



# ZOOM 707II GUITAR

## Bedienungsanleitung

### INHALT

<b>SICHERHEITSVORKEHRUNGEN UND HINWEISE ZUM GEBRAUCH .....</b>	<b>2</b>
<b>Einführung .....</b>	<b>3</b>
<b>Steuerelemente und Funktionen .....</b>	<b>4</b>
Oberes Bedienfeld .....	4
Rückseite .....	4
<b>Vorbereitungen .....</b>	<b>6</b>
Einlegen von Batterien und einer SmartMedia-Karte .....	6
Anschlüsse .....	7
<b>Kurzanleitung (Let's Play) .....</b>	<b>8</b>
<b>Anhören von Patches (Betrieb im Wiedergabemodus) .....</b>	<b>10</b>
Display im Wiedergabemodus .....	10
Auswählen eines Patches .....	10
Verwenden der Tuner-Funktion .....	11
Arbeiten mit der Easy Edit-Funktion .....	12
Verwenden der Sampler-Funktion .....	13
Verwenden der Rhythmus-Funktion .....	16
<b>Ändern des Sounds eines Patches (Bearbeitungsmodus) .....</b>	<b>18</b>
Patch-Konfiguration .....	18
Grundlegende Schritte im Bearbeitungsmodus .....	18
Speichern und Überführen von Patches .....	20
<b>Andere Funktionen .....</b>	<b>21</b>
Verwenden der Hold Delay-Funktion .....	21
Ändern der Patch-Aufrufmethode .....	23
Steuern eines Effekts mit dem Pedal .....	23
Einstellen des Fußpedals .....	25
Speichern von Rhythmusmustern und Samples als Teil eines Patches .....	26
Zuordnen eines Rhythmusmusters zu einem Patch .....	26
Zuordnen eines Samples zu einem Patch .....	27
Verwenden der SmartMedia-Karte (Utility-Modus) .....	28
Grundlegende Bedienschritte im Utility-Modus .....	28
Funktionen im Utility-Modus .....	29
All Initialize/Factory Recall (Zurücksetzen auf Werkseinstellungen) .....	32
<b>Effekttypen und Parameter .....</b>	<b>33</b>
BOOSTER-Modul .....	33
ISOLATOR/COMP (Isolator/Compressor)-Modul .....	33
DRIVE-Modul .....	33
EQ (Equalizer)-Modul .....	34
ZNR/D GATE (ZOOM-Rauschunterdrückung/D Gate)-Modul .....	35
CABINET-Modul .....	35
MODULATION-Modul .....	35
DLY/REV (Delay/Reverb)-Modul .....	37
TOTAL-Modul .....	38
<b>Fehlerbehebung .....</b>	<b>39</b>
<b>Spezifikationen .....</b>	<b>39</b>
Patch-Liste .....	40

## SICHERHEITSVORKEHRUNGEN UND HINWEISE ZUM GEBRAUCH

### SICHERHEITSVORKEHRUNGEN

In dieser Bedienungsanleitung werden Warnungen und Sicherheitshinweise mit besonderen Symbolen gekennzeichnet. Diese sollten Sie lesen, damit Unfälle vermieden werden. Die Symbole haben folgende Bedeutung:



**Warnung**

Dieses Symbol weist auf einen äußerst wichtigen Hinweis zu einer möglichen Gefahrenquelle hin. Wenn die betreffenden Hinweise ignoriert werden und das Gerät unsachgemäß eingesetzt wird, drohen Verletzungen mit Todesfolge.



**Vorsicht**

Dieses Symbol weist auf einen Hinweis zu einer möglichen Gefahrenquelle hin. Wenn die betreffenden Hinweise ignoriert werden und das Gerät unsachgemäß eingesetzt wird, drohen Verletzungen und Schäden am Gerät.

Bitte beachten Sie die folgenden Sicherheitshinweise und Vorkehrungen, damit Sie das 707II gefahrenfrei nutzen können.

#### • Leistungsaufnahme



Da das Gerät einen relativ hohen Stromverbrauch hat, sollte es nach Möglichkeit mit Netzstrom betrieben werden. Für den Batteriebetrieb darf nur eine Alkalibatterie verwendet werden.

#### [Betrieb über Netzadapter]

- Es dürfen nur Netzadapter verwendet werden, die Gleichspannung von 9 V und 300 mA liefern und über einen Klinkenstecker verfügen (Zoom AD-0006). Bei Verwendung eines anderen Adapters kann das Gerät beschädigt werden. Außerdem ist in diesem Fall die Betriebssicherheit gefährdet.
- Schließen Sie den Netzadapter nur an eine Netzsteckdose an, an der die vom Adapter benötigte Spannung anliegt.
- Beim Abziehen des Netzadapters von der Steckdose sollten Sie immer am Adapter selbst und nicht am Kabel ziehen.
- Wenn das 707II für einen längeren Zeitraum unbenutzt bleiben soll, ziehen Sie den Netzadapter aus der Steckdose.

#### [Batteriebetrieb]

- Verwenden Sie vier herkömmliche Mignonzellen vom Typ IEC R6 (Größe AA, Alkali).
- Das 707II verfügt nicht über ein Batterieladegerät. Schauen Sie sich sorgfältig die Beschriftung der Batterien an, um eine falsche Wahl zu vermeiden.
- Wenn das 707II für einen längeren Zeitraum unbenutzt bleiben soll, nehmen Sie die Batterien aus dem Gerät.
- Sollte die Batterie ausgelaufen sein, wischen Sie das Batteriefach und die Batteriekontakte im Fach sorgfältig ab, und befreien Sie die Kontakte so von allen Rückständen.
- Während des Betriebs muss das Batteriefach geschlossen sein.

#### • Betriebsumgebung

Betreiben Sie das 707II nicht in Umgebungen, in denen es folgenden Bedingungen ausgesetzt ist:

- Extremtemperaturen
- Hohe Luft- oder Umgebungsfeuchte
- Übermäßig viel Staub oder Sand
- Übermäßige Schwingungen oder Stöße

#### • Umgang mit dem Gerät



**Vorsicht**

Da es sich beim 707II um ein Präzisionselektronikgerät handelt, dürfen die Schalter und Tasten nicht mit übermäßig viel Kraft bedient werden. Ferner sollte das Gerät nicht herunterfallen sowie Stößen oder starker Belastung ausgesetzt sein.

#### • Modifikationen



**Vorsicht**

Öffnen Sie niemals das Gehäuse des 707II, und versuchen Sie nicht, das Gerät zu modifizieren. Das kann zu Schäden am Gerät führen.

#### • Anschluss von Kabeln an Eingangs- und Ausgangsbuchsen



**Vorsicht**

Bevor Sie Kabel einstecken oder abziehen, müssen Sie das 707II und alle angeschlossenen Geräte ausschalten. Vor einem Transport müssen alle Kabel und der Netzadapter vom 707II abgezogen werden.

### Sicherheitsvorkehrungen beim Gebrauch

#### • Elektromagnetische Interferenzen

Aus Sicherheitsgründen ist das 707II so konzipiert, dass es einen maximalen Schutz gegen die Aussendung von elektromagnetischer Strahlung bietet und gegen Interferenzen von außen geschützt ist. Geräte mit einer starken Anfälligkeit gegen diese Interferenzen oder einer starken Abstrahlung von elektromagnetischen Wellen sollten nicht in der Nähe des 707II betrieben werden, weil die Möglichkeit des Auftretens von Interferenzen nicht gänzlich ausgeschlossen werden kann.

Elektromagnetische Interferenzen können bei allen elektronischen Geräten, darunter auch dem 707II, Fehlfunktionen und Datenverluste auslösen. Deshalb sollte dieses Risiko entsprechend klein gehalten werden.

#### • Reinigung

Verwenden Sie zum Reinigen des 707II ein trockenes Tuch. Bei Bedarf können Sie es leicht anfeuchten. Verwenden Sie keine Scheuermittel, Wachse oder Lösungsmittel (Verdüner oder Reinigungsalkohol). Damit können Sie die Oberfläche stumpf machen bzw. beschädigen.

Bewahren Sie dieses Handbuch zum späteren Nachschlagen bitte gut auf.



**Vorsicht**

# Einführung

Vielen Dank, dass Sie sich für das ZOOM 707II GUITAR (im Folgenden als „707II“ bezeichnet) entschieden haben. Beim 707II handelt es sich um ein hochentwickeltes Multi-Effektgerät für Gitarre. Es verfügt über folgende interessanten Funktionen:

- **Vielseitige Effekte**

Das VAMS (Variable Architecture Modeling System) passt die interne Konfiguration des Geräts an, sodass sich exakt der gewünschte Sound erzielen lässt. Die breite Palette an Auswahlmöglichkeiten umfasst Verzerrungseffekte, Modulationseffekte (Chorus-, Flanger-, Hall- und Verzögerungseffekt) sowie einen Verstärker und einen Boxensimulator. Insgesamt haben Sie die Auswahl unter 74 Effekten.

- **120 Sound-Patches**

Kombinationen aus Effektmoduleinstellungen können als Klangprogramme – so genannte Patches – gespeichert werden. Das 707II bietet 60 Patches, die vom Benutzer frei verändert werden können. Ferner stehen 60 vordefinierte Patches zur Verfügung. Mit diesen Einstellungen legen Sie ohne langes Herumprobieren los!

- **Ergänzung durch Verzerrungseffekte**

Mit 33 Verzerrungseffekten lassen sich nicht nur die Charakteristika berühmter Gitarrenverstärker simulieren, sondern auch der Sound und die Bedienung bekannter und geschätzter Kompakteffekte und Pedale duplizieren. Einfunktionsknöpfe und -tasten ermöglichen eine schnelle und einfache Bedienung.

- **Für den Einsatz auf der Bühne konzipiert**

Das 707II kann über einen Netzadapter und mit Batterien betrieben werden. Mit einem Satz Alkalibatterien ist ein fortlaufender Betrieb von 11 Stunden möglich. Auf dem großen Display werden die Namen der Patches angezeigt. Das eingebaute Pedal für die Feinabstimmung des Sounds eignet sich hervorragend für Live-Auftritte.

- **Sehr präzises Bedingefühl durch Knöpfe**

Verschiedene Aspekte (Effektparameter), die den Sound eines Moduls steuern, können direkt mit drei griffigen Knöpfen geändert werden. Mit der Easy Edit-Funktion können Sie die Knöpfe während des Spielens zur Justierung von Parametern auch sehr fein einstellen. Die Ergebnisse lassen sich selbstverständlich in einem benutzerdefinierten Patch speichern.

- **Sampling-Funktion für die Aufnahme**

Eine Gitarrenphrase oder das Signal von einer Eingangsquelle (z. B. einem CD-Player) kann für bis zu 6 Sekunden gesampelt und im internen Speicher abgelegt werden. Bei Verwendung einer 16-MB-SmartMedia-Karte lassen sich bis zu 60 Samples bzw. bis zu 4 min Musik aufzeichnen. Ein aufgezeichneter Sample kann sogar mit geringer Geschwindigkeit wiedergegeben werden, ohne dass sich die Tonhöhe ändert. Damit lassen sich Live-Auftritte kreativ variieren und flüchtig bzw. schnell gespielte Phrasen kopieren.

- **Unbegrenzte Anzahl an Patches und Samples mit der SmartMedia-Karte**

Patches und Samples können auf separat erhältlichen SmartMedia-Karten gespeichert werden (bis zu 60 Patches x 5 Gruppen / 60 Samples pro Karte). Gespeicherte Daten lassen sich jederzeit in das Gerät einlesen. Damit verfügen Sie über ein unbegrenztes Potential für das Anlegen einer Patch- und Sample-Bibliothek.

- **Eingebaute Rhythmusfunktion**

60 integrierte Rhythmusmuster und natürlich klingende Quellen für die Impulsmodulation stehen zur Verfügung – Klasse für Übungszwecke oder eine spontane Jam-Session!

- **Verbinden von Samples, Rhythmus und Pedaleinstellungen zu Patches**

Die unter den Rhythmusmustern und Samples vorgenommene Auswahl kann für jeden Patch einzeln gespeichert werden. Das ermöglicht den Synchronbetrieb beim Wechsel zwischen Patches. Selbst der Pedaleinstellungsbereich kann für einen Patch gespeichert werden.

Damit Sie dieses komplexe Gerät optimal nutzen können, sollten Sie dieses Handbuch vor der Verwendung lesen.

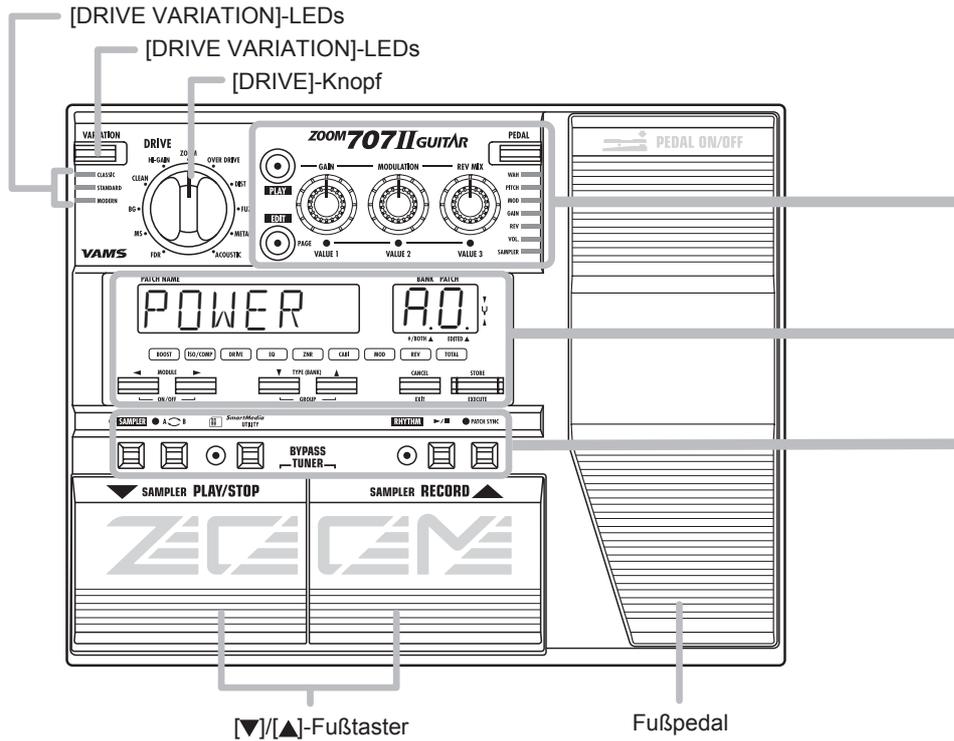
Auch zum späteren Nachschlagen sollten Sie es immer zur Hand haben.

# Steuerelemente und Funktionen

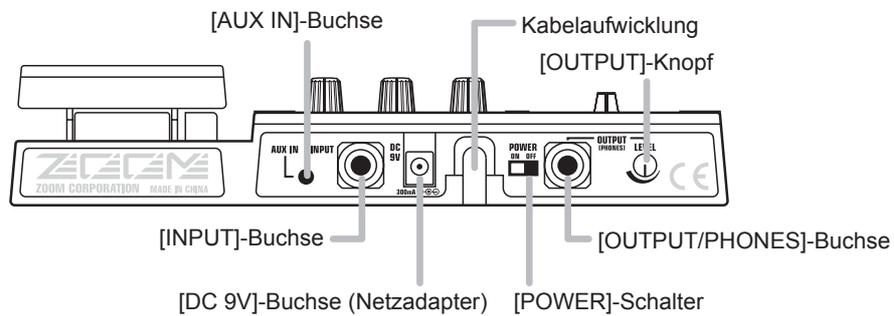
In diesem Abschnitt werden die einzelnen Teile des 707II aufgeführt und die Vorbereitungen für den Einsatz erläutert.

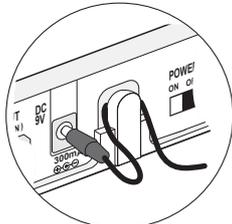
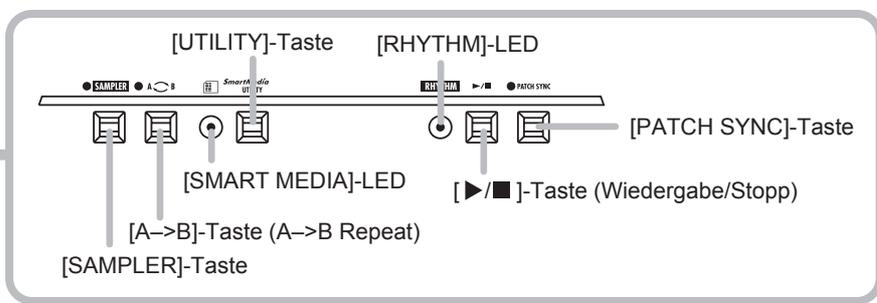
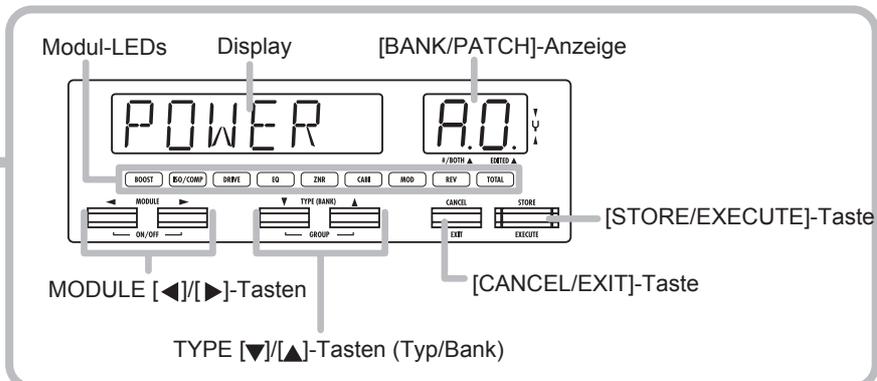
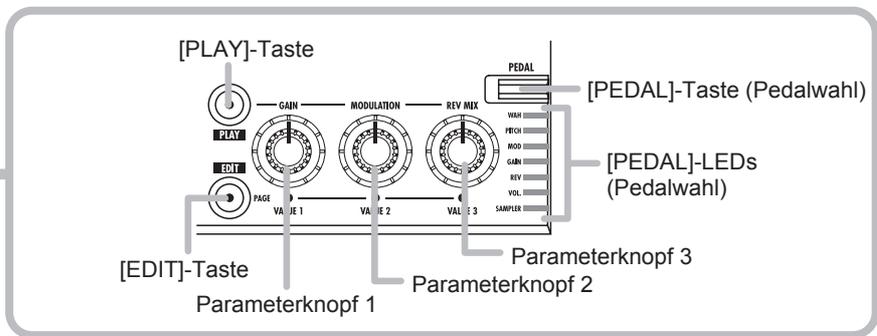
## Oberes Bedienfeld

Steuerelemente und Funktionen



## Rückseite





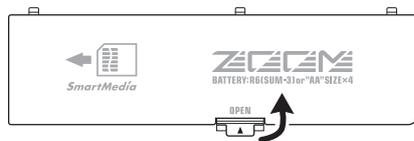
Wickeln Sie das Kabel des Netzadapters wie in der Abbildung auf, bevor Sie es an [DC 9V] anschließen. Damit verhindern Sie, dass der Stecker bei Ziehen am Kabel versehentlich herausgezogen wird.

# Vorbereitungen

## Einlegen von Batterien und einer SmartMedia-Karte

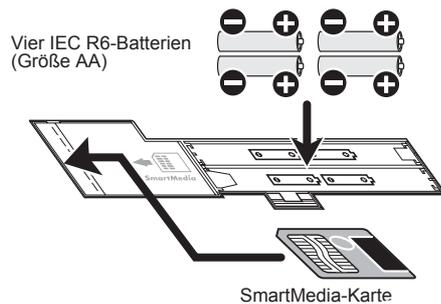
Wenn Sie das 707II über Batterien betreiben möchten, gehen Sie zum Einlegen wie in der folgenden Abbildung gezeigt vor. Wenn Sie Patch-Daten oder Sample-Daten auf einer SmartMedia-Karte speichern möchten, gehen Sie zum Einlegen wie in der folgenden Abbildung gezeigt vor.

### 1. Drehen Sie das Gerät um, und öffnen Sie das Batteriefach.



### 2. Legen Sie vier neue IEC R6-Batterien (Größe AA) ein. Es werden Alkalibatterien empfohlen.

Die richtige Ausrichtung der Batterien ist im Batteriefach angegeben.



### 3. Zum Speichern von Patch- und Sampledaten führen Sie eine SmartMedia-Karte in den Kartenschlitz ein (siehe Abb. oben).

## Vorsicht

- Wenn die Karte verkehrt herum eingeführt wird, lässt sie sich nicht vollständig einschieben. Versuchen Sie nicht, die Karte mit Gewalt einzuschieben, da sie sonst Schaden nehmen könnte.
- Schieben Sie die Karte nie ein bzw. nehmen Sie sie nie heraus, solange das Gerät eingeschaltet ist. Andernfalls könnten alle auf der Karte gespeicherten Daten verloren gehen.
- Es können Standard-SmartMedia-Karten (für 3,3 V) mit einer Speicherkapazität von 16–128 MB verwendet werden.
- Wenn Sie mit einer SmartMedia-Karte arbeiten möchten, die in einem anderen Gerät (einem Computer oder einer Digitalkamera) formatiert wurde, müssen Sie sie im 707II neu formatieren (siehe dazu die Beschreibung auf Seite 31).
- Wenn Sie den Inhalt einer SmartMedia-Karte auf einem Computer speichern möchten, benötigen Sie ein Lese-/Schreibgerät für SmartMedia-Karten.

### 4. Schließen Sie das Batteriefach.

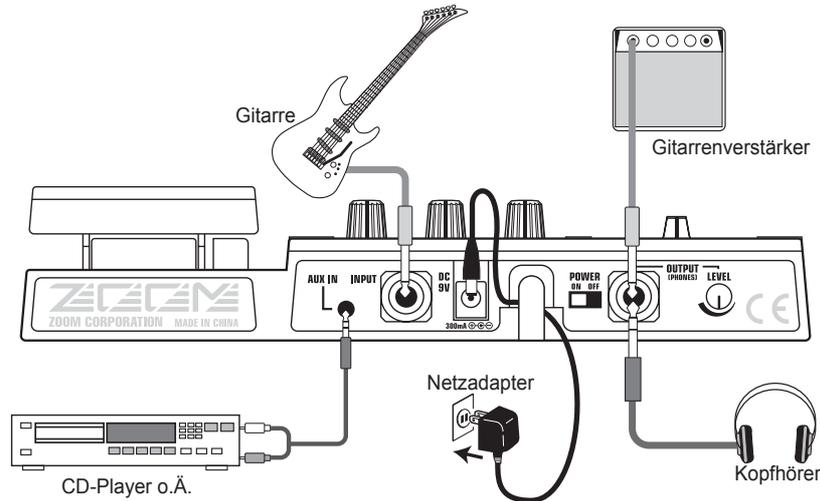
## HINWEIS

- Wenn auf dem Display BATT angezeigt wird, sind die Batterien leer. Tauschen Sie sie aus.



- Wenn das 707II für einen längeren Zeitraum unbenutzt bleiben soll, nehmen Sie die Batterien aus dem Gerät, damit sie nicht im Fach auslaufen.

## Anschlüsse



Vorbereitungen

**1. Verstärker und 707II müssen ausgeschaltet sein.**

Drehen Sie die Lautstärke des Verstärkers auf den niedrigsten Wert.

**2. Wenn Sie das Gerät über Netzstrom betreiben möchten, stecken Sie den kleinen Stecker des Adapterkabels in die [DC 9V]-Buchse am 707II. Dann schließen Sie den Adapter an eine Steckdose an.**

**3. Schließen Sie die Gitarre mit einem Monokabel an die [INPUT]-Buchse des 707II an.**

**4. Verbinden Sie die [OUTPUT/PHONES]-Buchse des 707II über ein Monokabel mit dem Gitarrenverstärker.**

Wenn Sie das Signal stereo an zwei Verstärker ausgeben möchten, können Sie auch ein Y-Kabel verwenden.

**5. Wenn Sie den Sound mit Kopfhörern prüfen möchten, schließen Sie sie an [OUTPUT/PHONES] an.**

**6. Schalten Sie erst das 707II und dann den Verstärker ein.**

**HINWEIS**

Wenn Sie das 707II bei bereits eingeschaltetem Verstärker einschalten, kann der Lautsprecher Schaden nehmen. Schalten Sie den Verstärker immer zuletzt ein.

**7. Erhöhen Sie die Lautstärkeeinstellung von Instrument und Verstärker, und regeln Sie den Ausgang mit dem [OUTPUT]-Knopf an der Rückseite des 707II.**

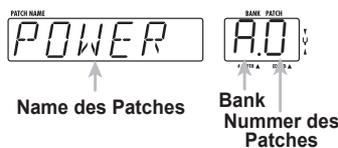
# Kurzanleitung (Let's Play)

Nach dem Einschalten befindet sich das 707II im so genannten Wiedergabemodus. In der Kurzanleitung werden die elementaren Schritte im Wiedergabemodus erläutert. Mit diesen Informationen können Sie sofort mit dem Gerät arbeiten.

## Auswählen eines Patches

- 1 Drücken Sie im Wiedergabemodus einen der [▼]/[▲]-Fußtaster.

Auf dem Display und unter [BANK/PATCH] werden die rechtstehenden Angaben angezeigt.



- 2 Wenn Sie direkt von einer Bank zu einer anderen wechseln möchten, drücken Sie eine der TYPE [▼]/[▲]-Tasten.

Bei jedem Drücken wechseln Sie zur nächsten Bank.

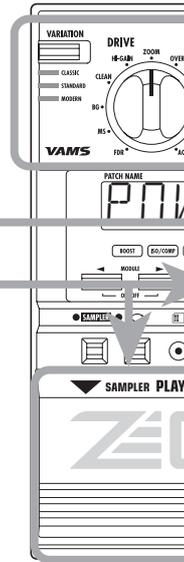
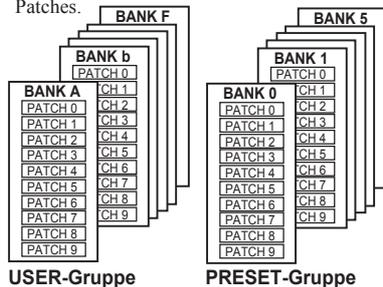
Eine detaillierte Beschreibung des Wechsels von einem zu einem anderen Patch finden Sie auf Seite 10.

Informationen dazu, wie Sie das Gerät so einrichten, dass ein Wechsel des Patch-Sounds nur nach Bestätigung erfolgt, finden Sie auf Seite 23.

## Patches, Gruppen und Bänke

Eine Kombination der Effekte des 707II mit ihren unterschiedlichen Parametereinstellungen wird als Patch bezeichnet. Patches sind in Bänken (A bis F, 0 bis 5) und Patch-Nummern (0 bis 9) organisiert. Einem Patch kann aber auch ein aus bis zu sechs Zeichen bestehender Name zugewiesen werden.

Die Patches des 707II sind in zwei verschiedenen Gruppen gespeichert: Die USER-Gruppe (Bänke A bis F) für les- und beschreibbare Patches, die vom Benutzer frei bearbeitet werden können, und die PRESET-Gruppe (0 bis 5) für schreibgeschützte Patches. Jede Gruppe umfasst 60 Patches. Damit verfügen Sie über insgesamt 120 Patches.



## Ändern eines Effekts mit dem Pedal

- 1 Zum Ändern eines Effekts in Echtzeit, bewegen Sie während des Spielens des Instruments das Fußpedal.



Dabei ändern sich die Effekttiefe oder die Lautstärke. Welcher der Parameter im Einzelnen verändert wird, hängt vom Patch ab.

- 2 Wenn Sie das Fußpedal ganz durchdrücken, deaktivieren bzw. aktivieren Sie das Effektmodul.

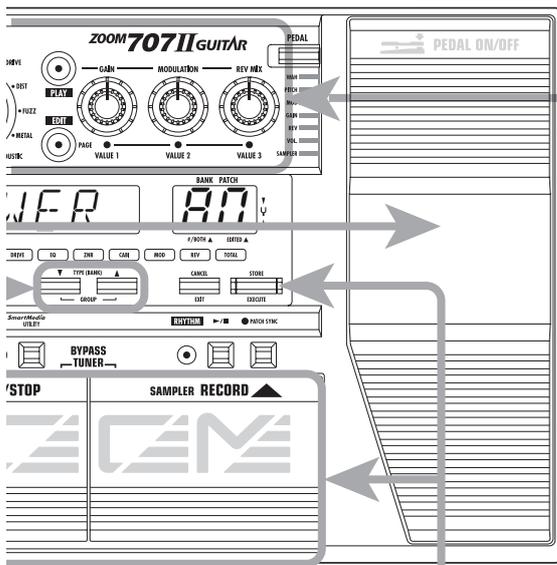


Teil des Fußpedals ist ein Druckschalter, mit dem Sie ein Effektmodul aktivieren bzw. deaktivieren können.

Detaillierte Angaben zur Auswahl des mit dem Fußpedal zu steuernden Effektmoduls finden Sie auf Seite 23.

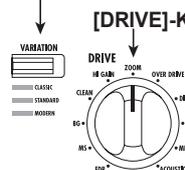
## Ändern des Sounds eines Patches

- 1 Bedienen Sie beim Spielen des Instruments die Knöpfe des Bedienfelds.



Mit jedem Knopf steuern Sie einen Parameter (siehe unten).

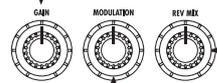
### [DRIVE VARIATION]-Taste



Damit wählen Sie die Verzerrungsart für das DRIVE-Modul.

### Parameterknopf 1

Damit stellen Sie den Verzerrungspegel des DRIVE-Moduls ein.



### Parameterknopf 2

Damit regeln Sie die Modulation der Frequenz für Chorus-, Flanger- und ähnliche Effekte. Bei einigen Patches regeln Sie damit den Echopegel.

### Parameterknopf 3

Damit regeln Sie den Hall- und Echopegel. Eine Liste der mit Knöpfen zu regelnden Parameter finden Sie auf den Seiten 33–38.

Informationen zum detaillierten Bearbeiten eines Patches finden Sie auf Seite 18.

## Speichern eines Effekts

- 1 Drücken Sie die [STORE/EXECUTE]-Taste.

Das 707II wird in den Speicher-Standby-Modus



Wenn ein Patch aus der PRESET-Gruppe gewählt wurde, wird als Speicherziel automatisch A0 in der USER-Gruppe bestimmt.

- 2 Wählen Sie mit den [▼]/[▲]-Fußtastern die Zielbank und -Patch-Nummer für den Speichervorgang.

- 3 Zum Starten des Speichervorgangs drücken Sie ein weiteres Mal die Taste [STORE/EXECUTE].

Zum Abbrechen des Vorgangs drücken Sie die Taste [CANCEL/EXIT].

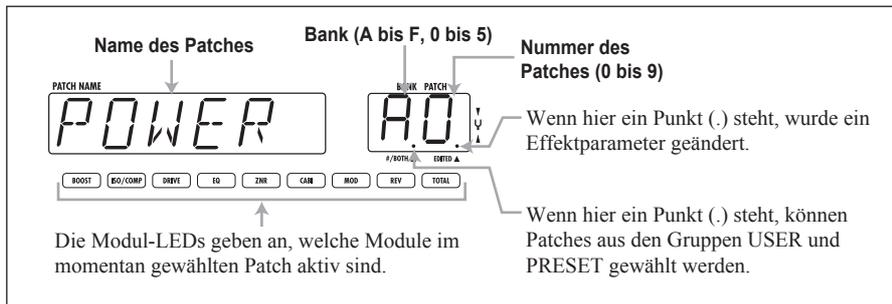
Eine detaillierte Beschreibung des Speicherns von Patches finden Sie auf Seite 20. Informationen dazu, wie Sie die Patches der USER-Gruppe auf die werkseitigen Standardeinstellungen zurücksetzen, finden Sie auf Seite 32.

## Anhören von Patches (Betrieb im Wiedergabemodus)

Der Modus, in dem Sie die im Speicher des 707II abgelegten Patches aufrufen und sie für ihr Instrument nutzen, wird als „Wiedergabemodus“ bezeichnet. In diesem Modus befindet sich das Gerät nach dem Einschalten. Die verschiedenen möglichen Vorgänge im Wiedergabemodus werden in diesem Abschnitt beschrieben.

### Display im Wiedergabemodus

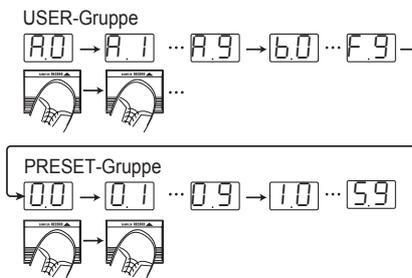
Im Wiedergabemodus wird Folgendes angezeigt:



### Auswählen eines Patches

1. Drücken Sie im Wiedergabemodus einen der [▼]/[▲]-Fußtaster.

Wenn Sie den Fußtaster [▲] drücken, wechseln Sie in den nächsthöheren Patch, mit [▼] wechseln Sie in den nächstniedrigeren Patch.



2. Wenn Sie direkt von einer Bank zu einer anderen wechseln möchten, drücken Sie eine der TYPE [▼]/[▲]-Tasten.

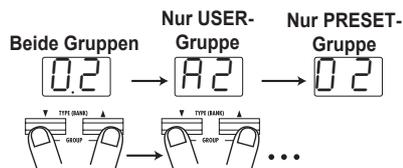
Wenn Sie die Taste TYPE [▲] drücken, wechseln Sie in die nächsthöhere Bank, mit TYPE [▼] wechseln Sie in die nächstniedrigere Bank.

#### HINWEIS

Während der Wiedergabe eines Rhythmusmuster ist die direkte Auswahl einer Bank nicht möglich.

3. Sie können das Gerät auch so einrichten, dass nur zwischen Patches aus der USER-Gruppe oder der PRESET-Gruppe gewechselt wird. Dazu drücken Sie beide TYPE [▼]/[▲]-Tasten gleichzeitig.

Bei jedem Drücken kann wie folgt eine Auswahl der Gruppe erfolgen, aus der Patches gewählt werden können:



#### TIPP

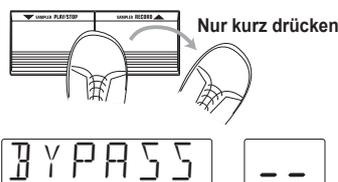
Informationen dazu, wie Sie das Gerät so einrichten, dass ein Wechsel des Patch-Sounds nur nach Bestätigung erfolgt, finden Sie auf Seite 23.

## Verwenden der Tuner-Funktion

Teil des Funktionsumfangs des 707II ist ein auto-chromatischer Tuner für Gitarre. Um die Tuner-Funktion nutzen zu können, müssen die eingebauten Effekte umgangen (temporär deaktiviert) oder stumm geschaltet (direkter Sound und Effektsound abgeschaltet) werden.

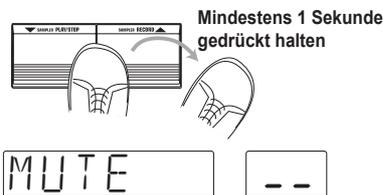
### 1. Um das 707II in den Umgehungsmodus (stumm) zu schalten, drücken Sie beide [▼]/[▲]-Fußtaster kurz im Wiedergabemodus.

Wenn Sie beide Fußtaster kurz drücken, wird das 707II in den Umgehungsmodus geschaltet.



Wenn sich das 707II in diesem Modus befindet, sind alle Effekte inaktiv, und es wird nur der direkte Sound ausgegeben. Das Fußpedal fungiert als Lautstärkereglung.

Wenn Sie beide Fußtaster für mindestens eine Sekunde gedrückt halten, wird das 707II stumm geschaltet.



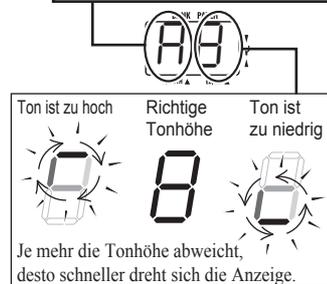
Im Stummschaltungsmodus liegt an der [OUTPUT/PHONES]-Buchse kein Signal an.

### 2. Spielen Sie den Open String Chord, für den Sie eine Feinabstimmung vornehmen möchten.

Unter [BANK/PATCH] wird die Note angezeigt, die der aktuellen Tonhöhe am nächsten kommt. Stimmen Sie Ihr Instrument ab, bis die gewünschte Note angezeigt wird.

Die Note wird im linken Teil angezeigt.

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



Rechts neben der Note gibt ein Symbol die Abweichung an.

### 3. Verwenden Sie zur Einstellung der Referenztonhöhe des Tuners die TYPE [▼]/[▲]-Tasten.

Die aktuelle Referenztonhöhe wird kurz auf dem Display angezeigt. Die Standardeinstellung nach dem Einschalten ist A = 440 Hz.



### 4. Solange die Referenztonhöhe angezeigt wird, können Sie die Tonhöhe durch Drücken von TYPE [▼]/[▲] ändern.

Der verfügbare Wertebereich liegt zwischen 435 und 445 Hz. Die Änderung kann in Schritten von jeweils einem Hertz erfolgen. Nach dem Aus- und Wiedereinschalten gilt wieder die Standardeinstellung von 440 Hz.

### 5. Drücken Sie einen der [▼]/[▲]-Fußtaster.

Der Wiedergabemodus ist wieder aktiv.

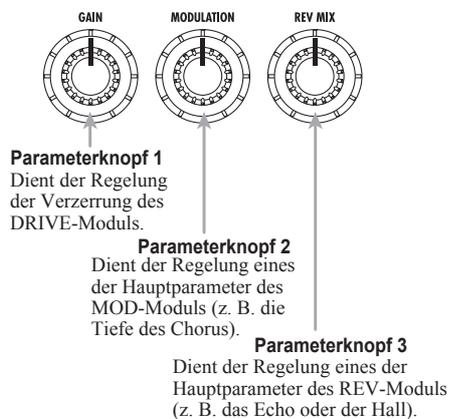
## Arbeiten mit der Easy Edit-Funktion

Teil des Funktionsumfangs des 707II ist eine Funktion mit der Bezeichnung „Easy Edit“. Mit ihr lassen sich einige Effektparameter während der Wiedergabe regeln. Dazu verwenden Sie die Parameterknöpfe 1–3, die [DRIVE VARIATION]-Taste und den [DRIVE]-Knopf am oberen Bedienfeld.

- Den Sound eines Patches ändern Sie im Wiedergabemodus mit den Parameterknöpfen 1–3.

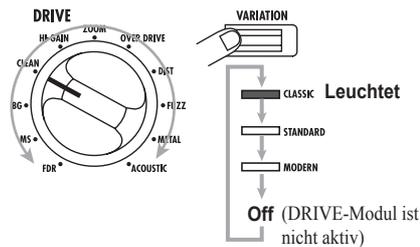
- Wählen Sie mit dem [DRIVE]-Knopf und der [DRIVE VARIATION]-Taste den für das DRIVE-Modul zu verwendenden Effekt.

Folgende Parameter werden mit den Knöpfen gesteuert:



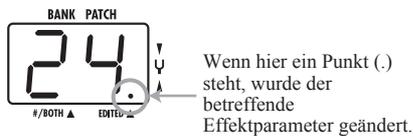
Die Effekte des DRIVE-Moduls können direkt mit dem [DRIVE]-Knopf und der [DRIVE VARIATION]-Taste angewählt werden.

Mit dem [DRIVE]-Knopf wählen Sie die allgemeine Effektkategorie (Verstärker- oder Kompakteffekt), und mit der [DRIVE VARIATION]-Taste wählen Sie eine der Varianten des betreffenden Effekts. Mit jedem Drücken der [DRIVE VARIATION]-Taste springen Sie zur jeweils nächsten Einstellung (CLASSIC, STANDARD oder MODERN). Die betreffende LED leuchtet auf.



Welche Parameter mit den Knöpfen 1–3 tatsächlich gesteuert werden, hängt davon ab, welcher Effekt für das aktuelle Effektmodul gewählt wurde.

Wird ein Knopf gedreht, wird unter BANK/PATCH die momentane Einstellung des relevanten Parameters angezeigt. Über EDITED wird ein Punkt (.) angezeigt. Das weist darauf hin, dass der Parameter geändert wurde. Wenn der Parameter auf die ursprüngliche Einstellung zurückgesetzt wird, verschwindet der Punkt.



### TIPP

- Eine Beschreibung des DRIVE-Moduls finden Sie auf Seite 33.
- Im Wiedergabemodus können Sie die PATLVL-Parameter (Lautstärke der einzelnen Patches) auch mit den MODULE [E]/[R]-Tasten ändern.

### 3. Zum Speichern eines bearbeiteten Patches führen Sie die entsprechenden Schritte aus (siehe S. 20).

Wenn ein anderer Patch aufgerufen wird, ohne den bearbeiteten Patch vorher zu speichern, geht dieser verloren.

### HINWEIS

Wenn Sie ein Rhythmusmuster spielen, regeln Sie mit den Parameterknöpfen 1–3 die Rhythmusparameter.

## Verwenden der Sampler-Funktion

Teil des Funktionsumfangs des 707II ist eine Sampler-Funktion, mit der Sie das Eingangssignal in den internen Speicher oder auf eine SmartMedia-Karte spielen können.

Sie können so beispielsweise eine Phrase von der an die [INPUT]-Buchse angeschlossene Gitarre oder das Signal einer an [AUX IN] angeschlossenen externen Quelle (z. B. einem CD-Player) aufnehmen. Der interne Speicher fasst maximal 6 Sekunden (1 Sample). Auf einer 16-MB-SmartMedia-Karte können bis zu 4 Minuten (max. 60 Samples) aufgezeichnet werden. Eine aufgezeichnete Phrase kann auch mit niedrigerer Geschwindigkeit abgespielt werden, ohne dass sich die Tonhöhe verändert. So lassen sich bequem schnell gespielte Passagen von einer CD kopieren.

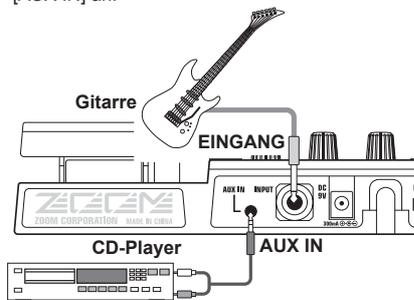
Zur Wiedergabe eines Samples können Sie zwischen zwei Modi wählen: „One-Shot Playback“, bei dem die gesampelte Phrase bei Betätigung einer Taste oder eines Pedals einmal wiedergegeben wird, und „Loop Playback“, bei der die Wiedergabe in Form einer Endlosschleife erfolgt.

1. Wenn Sie mit einer SmartMedia-Karte arbeiten möchten, schalten Sie das 707II aus, schieben die SmartMedia-Karte in den Kartenschlitz und schalten das Gerät dann wieder ein. (Informationen zum Einschieben einer SmartMedia-Karte finden Sie auch auf Seite 6.)

### HINWEIS

- SmartMedia-Karten müssen formatiert sein, damit sie im 707II verwendet werden können (siehe S. 31).
- Schieben Sie die Karte nie ein bzw. nehmen Sie sie nie heraus, solange das Gerät eingeschaltet ist. Andernfalls könnten alle auf der Karte gespeicherten Daten verloren gehen.

2. Schließen Sie den Eingang an [INPUT] oder [AUX IN] an.



3. Schalten Sie das 707II ein, und drücken Sie die Taste [SAMPLER] im Wiedergabemodus.

Für Patches, in denen das Fußpedal SAMPLER zugeordnet ist, lässt sich die Sampler-Funktion auch durch Durchdrücken des Pedals aktivieren (siehe S. 24).

Die im Folgenden beschriebenen Schritte variieren leicht, je nachdem, ob eine SmartMedia-Karte eingelegt ist oder nicht.

### Keine SmartMedia-Karte eingelegt

Auf dem Display wird Folgendes angezeigt, und das Gerät wird in den Sampler-Standby-Modus gesetzt. Fahren Sie mit Schritt 4 fort.

SAMPLE

### SmartMedia-Karte eingelegt

Auf dem Display wird Folgendes angezeigt, und das Gerät wird in den Sampler-Standby-Modus gesetzt. Unter [BANK/PATCH] wird die Sample-Nummer angezeigt.

SP NO 1

Wenn Sie eine SmartMedia-Karte verwenden, wird den Samples auf der Karte jeweils eine Nummer zwischen 1 und 60 zugewiesen. Wählen Sie gegebenenfalls mit dem Parameterknopf 1 eine Nummer. Fahren Sie dann mit Schritt 4 fort.

### HINWEIS

- Wenn nach NO ein Sternchen (\*) steht, wurde unter dieser Nummer ein Sample aufgezeichnet.
- Wenn Sie eine Nummer wählen, unter der bereits ein Sample vorliegt, wird der vorige Sample überschrieben. Beachten Sie dies, damit keine Samples überschrieben werden, die Sie noch brauchen.

### TIPP

- Informationen dazu, wie Sie ein Sample beim Speichern einem Patch zuordnen, finden Sie auf Seite 27.
- Informationen dazu, wie Sie unerwünschte Samples von einer SmartMedia-Karte löschen, finden Sie auf Seite 31

4. Wählen Sie mit den TYPE [▼]/[▲]-Tasten GT oder AUX als Eingang.

Wenn Sie eine der TYPE [▼]/[▲]-Tasten drücken, wird der momentan gewählte Eingang auf dem Display angezeigt. Wählen Sie eine der beiden folgenden Eingänge:

- **GT** Signal von der Buchse [INPUT]
- **AUX** Signal von der Buchse [AUX1 IN]

### TIPP

- Wenn GT gewählt ist, wird das Signal nach Durchlaufen der Effekte gesampelt. Wenn AUX gewählt ist, werden die Effekte umgangen.
- Wenn Sie von [AUX IN] aufnehmen, können Sie Rauschen und Verzerrungen minimieren, indem Sie den [OUTPUT]-Knopf über die mittlere Stellung hinaus drehen und den Ausgangspegel der externen Quelle so regeln, dass die Lautstärke in etwa der der Gitarre entspricht.
- Nach dem Aufnehmen können Sie mit dem Parameter SP LVL den Wiedergabepegel des Samples aussteuern.

5. Drücken Sie die [▲]-Fußtaste, und spielen Sie die aufzuzeichnende Phrase (oder starten Sie die Wiedergabe am externen Gerät).

Während des Sampling wird auf dem Display REC angezeigt. Die Modul-LEDs im Fenster zeigen die bereits abgelaufene Sampling-Dauer an.



### HINWEIS

- Beim Sampling in den internen Speicher endet das Sampling, wenn alle Modul-LEDs leuchten.
- Beim Sampling auf die SmartMedia-Karte durchlaufen die Modul-LEDs den Zyklus wiederholt.

6. Zum Anhalten des Samplings drücken Sie die [▼]-Fußtaste.

Wenn Sie nach dem Beginn des Sampling-Vorgangs keine Taste drücken, endet das Sampling automatisch nach Ablauf der maximalen Sampling-Dauer (6 Sekunden beim internen Speicher, 4 Minuten bei einer 16-MB-SmartMedia-Karte).

7. Wählen Sie mit dem Parameterknopf 2 den Wiedergabemodus für den Sample.

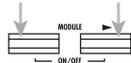
Wenn Sie Parameterknopf 2 drehen, wird auf dem Display SPMODE angezeigt. Die [BANK/PATCH]-Anzeige gibt den Wiedergabemodus an. Folgende Einstellungen sind verfügbar.

- **n1** Normale Wiedergabegeschwindigkeit
- **n2** Wiedergabe mit halbem Tempo und halber Tonhöhe
- **P2** Wiedergabe mit halbem Tempo und normaler Tonhöhe
- **n4** Wiedergabe mit viertel Tempo und viertel Tonhöhe
- **P4** Wiedergabe mit viertel Tempo und normaler Tonhöhe

8. Steuern Sie die Wiedergabe des Samples mit den Fußtasten und den Tasten des Bedienfeldes (Start, Stopp, Zurück, schneller Vorlauf).

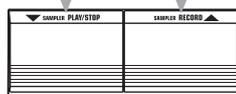
Solange die Sampler-Funktion aktiv ist, können Sie mit den Fußtasten und den Tasten des Bedienfeldes eine One-Shot-Wiedergabe starten.

**MODULE [◀]-Taste** Zurückspulen  
**MODULE [▶]-Taste** Schneller Vorlauf



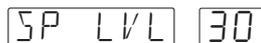
Wenn Sie beide Tasten gleichzeitig drücken, kehren Sie an den Anfang des Samples zurück.

**[▼]-Fußtaste** Wiedergabe/Stopp  
**[▲]-Fußtaste** Start des Sampling



9. Gegebenenfalls können Sie den Wiedergabepegel des Samples mit Parameterknopf 3 aussteuern.

Wenn Sie Parameterknopf 3 drehen, wird auf dem Display SP LVL angezeigt. Unter [BANK/PATCH] wird der Eingangssignalpegel (0–30) angezeigt. Regeln Sie den Pegel auf eine geeignete Lautstärke ein.

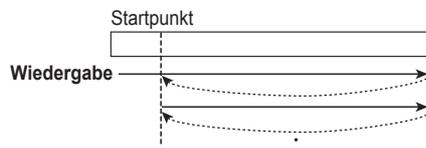


**TIPP**

Die Lautstärke lässt sich auch mit dem Fußpedal einstellen.

10. Wenn Sie die Wiedergabe eines bestimmten Abschnitts als Schleife möchten, spielen Sie den Sample ab und drücken am gewünschten Startpunkt die [A→B]-Taste.

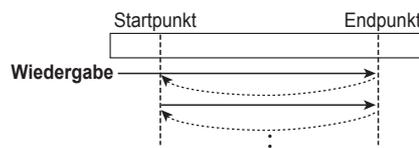
Die [A→B]-LED blinkt, und die Schleifenwiedergabe wird aktiv. Der Punkt, an dem Sie [A→B] gedrückt haben, wird als Startpunkt der Schleife verwendet. Wenn kein Endpunkt festgelegt wurde, gilt das Ende des Samples als Endpunkt.



11. Wenn Sie einen Endpunkt für die Schleife angeben möchten, drücken Sie während der Wiedergabe des Samples erneut die [A→B]-Taste.

Die [A→B]-LED leuchtet jetzt durchgehend, und der Punkt, an dem Sie [A→B] gedrückt haben, wird als Endpunkt der Schleife verwendet.

Wenn der Endpunkt gewählt wurde, wird der Bereich zwischen Start- und Endpunkt als Endlosschleife wiedergegeben.



12. Wenn Sie die Schleifenwiedergabe abbrechen möchten, drücken Sie erneut die [A→B]-Taste (oder ändern die Sample-Nummer).

Die [A→B]-LED erlischt, und das Gerät wird in den normalen One-Shot-Wiedergabemodus zurückgesetzt.

13. Zum Beenden der Sampler-Funktion drücken Sie bei angehaltenem Sampler die [SAMPLER]-Taste. Wahlweise können Sie auch das Fußpedal durchdrücken.

Das Gerät wird in den normalen Wiedergabemodus zurückgesetzt.

**HINWEIS**

- Die Einstellungen für den Start- und Endpunkt werden zurückgesetzt, wenn Sie die Sample-Nummer ändern bzw. die Sampler-Funktion aus- oder einschalten.
- Die Sampler-Funktion kann nicht zusammen mit der Rhythmusmuster-Funktion verwendet werden.
- Wenn die Sampler-Funktion aktiv ist, können die Module MOD und REV nicht verwendet werden. (Sie sind dann automatisch inaktiv.)
- Wenn das Sampling auf eine SmartMedia-Karte erfolgt, werden die gesampelten Daten automatisch auf der SmartMedia-Karte gespeichert. Der Benutzer muss keine weiteren Aktionen veranlassen.

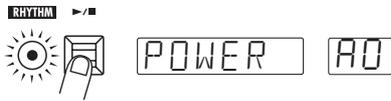
Anhören von Patches (Betrieb im Wiedergabemodus)

## Verwenden der Rhythmus-Funktion

Das 707II umfasst 60 für die Wiedergabe wählbare Rhythmusmuster. Diese Muster lassen sich bequem für das Üben oder eine spontane Jam-Session einsetzen.

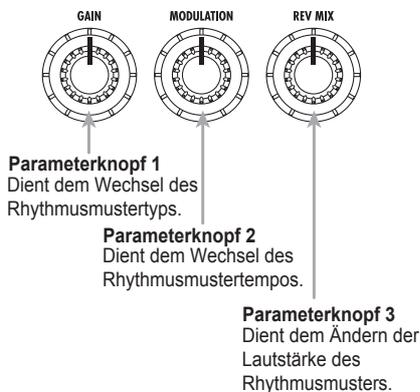
### 1. Drücken Sie die [▶/■]-Taste im Wiedergabemodus.

Die Wiedergabe des Rhythmusmuster wird gestartet. Auf dem Display wird angezeigt, welches Muster gerade aktiv ist. Unter [BANK/PATCH] wird die Nummer des Musters angezeigt. Die [RHYTHM]-LED blinkt synchron mit dem Tempo des Rhythmusmusters.



### 2. Steuern Sie mit den Parameterknöpfen 1–3 die Wiedergabe des Rhythmusmusters.

Im Wiedergabemodus haben die Parameterknöpfe 1–3 die folgenden Funktionen:



Wenn Sie während des Abspielens eines Rhythmusmusters einen Parameterknopf bedienen, ändern Sie die Anzeige auf dem Display und unter [BANK/PATCH] temporär.



### TIPP

- Während der Wiedergabe des Rhythmusmusters können Sie auch zu einem anderen Patch wechseln.
- Ein Rhythmusmuster lässt sich auch im Umgehungs-/ Stumm- und Bearbeitungsmodus abspielen. In diesem Fall kann das Rhythmusmuster jedoch nicht mit den Parameterknöpfen gesteuert werden.
- Typ, Tempo und Lautstärkeinstellung für das Rhythmusmuster werden bei Ausschalten und Wiedereinschalten des Geräts auf die Standardeinstellungen zurückgesetzt.
- Mit den TYPE [▼]/[▲]-Tasten können Sie auch den Mustertyp ändern.

### 3. Zum Anhalten der Wiedergabe des Rhythmusmusters drücken Sie einmal die [▶/■]-Taste.

Ein Rhythmusmuster lässt sich auch für bestimmte Patches speichern. Wenn Sie Patches Rhythmusmuster zugewiesen haben und die [PATCH SYNC]-Taste auf ON stellen, werden die Rhythmusmuster zusammen mit den Patches gewechselt (siehe S. 26).

### Liste der Rhythmusmuster

Rhythmusmuster	Anzeige auf dem Display	[BANK/PATCH]-Anzeige		Rhythmusmuster	Anzeige auf dem Display	[BANK/PATCH]-Anzeige	
8BEAT1	8BEAT	1	Grundmuster	METRO (triple time)	METRO	3	Andere Genres
8BEAT2	8BEAT	2		METRO (quadruple time)	METRO	4	
8BEAT3	8BEAT	3		METRO (quintuple time)	METRO	5	
8BEATSHUFFLE	8SHUFL			METRO	METRO		Rhythmusmuster
16BEAT1	16BEAT	1		INTRO1	INTRO	1	
16BEAT2	16BEAT	2		INTRO2	INTRO	2	
16BEAT3	16BEAT	3		INTRO3	INTRO	3	
16BEATSHUFFLE	16SHFL			INTRO4	INTRO	4	
3/4	3/4			INTRO5	INTRO	5	
6/8ROCK	6/8			INTRO6	INTRO	6	
5/4	5/4			INTRO7	INTRO	7	
5/4ROCK	5/4	2		INTRO8	INTRO	8	
ROCK'nROLL1	RC nR	1		INTRO9	INTRO	9	Anzeige auf dem Display
ROCK'nROLL2	RC nR	2		ENDING1	ENDING	1	
ROCK1	ROCK	1	ENDING2	ENDING	2		
ROCK2	ROCK	2	ENDING3	ENDING	3		
HARDROCK1	HARD	1	ENDING4	ENDING	4		
HARDROCK2	HARD	2	ENDING5	ENDING	5		
METAL1	METAL	1	ENDING6	ENDING	6		
METAL2	METAL	2					
THRASH	THRASH						
PUNK	PUNK						
POP1	POP	1	Tanz-Muster				
POP2	POP	2					
DANCE1	DANCE	1					
DANCE2	DANCE	2					
DANCE3	DANCE	3					
FUNK1	FUNK	1					
FUNK2	FUNK	2					
BALLAD1	BALLAD	1					
BALLAD2	BALLAD	2					
BLUES1	BLUES	1					
BLUES2	BLUES	2					
COUNTRY	COUNTRY		Andere Genres				
BOSSANOVA	BOSSA						
JAZZ1	JAZZ	1					
JAZZ2	JAZZ	2					
REGGAE	REGGAE						
SKA	SKA						
LATIN1	LATIN	1					
LATIN2	LATIN	2					

Anhören von Patches (Betrieb im Wiedergabemodus)

## Ändern des Sounds eines Patches (Bearbeitungsmodus)

Im Bearbeitungsmodus können Sie die Parameter, aus denen ein Patch besteht, frei ändern und so eigene Patches schaffen. In diesem Abschnitt wird beschrieben, wie Sie Patches bearbeiten und bearbeitete Patches speichern können.

### Patch-Konfiguration

Jeder Patch des 707II setzt sich aus mehreren Effekten (Effektmodulen) zusammen (siehe Abb. unten). Ein Patch ist eine Kombination aus Modulen mit ihren unterschiedlichen Parametereinstellungen.



Innerhalb der einzelnen Module finden sich mehrere verschiedene, aber miteinander verbundene Effekte – die Effekttypen. So setzt sich das Modul MODULATION beispielsweise aus Effekttypen wie CHORUS, PHASER und WAH zusammen.

Die Elemente, von denen der Sound eines Patches bestimmt wird, werden als Effektparameter bezeichnet. Jedes Modul verfügt über verschiedene Effektparameter, deren Wert mit den Parameterknöpfen 1–3, dem [DRIVE]-Knopf, der [DRIVE VARIATION]-Taste usw. eingestellt werden kann.

#### HINWEIS

Auch innerhalb eines Moduls weisen verschiedene Effekttypen verschiedene Parameter auf.

### Grundlegende Schritte im Bearbeitungsmodus

In diesem Abschnitt wird das grundsätzliche Vorgehen beim Bearbeiten von Patches beschrieben. Informationen zu Effekttypen und Parameter in den einzelnen Modulen finden Sie auf den Seiten 33–38.

#### 1. Wählen Sie im Wiedergabemodus den zu bearbeitenden Patch.

Die zu bearbeitenden Patches können aus der USER- oder der PRESET-Gruppe stammen. Bearbeitete Patches aus der PRESET-Gruppe lassen sich jedoch nicht speichern. Wenn Sie einen Patch aus der PRESET-Gruppe bearbeitet haben und ihn speichern möchten, wird als Speicherziel automatisch A0 in der USER-Gruppe angegeben.

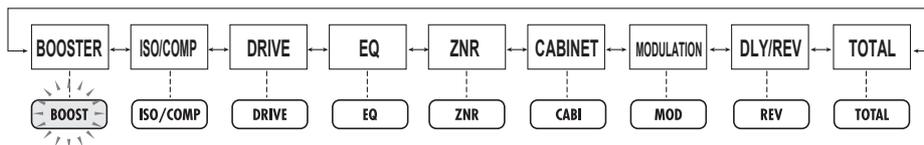
#### 2. Drücken Sie die [EDIT]-Taste.

Das 707II wechselt in den Bearbeitungsmodus. Die LED des für die Bearbeitung gewählten Moduls blinkt. (Wenn Sie nach dem Einschalten des Geräts das erste Mal in den Bearbeitungsmodus wechseln, wird das Modul TOTAL aufgerufen.)

#### 3. Wählen Sie mit den MODULE [◀]/[▶]-Tasten das zu bearbeitende Modul.

Der Wechsel von Modul zu Modul erfolgt in der unten gezeigten Reihenfolge. Es blinkt die jeweilige LED.

Auf dem Display wird der für dieses Modul momentan gewählte Effekttyp angezeigt. Wenn sich der Effekt mit dem Fußpedal steuern lässt, wird unter [BANK/ PATCH] die Angabe Pd angezeigt.



HALL

Effekttyp

Pd

Wird angezeigt, wenn sich ein Effekt per Fußpedal steuern lässt

### HINWEIS

Da die Module ISOLATOR, EQ und TOTAL über viele Parameter verfügen, sind die Einstellungen über mehrere Seiten verteilt. Zum Wechseln der Seite drücken Sie die [EDIT]-Taste, wenn die LED für das gewünschte Modul leuchtet.

#### 4. Zum Aktivieren/Deaktivieren des gewählten Moduls drücken Sie beide MODULE [◀]/[▶]-Tasten gleichzeitig.

Wenn Sie ein Modul deaktivieren/aktivieren, einen anderen Effekttyp oder einen anderen Parameterwert wählen, wird an der Position EDITED der Anzeige [BANK/PATCH] ein Punkt (.) angezeigt. Erscheint dieser Punkt im Bearbeitungsmodus, heißt das, dass das momentan gewählte Modul bearbeitet wurde. Wenn das Modul auf die ursprüngliche Einstellung zurückgesetzt wird, verschwindet der Punkt.



Wenn hier ein Punkt (.) angezeigt wird, wurde das momentan gewählte Modul bearbeitet.

#### 5. Zum Ändern des Effekttyps des momentan gewählten Moduls drücken Sie eine der TYPE [▼]/[▲]-Tasten.

#### 6. Zum Ändern einer Parametereinstellung nutzen Sie die Parameterknöpfe 1–3.

Die Parameterknöpfe 1–3 dienen der Steuerung dreier Parameter des gerade aktiven Moduls. Wenn Sie einen der Knöpfe betätigen, wird auf dem Display der Name des Parameters angezeigt. Unter [BANK/PATCH] erscheint der momentan gewählte Wert.

Wenn beispielsweise für das Modul REV der Effekttyp ROOM gewählt wurde, steuern Sie mit den Parameterknöpfen 1–3 die folgenden Parameter:

- Parameterknopf 1: TIME
- Parameterknopf 2: TONE
- Parameterknopf 3: MIX

#### 7. Wenn Sie die aktuelle Einstellung prüfen möchten, ohne die Stellung des Parameterknopfes zu ändern, drücken Sie die TYPE [▼]/[▲]-Tasten gleichzeitig. Mit jedem Drücken der beiden Tasten werden die Namen der Parameter 1–3 und die jeweilige Einstellung angezeigt.



Erstes Drücken



Zweites Drücken



Drittes Drücken

#### 8. Wenn Sie den Effekttyp des Moduls DRIVE direkt wechseln möchten, arbeiten Sie mit dem [DRIVE]-Knopf und der [DRIVE VARIATION]-Taste.

Wie im Wiedergabemodus steuern Sie mit dem [DRIVE]-Knopf und der [DRIVE VARIATION]-Taste direkt den Effekttyp des DRIVE-Moduls.

#### 9. Wiederholen Sie zur Bearbeitung anderer Module die Schritte 3–8.

#### 10. Nach Abschluss der Bearbeitung drücken Sie die [PLAY]- oder die [CANCEL/EXIT]-Taste.

Der Wiedergabemodus ist wieder aktiv. Wenn ein Aspekt des Patches geändert wurde, wird an der Position EDITED der [BANK/PATCH]-Anzeige ein Punkt (.) angezeigt.

### HINWEIS

Wenn Sie den bearbeiteten Patch speichern möchten, müssen Sie den Speichervorgang ausführen. Andernfalls gehen beim Wechsel in einen anderen Patch alle Änderungen unwiederbringlich verloren (siehe S. 20).

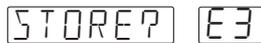
Ändern des Sounds eines Patches (Bearbeitungsmodus)

## Speichern und Überführen von Patches

In diesem Abschnitt wird beschrieben, wie Sie einen bearbeiteten Patch im Speicher ablegen und Patches in die USER-Gruppe überführen.

### 1. Drücken Sie im Wiedergabe- oder Bearbeitungsmodus die [STORE/EXECUTE]-Taste.

Das 707II wird in den Speicherungs-Standby-Status gesetzt. Der Name des Patches und die Anzeigen SAVE und SWAP werden wechselweise auf dem Display angezeigt. Die [BANK/PATCH]-Anzeige gibt die Bank und die Patch-Nummer an.



#### TIPP

Informationen zum Ändern des Namens eines bearbeiteten Patches finden Sie auf Seite 38.

### 2. Wählen Sie mit den MODULE [◀]/[▶]-Tasten SAVE oder SWAP.

#### HINWEIS

Wenn der Patch ursprünglich aus der PRESET-Gruppe stammte, kann SWAP nicht gewählt werden.

### 3. Wählen Sie mit den TYPE [▼]/[▲]-Tasten oder den [▼]/[▲]-Fußtasten den Ziel-Patch für den Speichervorgang.

Der Name des neu gewählten Patches und die Anzeige STORE? erscheinen wechselweise auf dem Display. Unter [BANK/PATCH] blinken die Bank und die Patch-Nummer.

#### HINWEIS

Die PRESET-Gruppe kann nicht als Speicherziel gewählt werden. Wenn Sie die [STORE/EXECUTE]-Taste drücken und ein Patch aus der PRESET-Gruppe gewählt ist, wechselt die Auswahl automatisch in A0 der USER-Gruppe.

### 4. Zum Starten des Speicher- oder Überführungsvorgangs drücken Sie ein weiteres Mal die Taste [STORE/EXECUTE].

Der Vorgang wird ausgeführt, und das Gerät wird in den ursprünglichen Modus zurückgesetzt. Wenn der Patch in Schritt 1 vorher bearbeitet wurde, werden die Änderungen gespeichert.

Wenn Sie statt der [STORE/EXECUTE]- die [CANCEL/EXIT]-Taste drücken, wird der Vorgang abgebrochen, und das Gerät kehrt in den ursprünglichen Modus zurück.

## Andere Funktionen

Zum Funktionsumfang des 707II gehören auch verschiedene andere nützliche Funktionen. Diese werden in diesem Abschnitt beschrieben.

### Verwenden der Hold Delay-Funktion

Teil des Funktionsumfangs des Moduls DLY/REV ist ein Hold Delay-Effekt, mit dem eine Gitarrenphrase von bis zu 2 Sekunden Länge aufgezeichnet und wiedergegeben werden kann. Die Phrase lässt sich rückwärts oder in einer Endlosschleife abspielen. Damit lassen sich Sounds übereinander schichten.

**1. Wählen Sie im Wiedergabemodus den Patch, auf den die Hold Delay-Funktion angewendet werden soll.**

**2. Drücken Sie zum Aktivieren des Bearbeitungsmodus die [EDIT]-Taste, und wählen Sie HLDDLY als Effektyp für das Modul DLY/REV.**

**3. Legen Sie mit Parameterknopf 1 den Parameter TIME fest.**

Dieser Parameter bestimmt die Länge des Aufnahmeintervalls für die Hold Delay-Passage. Durch Drehen des Knopfes ändern Sie den Wert wie folgt:

- **1 – 99:** 10 bis 990 Millisekunden (in 10-ms-Schritten)
- **1.0 – 2.0:** 1 bis 2 Sekunden (in 100-ms-Schritten)
- **Mn (Manual):** Die Aufnahme beginnt, wenn Sie die Fußtaste [▲] betätigen, und endet bei erneutem Drücken der Fußtaste [▲] (max. 2 Sekunden).

**4. Legen Sie mit Parameterknopf 2 den Parameter MODE fest.**

Der Parameter MODE bestimmt die Art der Wiedergabe der aufgezeichneten Phrase. Folgende drei Modi sind verfügbar:

- **nL (Normal):** Wiedergabe in normaler Richtung
- **So (Sound-on-Sound):** Die aufgenommene Passage wird unter Überlagerung wiederholt abgespielt.

Wenn Sie die [▲]-Fußtaste betätigen, wird die Phrase bis zum nächsten Drücken der Taste abgespielt und dem Sound hinzugefügt.

- **rS (Reverse):** Wiedergabe in umgekehrter Richtung

**5. Legen Sie mit Parameterknopf 3 den Parameter MIX fest.**

Der Parameter MIX steuert das Mischverhältnis des überlagerten Sounds. Bei einem Wert von 30 sind der Pegel des direkten und des verzögerten Sounds gleich.

**6. Drücken Sie die [PEDAL]-Taste so oft, bis die [PEDAL]-LED des Moduls REV blinkt.**

Jetzt können Sie mit dem Fußpedal die Hold Delay-Funktion ein- bzw. ausschalten.

**7. Speichern Sie den Patch, und kehren Sie in den Wiedergabemodus zurück.**

Wenn ein Patch, in dem Hold Delay genutzt werden kann, im Wiedergabemodus gewählt wird, blinken die LED des Moduls DLY/REV und die [PEDAL]-LED.

**8. Drücken Sie das Fußpedal durch.**

Die Hold Delay-Funktion wird aktiv, und das Gerät befindet sich im Aufnahme-Standby-Modus. Auf dem Display wird STOP angezeigt.

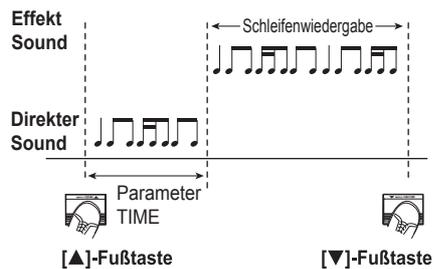


**9. Drücken Sie zum Starten der Aufnahme beim Spielen der Gitarre die [▲]-Fußtaste.**

Auf dem Display wird REC angezeigt. Die tatsächliche Betriebsart hängt davon ab, welcher Parameter TIME in Schritt 3 aktiviert wurde.

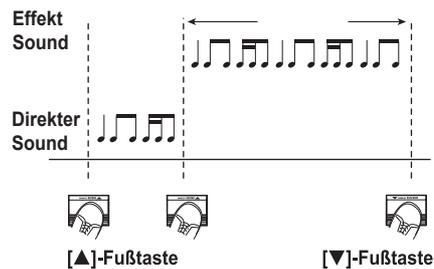
- Wenn als Parameter TIME ein Zahlenwert festgelegt wurde

Die Aufnahme beginnt in dem Moment, in dem Sie die [▲]-Fußtaste drücken, und wird für die mit dem Parameter TIME festgelegte Dauer fortgeführt. Nach Beendigung der Aufnahme beginnt automatisch die Wiedergabe als Schleife.



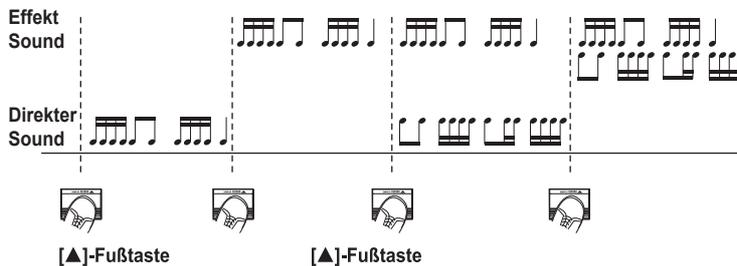
- Wenn TIME auf Mn und MODE auf So gesetzt ist

Wenn der Parameter TIME auf Mn und der Parameter MODE auf So (Sound-on-Sound) gesetzt ist, wird bei Betätigung des [▲]-Fußschalters die gerade wiedergegebene Phrase bis zum erneuten Betätigen der Taste in den Sound eingebunden.



- Wenn TIME auf Mn gesetzt wurde

Die Aufnahme beginnt in dem Moment, in dem Sie die [▲]-Fußtaste drücken, und wird bis zum erneuten Drücken der Taste bzw. nach Ablauf von 2 Sekunden fortgeführt. Nach Beendigung der Aufnahme beginnt automatisch die Wiedergabe als Schleife.



10. Zum Anhalten der Wiedergabe drücken Sie die [▼]-Fußtaste.
11. Zum Deaktivieren der Hold Delay-Funktion drücken Sie das Fußpedal erneut voll durch.

Der Wiedergabemodus wird wieder aktiv.

## Ändern der Patch-Aufrufmethode

Gemäß den werkseitigen Standardeinstellungen werden Patches direkt bei Vornehmen der Auswahl gewechselt. Dadurch ändert sich der Sound sofort. Wenn Sie zu einem weiter entfernten Patch wechseln möchten, ändern alle dazwischen liegenden Patches kurzfristig den Sound. Das ist nicht unbedingt erwünscht, insbesondere während eines Auftritts. Deshalb können Sie die Vorauswahlmethode ändern.

Wenn die Vorauswahlmethode aktiv ist, wählen Sie den gewünschten Patch, der Sound ändert sich aber erst nach Bestätigung durch Sie.

- 1. Zum Umschalten der Patch-Aufrufmethode in den Vorauswahlmodus halten Sie beim Einschalten des 707II die [▲]-Fußtaste gedrückt.**

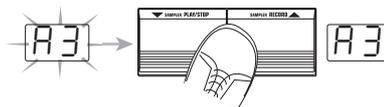
- 2. Wählen Sie den Patch im Wiedergabemodus.**

Wenn Sie in diesem Modus einen Patch wählen, wird im Display und unter [BANK/PATCH] der neue Patch angezeigt (Blinken), aber der Sound ändert sich nicht.



- 3. Zur Bestätigung des Patch-Wechsels drücken Sie beide [▼]/[▲]-Fußtasten gleichzeitig.**

Das Blinken auf dem Display und unter [BANK/PATCH] hört auf, und das Gerät ruft den neuen Patch auf. Der Sound wechselt.



### TIPP

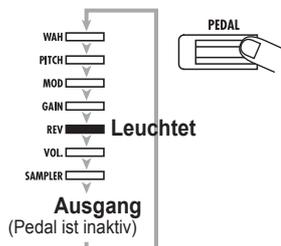
Zur Rückkehr zur standardmäßigen Patch-Auswahlmethode schalten Sie das 707II einfach aus und wieder an.

## Steuern eines Effekts mit dem Pedal

Mit dem Fußpedal des 707II können Sie Parameter, den Ein-/Aus-Status und die Lautstärke eines Effekts steuern. Der Pedaleinstellungsbereich kann für einen Patch einzeln gespeichert werden.

- 1. Wählen Sie einen Patch im Wiedergabemodus.**
- 2. Wählen Sie mit der [PEDAL]-Taste den Modul-/Effektyp, der mit dem Fußpedal gesteuert werden soll.**

Mit jedem Betätigen der [PEDAL]-Taste springt die [PEDAL]-LED eine Position weiter (siehe Abb.).



Die [PEDAL]-LEDs geben an, welcher Modul-/Effektyp dem Pedal zugeordnet ist. Die Bedeutung der LEDs wird im Folgenden erläutert.

### • WAH

Das Fußpedal fungiert als Pedal-Wah. Dem Pedal wird der Effektyp P-WAH (Pedal-Wah) des Moduls MODULATION zugewiesen, und der Parameter FREQ kann geregelt werden. Selbst wenn zu diesem Zeitpunkt ein anderer Effektyp für das Modul MODULATION ausgewählt ist, wird der Effektyp temporär auf P-WAH umgestellt.

### • PITCH

Das Fußpedal fungiert als Tonhöhenwechsler. Dem Pedal wird der Effektyp P-PIT (Pedal-Pitch) des Moduls MODULATION zugewiesen, und die Tonhöhe kann geregelt werden. Selbst wenn zu diesem Zeitpunkt ein anderer Effektyp für das Modul MODULATION ausgewählt ist, wird der Effektyp temporär auf P-PIT umgestellt.

- MOD

Mit dem Pedal wird der gegenwärtig für das Modul MODULATION gewählte Effektyp geregelt. Welcher Parameter gesteuert wird, hängt vom Effektyp ab.

- GAIN

Mit dem Pedal wird die Verzerrungsverstärkung gesteuert. Dem Pedal wird der Parameter GAIN des Moduls DRIVE (bei einigen Effektypen der Parameter RESONANCE/TOP) zugewiesen.

- REV

Mit dem Pedal wird der gegenwärtig für das Modul DLY/REV gewählte Effektyp geregelt. Welcher Parameter gesteuert wird, hängt vom Effektyp ab.

- VOL

Mit dem Pedal wird die Master-Lautstärke gesteuert.

- SAMPLER

Mit dem Pedal wird die Sampler-Funktion aktiviert/deaktiviert. Bei Durchdrücken des Pedals wird zwischen Sampler ein ([PEDAL]-LED leuchtet) und Sampler aus ([PEDAL]-LED blinkt) umgeschaltet.

Wenn ein Modul zu diesem Zeitpunkt inaktiv ist, leuchtet seine [PEDAL]-LED bei Auswahl mit der [PEDAL]-Taste, und das Modul wird temporär aktiv. Wenn ein Patch in diesem Modus gespeichert wird, wird das Modul als ON gespeichert.

Welcher Parameter tatsächlich mit dem Pedal gesteuert wird, hängt vom Effektyp ab. Details dazu finden Sie auf den Seiten 33–38.



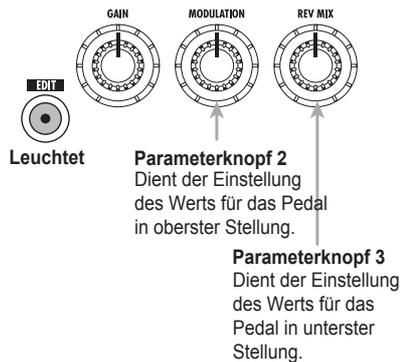
Die oben genannte Prozedur für das Zuweisen eines Modul-/Effektyps zum Fußpedal kann auch im Bearbeitungsmodus ausgeführt werden.

**3. Drücken Sie die [EDIT]-Taste, um den Bearbeitungsmodus zu aktivieren.**

**4. Wählen Sie mit den MODULE [◀]/[▶]-Tasten das Modul TOTAL.**

**5. Drücken Sie erneut die [EDIT]-Taste.**

Die Taste leuchtet jetzt grün. In diesem Modus haben die Parameterknöpfe 2 und 3 die folgenden Funktionen:

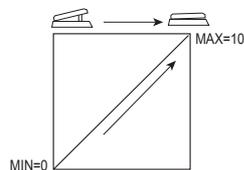


**6. Legen Sie mit den Parameterknöpfen 2 und 3 den PDLMIN-Wert (Pedal in oberster Stellung) und den PDLMAX-Wert (Pedal in unterster Stellung) fest. Der Einstellungsbereich für beide Werte reicht von 0 bis 10.**

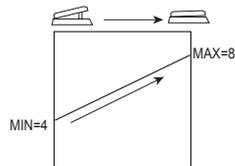
Wenn Sie Parameterknopf 2 drehen, wird auf dem Display PDLMIN angezeigt. Wenn Sie Parameterknopf 3 drehen, wird auf dem Display PDLMAX angezeigt. Unter [BANK/PATCH] wird der Wert von 0 bis 10 angezeigt.

Wenn Sie PDLMIN oder PDLMAX auf 0 setzen, heißt das, dass der dem Pedal zugewiesene Parameter auf dem kleinsten Wert gehalten wird. Wenn Sie PDLMIN oder PDLMAX auf 10 setzen, heißt das, dass der dem Pedal zugewiesene Parameter auf dem größten Wert gehalten wird.

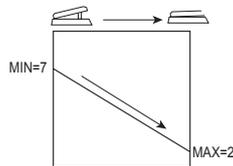
Wenn sich das 707II im Grundzustand befindet, ist PDLMIN auf 0 und PDLMAX auf 10 gesetzt. Wird das Pedal gedrückt, erhöht sich der Parameterwert stufenweise vom kleinsten auf den größten Wert.



Wenn PDLMIN bspw. auf 4 und PDLMAX auf 8 gesetzt werden, wird der Parameterwertebereich wie in der folgenden Abbildung eingeschränkt.



Wenn PDLMIN auf 7 und PDLMAX auf 2 gesetzt werden, verringert sich bei Drücken des Pedals der Parameterwert auf den folgenden Bereich:



### 7. Drücken Sie zum Speichern des Patches die [STORE/EXECUTE]-Taste.

Das dem Pedal zugewiesene Modul wird automatisch als ON gespeichert.

### 8. Verändern Sie beim Spielen der Gitarre im Wiedergabemodus die Pedalstellung.

Der dem Pedal zugeordnete Parameter wird geändert.

### 9. Drücken Sie das Pedal durch.

Das dem Pedal zugeordnete Modul wird aktiviert/deaktiviert. Wenn der Sampler dem Pedal zugeordnet ist, wird die Sampler-Funktion aktiviert bzw. deaktiviert.

### HINWEIS

Wenn das Pedal als Lautstärkeregelung fungiert, erfolgt beim Durchdrücken kein Umschalten.

## Einstellen des Fußpedals

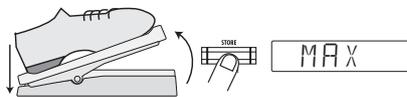
Das Fußpedal wurde im Werk optimal eingestellt; möglicherweise ist mitunter aber eine Neujustierung erforderlich. Wenn das Durchdrücken des Pedals keine starke Wirkung hat, oder wenn sich Lautstärke oder Sound schon bei leichtem Druck auf das Pedal zu stark ändern, justieren Sie das Pedal wie folgt:

### 1. Schalten Sie das 707II bei gedrückter [PEDAL]-Taste ein.

Auf dem Display wird MIN angezeigt.

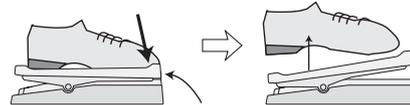
### 2. Drücken Sie mit dem Pedal in oberster Stellung die [STORE/EXECUTE]-Taste.

Auf dem Display wird jetzt MAX angezeigt.



### 3. Drücken Sie das Fußpedal durch, und nehmen Sie dann den Fuß vom Pedal.

Das Pedal hebt sich ein wenig.



Drücken Sie kräftig, damit das Pedal hier aufsetzt.

Bei Anheben des Fußes hebt sich das Pedal leicht.

### 4. Drücken Sie die [STORE/EXECUTE]-Taste.

Die Justierung ist abgeschlossen, und das Gerät wird in den Wiedergabemodus zurückgesetzt.

### TIPP

- Die Position des Pedals in Schritt 3 bestimmt den Ein-/Aus-Umschaltzeitpunkt. Wenn das Umschalten durch das Pedal bei weniger Druck erfolgen soll, setzen Sie das Pedal in eine etwas höhere Position.

- Wenn ERROR angezeigt wird, kehren Sie zu Schritt 2 zurück und wiederholen den Vorgang.

## Speichern von Rhythmusmustern und Samples als Teil eines Patches

Die Patches des 707II können nicht nur Daten zum Effektyp und den Parametereinstellungen, sondern auch zu den auf einer SmartMedia-Karte gespeicherten Rhythmusmustern und Samples enthalten. Mit Hilfe dieser Fähigkeit können Sie während der Wiedergabe schnell das Rhythmusmuster wechseln. Wahlweise können Sie auch ein Sample immer abspielen lassen, wenn Sie einen bestimmten Patch aufrufen.

### Zuordnen eines Rhythmusmusters zu einem Patch

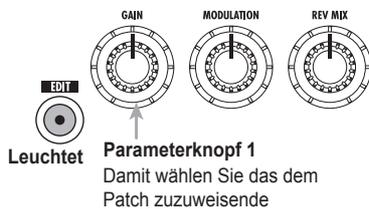
Indem Sie Patches Rhythmusmuster zuweisen, können Sie den Rhythmus synchron zu den Patches wechseln.

**1. Wählen Sie im Wiedergabemodus den Patch, dem Sie ein Rhythmusmuster zuweisen möchten, und drücken Sie die [EDIT]-Taste.**

**2. Wählen Sie mit den MODULE [◀]/[▶]-Tasten das Modul TOTAL.**

**3. Drücken Sie erneut die [EDIT]-Taste.**

Die [EDIT]-Taste leuchtet jetzt grün. Jetzt können Sie mit dem Parameterknopf 1 dem Patch das Rhythmusmuster zuweisen.



**4. Wählen Sie mit dem Parameterknopf 1 das gewünschte Rhythmusmuster.**

Der Name des Musters wird auf dem Display angezeigt. Sie können das Muster durch Drücken der [▶/■]-Taste wiedergeben.

#### TIPP

Je nach dem hier gewählten Rhythmusmustertyp (Intro, Ending, Other) wird beim Wechsel des Patches eine andere Wiedergabeoperation ausgeführt.

**5. Drücken Sie zum Speichern des Patches die [STORE/EXECUTE]-Taste.**

Das Zuweisen anderer Rhythmusmuster zu anderen Patches nehmen Sie genauso vor.

**6. Wenn alle Patches vorbereitet sind, drücken Sie die [PATCH SYNC]-Taste (LED der Taste muss leuchten).**

Wenn die [PATCH SYNC]-Taste auf ON steht, erfolgt die Umschaltung von Patches und Rhythmusmustern synchron.

#### HINWEIS

Wenn die [PATCH SYNC]-Taste auf OFF steht, hat die Zuweisung der Rhythmusmuster zu den Patches keinen Effekt.

**7. Rufen Sie den Patch auf, dem das gewünschte Rhythmusmuster zugewiesen wurde.**

Wenn die [PATCH SYNC]-Taste auf ON steht, hängt die Operation beim Umschalten zwischen Patches vom Typ des zugewiesenen Rhythmusmusters ab.

#### • Intro-Rhythmusmuster (INTRO 1–9)

Beim Umschalten zu einem anderen Patch beginnt die Wiedergabe des Rhythmusmusters automatisch. Das Muster wird bis zum Drücken der [▶/■]-Taste bzw. bis zum Wechsel zu einem anderen Patch abgespielt.

#### • Ending-Rhythmusmuster (ENDING 1–6)

Nach dem Wechsel zu einem anderen Patch beginnt die Wiedergabe des Rhythmusmusters, wenn Sie die [▶/■]-Taste drücken. Die Wiedergabe stoppt automatisch bei Erreichen des Ende des Musters.

#### • Other-Rhythmusmuster

Nach dem Wechsel zu einem anderen Patch beginnt die Wiedergabe des Rhythmusmusters, wenn Sie die [▶/■]-Taste drücken. Das Muster wird bis zum Drücken der [▶/■]-Taste bzw. bis zum Wechsel zu einem anderen Patch gespielt.

## 8. Drücken Sie die [▶/■P]-Taste.

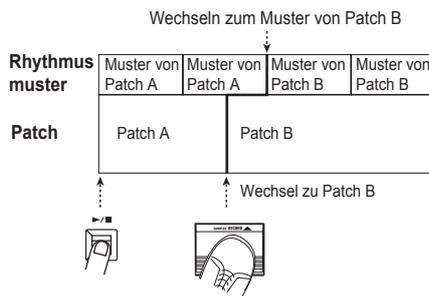
Es beginnt die Wiedergabe des Rhythmusmusters des in Schritt 7 gewählten Patches. (Wenn ein Rhythmusmuster vom Typ Intro zugewiesen wurde, beginnt die Wiedergabe beim Wechsel zu einem anderen Patch – Schritt 7.)

## 9. Regeln Sie gegebenenfalls mit dem Parameterknöpfen 2 und 3 das Tempo und die Lautstärke des Musters.

Wenn die [PATCH SYNC]-Taste auf ON steht, können mit den Parameterknöpfen 2 und 3 darüber hinaus das Tempo und die Lautstärke für alle Muster angepasst werden. (Gegebenenfalls können Sie mit dem Parameterknopf 1 in den Handbetrieb für das Muster wechseln.)

## 10. Wechseln Sie zu einem anderen Patch.

Wenn Sie während der Wiedergabe des Rhythmusmusters zu einem anderen Patch wechseln, wird das Muster bis zum Ende des aktuellen Taktes weitergespielt. Dann erfolgt der Wechsel zu dem Muster, das dem neuen Patch zugeordnet ist.



Nehmen Sie den Wechsel zu anderen Patches genauso vor.

## 11. Zum Anhalten der Wiedergabe des Rhythmusmusters drücken Sie die [▶/■]-Taste.

Wenn einem Patch ein Ending-Muster zugewiesen ist, wird das Muster beim Wechsel zu einem anderen Patch wiedergegeben und dann angehalten.

## 12. Drücken Sie die [PATCH SYNC]-Taste, damit die LED der Taste erlischt.

## Zuordnen eines Samples zu einem Patch

Indem Sie einem Patch ein auf der SmartMedia-Karte gespeichertes Sample zuweisen, erreichen Sie, dass dieses Sample immer dann gespielt wird, wenn Sie den Patch wählen.

### 1. Legen Sie die SmartMedia-Karte in das 707II ein, und sampeln Sie die Phrase oder das Ausgangsmaterial, die/das verwendet werden soll.

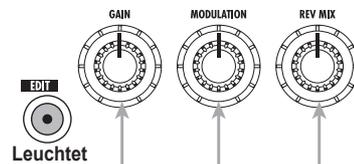
### 2. Wählen Sie im Wiedergabemodus den Patch, dem Sie ein Sample zuweisen möchten, und drücken Sie die [EDIT]-Taste.

### 3. Wählen Sie mit den MODULE [◀/▶]-Tasten das Modul TOTAL.

Auf dem Display wird der Parameter PATLVL (Patch Level) angezeigt.

### 4. Drücken Sie zweimal die Taste [EDIT].

Die [EDIT]-Taste leuchtet jetzt orange. Jetzt können Sie mit den Parameterknöpfen 1–3 die folgenden Funktionen steuern:



**Parameterknopf 1**  
Damit wählen Sie die Nummer des Samples auf der SmartMedia-Karte.

**Parameterknopf 2**  
Damit wählen Sie den Wiedergabemodus für das Sample (n1, n2, P2, n4, P4).

**Parameterknopf 3**  
Damit wählen Sie den Wiedergabepegel für das Sample (0–30).



**TIPP**

Informationen zum Wiedergabemodus finden Sie auf Seite 14.

### 5. Wählen Sie mit den Parameterknöpfen 1–3 die Sample-Nummer, den Wiedergabemodus und den Wiedergabepegel.

Wenn Sie das Sample prüfen möchten, drücken Sie die [SAMPLER]-Taste. Damit aktivieren Sie den Sampler-Modus. Anschließend drücken Sie die [▼]-Fußtaste, um das gewählte Sample abzuspielen.

**6. Drücken Sie zum Speichern des Patches die [STORE/EXECUTE]-Taste.**

Das Zuweisen anderer Samples zu anderen Patches nehmen Sie genauso vor.

**7. Wenn alle Patches vorbereitet sind, wählen Sie einen Patch, dem ein Sample zugewiesen wurde, im Wiedergabemodus.**

**8. Drücken Sie die [SAMPLER]-Taste, um den Sampler-Modus zu aktivieren.**

Bei einem Patch, bei dem das Fußpedal mit der SAMPLER-Funktion belegt ist, können Sie zum Aktivieren der Sampler-Funktion auch das Fußpedal durchdrücken.

**9. Drücken Sie den [▼]-Fußschalter.**

Das dem Patch zugewiesene Sample wird abgespielt.

**10. Steuern Sie mit den MODULE [◀]/[▶]-Tasten und den [▼]/[▲]-Fußtasten Wiedergabe/ Stopp/Rücklauf/Schneller Vorlauf.**

**11. Drücken Sie die [SAMPLER]-Taste, um den Sampler-Modus zu deaktivieren.**

## Verwenden der SmartMedia-Karte (Utility-Modus)

Eine in das 707II eingelegte SmartMedia-Karte kann bis zu fünf Gruppen mit Patches und 60 Samples aufnehmen. In diesem Abschnitt wird der Utility-Modus beschrieben, in dem Sie auf verschiedene, mit der SmartMedia-Karte in Zusammenhang stehende Funktionen zugreifen können.

### Grundlegende Bedienschritte im Utility-Modus

Die Schritte für die verschiedenen Funktionen im Utility-Modus sind ähnlich und werden weiter unten beschrieben.

**1. Überzeugen Sie sich davon, dass sich eine SmartMedia-Karte im Kartenslot befindet.**

Wenn eine SmartMedia-Karte eingelegt ist, leuchtet die [SMART MEDIA]-LED. (Informationen zum Einschleiben einer SmartMedia-Karte finden Sie auf Seite 6.)

**2. Drücken Sie im Wiedergabemodus die [UTILITY]-Taste.**

Das 707II wechselt in den Utility-Modus. Auf dem Display wird LOAD angezeigt.



**3. Rufen Sie mit den TYPE [▼]/[▲]-Tasten die gewünschte Funktion auf.**

Der Utility-Modus umfasst folgende Funktionen.

• **LOAD (Patch laden)**

Damit laden Sie einen auf einer SmartMedia-Karte gespeicherten Patch in den Speicher des Geräts (USER-Gruppe).

• **SAVE (Patch speichern)**

Damit speichern Sie einen Patch aus dem Speicher des Geräts (USER-Gruppe) auf einer SmartMedia-Karte.

• **ALLOAD (Patch-Gruppe laden)**

Damit laden Sie eine auf einer SmartMedia-Karte gespeicherte Patch-Gruppe in den Speicher des Geräts (USER-Gruppe).

• **ALSAVE (Patch-Gruppe speichern)**

Damit speichern Sie alle Patches der USER-Gruppe aus dem Speicher des Geräts auf einer SmartMedia-Karte.

• **P DEL (Patch-Gruppe löschen)**

Damit löschen Sie eine auf einer SmartMedia-Karte gespeicherte Patch-Gruppe.

• **SP DEL (Sample löschen)**

Damit löschen Sie ein auf einer SmartMedia-Karte gespeichertes Sample.

• **FORMAT**

Damit formatieren Sie eine SmartMedia-Karte

**4. Drücken Sie die [STORE/EXECUTE]-Taste.**  
Das Einstellungsfenster für die in Schritt 3 gewählte Funktion wird angezeigt.

Die folgenden Schritte hängen von der gewählten Funktion ab. Detaillierte Angaben finden Sie im jeweiligen Abschnitt.

## Funktionen im Utility-Modus

### Speichern eines einzelnen Patches auf einer SmartMedia-Karte

Auf einer SmartMedia-Karte können Sie einen Patch aus dem internen Speicher des 707II speichern.

**1. Wählen Sie dazu im Wiedergabemodus den Patch aus dem internen Speicher, der auf der Karte gespeichert werden soll.**

Ein Patch, der gerade bearbeitet wird, lässt sich nicht auf der SmartMedia-Karte speichern. Sie müssen ihn zunächst im internen Speicher ablegen.

**2. Aktivieren Sie den Utility-Modus, und wählen Sie SAVE. Drücken Sie dann die [STORE/EXECUTE]-Taste.**

Auf dem Display wird GROUP angezeigt, und unter [BANK/PATCH] erscheint die Nummer der Gruppe für den Speichervorgang (1–5). Wenn nach GROUP ein Sternchen (\*) steht, sind in dieser Gruppe Patches gespeichert.

**3. Wählen Sie mit den TYPE [▼]/[▲]-Tasten die Patch-Gruppe (1–5) für den Speichervorgang, und drücken Sie dann die [STORE/EXECUTE]-Taste.**

Auf eine SmartMedia-Gruppe passen fünf Patch-Gruppen (mit 60 Patches je Gruppe). Durch Drücken der [STORE/EXECUTE]-Taste bestätigen Sie die Gruppe als Ziel für den Speichervorgang. Auf dem Display wird SAVE angezeigt, und unter [BANK/PATCH] erscheinen die Zielspeicherbank (A–F) und die Patch-Nummer (0–9).

**4. Wählen Sie mit den TYPE [▼]/[▲]-Tasten und den [▼]/[▲]-Fußtasten die gewünschte Bank (A–F) und Patch-Nummer (0–9) in der Patch-Gruppe.**

**5. Drücken Sie die [STORE/EXECUTE]-Taste.**

Auf dem Display wird SURE? angezeigt.

**6. Zum Starten des Speichervorgangs drücken Sie ein weiteres Mal die Taste [STORE/EXECUTE].**

Der Patch wird auf der SmartMedia-Karte gespeichert. Nach Abschluss des Vorgangs wird das Gerät in den Wiedergabemodus zurückgesetzt.

Wenn Sie anstelle der [STORE/EXECUTE]-Taste die [CANCEL/EXIT]-Taste drücken, wird der Speichervorgang abgebrochen.

### HINWEIS

- Patches, die sich am Zielspeicherort auf der SmartMedia-Karte befinden, werden überschrieben. Achten Sie deshalb darauf, dass Sie nicht versehentlich einen Patch überschreiben, den Sie noch verwenden möchten.
- Schieben Sie die Karte nie ein bzw. nehmen Sie sie nie heraus, solange das Gerät eingeschaltet ist. Andernfalls könnten alle auf der Karte gespeicherten Daten verloren gehen.
- Wenn die Zielgruppe leer ist, werden alle Patches der USER-Gruppe gespeichert.

### Laden eines einzelnen Patches von einer SmartMedia-Karte

Sie können einen Patch von einer SmartMedia-Karte in den internen Speicher des 707II laden.

**1. Wählen Sie im Wiedergabemodus den Patch im internen Speicher, in den der Patch von der Karte geladen werden soll.**

**2. Aktivieren Sie den Utility-Modus, und wählen Sie LOAD. Drücken Sie dann die [STORE/EXECUTE]-Taste.**

Auf dem Display wird GROUP angezeigt, und unter [BANK/PATCH] erscheint die Nummer der Gruppe aus der das Laden erfolgen soll (1–5).

**3. Wählen Sie mit den TYPE [▼]/[▲]-Tasten die Patch-Gruppe (1–5) auf der SmartMedia-Karte, aus der ein Patch geladen werden soll, und drücken Sie dann die [STORE/EXECUTE]-Taste.**

Auf dem Display wird LOAD angezeigt, und unter [BANK/PATCH] erscheinen die Zielbank für das Laden

(A–F) und die Patch-Nummer (0–9).

#### 4. Drücken Sie die [STORE/EXECUTE]-Taste.

Auf dem Display wird SURE? angezeigt.

#### 5. Zum Starten des Vorgangs drücken Sie ein weiteres Mal die Taste [STORE/EXECUTE].

Der gewählte Patch wird von der SmartMedia-Karte in den Speicher des Geräts geladen. Nach Abschluss des Vorgangs wird das Gerät in den Wiedergabemodus zurückgesetzt.

Wenn Sie anstelle der [STORE/EXECUTE]-Taste die [CANCEL/EXIT]-Taste drücken, wird der Ladevorgang abgebrochen.

#### HINWEIS

- Patches, die sich am Zielort befinden, werden überschrieben. Achten Sie deshalb darauf, dass Sie nicht versehentlich einen Patch überschreiben, den Sie noch verwenden möchten.
- Schieben Sie die Karte nie ein bzw. nehmen Sie sie nie heraus, solange das Gerät eingeschaltet ist. Andernfalls könnten alle auf der Karte gespeicherten Daten verloren gehen.

#### Speichern einer Gruppe auf einer SmartMedia-Karte

Die USER-Gruppe des 707II können Sie auf einer SmartMedia-Karte als eine Patch-Gruppe speichern.

#### 1. Wählen Sie dazu im Utility-Modus ALSAVE, und drücken Sie dann die [STORE/EXECUTE]-Taste.

Auf dem Display wird GROUP angezeigt, und unter [BANK/PATCH] erscheint die Nummer der Gruppe für den Speichervorgang (1–5).

#### 2. Wählen Sie mit den TYPE [▼]/[▲]-Tasten die Patch-Gruppe (1–5) für den Speichervorgang, und drücken Sie dann die [STORE/EXECUTE]-Taste.

Auf dem Display wird SURE? angezeigt.

#### 3. Zum Starten des Vorgangs drücken Sie ein weiteres Mal die Taste [STORE/EXECUTE].

Die gesamte USER-Gruppe des 707II wird auf der SmartMedia-Karte gespeichert. Nach Abschluss des Vorgangs wird das Gerät in den Wiedergabemodus zurückgesetzt.

Wenn Sie anstelle der [STORE/EXECUTE]-Taste die [CANCEL/EXIT]-Taste drücken, wird der Speichervorgang abgebrochen.

#### HINWEIS

Bereits auf der SmartMedia-Karte an dieser Position gespeicherte Patch-Gruppen werden dabei überschrieben. Beachten Sie dies, damit keine Gruppen überschrieben werden, die Sie noch benötigen.

#### Laden einer Gruppe von einer SmartMedia-Karte

Sie können eine auf einer SmartMedia-Karte gespeicherte Patch-Gruppe in den Speicher des Geräts laden.

#### 1. Wählen Sie dazu im Utility-Modus ALLOAD, und drücken Sie dann die [STORE/EXECUTE]-Taste.

Auf dem Display wird GROUP angezeigt, und unter [BANK/PATCH] erscheint die Nummer der Gruppe für den Ladevorgang (1–5).

#### 2. Wählen Sie mit den TYPE [▼]/[▲]-Tasten die Patch-Gruppe (1–5) für den Ladevorgang, und drücken Sie dann die [STORE/EXECUTE]-Taste.

Auf dem Display wird SURE? angezeigt.

#### 3. Zum Starten des Vorgangs drücken Sie ein weiteres Mal die Taste [STORE/EXECUTE].

Die gesamte gewählte Patch-Gruppe wird von der SmartMedia-Karte in die USER-Gruppe des 707II geladen. Nach Abschluss des Vorgangs wird das Gerät in den Wiedergabemodus zurückgesetzt.

Wenn Sie anstelle der [STORE/EXECUTE]-Taste die [CANCEL/EXIT]-Taste drücken, wird der Ladevorgang abgebrochen.

#### HINWEIS

Alle in der USER-Gruppe des Geräts gespeicherten Patches werden überschrieben. Achten Sie deshalb darauf, dass Sie nicht versehentlich Patches überschreiben, die Sie noch verwenden möchten.

## Löschen einer Gruppe von einer SmartMedia-Karte

Sie können eine auf einer SmartMedia-Karte gespeicherte Patch-Gruppe löschen.

1. Wählen Sie dazu im Utility-Modus **P DEL**, und drücken Sie dann die **[STORE/EXECUTE]**-Taste.

Auf dem Display wird **GROUP** angezeigt, und unter **[BANK/PATCH]** erscheint die Nummer der Gruppe für den Löschvorgang (1–5).

2. Wählen Sie mit den **TYPE [▼]/[▲]**-Tasten die zu löschende Patch-Gruppe (1–5).

3. Drücken Sie die **[STORE/EXECUTE]**-Taste.

Auf dem Display wird **SURE?** angezeigt.

4. Zum Starten des Vorgangs drücken Sie ein weiteres Mal die Taste **[STORE/EXECUTE]**.

Die gewählte Patch-Gruppe wird von der SmartMedia-Karte gelöscht. Nach Abschluss des Vorgangs wird das Gerät in den Wiedergabemodus zurückgesetzt.

Wenn Sie anstelle der **[STORE/EXECUTE]**-Taste die **[CANCEL/EXIT]**-Taste drücken, wird der Löschvorgang abgebrochen.

### HINWEIS

Eine gelöschte Gruppe lässt sich nicht wiederherstellen. Achten Sie deshalb darauf, dass Sie nicht versehentlich eine Gruppe löschen, die Sie noch verwenden wollen.

## Löschen eines Samples von einer SmartMedia-Karte

Samples, die unter Verwendung der Sampler-Funktion auf einer SmartMedia-Karte gespeichert wurden, lassen sich auch wieder von dieser Karte löschen.

### HINWEIS

Für das Speichern von Samples auf einer SmartMedia-Karte müssen vom Benutzer keine besonderen Schritte ausgeführt werden. Samples werden automatisch gespeichert, wenn die SmartMedia-Karte eingelegt ist und die Sampler-Funktion verwendet wird.

1. Wählen Sie im Utility-Modus **SP DEL**, und drücken Sie dann die **[STORE/EXECUTE]**-Taste.

Auf dem Display wird **SP NO** angezeigt, und unter **[BANK/PATCH]** erscheint die Nummer des zu löschenden Samples (1–60).

2. Wählen Sie mit den **TYPE [▼]/[▲]**-Tasten das von der SmartMedia-Karte zu löschende Sample.

3. Drücken Sie die **[STORE/EXECUTE]**-Taste.

Auf dem Display wird **SURE?** angezeigt.

4. Zum Starten des Vorgangs drücken Sie ein weiteres Mal die Taste **[STORE/EXECUTE]**.

Das gewählte Sample wird von der SmartMedia-Karte gelöscht. Nach Abschluss des Vorgangs wird das Gerät in den Wiedergabemodus zurückgesetzt.

Wenn Sie anstelle der **[STORE/EXECUTE]**-Taste die **[CANCEL/EXIT]**-Taste drücken, wird der Löschvorgang abgebrochen.

### HINWEIS

Ein gelöschtes Sample lässt sich nicht wiederherstellen. Achten Sie deshalb darauf, dass Sie nicht versehentlich ein Sample löschen, das Sie noch verwenden möchten.

## Formatieren einer SmartMedia-Karte

Als Formatierung wird die Vorbereitung eines Speichermediums wie einer SmartMedia-Karte für das Lesen und Schreiben von Daten bezeichnet. Bevor eine gerade gekaufte SmartMedia-Karte im 707II verwendet werden kann, muss sie im Gerät formatiert werden.

1. Wählen Sie dazu im Utility-Modus **FORMAT**, und drücken Sie dann die **[STORE/EXECUTE]**-Taste.

Auf dem Display wird **EXEC?** angezeigt.

2. Drücken Sie erneut die **[STORE/EXECUTE]**-Taste.

Auf dem Display wird **SURE?** angezeigt.

### 3. Zum Starten des Vorgangs drücken Sie ein weiteres Mal die Taste [STORE/EXECUTE].

Der Formatierungsvorgang beginnt. Nach Abschluss des Vorgangs wird das Gerät in den Wiedergabemodus zurückgesetzt. Wenn Sie anstelle der [STORE/EXECUTE]-Taste die [CANCEL/EXIT]-Taste drücken, wird der Formatierungsvorgang abgebrochen.

#### HINWEIS

Durch das Formatieren werden alle auf der SmartMedia-Karte befindlichen Daten gelöscht. Achten Sie deshalb darauf, dass Sie nicht versehentlich eine Karte formatieren, deren Daten Sie noch benötigen.

#### Fehlermeldung für die SmartMedia-Karte

Wenn Sie mit einer SmartMedia-Karte arbeiten, können Sie mit folgenden Fehleranzeigen konfrontiert werden. Deren Bedeutung wird im Folgenden erläutert.

- **[SMART MEDIA]-LED leuchtet nicht**  
Möglicherweise ist eine SmartMedia-Karte mit einer Speicherkapazität von weniger als 8 MB eingelegt.

- **ERROR**

- Die Karte wurde (während des Sampler-Vorgangs) entfernt oder eingelegt.
- Die Karte wurde (im Utility-Modus) entfernt.

- **WP ERR**

Die SmartMedia-Karte ist mit einer Schreibschutzversiegelung versehen. Das verhindert das Beschreiben der Karte.

- **FULL**

Die Speicherkapazität der SmartMedia-Karte ist erschöpft.

- **NODATA**

- Es liegen keine Sampler-Daten vor (während des Sampler-Vorgangs).
- Es liegen keine Patch- oder Sampler-Daten vor (im Utility-Modus).

- **NO USR**

Der Ladevorgang kann nicht ausgeführt werden, weil sein Ziel nicht die USER-Gruppe ist (im Utility-Modus).

- **NO CARD**

Es ist keine SmartMedia-Karte eingelegt.

- **CD ERR**

Die Karte ist defekt, nicht richtig eingelegt oder nicht richtig formatiert.

## All Initialize/Factory Recall (Zurücksetzen auf Werkseinstellungen)

Die Patches in der USER-Gruppe können jederzeit in den ursprünglichen Zustand zurückgesetzt werden. Ob Sie sie bearbeitet haben oder nicht, spielt dabei keine Rolle. Mit der All Initialize-Funktion setzen Sie alle Patches in der USER-Gruppe in den Grundzustand zurück. Mit Factory Recall können Sie bestimmte Patches in der USER-Gruppe auf die Standardeinstellungen zurücksetzen.

### 1. Schalten Sie das 707II bei gedrückter [STORE/EXECUTE]-Taste ein.

Auf dem Display wird ALINIT angezeigt.

- Zur Ausführung der All Initialize-Funktion fahren Sie mit Schritt 2 fort.
- Zur Ausführung der Factory Recall-Funktion wählen Sie mit den TYPE [▼]/[▲]-Tasten und den [▼]/[▲]-Fußtasten den Patch, den Sie in die werkseitigen Standardeinstellungen zurücksetzen möchten. (Unter [BANK/PATCH] werden die Bank und die Patch-Nummer angezeigt.)

### 2. Drücken Sie erneut die [STORE/EXECUTE]-Taste.

All Initialize oder Factory Recall werden ausgeführt. Wenn All Initialize ausgeführt wurde, wird das Gerät automatisch in den Wiedergabemodus zurückgesetzt.

Der Inhalt der vom Benutzer gespeicherten Patches geht beim Zurücksetzen verloren. Zum Abbrechen von All Initialize/Factory Recall drücken Sie vor Schritt 2 die [CANCEL/EXIT]-Taste.

# Effekttypen und Parameter

In diesem Abschnitt werden alle Effekttypen und Parameter der Module des 707II erläutert. Mit dem Symbol  sind Parameter gekennzeichnet, die dem Fußpedal zugeordnet sind und mit ihm gesteuert werden können (siehe S. 23). Mit den Symbolen  bis  sind Parameter gekennzeichnet, die sich im Wiedergabemodus mit den Parameterknöpfen 1–3 steuern lassen.

## BOOSTER-Modul

Von diesem Modul wird das Eingangssignal „geboostet“ also verstärkt. Der Boost-Wert kann auf Niedrig (1) bzw. Hoch (2) eingestellt werden.

### TYPE 1 BOOSTER

**Parameter 1** GAIN 1, 2

Damit wählen Sie die Boost-Einstellung.

## ISOLATOR/COMP (Isolator/Compressor)-Modul

Mit dem Isolator lässt sich ein bestimmtes Band ausblenden oder hervorheben. Vom Compressor werden Signalpegelspitzen unterdrückt.

### TYPE 1 COMP (Compressor)

Universeller Compressor, der die Anstiegsrate in zwei Stufen regelt.

**Parameter 1** ATTACK(FAST/SLOW) FS, SL

Damit regeln Sie die Zeitspanne vom Einsetzen des Signals bis zum Start der Compression.

**Parameter 2** SENS 0 – 10

Damit regeln Sie die Empfindlichkeit des Compressors.

**Parameter 3** LEVEL 1 – 8

Damit regeln Sie den Signalpegel nach Passieren des Moduls.

### TYPE 2 ISOLTR (Isolator)

Mit dem Isolator lässt sich ein bestimmtes Frequenzband ausblenden oder hervorheben. Es gibt zwei Seiten mit Parametern. Mit der [EDIT]-Taste wechseln Sie zwischen den beiden Seiten.

### PAGE 1

**Parameter 1** HIGH OFF, 12 – 12

Damit regeln Sie die Abmischung im hohen Frequenzbereich.

**Parameter 2** MID OFF, 12 – 12

Damit regeln Sie die Abmischung im Mittelfrequenzbereich.

**Parameter 3** LOW OFF, 12 – 12

Damit regeln Sie die Abmischung im niedrigen Frequenzbereich.

### PAGE 2

**Parameter 1** FREQ L (5=50Hz, 8.0=8kHz, 0.0=10kHz) 5 – 8.0, 0.0

Damit regeln Sie die Übergangsfrequenz für den niedrigen und mittleren Frequenzbereich.

**Parameter 2** FREQ H 5 – 8.0, 0.0

Damit regeln Sie die Übergangsfrequenz für den mittleren und hohen Frequenzbereich.

**Parameter 3** LEVEL 1 – 8

Damit regeln Sie den Signalpegel nach Passieren des Moduls.

## DRIVE-Modul

Dieses Modul enthält 30 Arten von Verzerrungs- und Akustiksimitatoreffekten. Mit dem [DRIVE]-Knopf wählen Sie den Verstärker- oder Kompakteffekttyp, und mit der [DRIVE VARIATION]-Taste wählen Sie die Klangfarbe oder die Variierung der Verzerrung.

### TYPE 1 FDR

**CLASSIC** FD BLU

Klassischer Blues-Sound eines Röhrenverstärkers.

**STANDARD** FD CLN

Sauberer Klang eines Röhrenverstärkers.

**MODERN** FD DRV

Treibender Sound eines Röhrenverstärkers.

### TYPE 2 MS

**CLASSIC** MS OLD

Sound eines britischen Röhrenverstärkerturms alter Prägung.

**STANDARD** MS CRU

Druckvoller Sound eines britischen Röhrenverstärkerturms.

**MODERN** MS DRV

Treibender Sound eines British Stack-Röhrenverstärkers.

### TYPE 3 BG

**CLASSIC** BG OLD

Sound eines Röhren-Combo-Verstärkers mit satten Mitten.

**STANDARD** BG DRV

Treibender Sound eines Röhrenverstärkerturms mit satten Mitten.

**MODERN** BG MTL

Moderner Metal-Sound eines Röhrenverstärkerturms mit satten Mitten.

### TYPE 4 CLEAN

**CLASSIC** VX CRU

Kräftiger Sound alter Prägung.

**STANDARD** JAZZ C

Sauber, heller Combo-Verstärker-Sound.

**MODERN** MACH

Warmer und druckvoller Combo-Verstärker-Sound.

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

Röhren-Preamp-Sound mit viel Gain-Reserven.

**STANDARD PV DRV**

Röhrenverstärkerturm-Sound für Heavy Metal.

**MODERN SL DRV**

Warmer und moderner Röhrenverstärkerturm-Sound.

**TYPE 6 ZOOM (ZOOM-Originaleffekte)****CLASSIC 9002**

Original-Sound des ZOOM 9002.

**STANDARD Z LEAD**

Traditioneller druckvoller Lead-Sound von ZOOM.

**MODERN Z PWR**

Originaler druckvoller Verstärker-Sound von ZOOM.

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

Trockener Overdrive-Sound.

**STANDARD OD**

Overdrive-Sound mit starker Boxensoundfärbung.

**MODERN PD 1**

Overdrive-Sound mit breitem Einsatzbereich, von Booster bis harter Verzerrung.

**TYPE 8 DIST****CLASSIC V-DIST**

Charaktervoller trockener, verzerrter Sound.

**STANDARD TB DST**

Verzerrter Sound mit extremer Signalverstärkung.

**MODERN HP DST**

Extrem verzerrter Sound.

\* Die Parameter für TYPE 1 bis 8 sind dieselben.

**Parameter 1** GAIN  1 – 30

Damit regeln Sie die Stärke der Verzerrung.

**Parameter 2** TONE 0 – 10

Damit regeln Sie die Klangfarbe.

**Parameter 3** LEVEL 1 – 8

Damit regeln Sie den Signalpegel nach Passieren des Moduls.

**TYPE 9 FUZZ****CLASSIC WILDFZ**

Aggressiver Fuzz-Sound alter Prägung mit hoher Verstärkung.

**STANDARD FUZZ**

Nostalgischer Standard-Fuzz-Sound im Stile der 60er.

**MODERN UF 1**

Original-ZOOM-Fuzz-Sound mit Oszillationssteuerung.

\* Für diesen Typ ist die Funktion des Parameters 2 für WILDFZ/FUZZ und UF 1 verschieden.

**Parameter 1** GAIN  1 – 30

Damit regeln Sie die Stärke der Verzerrung.

**Parameter 2** (WILDFZ FUZZ) TONE 0 – 10

Damit regeln Sie die Klangfarbe.

**Parameter 2** (UF1)  RESO 0 – 10

Damit regeln Sie den Klangcharakter.

**Parameter 3** LEVEL 1 – 8

Damit regeln Sie den Signalpegel nach Passieren des Moduls.

**TYPE 10 METAL****CLASSIC MTZ**

Traditioneller Metal-Sound mit hervorgehobenem Mittelfrequenzbereich.

**STANDARD METAL**

Der Original-Metal-Sound von ZOOM mit Verstärkung des unteren und hohen Frequenzbereichs.

**MODERN MT 7TH**

Metal-Sound für 7-saitige Gitarre.

**Parameter 1** GAIN  1 – 30

Damit regeln Sie die Stärke der Verzerrung.

**Parameter 2** TONE 0 – 10

Damit regeln Sie die Klangfarbe.

**Parameter 3** LEVEL 1 – 8

Damit regeln Sie den Signalpegel nach Passieren des Moduls.

**TYPE 11 ACOUSTIC (Akustiksimulator)****CLASSIC AC FAT****STANDARD AcSTD****MODERN AC BRI**

Wandelt des Sound einer E-Gitarre in den einer Akustikgitarre um. Mit der [DRIVE VARIATION]-Taste wechseln Sie die Klangfarbe (satt, Standard, hell).

**Parameter 1** TOP  1 – 10

Damit regeln Sie den charakteristischen Sound einer Akustikgitarrensaiten.

**Parameter 2** BODY 1 – 10

Damit regeln Sie die Resonanz des Klangkörpers.

**Parameter 3** LEVEL 1 – 8

Damit regeln Sie den Signalpegel nach Passieren des Moduls.

**EQ (Equalizer)-Modul**

Dabei handelt es sich um einen 4-Band-Equalizer. Es gibt zwei Seiten mit Parametern. Mit der [EDIT]-Taste wechseln Sie zwischen den beiden Seiten.

**PAGE 1****Parameter 1** PRESEN -12 – 12

Damit regeln Sie das Verstärken/Ausblenden im hohen Frequenzbereich (Mittelfrequenz 8 kHz).

**Parameter 2** HIGH -12 – 12

Damit regeln Sie das Verstärken/Ausblenden im mittleren Frequenzbereich (Mittelfrequenz 3,125 kHz).

**Parameter 3** MIDDLE -12 – 12

Damit regeln Sie das Verstärken/Ausblenden im mittleren Frequenzbereich (Mittelfrequenz 800 Hz).

**PAGE 2****Parameter 1** LOW F 1, 2

Damit wählen Sie die Mittelfrequenz für den niedrigen Frequenzbereich. 1 = 63 Hz, 2 = 125 Hz.

**Parameter 2** **LOW G** -12 - 12  
Damit regeln Sie Verstärkung/Ausblenden im mit LOW F gewählten niedrigen Frequenzbereich.

**Parameter 3** **LEVEL** 1 - 8  
Damit regeln Sie den Signalpegel nach Passieren des Equalizer-Moduls.

## ZNR/D GATE (ZOOM-Rauschunterdrückung/D Gate)-Modul

Dieses Modul dient dem Unterdrücken von Rauschen in den Wiedergabepausen. Sie können zwischen einer Rauschunterdrückung, bei der das Rauschen nur vermindert wird, und einer Stummschaltung in den Signalpausen (Noise Gate) wählen.

### TYPE 1 ZNR (ZOOM-Rauschunterdrückung)

Bei der von ZOOM entwickelten Rauschunterdrückung wird das Rauschen in den Signalpausen unterdrückt, ohne die Soundqualität zu beeinträchtigen.

### TYPE 2 D GATE

Noise Gate vom Typ Vintage mit charakteristischen Schließmerkmalen.

**Parameter 1** 1 - 8

Damit regeln Sie die Empfindlichkeit. Auch bei maximaler Rauschunterdrückung entsteht kein unnatürlicher Schnitt im Instrumentenklang.

## CABINET-Modul

Simuliert den Sound eines Boxengehäuses.

### TYPE 1 BOX

Simuliert eine kleine Verstärkerbox.

### TYPE 2 Z BOX (ZOOM Box)

Simuliert eine Box mit dem Original-ZOOM-Sound.

### TYPE 3 BR CMB (Bright Combo)

Simuliert den hellen Sound eines Combo-Verstärkers.

### TYPE 4 CMB (Combo)

Simuliert einen konventionellen Combo-Sound.

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

Simuliert einen konventionellen Combo-Sound.

### TYPE 6 STK (Stack)

Simuliert einen Boxenturm.

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

Simuliert einen EV-Lautsprecher in einem Boxenturm.  
\* Die Parameter für TYPE 1 bis 7 sind dieselben.

**Parameter 1** **DEPTH** 0 - 10

Damit regeln Sie die Stärke des Effekts.

## MODULATION-Modul

Dieses Modul enthält Modulationseffekte wie Chorus und Flanger, Effekte für das drastische Ändern des Sounds wie Wow, Filter und Ringmodulator sowie Effekte für die Tonhöhenänderung wie Tonhöhenwechsel und Vibrato.

### TYPE 1 CHORUS

Lässt den Sound vibrieren und macht ihn räumlicher.

**Parameter 1** **DEPTH** 0 - 10  
Damit regeln Sie die Stärke der Modulation.

**Parameter 2** **RATE** 1 - 30  
Damit regeln Sie die Geschwindigkeit der Modulation.

**Parameter 3** **MIX**  0 - 30  
Damit regeln Sie das Mischungsverhältnis zwischen direktem und Effekt-Sound.

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

Simuliert den warmen Sound eines Vintage-Effekts.

**Parameter 1** **DEPTH** 0 - 10  
Damit regeln Sie die Stärke der Modulation.

**Parameter 2** **RATE**  1 - 30  
Damit regeln Sie die Geschwindigkeit der Modulation.

**Parameter 3** **MIX**  0 - 30  
Damit regeln Sie das Mischungsverhältnis zwischen direktem und Effekt-Sound.

### TYPE 3 FLANGE (Flanger)

Erzeugt einen einzigartigen, sanft pulsierenden Sound.

**Parameter 1** **DEPTH** 0 - 10  
Damit regeln Sie die Stärke der Modulation.

**Parameter 2** **RATE**  1 - 30  
Damit regeln Sie die Geschwindigkeit der Modulation.

**Parameter 3** **FB** -10 - 10  
Damit regeln Sie den Rückkopplungsfaktor. Höhere Werte in positiver oder negativer Richtung resultieren in stärkerer Ausprägung.

### TYPE 4 PHASE (Phaser)

Erzeugt den Klang eines Vorbeirauschens.

**Parameter 1** **POSI** AF, bF

Damit wählen Sie den Verbindungspunkt des MOD-Moduls.

• AF: nach CABINET-Modul

• bF: vor DRIVE-Modul

**Parameter 2** **RATE**  1 - 30  
Damit regeln Sie die Geschwindigkeit der Modulation.

Effekttypen und Parameter

**Parameter 3** COLOR  1 - 4  
Damit wählen Sie den Klangcharakter.

**TYPE 5 TREMOL (Tremolo)**

Variiert den Soundpegel periodisch.

**Parameter 1** DEPTH  0 - 10  
Damit regeln Sie die Stärke der Modulation.

**Parameter 2** RATE   1 - 30  
Damit regeln Sie die Geschwindigkeit der Modulation.

**Parameter 3** CLIP  0 - 10  
Damit regeln Sie die Modulation des Wellenform-Clips.  
Bei größeren Werten ist die Modulation stärker.

**TYPE 6 A-PAN (Auto-Pan)**

Bei diesem Stereobalance-Effekt pendelt der Sound periodisch zwischen rechts und links, sofern zwei Verstärker verwendet werden. Bei Verwendung nur eines Verstärkers ist der Effekt ein Tremolo-Effekt.

**Parameter 1** WIDTH  0 - 10  
Damit regeln Sie die Effektbreite.

**Parameter 2** RATE   1 - 30  
Damit regeln Sie die Geschwindigkeit der Modulation.

**Parameter 3** CLIP  0 - 10  
Damit regeln Sie die Modulation des Wellenform-Clips.  
Bei größeren Werten ist die Modulation stärker.

**TYPE 7 A-WAH (Auto Wah)**

Dieser Effekt erzeugt einen variierenden Wah-Sound, der von der Anschlagsintensität bestimmt wird.

**Parameter 1** POSI  AF, bF

Damit wählen Sie den Verbindungspunkt des MOD-Moduls.

- AF: nach CABINET-Modul
- bF: vor DRIVE-Modul

**Parameter 2** RESO  1 - 10  
Damit regeln Sie die Stärke des Wah-Effekts.

**Parameter 3** SENS   -10 - -1, 1 - 10  
Damit regeln Sie die Empfindlichkeit. Bei Werten im Negativbereich entsteht ein Abwärts-Wah.

**TYPE 8 P-WAH (Pedal Wah)**

Mit diesem Effekt können Sie Wah mit dem Fußpedal steuern.

**Parameter 1** POSI  AF, bF

Damit wählen Sie den Verbindungspunkt des MOD-Moduls.

- AF: nach CABINET-Modul
- bF: vor DRIVE-Modul

**Parameter 2** FREQ  1 - 10  
Damit regeln Sie die Mittenfrequenz des Wah-Effekts.

**Parameter 3** DIRMIX  0 - 10  
Damit regeln Sie die Abmischung des direkten Sounds.

**TYPE 9 STEP**

Ein Spezialeffekt mit stufenartigen Filtercharakteristika.

**Parameter 1** DEPTH  0 - 10  
Damit regeln Sie die Stärke der Modulation.

**Parameter 2** RATE   1 - 30  
Damit regeln Sie die Geschwindigkeit der Modulation.

**Parameter 3** RESO  0 - 10  
Damit regeln Sie die Stärke des Wah-Effekts.

**TYPE 10 PITCH (Tonhöhenwechsler)**

Tonhöhenwechsler in einem Bereich von 2 Oktaven höher und 1 Oktave niedriger.

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

Damit legen Sie den Wert des Tonhöhenwechsels fest. Bei der Einstellung dt entsteht ein Verstimmungseffekt.

**Parameter 2** TONE  0 - 10

Damit regeln Sie die Klangfarbe des Effekts.

**Parameter 3** BAL  0 - 30

Damit regeln Sie die Balance zwischen direktem und Effekt-Sound.  
Bei höheren Werten wird der Effekt-Sound stärker hervorgehoben.

**TYPE 11 P-PIT (Pedal Pitch)**

Mit diesem Effekt können Sie die Tonhöhe mit dem Fußpedal in Echtzeit ändern.

**Parameter 1** TYPE  1 - 16

Damit wählen Sie die Bedienart des Pedals für die Auslösung des Tonhöhenwechsels. Je nach Typ ändert sich die Tonhöhe bei Drücken oder Anheben des Pedals.

		Pedal -	
		kleinster Wert	größter Wert
P-PIT TYPE	1	-100 cent	nur Original-Sound
	2	nur Original-Sound	-100 cent
	3	VERDOPPLUNG	Verstimmen + DRY
	4	Verstimmen + DRY	VERDOPPLUNG
	5	0 cent	+1 Oktave
	6	+1 Oktave	0 cent
	7	0 cent	-2 Oktaven
	8	-2 Oktaven	0 cent
	9	-1 Oktave + DRY	+1 Oktave + DRY
	10	+1 Oktave + DRY	-1 Oktave + DRY
	11	-700 cent + DRY	500 cent + DRY
	12	500 cent + DRY	-700 cent + DRY
	13	-∞ (0 Hz) + DRY	+1 Oktave
	14	+1 Oktave	-∞ (0 Hz) + DRY
	15	-∞ (0 Hz) + DRY	+1 Oktave + DRY
	16	+1 Oktave + DRY	-∞ (0 Hz) + DRY

**Parameter 2** TONE  0 - 10

Damit regeln Sie die Klangfarbe des Effekts.

**TYPE 12 RING M (Ringmodulator)**

Erzeugt einen metallisch klingenden Sound.

**Parameter 1** POSI  AF, bF

Damit wählen Sie den Verbindungspunkt des MOD-Moduls.

- AF: nach CABINET-Modul
- bF: vor DRIVE-Modul

**Parameter 2** RATE  1 - 30

Damit legen Sie die Frequenz für den Ringmodulationseffekt fest. Die Klangfarbe ändert sich in Abhängigkeit von der Frequenzeinstellung.

**Parameter 3** BAL  0 - 30

Damit regeln Sie die Balance zwischen direktem und Effekt-Sound.

**TYPE 13 SLOW-A (Slow Attack)**

Von diesem Effekt wird automatisch ein Violinen-Sound erzeugt.

**Parameter 1** POSI  AF, bF

Damit wählen Sie den Verbindungspunkt des MOD-Moduls.

- AF: nach CABINET-Modul
- bF: vor DRIVE-Modul

**Parameter 2** TIME   1 - 30

Damit regeln Sie die Geschwindigkeit des Anstiegs.

**Parameter 3** CURVE  1 - 10

Damit regeln Sie die Anstiegskurve.

#### TYPE 14 FILTER

Von diesem Effekt wird der Saitenanschlag verfolgt und die Filteröffnung entsprechend gesteuert.

**Parameter 1** POSI AF, BF  
Damit wählen Sie den Verbindungspunkt des MOD-Moduls.

- AF: nach CABINET-Modul  
- BF: vor DRIVE-Modul

**Parameter 2** TIME 1-30  
Damit regeln Sie die Geschwindigkeit des Filteranstiegs.

**Parameter 3** RANGE 1-10  
Damit regeln Sie den variablen Filterbereich.

#### TYPE 15 DELAY

Verzögerungseffekt mit einer Verzögerungszeit von bis zu 500 ms.

**Parameter 1** TIME 1-50  
Damit regeln Sie die Verzögerungszeit in 10-ms-Schritten.

**Parameter 2** FB 0-10  
Damit legen Sie die Anzahl der Wiederholungszyklen (Rückkopplung) für den verzögerten Sound fest.

**Parameter 3** MIX 0-30  
Damit regeln Sie den Effektpegel.

#### TYPE 16 ECHO

Langer Verzögerungseffekt (bis zu 2 Sekunden) mit warmem Sound.

**Parameter 1** TIME 1-50  
Damit legen Sie die Verzögerungszeit in 10-ms-Schritten auf bis zu 1 Sekunden und in 100-ms-Schritten auf bis zu 2 Sekunden fest.

**Parameter 2** FB 0-10  
Damit legen Sie die Anzahl der Wiederholungszyklen (Rückkopplung) für den verzögerten Sound fest.

**Parameter 3** MIX 0-30  
Damit regeln Sie den Effektpegel.

#### TYPE 17 T-TRIP (Time Trip)

Mit diesem Verzögerungseffekt variieren Sie die Verzögerungszeit in Abhängigkeit von der Anschlagsintensität.

**Parameter 1** SENS 1-50

Damit regeln Sie die Empfindlichkeit des Effekts.

**Parameter 2** BAL 0-30

Damit legen Sie die Anzahl der Wiederholungszyklen (Rückkopplung) für den verzögerten Sound fest.

**Parameter 3** FB -10-10

Damit regeln Sie die Balance zwischen direktem und Effekt-Sound.

#### TYPE 18 TRMCHO (Tremolo + Chorus)

Kombinierter Tremolo- und Chorus-Effekt.

**Parameter 1** TRMRAT 1-30

Damit regeln Sie die Geschwindigkeit des Tremolo.

**Parameter 2** CHORAT 1-30

Damit regeln Sie die Modulationsgeschwindigkeit des Chorus-Effekts.

**Parameter 3** CHOMIX 0-30

Damit regeln Sie die Abmischung des Chorus-Sounds.

#### TYPE 19 RINVIB (Ringmodulator + Vibrato)

Ein kombinierter Ringmodulator- und Vibrato-Effekt.

**Parameter 1** RINRAT 1-30

Damit regeln Sie die Frequenz des Ringmodulationseffekts.

**Parameter 2** VIBRAT 1-30

Damit regeln Sie die Geschwindigkeit des Vibrato-Effekts.

**Parameter 3** VIBDEP 0-10

Damit regeln Sie die Tiefe des Vibrato-Effekts.

#### TYPE 20 VIBE (Vibrato)

Ein automatischer Vibrato-Effekt.

**Parameter 1** DEPTH 0-10

Damit regeln Sie die Tiefe des Effekts.

**Parameter 2** RATE 1-30

Damit regeln Sie die Geschwindigkeit des Effekts.

**Parameter 3** BAL 0-30

Damit regeln Sie die Balance zwischen direktem und Effekt-Sound.

### DLY/REV (Delay/Reverb)-Modul

Dieses Modul umfasst mehrere Raumeffekte, darunter Verzögerung und Hall.

#### TYPE 1 HALL (Saalhall)

Ein Halleffekt, der die Akustik eines Konzertsaaes simuliert.

#### TYPE 2 ROOM (Zimmerhall)

Ein Halleffekt, der die Akustik eines Zimmers simuliert.

#### TYPE 3 SPRING (Nachhallspirale)

Ein Halleffekt, der eine Nachhallspirale simuliert.

\* Die Parameter für TYPE 1 bis 3 sind dieselben.

**Parameter 1** TIME 1-30

Damit regeln Sie die Halldauer.

**Parameter 2** TONE 0-10

Damit regeln Sie die Klangfarbe des Effekts.

**Parameter 3** MIX 0-30

Damit regeln Sie die Abmischung des Hall-Sounds.

#### TYPE 4 MN-DLY (Mono-Verzögerung)

Eine einkanalige Verzögerung mit einer Dauer von bis zu 1,5 Sekunden.

#### TYPE 5 PP-DLY (Ping-Pong-Verzögerung)

Bei zwei Verstärkern dient dieser Effekt als Ping-Pong-Verzögerungseffekt mit einer Dauer von bis zu 1,5 Sekunden. Bei Verwendung nur eines Verstärkers ist der Effekt ein Mono-Verzögerungseffekt.

\* Die Parameter für TYPE 4 und 5 sind dieselben.

**Parameter 1** TIME 1-99, 1.0-1.5

Damit regeln Sie die Verzögerungsdauer von 10 ms bis 990 ms in 10-ms-Schritten (1 bis 99) und bei mehr als 1 Sekunde in 100-ms-Schritten (1 bis 1,5).

**Parameter 2** FB 0 – 10

Damit legen Sie die Anzahl der Wiederholungszyklen (Rückkopplung) für den verzögerten Sound fest.

**Parameter 3** MIX 0 – 30

Damit regeln Sie den Verzögerungsklangpegel.

**TYPE 6** DLYHAL (Verzögerung + Saalhall)

Ein kombinierter Verzögerungs- und Saalhall-Effekt.

**TYPE 7** DLYROM (Verzögerung + Zimmerhall)

Ein kombinierter Verzögerungs- und Zimmerhall-Effekt.

\* Die Parameter für DL YHAL und DLYROM sind dieselben.

**Parameter 1** DLYTIM 1 – 50

Damit regeln Sie die Verzögerungszeit in 10-ms-Schritten.

**Parameter 2** DLYMIX 0 – 15

Damit regeln Sie die Abmischung des Verzögerungs-Sounds.

**Parameter 3** REVMIX 0 – 15

Damit regeln Sie die Abmischung des Hall-Sounds.

**TYPE 8** HLDDLY (Hold Delay)

Ein Hold-Delay-Effekt, mit dem Sie Phrasen von bis zu 2 Sekunden Länge aufzeichnen und in einer Endlosschleife wiedergeben können.

Wenn Mn (Manuell) gewählt ist und die Fußtaste gedrückt wird, erfolgt die Aufzeichnung bis zum erneuten Drücken der Fußtaste bzw. bis zum Ablauf von 2 Sekunden.

**Parameter 1** TIME 1 – 99, 1.0 – 2.0, Mn

Damit regeln Sie die Aufnahmedauer von 10 ms bis 990 ms in 10-ms-Schritten (1 bis 99) und zwischen 1 und 2 Sekunden in 100-ms-Schritten (1 bis 2). Wenn Mn (Manuell) gewählt ist, erfolgt die Aufzeichnung, solange die Fußtaste gedrückt wird (bis max. 2 Sekunden).

**Parameter 2** MODE nL, So, rS

- nL (Normal): Wiedergabe in normaler Richtung  
 - So (Sound-on-Sound): Die aufgenommene Passage wird mit Überlagerung wiederholt abgespielt.  
 - rS (Reverse): Wiedergabe in umgekehrter Richtung

**Parameter 3** MIX 0 – 30

Damit regeln Sie die Abmischung des Effekt-Sounds.

## TOTAL-Modul

Das TOTAL-Modul ist kein eigenständiges Effektmodul. Vielmehr dient es der Einstellung von Parametern, die sich auf alle Patches des 707II auswirken. Es gibt drei Seiten mit Parametern. Mit der [EDIT]-Taste wechseln Sie zwischen den Seiten.

**PAGE 1**

**Parameter 1** PATLVL 1 – 30

Damit legen Sie den Pegel des fertigen Patches fest. Bei einer Einstellung von 25 sind die Pegel des Eingangs- und des Ausgangssignals gleich.

**Parameter 2**

Dient dem Festlegen einer Position für die Eingabe.

**Parameter 3** Dient der Wahl eines Zeichens.

Mit den Parameterknöpfen 2 und 3 können Sie den Namen eines Patches eingeben bzw. bearbeiten. Mit Knopf 2 legen Sie die Position für die Zeicheneingabe fest. Mit Knopf 3 wählen Sie das an dieser Stelle einzugebende alphanumerische Zeichen.

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

**PAGE 1**

**Parameter 1** PTN Name des Musters

Damit wählen Sie das einem Patch zuzuweisende Rhythmusmuster. Informationen zum Zuweisen eines Rhythmusmusters zu einem Patch finden Sie auf Seite 26.

**Parameter 2** PDLMIN 0 – 10

Damit legen Sie den Mindestparameterwert fest, der beim Fußpedal in Oben-Stellung gilt.

**Parameter 3** PDLMAX 0 – 10

Damit legen Sie den Höchstparameterwert fest, der beim Fußpedal in durchgedrückter Stellung gilt. Angaben zum Festlegen des Pedalbereichs für die einzelnen Patches finden Sie auf Seite 23.

**PAGE 3**

**Parameter 1** SP NO 1 – 60

Damit wählen Sie das einem Patch zuzuordnende Sample. Informationen zum Zuweisen eines Samples zu einem Patch finden Sie auf Seite 27.

**Parameter 2** SPMODE n1, n2, P2, n4, P4

- n1 Normale Wiedergabegeschwindigkeit
- n2 Wiedergabe mit halbem Tempo und halber Tonhöhe
- P2 Wiedergabe mit halbem Tempo und normaler Tonhöhe
- n4 Wiedergabe mit viertel Tempo und viertel Tonhöhe
- P4 Wiedergabe mit viertel Tempo und normaler Tonhöhe

**Parameter 3** SP LVL 0 – 30

Damit regeln Sie den Wiedergabepegel des Samples.

## Fehlerbehebung

### ■ Kein Ton oder sehr geringe Lautstärke

- Ist der richtige Netzadapter angeschlossen, und steht der Netzschalter auf ON? Lesen Sie unter „Anschlüsse“ auf Seite 7 nach, und schalten Sie das Gerät ein.
- Sind [INPUT] und [OUTPUT/PHONES] richtig mit dem Instrument und dem Verstärker verbunden? Lesen Sie unter „Anschlüsse“ auf Seite 7 nach, und stellen Sie die richtigen Anschlüsse her. Prüfen Sie die Lautstärkeeinstellungen am Instrument und am Verstärker.
- Ist das abgeschirmte Kabel defekt? Tauschen Sie das Kabel versuchsweise aus.
- Ist das 707II auf stumm geschaltet? Heben Sie die Stummschaltung auf.
- Ist der [OUTPUT]-Knopf in ON-Stellung? Stellen Sie den Knopf in die richtige Position.
- Ist das Fußpedal in der oberen Stellung? Bei einigen Patches wird mit dem Fußpedal die Lautstärke geregelt. Stellen Sie es in die richtige Position.

### ■ Keine Aufnahme von [AUX IN] möglich

Ist die Eingangsquelle auf GT gesetzt? Setzen Sie sie auf AUX.

### ■ Klang ist übermäßig verzerrt

- Regeln Sie die Pegel- und Verstärkungsparameter der Module.
- Setzen Sie BOOSTER oder COMP/ISOLATOR auf OFF.
- Wenn eine Gitarre mit hohem Ausgang den oben genannten Effekten unterworfen wird, können je nach Effektyp im DRIVE-Modul unerwünschte Verzerrungen auftreten.

### ■ Hoher Rauschpegel

- Verändern Sie den ZNR-Parameter. Wenn das Problem weiterhin besteht, versuchen Sie es mit GAIN.
- Wenn Sie mit dem BOOSTER- oder COMP/ISOLATOR-Modul arbeiten, verringern Sie den GAIN-Parameter des DRIVE-Moduls.

### ■ Rhythmusmuster lässt sich gar nicht oder nur sehr leise abspielen

- Ist die Rhythmuslautstärke auf einen niedrigen Wert eingestellt? Stellen Sie die Lautstärke mit dem Parameterknopf 3 ein.

### ■ Das Ein-/Ausschalten mit dem Fußpedal funktioniert nicht richtig.

- Gehen Sie probeweise wie unter „Einstellen des Fußpedals“ auf Seite 25 beschrieben vor.

### ■ Verwendung der SmartMedia-Karte nicht möglich

- Leuchtet die [SMART MEDIA]-LED? Schalten Sie das Gerät aus, und prüfen Sie, ob die SmartMedia-Karte richtig eingelegt ist.
- Wird die richtige SmartMedia-Karte verwendet? Das 707II kann SmartMedia-Karten mit einer Kapazität von 16 bis 128 MB (ausgelegt für 3,3 V) verwenden.
- Wurde die SmartMedia-Karte formatiert? Die SmartMedia-Karte muss vor der Verwendung im 707II formatiert werden (siehe dazu Beschreibung auf Seite 31).

## Spezifikationen

• <b>Effektprogramme</b>	74 Typen
• <b>Effektmodule</b>	6 Module + Verstärkersimulator + ZNR
• <b>Sampler-Funktion</b>	Maximale Aufnahmedauer 6 Sekunden (ohne SmartMedia) 16-Bit Linear-Aufnahme/-Wiedergabe (Die Module MOD und REV sind bei Verwendung der Sampler-Funktion temporär deaktiviert.)
• <b>Patch-Speicher</b>	USER: 6 Bänke x 10 = 60 (überschreibbar, mit Speicher) PRESET: 6 Bänke x 10 = 60 insgesamt 120 Patches
• <b>Sampling-Frequenz</b>	31,25 kHz
• <b>A/D-Wandler</b>	20-Bit, 64fach-Oversampling
• <b>D/A-Wandler</b>	20-Bit, 128fach-Oversampling
• <b>Eingang</b>	Gitarreneingang: Standard-Monobuchse (Nenneingangspegel -20 dBm, Eingangsimpedanz 470 Kiloohm) AUX IN: Mini-Stereobuchse (Nenneingangspegel -20 dBm, Eingangsimpedanz 20 Kiloohm)

• <b>Ausgang</b>	kombinierter Line-/Kopfhörerausgang Standard-Stereobuchse (max. Ausgangspegel +3 dBm bei Ausgangslastimpedanz von 10 Kiloohm und höher)
• <b>Display</b>	alphanumerisches LED-Display mit 6 Stellen LED-Display mit 7 Segmenten und 2 Stellen
• <b>Stromversorgung</b>	Netzadapter (separat erhältlich) 9 V DC, Klinkenstecker, 300 mA (ZOOM AD-0006) Batterien: IEC R6 (Größe AA), 4 Stück Betriebsdauer: ca. 11 Stunden (mit Alkalibatterien)
• <b>Abmessungen</b>	249 (B) x 195 (T) x 57 (H) mm
• <b>Gewicht</b>	860 g (ohne Batterien)

\* 0 dB = 0,775 Vrms

\* Design und Spezifikationen können jederzeit ohne vorherige Ankündigung geändert werden.

## Patch-Liste

### BANK A DEMO

Patch	NAME		PEDAL
0	POWER	Kräftige Klangverzerrung	VOLUME
1	NUANCE	Overdrive-Sound, großartig für Finger-Zupftechnik	SPRING
2	FATCLN	Satter, sauberer Klang	GAIN
3	BARK	Hochverstärkter Sound für Hardrock	CHORUS
4	PEDWAH	Wilder Pedal-Sound	WAH
5	HYPER	Sanfter, transparenter Sound	PITCH
6	OVERDR	Angenehmer Overdrive-Sound	GAIN
7	BOOTS	Heavy-Sound im Octaver-Stil	GAIN
8	CLNWAH	Sauberer Wah-Sound	WAH
9	U-FUZZ	Kompakter ZOOM-Fuzz-Sound	RESO

### BANK d LINE

Patch	NAME		PEDAL
0	L-DRV	Universell einsetzbarer Verzerrungs-Sound	GAIN
1	D-FEEL	Overdrive-Line-Sound	SPRING
2	ACOUS	Akustik-Line-Sound	HALL
3	L-FUNK	Funky Line-Sound	PHASE
4	AUTO-W	Auto-Wah-Line-Sound	VOLUME
5	9002LD	ZOOM-Line-Sound	PP-DLY
6	BOX	Boxen-Line-Sound	GAIN
7	JC CHO	Heller Combo-Line-Sound	V-CHO
8	L-FUZY	Line-Fuzz-Sound	ECHO
9	L-BLUE	Bluesiger Line-Sound	GAIN

### BANK b COMPACT/PRE

Patch	NAME		PEDAL
0	MP 1	Hochverstärkter Vintage-Preamp-Sound	VOLUME
1	TS	Trockener Overdrive-Sound	ROOM
2	PD 1	ZOOM PD-01-Sound	GAIN
3	FZFACE	Vintage-Fuzz-Sound	HALL
4	JMP	Moderner hochverstärkter Preamp-Sound	VOLUME
5	MTZONE	Kompakteffekt-Sound für Metal	HALL
6	SD+CE	Vintage-Kompakteffekt-Sound	V-CHO
7	ANADLY	Verzögerungs-Sound im Analog-Stil	SPRING
8	TURBO	Turbo-Boost-Verzerrungs-Sound	VOLUME
9	OLDVIB	Nostalgischer VIB-Klang	VIBE

### BANK E ARTIST

Patch	NAME		PEDAL
0	GARYBD	Balladen-Solo-Sound im Gary Moore-Stil	MN-DLY
1	BEAT	Druckvoller Mersey-Beat-Sound	GAIN
2	PAT-M	Simulierter Metheny-Sound	DLYHAL
3	VAI PT	Pitch-Sound im Vai-Stil	PITCH
4	ARM	Pedal-Sound für Soli	WAH
5	VHALEN	Heavy-Lead- und Backing-Sound	VOLUME
6	CATS	Druckvoller Rockabilly-Sound	CHORUS
7	FUSION	Sauberer Fusion-Sound	DLYHAL
8	SWEEP	Sweep-Sound	SPRING
9	12STR	12-saitige Akustikgitarre	HALL

### BANK C MULTI/SFX

Patch	NAME		PEDAL
0	ZLEAD	Der ultimative Lead-Sound	VOLUME
1	FLANG	Massiver, sauberer Flanging-Sound	FLANGE
2	HVYCMP	Dichter Compression-Sound	DLYROM
3	VIOLIN	Gut geeignet für Volume-Playing	GAIN
4	JET	Standard-Jet-Sound	FLANGE
5	TALK	Mittelfrequenzverstärkung	T-TRIP
6	WIND	Windgeräusch	RING-M
7	REVERS	Reverse-Gitarrensound im Retro-Stil	FILTER
8	TRILL	Raffinierter, prickelnder Sound	T-TRIP
9	STEP	Original-ZOOM-Step-Sound	VOLUME

### BANK F MODELING

Patch	NAME		PEDAL
0	MS9000	Getragener Stack-Drive-Sound	VOLUME
1	USBLUS	American-Blues-Sound	SPRING
2	FD TWN	Sauberer US-Combo-Verstärker-Sound	VOLUME
3	MARK	Mark-Combo-Verstärker-Sound	GAIN
4	SLDN	Heavy Rock-Verstärker-Sound	GAIN
5	AMPDRV	Satter Verstärker-Sound	VOLUME
6	MS OLD	Vintage-MS-Sound	VOLUME
7	MACDRV	Modern, sauberer, druckvoller Sound	GAIN
8	PV PWR	American Hardrock	VOLUME
9	MT 7TH	Heavy-Metal-Sound mit 7-saitiger Gitarre	PITCH



### ZOOM CORPORATION

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

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

Website: <http://www.zoom.co.jp>

707II - 5000-2