOL.

- 0: OFF
- 1: VOL
- 2: WAH
- 3: DIST
- 4: EFF1/SFX
- 5: EFF2
- 6: REV

3: PINGPONG DLY (Ritardo PINGPONG)

Produce lo stesso effetto che con Modulo Effetto 2 (salvo che il tempo di ritardo massimo è 900 ms), ma eroga esattamente in opposizione di fase rispetto al Modulo Effetto 2.

Parametro 2	Time (x10)	0 – 90
Parametro 3	F.B	0 – 10
Parametro 4	Mode	1 – 2
Parametro 5	Mix ★	0 – 10

Spiegazione**(2) Time (x10)**

Determina il tempo di ritardo in unità 10 ms.

(3) F.B (Feedback)

Determina la quantità di reazione relativa al suono di ritardo.

(4) Mode

Determina la struttura relativa al ritardo Pingpong.

- 1: MONO DLY
- 2: PINGPONG DLY

(5) Mix

Determina il bilanciamento tra il suono di effetto e il suono diretto. Quando l'impostazione è 0, viene erogato solo il suono diretto; più il valore è grande, più viene erogato il suono di effetto.

NOTA Quando il 3030 viene usato nel modo monoaurale, viene erogato solo il suono di ritardo più lungo alla presa a jack OUTPUT L/MONO (il risultato opposto del Modulo Effetto 6 PINGPONG DLY).

TOTAL (Parametro Totale)

Determina le impostazioni per il pedale EXP/VOL, il metodo di collegamento dei moduli di effetti di EFF1 e EFF2 e i parametri relativi al funzionamento globale del 3030.

Parametro 1	Pedal-Assign	0 – 6
Parametro 2	Pedal-Mode	1 – 2
Parametro 3	Seri/Para	S/P
Parametro 4	Amp Sim	0 – 3
Parametro 5	Master Vol	0 – 50

NOTA I Parametri 1-3 vengono memorizzati come parte di un patch.

Spiegazione**(1) Pedal-Assign**

Determina i parametri assegnati al pedale EXP/VOL.

- 0: OFF
- 1: VOL
- 2: WAH
- 3: DIST
- 4: EFF1/SFX
- 5: EFF2
- 6: REV

(2) Pedal-Mode

Bestimmt die Art, in welcher die Pedalbetätigung den Klang beeinflusst.

- 1: Modus 1
- 2: Modus 2

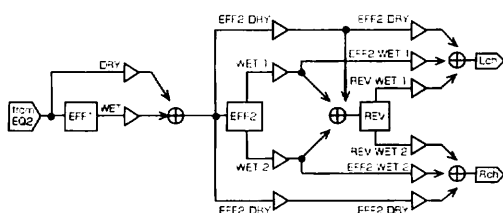
Siehe Seite 46 für eine Erklärung dieser Funktion.

(3) Seri/Para (Serial/Parallel)

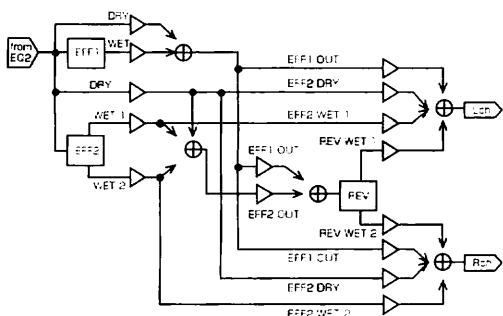
Bestimmt das Anschlußprinzip für Effektmodule EFF1 und EFF2.

- S = S- Seriell (in Reihe)
- P = P- Parallel

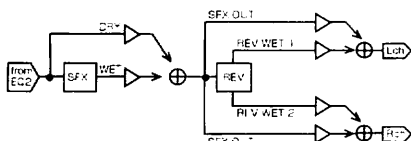
Wenn EFF1 und EFF2 in Reihe geschaltet sind, ist der Signalfluß wie folgt:



Wenn EFF1 und EFF2 parallel geschaltet sind, ist der Signalfluß wie folgt:



Wenn ein SFX-Effekttyp mit dem EFF1/SFX-Effektmodul gewählt wurde, ist das Effektmodul EFF2 automatisch abgeschaltet. In diesem Fall ist der Signalfluß wie folgt:



Die nachfolgenden Parameter 4 und 5 haben die gleiche Wirkung für alle Patch-Programme des 3030. Sie können nicht separat für einzelne Patch-Programme gespeichert werden.

(4) Amp Simulator

Der eingebaute Verstärkersimulator erlaubt das Erzielen

1: Mode 1

2: Mode 2

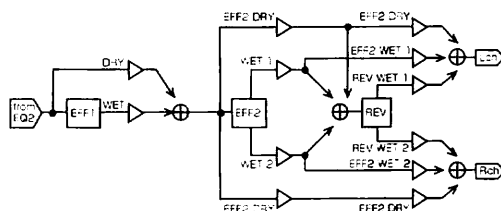
Voir page 46 pour le fonctionnement de ces modes.

(3) Seri/Para (Série/parallèle)

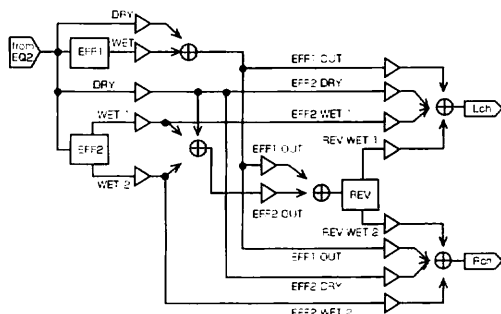
Détermine la méthode pour connecter les modules d'effets EFF1 et EFF2.

- S = S- Série
- P = P- Parallèle

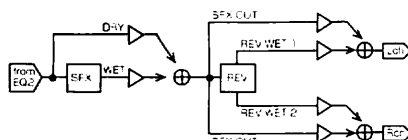
Quand EFF1 et EFF2 sont raccordés en série, le circuit du signal est le suivant :



Quand EFF1 et EFF2 sont raccordés en parallèle, le circuit du signal est le suivant :



De plus, quand vous sélectionnez un effet type SFX avec le module d'effets EFF1/SFX, le module d'effets EFF2 est automatiquement désactivé. Dans ce cas, le circuit du signal est le suivant :



Les paramètres 4 et 5 ci-dessous fonctionnent de la même manière pour tous les patches du 3030. Ils ne peuvent pas être sauvegardés indépendamment pour chaque patch.

(4) Amp Simulator

La fonction de simulateur d'amplificateur interne permet la reproduction de sons d'amp. de guitare réalistes quand vous écoutez le 3030 avec le casque d'écoute ou les haut-parleurs audio.

(2) Pedal-Mode

Determina il modo in cui il suono erogato cambia in funzione di dove il pedale viene premuto.

- 1: Modo 1
2: Modo 2

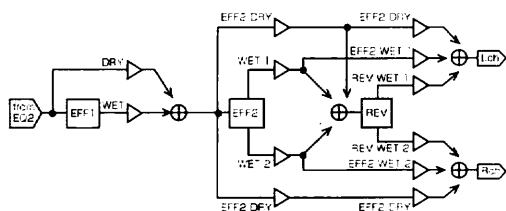
Vedere a pagina 47 per i funzionamenti di questi modi.

(3) Seri/Para (Serie/Paralelo)

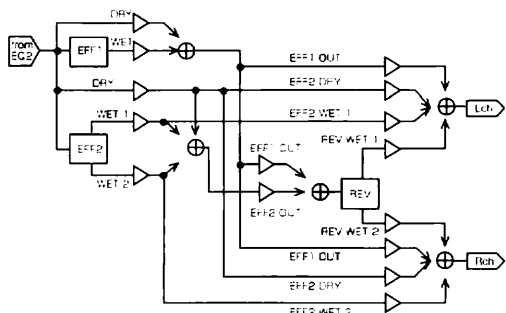
Determina il metodo per il collegamento dei moduli di effetti EFF1 e EFF2.

$S = S^-$ In serie
 $P = P^-$ In parallelo

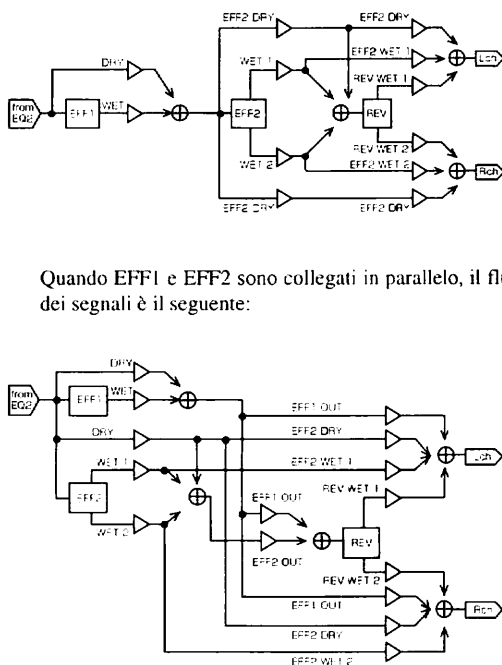
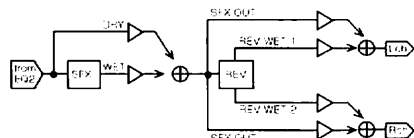
Quando EFF1 e EFF2 sono collegati in serie, il flusso dei segnali è il seguente:



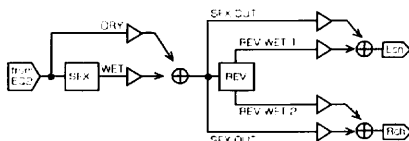
Quando EFF1 e EFF2 sono collegati in parallelo, il flusso dei segnali è il seguente:



Inoltre, quando si è selezionato un tipo di effetto SFX con il modulo di effetto EFF1/SFX, il modulo di effetto EFF2 si disattiva automaticamente. In questo caso, il flusso dei segnali è il seguente:



Inoltre, quando si è selezionato un tipo di effetto SFX con il modulo di effetto EFF1/SFX, il modulo di effetto EFF2 si disattiva automaticamente. In questo caso, il flusso dei segnali è il seguente:



Los Parámetros 4 y 5 de debajo funcionan de la misma manera para todos los 3030 patches. No pueden almacenarse separadamente para cada patch.

I Parametri 4 e 5 sotto funzionano allo stesso modo per tutti i patch del 3030. Essi non possono essere memorizzati separatamente per ciascun patch.

(4) Simulatore di amplificatore

La funzione di simulatore di amplificatore su scheda permette la riproduzione di realistici suoni di amplificatore per chitarra in caso di ascolto del 3030 in

Deutsch

eines realistischen Gitarrenverstärker-Klangs, auch wenn die Wiedergabe über Kopfhörer oder eine normale Stereoanlage erfolgt.

0: OFF

Der Verstärkersimulator ist abgeschaltet.

1: COMBO

Simuliert den Klang eines 100-W-Combo-Verstärkers.

2: BRIGHT COMBO

Simuliert den Klang eines höhenbetonten 120-W-Verstärkers.

3: STACK

Simuliert den Klang eines Verstärkerturms mit vier Lautsprechern.

(5) Master Volume

Legt den Gesamt-Ausgangspegel des 3030 fest.



Sie können die MASTER VOLUME-Einstellung in der Play-Betriebsart ändern. Einzelheiten finden Sie auf Seite 18.

Français

0: Désactivé

La fonction AMP SIMULATOR est désactivée.

1: COMBO

Simule le son d'un amp. combo (combiné) de 100 W.

2: BRIGH COMBO

Simule le son d'un amp. brillant qui accentue la gamme élevée de 120W.

3: STACK

Simule le son produit par un stack d'ampli se composant de quatre haut-parleurs.

(5) Master Volume (volume principal)

Détermine le volume final de l'ensemble du 3030.



Vous pouvez changer le MASTER VOLUME pendant le mode Play. Voir page 18 pour les détails.

BESCHEINIGUNG DES HERSTELLERS/IMPORTEURS

Hiermit wird bestätigt, daß der/die/das

Effekt - Prozessor ZOOM 3030

(Gerät, Typ, Bezeichnung)

in Übereinstimmung mit den Bestimmungen der

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

(Amtsblattverfügung)

funkentstört ist

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

ZOOM CORPORATION TOKYO/JAPAN

(Name des Herstellers / Importeurs)

Español

guitarra de manera realista para cuando Ud. escucha el 3030 con auriculares o altavoces de audio.

0: OFF

La función AMP SIMULATOR está desactivada.

1: COMBO

Simula el sonido de un amplificador combinado de 100 W.

2: BRIGHT COMBO

Simula el sonido hecho por una amplificación brillante que acentúa la gama alta de 120 W.

3: STACK

Simula el sonido hecho por amplificadores apilados consistentes de 4 altavoces.

(5) Master Volume

Determina el volumen final para todo el 3030.



Puede cambiar el MASTER VOLUME durante el modo de Reproducción. Vea la página 19 para los detalles.

Italiano

cuffia o con altoparlanti audio.

0: OFF

La funzione di simulatore di amplificatore è disattivata.

1: COMBO

Simula il suono di un amplificatore combo da 100 W.

2: BRIGHT COMBO

Simula il suono prodotto da un amplificatore brillante che accentua la gamma degli alti a 120 W.

3: STACK

Simula il suono prodotto da amplificatori messi assieme comprendenti quattro altoparlanti.

(5) Volume Principale

Determina il volume finale relativamente al 3030 globale.



È possibile cambiare MASTER VOLUME durante il modo Play. Vedere a pagina 19 per le informazioni dettagliate.

TECHNISCHE DATEN FICHE TECHNIQUE ESPECIFICACIONES CARATTERISTICHE TECNICHE

ZOOM PLAYER 3030

Number of effect program:	32types (7 modules)
Memory:	USER 28 PRESET 28 (Total 56 patches)
A/D conversion:	18-bit, 128-times oversampling, 4-ord $\Delta \Sigma$ converter
D/A conversion	16bit linear
Sampling frequency:	Fs = 31.25kHz
Inputs:	Guitar input 1/4 inch-phone-jack (MONO) x 1 Nominal input level -20dBm, input impedance 470Kohm
Outputs:	Line (L/MONO, R) 1/4 inch-phone-jack (MONO) x 2 Maximum output level +5dBm, output impedance 600ohm or less Headphones 1/4 inch-phone-jack (Stereo) x 1 Output power 35 mW into 32 ohms
Control connectors:	Foot pedal input Manual mode foot switch / volume control input
Value control pedal:	EXP/VOL pedal
Display:	2-character, 7-segment LED display
Power supply:	9V DC, 300mA (from supplied AC adapter)
Dimension:	430 x 166 x 60 (W x D x H)
Weight:	1.5 Kg

*0 dBm = 0.775 Vrms

*Design and specifications subje to change without notice.

BETRIEBSSTÖRUNG?

PRÜFEN SIE ZUERST DIE FOLGENDEN PUNKTE.

Störung	Mögliche Ursache	Abhilfe
Kein Ton, oder sehr geringe Lautstärke.	Ist der Netzstromadapter korrekt angeschlossen und die Stromversorgung in Ordnung?	Aktivieren Sie das Gerät wie im Abschnitt "ANSCHLÜSSE" beschrieben.
	Ist die Gitarre korrekt an die INPUT-Buchse und der Verstärker an die OUTPUT-Buchse angeschlossen?	Nehmen Sie die Verbindungen vor, wie im Abschnitt "ANSCHLÜSSE" beschrieben.
	Ist das abgeschirmte Kabel in Ordnung?	Verwenden Sie probeweise ein anderes Kabel.
	Ist der angeschlossene Verstärker eingeschaltet?	Schalten Sie den Verstärker ein.
	Ist die Lautstärke am Verstärker auf einen geeigneten Pegel für die Gitarre eingestellt?	Regeln Sie die Lautstärke richtig ein.
	Sind die PegelEinstellungen am 3030 (Master-Pegel, Patch-Programm-Pegel und EQ2-Pegel) in Ordnung?	Aktivieren Sie die Editier-Betriebsart (siehe Seite 30) und stellen Sie die Pegel auf geeignete Werte für die jeweiligen Parameter ein.
	Ist die mit dem "Gain"-Parameter des EQ-Effekts erzielte Absenkung zu stark?	Aktivieren Sie die Editier-Betriebsart (siehe Seite 30) und stellen Sie die Absenkung auf einen geeigneten Wert ein.
	Ist die Lautstärke-Einstellung am EXP/VOL-Pedal zu niedrig?	Bewegen Sie probeweise das EXP/VOL-Pedal.
	Wurde die Lautstärke verringert, weil das Fußpedal FP01 an die VOLUME-Buchse angeschlossen ist?	Bewegen Sie probeweise das FP01-Pedal.
Patch-Programme können nicht umgeschaltet werden.	Ist der 3030 in der Editier-Betriebsart (Manuell-Betriebsart)?	Wenn die EDIT-LED leuchtet, ist das Gerät in der Editier-Betriebsart (Manuell-Betriebsart). Drücken Sie die EDIT-Taste, um zur Play-Betriebsart zurückzukehren.
	Ist der 3030 im Bereitschaftszustand für das Speichern oder Initialisieren?	Drücken Sie die STORE-Taste, um die Funktion durchzuführen, oder drücken Sie die EDIT-Taste, um die Funktion abzubrechen und zur Play-Betriebsart zurückzukehren.
EXP/VOL-Pedal arbeitet nicht.	Ist der "Pedal Assign"-Parameter Parameter "0"?	Aktivieren Sie die Editier-Betriebsart (siehe Seite 30), und stellen Sie den Parameterwert entsprechend ein.
	Ist das Effektmodul, das Sie steuern wollen und das mit dem "Pedal Assign"-Parameter gewählt wurde, eingeschaltet?	Aktivieren Sie Editier-Betriebsart (siehe Seite 30), und stellen Sie den Parameterwert für das Effektmodul entsprechend ein.
	Ist das Fußpedal FP01 an die VOLUME-Buchse angeschlossen und der "Pedal Assign"-Parameter auf "1" (VOLUME) gesetzt?	In diesem Fall hat die Lautstärkeregelung durch das FP01 Vorrang.
	Sind die Einstellungen für Pedal-Modus und die zu kontrollierenden Parameterwerte richtig gewählt?	Wenn zum Beispiel das EXP/VOL-Pedal dem Flanger des EFF1-Effektmoduls zugewiesen ist, funktioniert das Pedal nicht, wenn der Parameter "Rate" auf "1" und der Parameter "Pedal Mode" ebenfalls auf "1" gesetzt ist. Der Parameterwert für das Pedal bedeutet, daß der Bereich vom Mindestwert bis zum Einstellwert abgedeckt wird, aber der Parameterwert für den Effekt ist bereits auf den Mindestwert gesetzt. Deshalb kann das Pedal keine Änderung bewirken. Stellen Sie den Parameter des Effekts auf einen geeigneten Wert ein.

¿MALFUNCIONAMIENTO?

HAGA PRIMERO ESTAS COMPROBACIONES

Problema	Comprobación	Remedio
No sonido, o sonido sumamente bajo	• ¿Está el adaptador de CA conectado correctamente y la alimentación ON?	Conéctelos correctamente siguiendo las instrucciones que se ofrecen en "CONEXIONES".
	• ¿Está la toma INPUT conectada correctamente a la guitarra, y la toma OUTPUT al amplificador?	Conéctelos correctamente siguiendo las instrucciones que se ofrecen en "CONEXIONES".
	• ¿Está el cable blindado bien?	Pruebe a cambiar el cable blindado.
	• ¿Está encendido el amplificador conectado?	Encienda la alimentación del amplificador.
	• ¿Es el volumen adecuado para la guitarra y el amplificador?	Ajuste el volumen al nivel adecuado.
	• ¿Son los niveles (nivel de Volumen Maestro, nivel de Patch y nivel EQ2) adecuados?	Entre en modo de Edición (vea la página 31) y ajuste adecuadamente los niveles de cada parámetro.
	• ¿Es el recorte con el ajuste de parámetro de ganancia de efecto EQ demasiado fuerte?	Entre en el modo de Edición (vea la página 31) y ajuste aproximadamente los niveles para cada parámetro.
	• ¿Es el volumen bajo para el pedal EXP/VOL?	Pruebe el pedal EXP/VOL para comprobarlo.
	• ¿Ha disminuido el volumen porque se ha conectado el FP01 a la toma VOLUME?	Pruebe el FP01 para comprobarlo.
	• ¿Está el 3030 silenciado?	Libere el silenciamiento pisando el pedal de pie correspondiente al LED destellante.
Los patches no conmutan	• ¿Está el 3030 en modo de Edición (Manual)?	Si el EDIT LED está encendido, está en modo de Edición (Manual). Pulse la tecla EDIT para retornar al modo de Reproducción.
	• ¿Está el 3030 en estado de espera de Almacenamiento o estado de espera All Initialize?	Pulse la tecla STORE para ejecutar la operación, o pulse la tecla EDIT para salir del estado de espera y retorne al modo de Reproducción.
El Pedal EXP/VOL no funciona	• ¿Es el parámetro de Asignación de Pedal "0"?	Entre en el modo de Edición (vea la página 31) y ajuste el valor de parámetro adecuadamente.
	• ¿Está el módulo de efecto que desea controlar, y que se ajustó con el parámetro de Asignación de Pedal activado?	Entre en modo de Edición (vea la página 31), y ajuste el valor de parámetro adecuadamente.
	• ¿Estaba el FP01 conectado a la toma VOLUME mientras el parámetro de Asignación de Pedal estaba ajustado a "1" (VOLUME)?	En este caso, el control del volumen del FP01 tiene prioridad.
	• ¿Son adecuadas las direcciones de los efectos ajustados con el Modo de Pedal y los valores de la parámetros a controlarse?	Por ejemplo, cuando el pedal EXP/VOL es asignado al flanger del módulo de efecto EFF1, el efecto no funcionará si el valor de flanger es "1" cuando el Modo de Pedal está ajustado a "1". Para este Modo de Pedal, control se supone que cubrirá el límite desde el valor mínimo hasta el valor ajustado por el parámetro, pero el valor del parámetro mismo es el valor mínimo, por eso el control de pedal no puede hacer ningún cambio y el pedal EXP/VOL no funcionará. Ajuste el valor del parámetro a un nivel adecuado.

MAUVAIS FONCTIONNEMENT ? VERIFIEZ D'ABORD LES POINTS SUIVANTS.

Problème	Contrôle	Solution
Absence de son ou son extrêmement faible	• L'adaptateur secteur est-il correctement connecté et sous tension ?	➡ Mettez sous tension en suivant les instructions "CONNEXIONS".
	• La prise d'entrée INPUT est-elle correctement raccordée sur la guitare et, la prise de sortie OUTPUT sur l'amplificateur ?	➡ Les brancher correctement en suivant les instructions "CONNEXIONS".
	• Votre câble blindé est-il correct ?	➡ Essayez de changer le câble blindé.
	• L'amplificateur connecté est-il sous tension ?	➡ Mettez l'amplificateur sous tension.
	• Le volume est-il approprié pour la guitare et l'amplificateur ?	➡ Réglez le volume au niveau approprié.
	• Les niveaux du 3030 (niveau du volume principal, niveau du patch et niveau de EQ2) sont-ils correctement réglés ?	➡ Entrez le mode Edit (voir page 30) et réglez chaque paramètre de manière appropriée.
	• La coupure avec le réglage de paramètre de gain de l'effet EQ est-elle trop forte ?	➡ Entrez le mode Edit (voir page 30) et réglez chaque paramètre de manière appropriée.
	• Le volume est-il bas avec la pédale EXP/VOL ?	➡ Essayez la pédale EXP/VOL pour vérifier.
	• Le volume diminue-t-il parce que le FP01 est raccordé à la prise VOLUME.	➡ Essayez le FP01 pour vérifier.
Les patches ne se commutent pas	• Le 3030 est-il en mode Edit (Manual) ?	➡ Si la diode EDIT est allumée, il est en mode Edit (Manual). Appuyez sur le bouton EDIT pour revenir au mode Play.
	• Le 3030 est-il en status d'attente de sauvegarde ou en status d'attente de réinitialisation générale ?	➡ Appuyez sur le bouton STORE pour exécuter l'opération ou appuyez sur le bouton EDIT pour quitter le mode d'attente et revenir au mode Play.
La pédale EXP/VOL ne fonctionne pas	• Le paramètre Pedal Assign est-il "0" ?	➡ Entrez le mode Edit (voir page 30) et réglez la valeur de paramètre appropriée.
	• Le module d'effets que vous voulez commander et qui a été fixé avec le paramètre Pedal Assign est-il dans le status activé ?	➡ Entrez le mode Edit (voir page 30) et réglez la valeur de paramètre appropriée.
	• Le FP01 a-t-il été raccordé sur la prise VOLUME pendant que le paramètre Pedal Assign était fixé sur "1" (VOLUME) ?	➡ Dans ce cas, la commande de volume du FP01 a priorité.
	• Dans quelle mesure les directions des effets fixées avec Pedal Mode et les valeurs des paramètres à contrôler sont-elles appropriées ?	➡ Par exemple, quand la pédale EXP/VOL est affectée au flanger du module d'effets EFF1, l'effet ne fonctionne pas si le taux de flanger est "1" quand Pedal Mode est fixé sur "1". Pour Pedal Mode, la commande est supposée couvrir la plage de la valeur minimum à la valeur fixée par le paramètre, mais la valeur du paramètre lui-même est la valeur minimum, aussi la commande de pédale ne peut procéder à aucun changement et la pédale EXP/VOL ne fonctionne pas. Réglez la valeur du paramètre au niveau convenable.

FUNZIONAMENTO NON CORRETTO? PRIMA, CONTROLLARE QUESTE COSE.

Problema	Controllo	Rimedio
Non c'è Suono, oppure è Estremamente ridotto	• L'adattatore per c.a. è collegato correttamente e l'unità accesa?	Accendere seguendo le istruzioni seguenti, "CONNESSIONI DI COLLEGAMENTO".
	• La presa a jack INPUT è collegata correttamente alla chitarra e la presa a jack OUTPUT è collegata all'amplificatore?	Collegarle correttamente seguendo le istruzioni seguenti, "CONNESSIONI DI COLLEGAMENTO".
	• Il cavo schermato è in ordine?	Provare a cambiare il cavo schermato.
	• L'amplificatore collegato è acceso?	Accendere l'amplificatore.
	• Il volume è appropriato per chitarra e amplificatore?	Regolare il volume sul livello appropriato.
	• I livelli del 3030 (Livello del Volume Principale, livello del Patch e livello dell'EQ2) sono appropriati?	Impostare il modo Edit (vedere a pagina 31) e regolare correttamente i livelli relativamente a ciascun parametro.
	• È troppo forte l'impostazione del parametro di guadagno/taglio dell'effetto EQ?	Impostare il modo Edit (vedere a pagina 31) e regolare correttamente i livelli relativamente a ciascun parametro.
	• Il volume per il pedale EXP/VOL è basso?	Provare il pedale EXP/VOL per controllare.
	• Il volume si è abbassato perché l'FP01 è collegato alla presa a jack VOLUME?	Provare l'FP01 per controllare.
I Patch Non Commutano	• Il 3030 è in modo Edit (Manual)?	Se il LED EDIT è illuminato, è in modo Edit (Manual). Premere il tasto EDIT per ritornare nel modo Play.
	• Il 3030 si trova nella condizione di standby (attesa) di memorizzazione o nella condizione di standby di Inizializzazione Totale?	Premere il tasto STORE per eseguire l'operazione, oppure premere il tasto EDIT per lasciare la condizione di standby (attesa) e ritornare nel modo Play.
Il Pedale EXP/VOL Non Funziona	• Il parametro Designazione Pedale è "0"?	Impostare il modo Edit (vedere a pagina 31) e regolare il valore parametrico correttamente.
	• Il modulo di effetto che si desidera controllare e che è stato impostato col parametro Designazione Pedale, è attivato?	Impostare il modo Edit (vedere a pagina 31) e regolare il valore parametrico correttamente.
	• L'FP01 era collegato alla presa a jack VOLUME mentre il parametro Designazione Pedale era impostato su "1" (VOLUME)?	In questo caso, la regolazione del volume di FP01 è prioritaria.
	• Sono corrette le direzioni degli effetti impostati con il Modo Pedale e i valori dei parametri che devono essere controllati?	Per esempio, quando il pedale EXP/VOL è assegnato sul flanger del modulo di effetto EFF1, l'effetto non è operativo se la velocità del flanger è "1" quando il Modo Pedale è impostato su "1". Per questo Modo Pedale, il controllo deve coprire la gamma che va dal valore minimo fino al valore impostato col parametro, ma il valore stesso del parametro è il valore minimo, pertanto il controllo del pedale non può eseguire nessun cambiamento e il pedale EXP/VOL non è operativo. Regolare il valore parametrico su un livello adatto.

WICHTIGE HINWEISE ZUR SICHERHEIT

In dieser Bedienungsanleitung werden besondere Symbole verwendet, um auf Stellen aufmerksam zu machen, die für die Sicherheit und Unfallverhütung wichtig sind. Die Bedeutung dieser Symbole ist wie folgt:



Warnung

Dieses Symbol kennzeichnet besonders wichtige Erklärungen zu möglichen Gefahrenquellen. Wenn diese Warnungen ignoriert werden und das Gerät in falscher Weise benutzt wird, kann es zu schweren Verletzungen oder Todesfall kommen.



Achtung

Dieses Symbol kennzeichnet Erklärungen zu möglicherweise gefährlichen Punkten. Wenn diese Hinweise ignoriert werden und das Gerät in falscher Weise benutzt wird, kann es zu Verletzungen oder zur Beschädigung des Geräts kommen.

Beachten Sie die folgenden Hinweise bitte genau, um sicheren Gebrauch des 3030 zu gewährleisten.



Warnung

Stromversorgung

Bitte verwenden Sie nur den mitgelieferten Netzstromadapter als Stromversorgung für den 3030. Verwendung eines anderen Netzstromadapters kann zu Betriebsstörungen und Beschädigung des Geräts führen.

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



Achtung

Umweltbedingungen

Verwenden Sie den 3030 nicht an Orten, die folgenden Bedingungen ausgesetzt sind:

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



Achtung

Transport und Bedienung

Gehen Sie mit dem Gerät vorsichtig um. Wenden Sie keine übermäßige Kraft bei Bedienung der Schalter und Tasten auf. Der 3030 ist solide konstruiert, aber durch starke Erschütterungen, Sturz oder übermäßige Belastung kann es zu Beschädigungen kommen.



Achtung

Umbau

Versuchen Sie niemals, das Gehäuse des 3030 zu öffnen oder Veränderungen vorzunehmen, da dies zu Beschädigungen führen kann.



Achtung

Anschluß

Schalten Sie das Gerät unbedingt aus, bevor Sie irgendwelche Anschlüsse vornehmen. Ziehen Sie alle Kabel und auch den Netzstromadapter ab, bevor Sie den 3030 transportieren.

Gebrauchshinweise

Der 3030 wurde so konzipiert, um größtmöglichen Schutz gegen elektromagnetische Störstrahlung zu bieten und selbst nicht als Störquelle aufzutreten. Trotzdem sollten Geräte, die empfindlich gegen Störeinstrahlungen sind oder die starke Störstrahlungen abgeben, nicht in der Nähe des 3030 aufgestellt werden, da eine gegenseitige Beeinflussung nicht ganz ausgeschlossen werden kann.

Alle digitalen Geräte wie der 3030 können unter gewissen Umständen Störungen in anderen Geräten hervorrufen oder Daten zerstören. Dies ist eine Gefahr, die durch korrekten Gebrauch so gering wie möglich gehalten werden sollte.

Elektrische Störungen

Die digitalen Schaltkreise im 3030 können in Fernsehgeräten, Radios oder Stereoanlagen Störungen hervorrufen, wenn der 3030 zu nah bei solchen Geräten aufgestellt wird. Vergrößern Sie in solchen Fällen den Abstand zwischen dem 3030 und dem anderen Gerät. In unmittelbarer Nähe von Leuchtstofflampen oder Geräten mit elektrischen Motoren arbeitet der 3030 u.U. nicht korrekt.

Reinigung

Reinigen Sie den 3030 nur durch Abreiben mit einem weichen, trockenen Tuch. Bei starker Verschmutzung kann ein leicht angefeuchtetes Tuch mit einer milden Seifenlösung verwendet werden. Verwenden Sie auf keinen Fall Scheuermittel, Wachs oder Lösungsmittel (wie Spiritus oder Reinigungsbenzin), da hierdurch die Oberfläche angegriffen wird.

Bewahren Sie diese Bedienungsanleitung für späteres Nachschlagen bitte gut auf.

PRECAUTIONS DE SECURITE ET D'UTILISATION

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



Avertissement

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



Précaution

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

Veuillez observer les conseils et les précautions de sécurité pour garantir une utilisation sans danger du 3030.



Avertissement

Alimentation

Le 1010 est alimenté par l'adaptateur secteur AD0003/AD0004 qui est fourni. Pour éviter un mauvais fonctionnement ou un danger d'électrocution, n'utilisez pas d'autre adaptateur secteur.

Si vous souhaitez utiliser le 1010 dans un pays où le courant est différent, demandez à votre concessionnaire local ZOOM de vous conseiller sur l'achat de l'adaptateur secteur correspondant.



Précaution

Emplacement

Evitez d'utiliser votre 1010 dans un endroit où il sera exposé à :

- Des températures extrêmes
- Une grande humidité
- De la poussière ou du sable excessifs
- Des vibrations excessives ou des chocs brutaux



Précaution

Manipulation

Votre 1010 étant un appareil électronique de précision, la force appliquée aux sélecteurs et boutons ne doit pas être excessive. Faites également attention à ne pas faire tomber l'unité, à ce qu'elle ne reçoive pas de chocs ni de pressions trop fortes.



Précaution

Modifications

N'ouvrez jamais le boîtier du 1010 et n'essayez pas de modifier le produit de quelque manière que ce soit car vous pourriez l'endommager.



Précaution

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

Vous devez toujours éteindre le 1010, ainsi que tous les autres équipements, avant de raccorder ou débrancher un câble quelconque. Si vous envisagez de déplacer le 1010, n'oubliez pas de débrancher auparavant tous les câbles et l'adaptateur secteur.

Précautions d'utilisation

Pour des considérations de sécurité, le 3030 a été conçu pour offrir une protection maximale contre l'émission des radiations électrique émanant de l'appareil et contre les interférences extérieures.

Cependant, les équipements qui sont très sensibles aux interférences ou qui émettent des ondes électromagnétiques puissantes ne peuvent être placés à proximité du 3030, comme la possibilité d'interférences ne peut être entièrement écartée.

Quel que soit le type d'appareil à commande numérique, le 3030 compris, les dommages électromagnétiques peuvent provoquer un mauvais fonctionnement ou peuvent abîmer ou détruire les données. Comme c'est un danger omniprésent, faites bien attention à minimiser les risques d'endommagement.

Interférences électriques

Le 1010 est doté d'un circuit numérique qui peut provoquer des interférences et des parasites s'il est placé trop près d'équipements électriques tels un poste de télévision ou un poste de radio. Si un problème de cette sorte survenait, éloignez le 1010 de ces appareils. De plus, lorsque des lampes fluorescentes ou des dispositifs à moteurs intégrés sont trop proches du 1010, celui-ci peut fonctionner de manière incorrecte.

Entretien

Utilisez un chiffon doux et sec pour nettoyer le 1010. Si nécessaire, servez-vous d'un tissu légèrement humide. N'utilisez jamais de produits de nettoyage abrasifs, d'encastique ou de solvants (comme du diluant pour peinture ou de l'alcool), car ils pourraient ternir la finition ou endommager les surfaces.

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

USO Y PRECAUCIONES DE SEGURIDAD

En este manual, se usan símbolos para realzar las advertencias y precauciones para que Ud. las lea y evitar accidentes. El significado de dichos símbolos es el siguiente:



Advertencia

Este símbolo indica explicaciones sobre aspectos sumamente peligrosos. Si los usuarios ignoran dicho símbolo y manipulan el aparato de manera equivocada, esto puede ser la causa de lesiones graves o muerte.



Precaución

Este símbolo indica explicaciones sobre aspectos peligrosos. Si los usuarios ignoran este símbolo y manipulan el aparato de manera equivocada, esto puede ser la causa de lesiones corporales o al equipo.

Observe los consejos y precauciones de seguridad siguientes para asegurar un uso libre de lesiones del 3030.



Advertencia

Alimentación

El 3030 es alimentado por el adaptador AD0003/AD0004 de CA que se suministra. La utilización de un adaptador diferente puede provocar mal funcionamiento o daños. Consulte a su distribuidor ZOOM local cuando desee utilizar el 3030 en un área con diferente tensión de línea para adquirir el adaptador de CA adecuado.



Precaución

Medio ambiente

Evite utilizar el 3030 en medios en los que esté expuesto a:

- Temperaturas extremas
- Alta humedad
- Polvo o arena excesivos
- Vibraciones excesivas o golpes



Precaución

Manipulación

Como el 3030 es un aparato electrónico de precisión, no aplique fuerza excesiva a los conmutadores ni a los botones. Asimismo, tenga cuidado de no dejar caer la unidad ni someterla a presión ni golpes.



Precaución

Modificaciones

No abra nunca el 3030 ni intente hacer modificación alguna al producto, pues puede que lo dañe.



Precaución

Conexión de cables y tomas de entrada y salida

Apague siempre el 3030 y todos los demás equipos antes de conectar o desconectar cables. Asegúrese también de que desconecta todos los cables y el adaptador de CA antes de cambiar de lugar el 3030.

Precauciones de uso

Por consideraciones de seguridad, el 3030 se ha diseñado para proporcionar la protección máxima contra la emisión de radiaciones electromagnéticas desde dentro del aparato, y contra interferencias externas. No obstante, equipos que son muy susceptibles a interferencias o que emitan ondas electromagnéticas potentes no deberá colocarse cerca del 3030, pues la posibilidad de interferencia no puede descartarse enteramente.

Cualquiera que sea el tipo del dispositivo de control digital, 3030 incluido, daño electromagnético puede causar malfuncionamiento y puede corromper o destruir los datos. Como es un peligro latente, deberá tenerse mucho cuidado de minimizar el riesgo de daño.

Interferencia eléctrica

El 3030 utiliza circuitos digitales que pueden causar interferencias y ruido si se deja demasiado cerca de otros equipos eléctricos como televisores y radios. Si esto ocurre, aleje el 3030 del equipo afectado. Asimismo, cuando lámparas o aparatos fluorescentes con motores incorporados están muy próximos al 3030, puede que éste no funcione adecuadamente.

Limpieza

Utilice un paño suave y seco para limpiar el 3030. Si es necesario también puede utilizarse un paño ligeramente humedecido. No utilice limpiadores abrasivos, ni parafinas ni disolventes (como diluyente de pintura o alcohol). Pues pueden deslustrar el acabado o dañar la superficie.

Guarda este manual en un lugar conveniente para futura referencia.

USO E PRECAUZIONI PER LA SICUREZZA

In questo manuale, i simboli vengono usati per evidenziare avvertimenti e precauzioni da osservare in modo da prevenire eventuali infortuni. I significati di questi simboli sono i seguenti:



Pericolo

Questo simbolo indica spiegazioni circa situazioni di estremo pericolo. Se gli utenti dovessero non tener conto di questo simbolo e adoperare l'apparecchiatura in modo errato, potrebbe esserci pericolo di seri infortuni e anche di morte.



Attenzione

Questo simbolo indica spiegazioni circa situazioni di pericolo. Se gli utenti dovessero non tener conto di questo simbolo e adoperare l'apparecchiatura in modo errato, potrebbe esserci rischi di infortuni e danneggiamenti all'apparecchiatura.

Si prega di osservare i consigli per la sicurezza e le precauzioni seguenti per assicurarsi un uso del 3030 esente da qualsiasi rischio.



Pericolo

Alimentazione

Il 3030 viene alimentato dall'adattatore AC AD0003/AD0004 in dotazione. Per evitare un cattivo funzionamento utilizzare solo questo tipo di adattatore.

Se desiderate utilizzare il 3030 in un'area con una tensione diversa, consultate il vostro distributore ZOOM per poter acquistare l'adattatore corretto.



Attenzione

Posizionamento

Evitate di utilizzare il 3030 in un ambiente esposto a:

- Temperature estreme
- Alto tasso di umidità
- Eccessiva polvere o sabbia
- Eccessive vibrazioni



Attenzione

Utilizzo

Poiché il 3030 è un'unità elettrica di precisione, evitate di applicare una forza eccessiva sugli interruttori e i tasti. Inoltre, fate attenzione a non far cadere lo strumento e, non sottoporlo a shock o a pressioni eccessive.



Attenzione

Alterazioni

Evitate di aprire il 3030 o di tentare di modificare il prodotto in qualsiasi modo poiché potreste rovinarlo irrimediabilmente.



Attenzione

Cavi di connessione e prese di ingresso e di uscita

Spegnerne sempre sia il 3030 che tutti gli altri strumenti prima di connettere o sconnettere qualsiasi cavo. Inoltre, ricordatevi di sconnettere tutti i cavi e l'adattatore AC prima di spostare il 3030.

Precauzioni per l'Uso

Ai fini della sicurezza, il 3030 è stato progettato in modo da garantire la massima protezione contro le emissioni di radiazioni elettromagnetiche dall'interno dell'apparecchiatura così come da interferenze esterne. Tuttavia, un'apparecchiatura che sia molto sensibile alle interferenze o che emetta forti onde elettromagnetiche non deve essere collocata vicino al 3030, questo in quanto la possibilità di interferenze non può essere esclusa del tutto.

Nel caso di qualsiasi tipo di strumento a controllo digitale, 3030 incluso, i danni causati dall'elettromagnetismo sono causa di cattivo funzionamento e possono rovinare o distruggere i dati. Siccome questo è un pericolo sempre presente, è bene avere sempre molta cura al fine di ridurre al minimo i rischi di danni.

Interferenze elettriche

Il 3030 è dotato di un circuito digitale che può provocare delle interferenze e del rumore se viene posizionato troppo vicino ad un'altra apparecchiatura elettrica come la televisione o la radio. Se dovesse verificarsi un problema di questo tipo, allontanare il 3030 dall'apparecchio interessato. Inoltre, quando delle luci fluorescenti o delle unità con un motore interno sono troppo vicini al 3030, il funzionamento dello strumento potrebbe risentirne.

Pulizia

Utilizzate un panno morbido ed asciutto per pulire il 3030. Se necessario, inumidirlo leggermente. Evitate di utilizzare abrasivi, cere o solventi (come del diluente per pitture o alcool) poiché possono intaccare le finiture o rovinarne le superfici.

Conservate le istruzioni per l'uso in un posto facilmente accessibile per riferimenti futuri.



ZOOM CORPORATION

NOAH Bldg., 2-10-2, Miyanishi-cho, Fuchu-shi, Tokyo 183, Japan
PHONE: 0423-69-7111 FAX: 0423-69-7115

Printed in Japan 3030-5050