



ZOOM 708II BASS

Bedienungsanleitung

INHALT

SICHERHEITSVORKEHRUNGEN UND HINWEISE ZUM GEBRAUCH	2
Einführung	3
Steuerelemente und Funktionen	4
Oberes Bedienfeld	4
Rückseite	4
Vorbereitungen	6
Einlegen von Batterien und einer SmartMedia-Karte	6
Anschlüsse	7
Kurzanleitung (Let's Play)	8
Anhören von Patches (Betrieb im Wiedergabemodus)	10
Display im Wiedergabemodus	10
Auswählen eines Patches	10
Verwenden der Tuner-Funktion	11
Verwenden der Easy Edit-Funktion	12
Verwenden der Sampler-Funktion	13
Verwenden der Rhythmus-Funktion	16
Ändern des Sounds eines Patches (Bearbeitungsmodus)	18
Patch-Konfiguration	18
Grundlegende Schritte im Bearbeitungsmodus	18
Speichern und Überführen von Patches	20
Andere Funktionen	21
Verwenden der Hold Delay-Funktion	21
Ändern der Patch-Aufrufmethode	23
Steuern eines Effekts mit dem Pedal	23
Einstellen des Fußpedals	25
Speichern von Rhythmus-Patterns und Samples als Teil eines Patches	26
Zuordnen eines Rhythmus-Patterns 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
Effekttypen und Parameter	33
PICKUP SELECTOR-Modul	33
DRIVE-Modul	33
EQ (Equalizer)-Modul	35
ZNR/D GATE (ZOOM-Rauschunterdrückung/D Gate)-Modul	35
CABINET-Modul	35
MODULATION-Modul	36
DLY/REV (Delay/Reverb)-Modul	37
TOTAL-Modul	38
Fehlerbehebung	39
Spezifikationen	39
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:



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.



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 708II gefahrlos 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 Gerät 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 708II verfügt nicht über ein Batterieladegerät. Schauen Sie sich sorgfältig die Beschriftung der Batterien an, um eine falsche Wahl zu vermeiden.
- Wenn das Gerät für einen längeren Zeitraum unbenutzt bleiben soll, nehmen Sie die Batterien aus dem Batteriefach.
- 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 708II 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



Da es sich beim 708II 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



Öffnen Sie niemals das Gehäuse des 708II, und versuchen Sie nicht, das Gerät zu modifizieren. Das kann zu Schäden am Gerät führen.

• Anschluss von Kabeln an Eingangs- und Ausgangsbuchsen



Bevor Sie Kabel einstecken oder abziehen, müssen Sie das 708II und alle angeschlossenen Geräte ausschalten. Vor einem Transport müssen alle Kabel und der Netzadapter vom 708II abgezogen werden.

Sicherheitsvorkehrungen beim Gebrauch

• Elektromagnetische Interferenzen

Aus Sicherheitsgründen ist das 708II so konzipiert, dass es einen maximalen Schutz gegen die Aussendung elektromagnetischer Strahlung bietet und gegen Interferenzen von außen geschützt ist. Geräte mit einer starken Anfälligkeit gegen diese Interferenzen oder einer starken Abstrahlung elektromagnetischer Wellen sollten nicht in der Nähe des 708II betrieben werden, weil die Möglichkeit des Auftretens von Interferenzen nicht gänzlich ausgeschlossen werden kann. Elektromagnetische Interferenzen können bei allen elektronischen Geräten, darunter auch dem 708II, Fehlfunktionen und Datenverluste auslösen. Deshalb sollte dieses Risiko entsprechend klein gehalten werden.

• Reinigung

Verwenden Sie zum Reinigen des 708II ein trockenes Tuch. Bei Bedarf können Sie es leicht anfeuchten. Verwenden Sie keine Scheuermittel, Wachse oder Lösungsmittel (Verdünner oder Reinigungsalkohol). Damit können Sie die Oberfläche stumpf machen bzw. beschädigen.

Bewahren Sie dieses Handbuch zum späteren Nachschlagen bitte gut auf.

Vielen Dank, dass Sie sich für das **ZOOM**

Einführung

708II BASS (nachstehend als „**das 708II**“ bezeichnet) entschieden haben. Beim 708II handelt es sich um ein hochentwickeltes Multi-Effektgerät für Bassgitarre. Es verfügt über folgende interessante Funktionen:

- **Umfassende Palette an Effekten**

Das von ZOOM entwickelte VAMS (Variable Architecture Modeling System) modifiziert die interne Konfiguration des Geräts dergestalt, dass sich exakt der gewünschte Sound erzielen lässt. Das 708II bietet 69 Auswahlmöglichkeiten, darunter typische Bass-Verstärker-Sounds, Modulationseffekte wie Chorus und Flanger, Nachhalleffekte wie Reverb und Delay und die Simulation von Lautsprecherboxen.

- **120 großartige Sound-Patches**

Kombinationen aus Effektmoduleinstellungen können als Klangprogramme – so genannte Patches – gespeichert werden. Das 708II bietet 60 Patches, die vom Benutzer frei verändert werden können. Ferner stehen 60 vordefinierte Patches zur Verfügung. Mit Hilfe dieser Einstellungen legen Sie ohne langes Herumprobieren los!

- **Hochentwickelte Verstärkermodellierung und Basseffekte**

Neben dem Sound von Vintage-Bassverstärkern bietet das 708II über 33 Möglichkeiten für die Verstärkermodellierung und für Basseffekte schnellen Zugriff auf häufig verwendete Basseinstellungen. Über speziell für diesen Zweck bestimmte Knöpfe und Tasten können Sie die gewünschten Effekte schnell und bedienfreundlich auswählen. Ferner stehen spezielle Effekte zur Verfügung, durch die Ihre Bassgitarre wie ein Synthesizer-Bass oder ein Fretless Bass klingt.

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

Das 708II 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 direktes Bediengefühl der 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.

- **Bis zu 4 Minuten Aufnahme mit der Sampling-Funktion (mit 16-MB-SmartMedia-Karte)**

Eine Bassgitarrenphrase 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 aufgezeichnetes 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.

- **Integrierte Rhythmusfunktion**

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

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

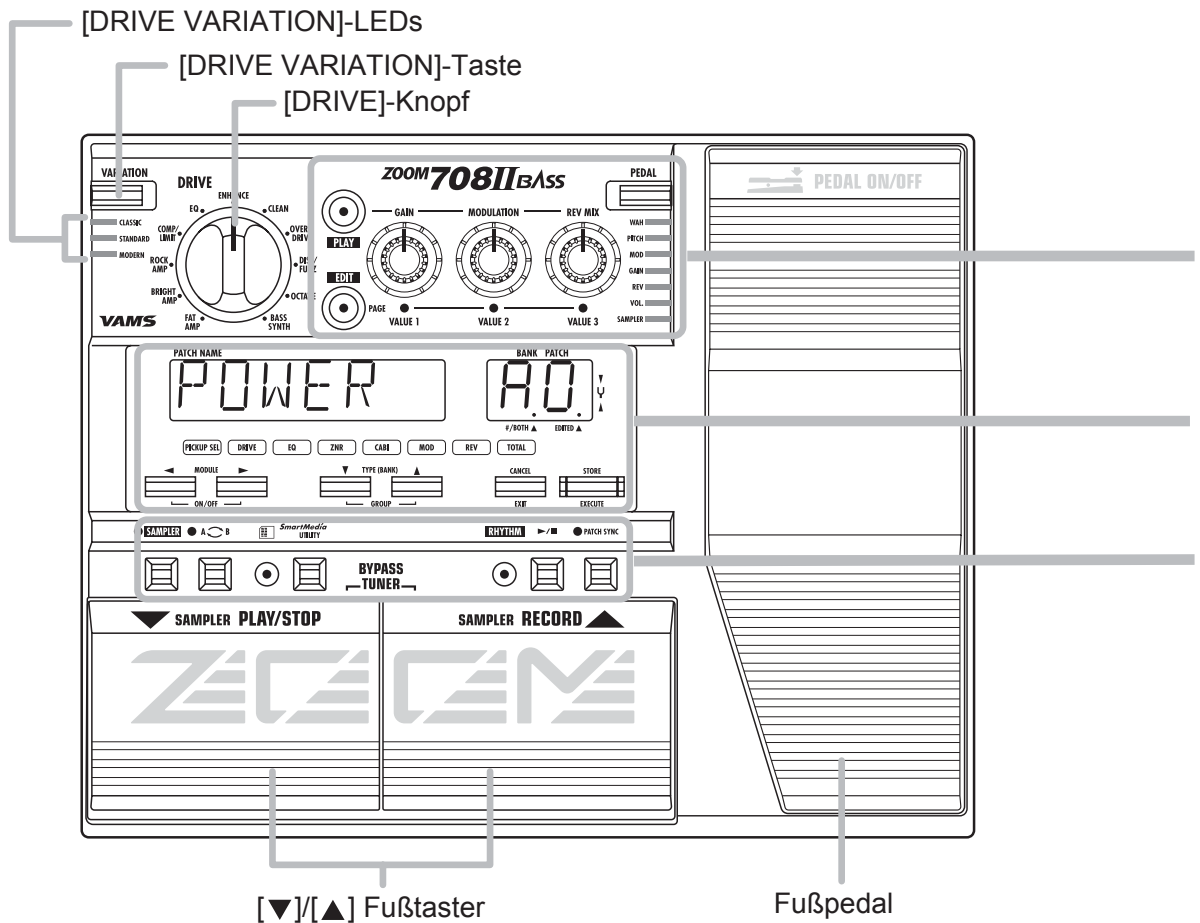
Die für die Rhythmus-Patterns und Samples vorgenommene Auswahl kann für jeden Patch einzeln gespeichert werden. Das ermöglicht den Synchronbetrieb beim Wechsel zwischen Patches. Selbst der Pedaleinstellungsbereich kann für einen Patch gespeichert werden.

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

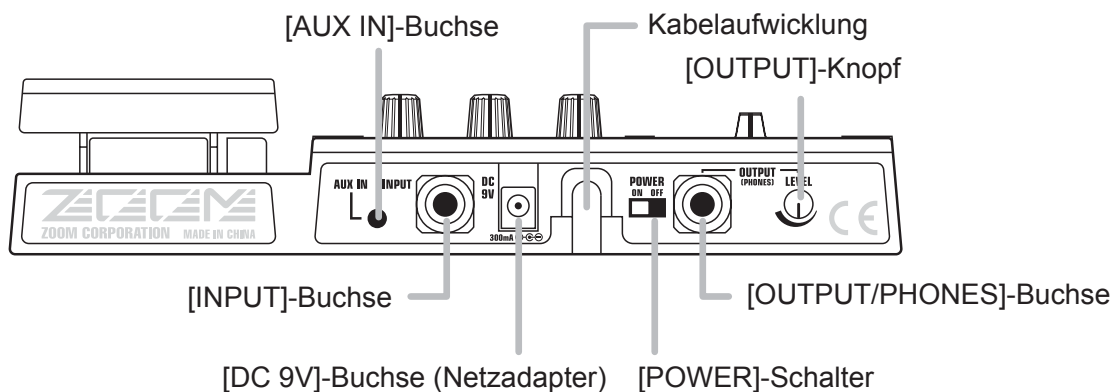
Auch zum späteren Nachschlagen sollten Sie es immer zur Hand haben.

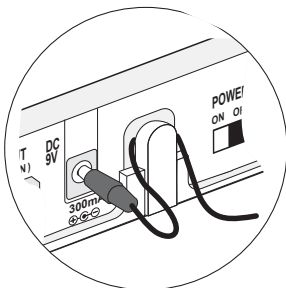
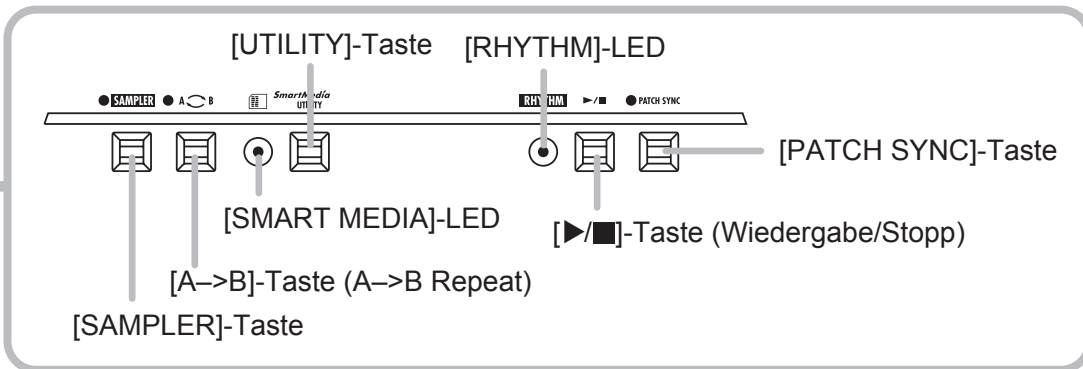
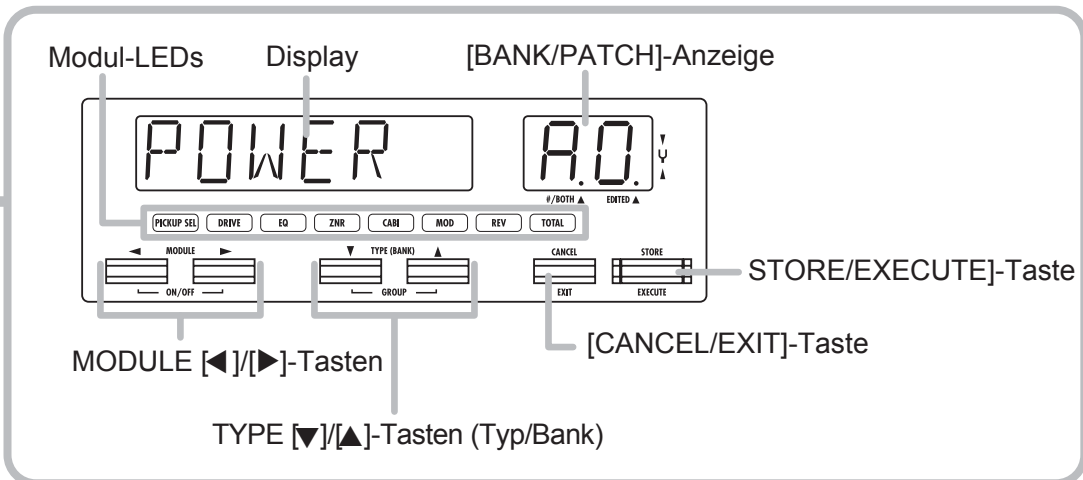
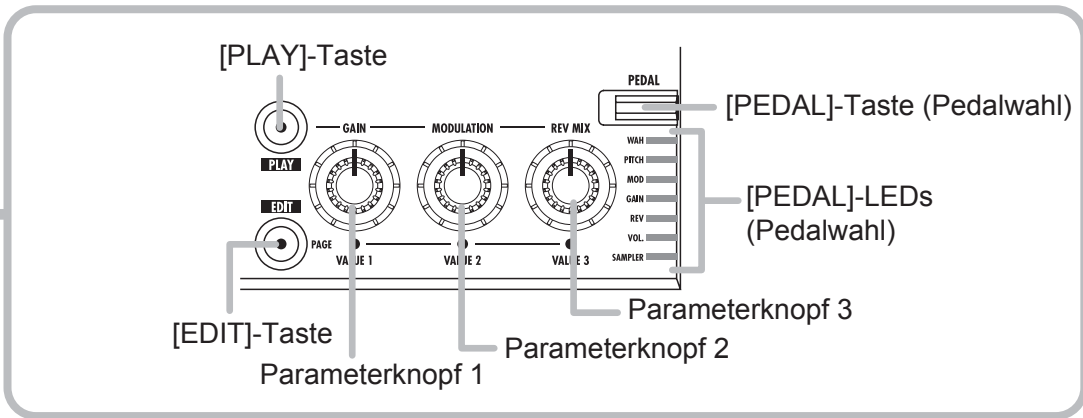
Steuerelemente und Funktionen

In diesem Abschnitt werden die einzelnen Teile des 708II aufgeführt und die Vorbereitungen für den Einsatz erläutert.



Rückseite





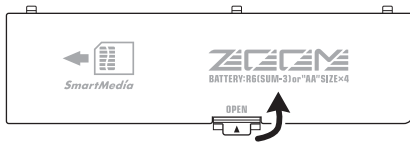
Wickeln Sie das Kabel des Netzadapters wie in der Abbildung auf, bevor Sie es an [DC 9V] anschließen. Damit verhindern Sie, dass der Stecker bei Ziehen am Kabel versehentlich herausgezogen wird.

Vorbereitungen

Einlegen von Batterien und einer SmartMedia-Karte

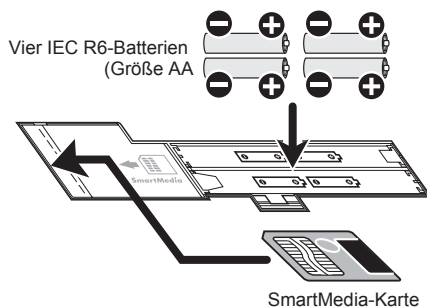
Wenn Sie das 708II über Batterien betreiben möchten, gehen Sie zum Einlegen wie in der folgenden Abbildung gezeigt vor. Eine SmartMedia-Karte schieben Sie wie in der folgenden Abbildung in das Gerät.

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 schieben Sie eine SmartMedia-Karte in den Kartenschlitz ein (siehe Abb. oben).

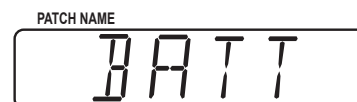
Vorsicht

- 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 708II 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.

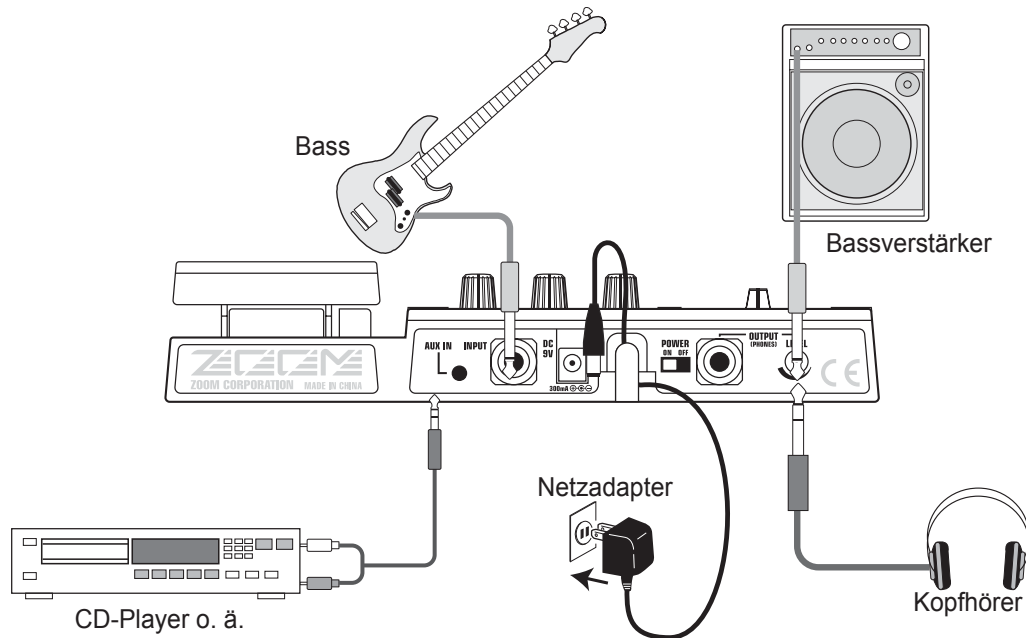
● HINWEIS ●

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



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

Anschlüsse



1. Verstärker und 708II 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 708II. Dann schließen Sie den Adapter an eine Steckdose an.
3. Schließen Sie die Bassgitarre mit einem Monokabel an die [INPUT]-Buchse des 708II an.
4. Verbinden Sie die [OUTPUT/PHONES]-Buchse des 708II 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 708II und dann den Verstärker ein.

● HINWEIS ●

Wenn Sie das 708II 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 708II.

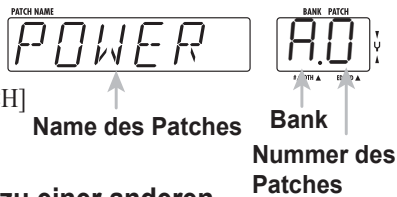
Kurzanleitung (Let's Play)

Nach dem Einschalten befindet sich das 708II im so genannten Wiedergabemodus. In der Kurzanleitung werden die elementaren Schritte im Wiedergabemodus erläutert. Mit Hilfe dieser Informationen können Sie sofort mit dem Gerät arbeiten.

Selecting a patch

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

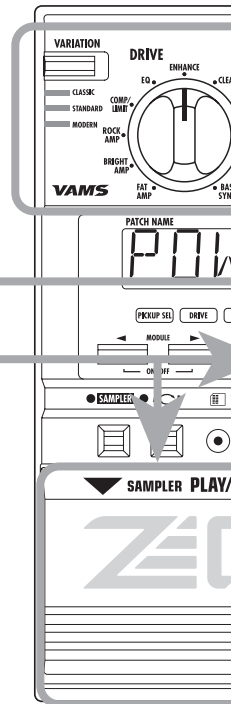
Auf dem Display und unter [BANK/PATCH] werden die rechts stehenden Angaben angezeigt.



- 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.

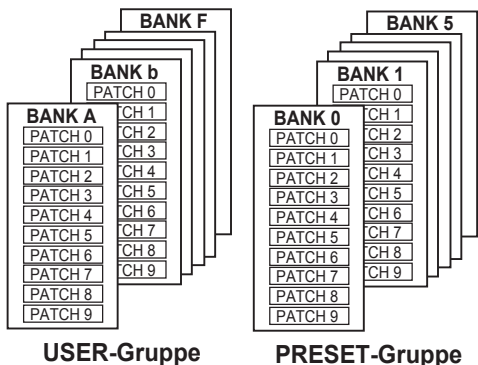
- Eine detaillierte Beschreibung des Wechsels von einem zu einem anderen Patch finden Sie auf Seite 10.
- Informationen dazu, wie Sie das Gerät so einrichten, dass ein Wechsel des Patch-Sounds nur nach Bestätigung erfolgt, finden Sie auf Seite 23.



Kurzanleitung (Let's Play)

Patches, Gruppen und Bänke

Eine Kombination der Effekte des 708II 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 708II 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.



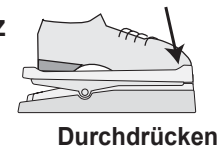
Ändern eines Effekts mit dem Pedal

- 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).

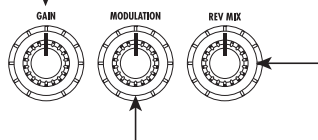
[DRIVE VARIATION]-Taste

[DRIVE]-Knopf

Damit wählen Sie die Einstellungen für die Verstärkermodellierung oder die Basseffekte des DRIVE-Moduls.

Parameterknopf 1

Damit regeln Sie die Gain- oder Compressor-Empfindlichkeit des DRIVE-Moduls.



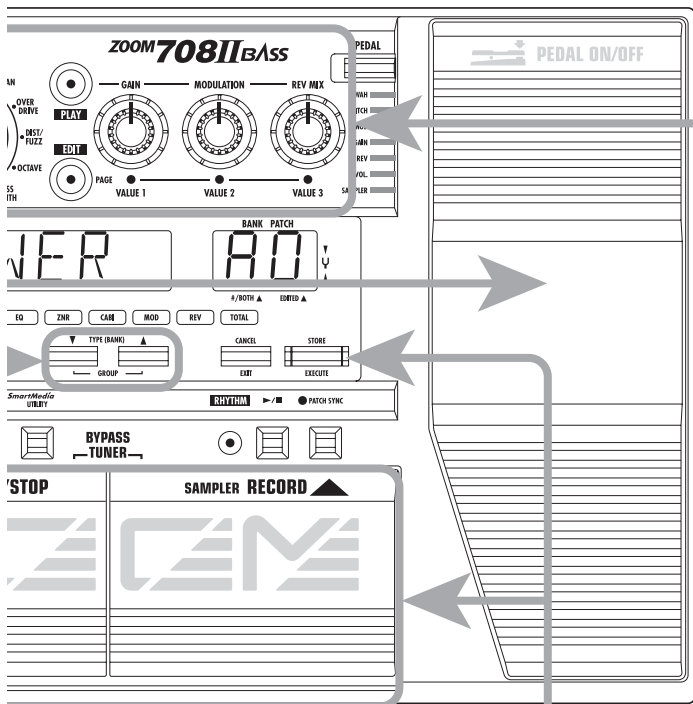
Parameterknopf 2

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 Delay-Pegel.

- 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 708II wird in den Speicher-Standby-Modus geschaltet.

STORE? A0

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 -Patchnummer 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].

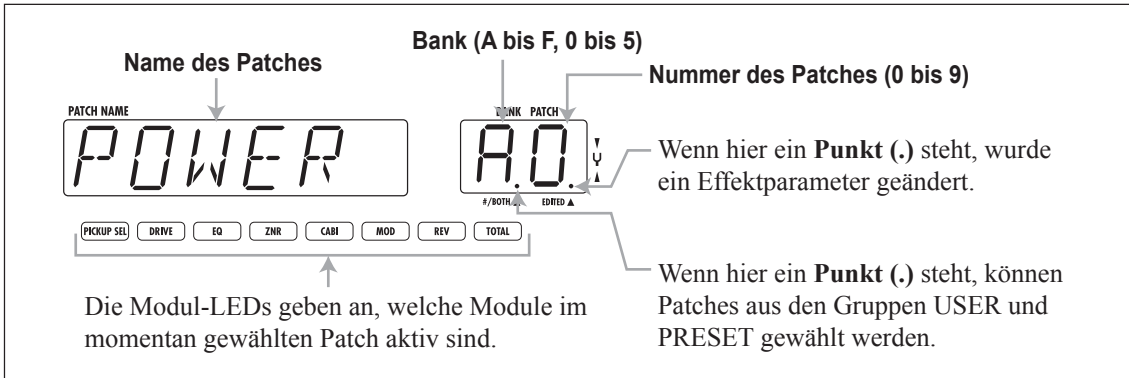
- Eine detaillierte Beschreibung des Speicherns von Patches finden Sie auf Seite 20.
- Informationen dazu, wie Sie die Patches der USER-Gruppe auf die werkseitigen Standardeinstellungen zurücksetzen, finden Sie auf Seite 32.

Anhören von Patches (Betrieb im Wiedergabemodus)

Der Modus, in dem Sie die im Speicher des 708II abgelegten Patches aufrufen und sie für ihr Instrument nutzen, wird als „Wiedergabemodus“ bezeichnet. In diesem Modus befindet sich das Gerät nach dem Einschalten. Welche Bedienoperationen im Wiedergabemodus möglich sind, wird im vorliegenden Abschnitt beschrieben.

Display-Anzeige im Wiedergabemodus

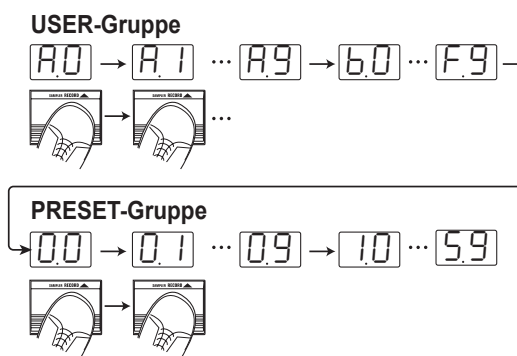
Im Wiedergabemodus wird Folgendes angezeigt:



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.

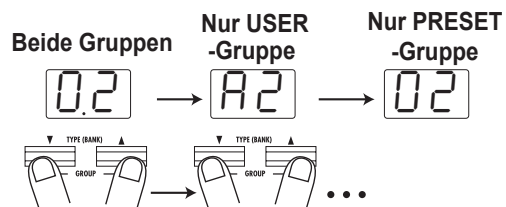
Wenn Sie die Taste TYPE [▲] drücken, wechseln Sie in die nächsthöhere Bank, mit TYPE [▼] wechseln Sie in die nächstniedrigere Bank.

HINWEIS

Während der Wiedergabe eines Rhythmus-Patterns 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

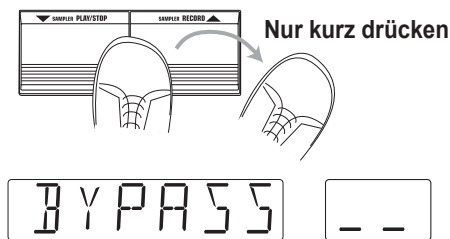
Informationen dazu, wie Sie das Gerät so einrichten, dass ein Wechsel des Patch-Sounds nur nach Bestätigung erfolgt, finden Sie auf Seite 23.

Verwenden der Tuner-Funktion

Teil des Funktionsumfangs des 708II ist ein auto-chromatischer Tuner für Bassgitarre. Um die Tuner-Funktion nutzen zu können, müssen die eingebauten Effekte umgangen (vorübergehend deaktiviert) oder stumm geschaltet (direkter Sound und Effektsound abgeschaltet) werden.

1. Um das 708II in den Umgehungsmodus (stumm) zu schalten, drücken Sie beide [▼]/[▲]-Fußtaster kurz im Wiedergabemodus.

Wenn Sie beide Fußtaster kurz drücken, wird das 708II in den Umgehungsmodus geschaltet.



Wenn sich das 708II in diesem Modus befindet, sind alle Effekte inaktiv, und es wird nur der direkte Sound ausgegeben. Das Fußpedal fungiert als Lautstärkeregler.

Wenn Sie beide Fußtaster für mindestens eine Sekunde gedrückt halten, wird das 708II stumm geschaltet.



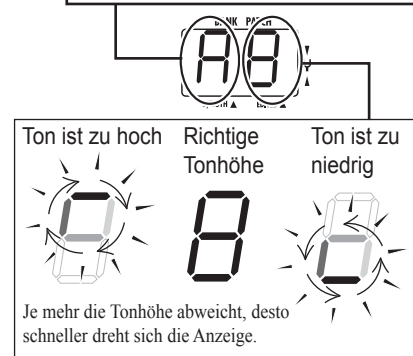
Im Stummschaltungsmodus liegt an der [OUTPUT/PHONES]-Buchse kein Signal an.

2. Spielen Sie die Leerseite, für die 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.

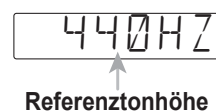
A = A	D = d	G = G
A# = A.	D# = d.	G# = G.
B = b	E = E	
C = C	F = F	
C# = C.	F# = F.	



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.

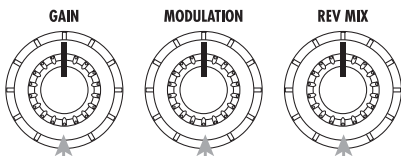
Der Wiedergabemodus wird wieder aktiv.

Verwenden der Easy Edit-Funktion

Teil des Funktionsumfangs des 708II 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.

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

Folgende Parameter werden mit den Knöpfen gesteuert:



Parameterknopf 1

Dient der Regelung eines der Hauptparameter des DRIVE-Moduls (z. B. die Gain- und Compressor-Empfindlichkeit).

Parameterknopf 2

Dient der Regelung eines der Hauptparameter des MOD-Moduls (z. B. die Tiefe des Chorus).

Parameterknopf 3

Dient der Regelung eines der Hauptparameter des REV-Moduls (z. B. Delay oder Hall).

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

Beim Drehen an einem der Knöpfe 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.

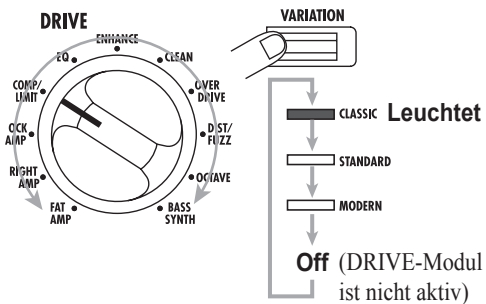


Wenn hier ein Punkt (.) steht, wurde der betreffende Effektparameter geändert.

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

Das DRIVE-Modul enthält Effekte, von denen der Sound berühmter Bassverstärker sowie andere, häufig für Bassgitarren verwendete Effekte dupliziert wird. 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 Kategorie (Verstärker- oder Effekttyp), 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.



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 [◀/▶]-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 Rhythmus-Pattern spielen, regeln Sie mit den Parameterknöpfen 1–3 die Rhythmusparameter.

Verwenden der Sampler-Funktion

Teil des Funktionsumfangs des 708II 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 Bassgitarre oder das Signal einer an [AUX IN] angeschlossenen externen Quelle (z. B. einem CD-Player) aufnehmen. Der interne Speicher kann maximal 6 Sekunden (1 Sample) aufnehmen. 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.

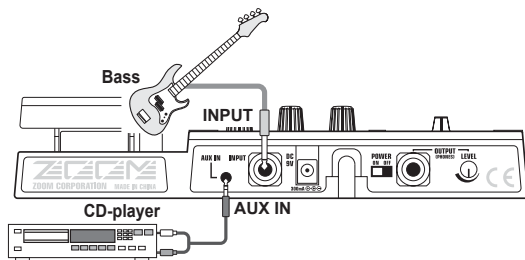
Zur Wiedergabe eines Samples können Sie zwischen zwei Modi wählen: „One-Shot Playback“, bei dem die gesampelte Phrase bei Betätigung einer Taste oder eines Pedals einmal wiedergegeben wird, und „Loop Playback“, bei der die Wiedergabe in Form einer Endlosschleife erfolgt.

- 1. Wenn Sie mit einer SmartMedia-Karte arbeiten möchten, schalten Sie das 708II 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 708II 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 708II 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.

SP NO 2

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 das 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 BASS 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:

- **BASS** Signal von [INPUT]
- **AUX** Signal von [AUX IN]

TIPP

- Wenn BASS 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 Bassgitarre entspricht.
- Nach dem Aufnehmen können Sie mit dem Parameter SP LVL den Wiedergabepegel des Samples aussteuern.

5. Drücken Sie den [▲]-Fußtaster, 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 den [▼]-Fußtaster.

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 das Sample.

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

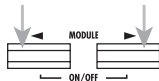
SPMODE n1

- **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 mit den Fußtastern und den Bedienfeldtasten (Wiedergabe/Stopp/Zurück/Schneller Vorlauf).

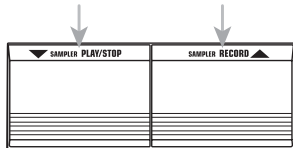
Solange die Sampler-Funktion aktiv ist, können Sie mit den Fußtastern und den Bedienfeldtasten eine One-Shot-Wiedergabe starten.

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



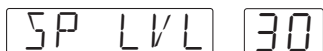
Wenn Sie beide Tasten gleichzeitig drücken, kehren Sie an den Anfang des Samples zurück.

[▼]-Fußtaster Wiedergabe/Stop
[▲]-Fußtaster 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.

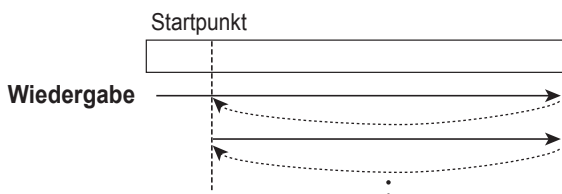


HINWEIS

Die Lautstärke lässt sich auch mit dem Fußpedal einstellen.

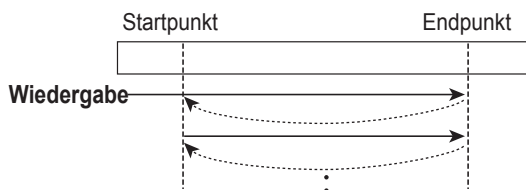
10. Wenn Sie die Wiedergabe eines bestimmten Abschnitts als Schleife wünschen, spielen Sie das Sample ab und drücken am gewünschten Startpunkt die [A→B]-Taste.

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

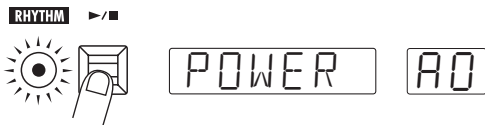
- Die Einstellungen für den Start- und Endpunkt werden zurückgesetzt, wenn Sie die Sample-Nummer ändern bzw. die Sampler-Funktion aus- oder einschalten.
- Die Sampler-Funktion kann nicht zusammen mit der Rhythmus-Pattern-Funktion verwendet werden.
- Wenn die Sampler-Funktion aktiv ist, können die Module 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.
- Wenn das Sampling in den internen Speicher erfolgt ist, lässt sich das Sample nicht speichern.

Verwenden der Rhythmus-Funktion

Das 708II umfasst 60 für die Wiedergabe wählbare Rhythmus-Pattern. Diese Patterns lassen sich bequem für das Üben oder eine spontane Jam-Session einsetzen.

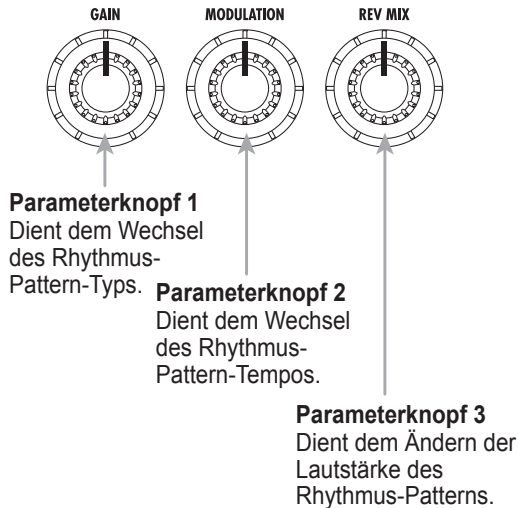
1. Drücken Sie die [▶/■]-Taste im Wiedergabemodus.

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

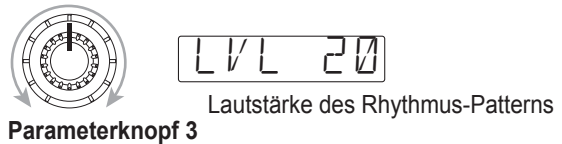


2. Steuern Sie mit den Parameterknöpfen 1–3 die Wiedergabe des Rhythmus-Patterns.

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



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



TIPP

- Während der Wiedergabe des Rhythmus-Patterns können Sie auch zu einem anderen Patch wechseln.
- Ein Rhythmus-Pattern lässt sich auch im Umgehungs-/Stumm- und Bearbeitungsmodus abspielen. In diesem Fall kann das Rhythmus-Pattern jedoch nicht mit den Parameterknöpfen gesteuert werden.
- Tempo- und Lautstärkeeinstellung werden bei Ausschalten und Wiedereinschalten des Geräts auf die Standardeinstellungen zurückgesetzt.
- Den Pattern-Typ können Sie auch mit den TYPE [▼]/[▲]-Tasten ändern.
- Das Tempo können Sie auch mit den MODULE [▼]/[▲]-Tasten ändern.

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

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

Liste der Rhythmus-Patterns

Rhythmus-Pattern	Anzeige auf dem Display	[BANK/PATCH]-Anzeige		Rhythmus-Pattern	Anzeige auf dem Display	[BANK/PATCH]-Anzeige	
8BEAT1	8BEAT	1	Basis-Patterns	METRO (Dreiertakt)	METRO	3	Metronom-Patterns
8BEAT2	8BEAT	2		METRO (Vierertakt)	METRO	4	
8BEAT3	8BEAT	3		METRO (Fünfertakt)	METRO	5	
8BEATSHUFFLE	8SHUFL			METRO	METRO		Intro-Patterns
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	1	INTRO7	INTRO	7		
5/4ROCK	5/4	2	INTRO8	INTRO	8		
ROCK'nROLL1	RC,R	1	INTRO9	INTRO	9	Ending-Patterns	
ROCK'nROLL2	RC,R	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	Dance-Patterns				
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 708II 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 und PHASER 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 den Effekttypen und Parametern in den verschiedenen 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.

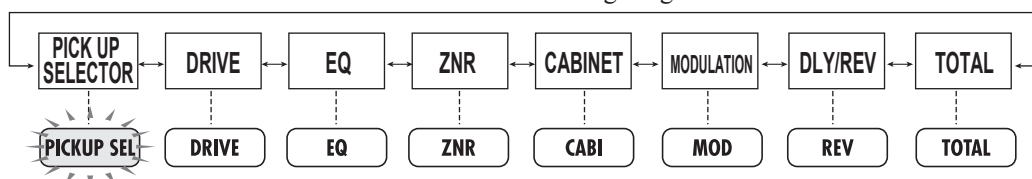
Das 708II wechselt in den Bearbeitungsmodus. Die LED des für die Bearbeitung gewählten

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

Bei Modulen und Effekten, die über viele Parameter verfügen, sind die Einstellungen über mehrere Seiten verteilt. Beim Bearbeiten solcher Module (Effekte), wechseln Sie mit der [EDIT]-Taste von Seite zu Seite.

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

Wenn Sie ein Modul deaktivieren/aktivieren bzw. 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.

BANK PATCH
24
#/BOTH ▲ EDITED ▲

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.

TYPE (BANK) ▲
▼ GROUP
TIME 20

Erstes Drücken

TYPE (BANK) ▲
▼ GROUP
TONE 10

Zweites Drücken

TYPE (BANK) ▲
▼ GROUP
MIX 7

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 wird 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 (→ S. 20). In diesem Abschnitt wird beschrieben, wie

Speichern und Überführen von Patches

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 708II wird in den Speicherungs-Standby-Status gesetzt. Der Name des Patches und die Anzeigen STORE 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 STORE 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 708II 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 Bassphrase 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 Effekttyp 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-Passagen. 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 (Manuell):** Die Aufnahme beginnt, wenn Sie den Fußtaster [▲] betätigen, und endet bei erneutem Drücken des Fußtasters [▲] (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 den [▲]-Fußtaster betätigen, wird die Phrase bis zum nächsten Drücken des Tasters 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.

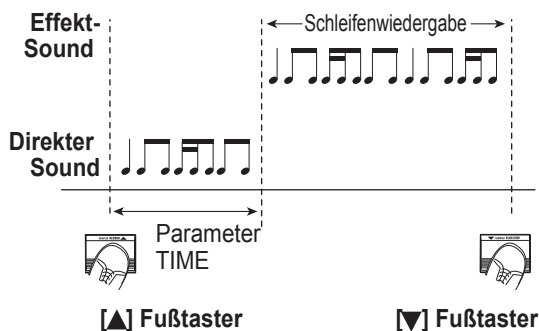


9. Drücken Sie zum Starten der Aufnahme beim Spielen der Bassgitarre den [▲]-Fußtaster.

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

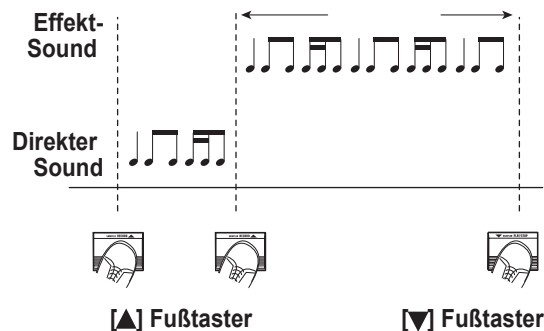
- **Wenn als Parameter TIME ein Zahlenwert festgelegt wurde**

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



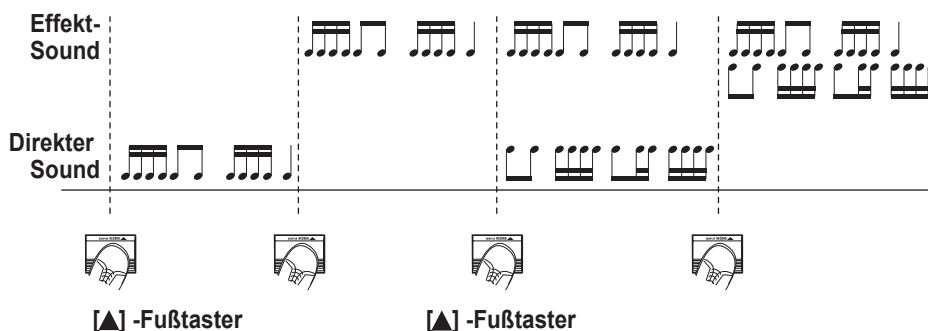
- **Wenn TIME auf Mn gesetzt wurde**

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



- **Wenn TIME auf Mn gesetzt wurde MODE-Parameter auf So**

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



Andere Funktionen

10. Zum Anhalten der Wiedergabe drücken Sie den [▼]-Fußtaster.

11. Zum Deaktivieren der Hold Delay-Funktion drücken Sie das Fußpedal erneut voll durch.

Der Wiedergabemodus wird wieder aktiv.

Ändern der Patch-Anwahlmethode

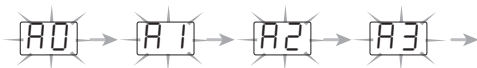
Gemäß den werkseitigen Standardeinstellungen werden Patches direkt bei Vornehmen der Auswahl gewechselt. Dadurch ändert sich der Sound sofort. Wenn Sie zu einem weiter entfernten Patch wechseln möchten, ändern alle dazwischen liegenden Patches kurzfristig den Sound. Das ist nicht unbedingt erwünscht, 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-Anwahlmethode in den Vorauswahlmodus halten Sie beim Einschalten des 708II den [▲]-Fußtaster gedrückt.

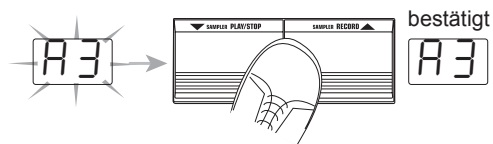
2. Wählen Sie den Patch im Wiedergabemodus.

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-Anwahlmethode schalten Sie das 708II einfach aus und wieder an.

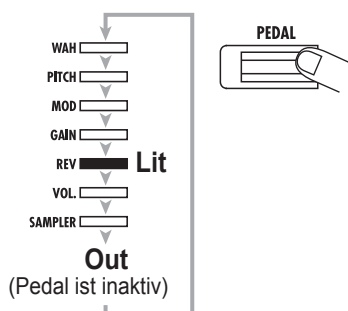
Steuern eines Effekts mit dem Pedal

Mit dem Fußpedal des 708II 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-/Effekttyp, 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-/Effekttyp dem Pedal zugeordnet ist. Die Bedeutung der LEDs wird im Folgenden erläutert.

• WAH

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

• PITCH

Das Fußpedal fungiert als Tonhöhenwechsler. Dem Pedal wird der Effekttyp P-PIT (Pedal-Pitch) des Moduls MODULATION zugewiesen, und die Tonhöhe kann geregelt werden. Selbst wenn zu diesem Zeitpunkt ein anderer Effekttyp

für das Modul MODULATION ausgewählt ist, wird der Effekttyp vorübergehend auf P-PIT umgestellt.

• MOD

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

• GAIN

Mit dem Pedal wird der aktive Effekt gesteuert. Welcher Parameter gesteuert wird, hängt vom Effekttyp ab.

• REV

Mit dem Pedal wird der gegenwärtig für das Modul DLY/REV gewählte Effekttyp geregelt. Welcher Parameter gesteuert wird, hängt vom Effekttyp 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 vorübergehend 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 Effekttyp ab. Details dazu finden Sie auf den Seiten 33–38.

TIPP

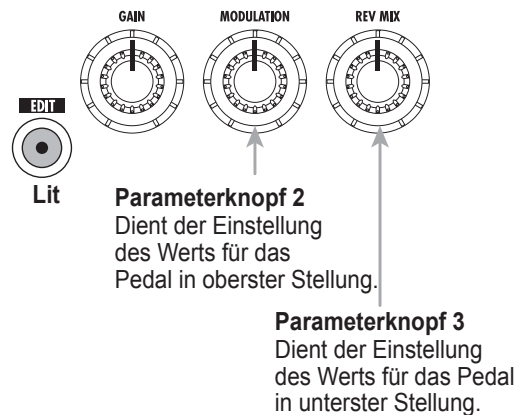
Die oben genannte Prozedur für das Zuweisen eines Modul-/Effekttyps zum Fußpedal kann auch im Bearbeitungsmodus ausgeführt werden.

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:

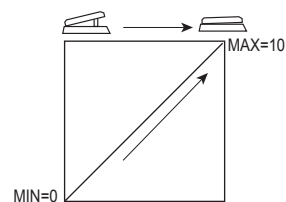


6. Legen Sie mit den Parameterknöpfen 2 und 3 den PDLMIN-Wert (Pedal in oberster Stellung) und den PDLMAX-Wert (Pedal in unterster Stellung) fest. Der Einstellungsbereich für beide Werte reicht von 0 bis 10.

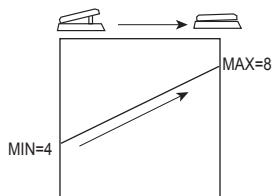
Wenn Sie Parameterknopf 2 drehen, wird auf dem Display PDLMIN angezeigt. Wenn Sie Parameterknopf 3 drehen, wird auf dem Display PDLMAX angezeigt. Unter [BANK/PATCH] wird der Wert von 0 bis 10 angezeigt.

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.

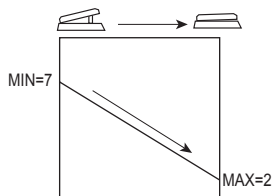
Wenn sich das 708II im Grundzustand befindet, ist PDLMIN auf 0 und PDLMAX auf 10 gesetzt. Wird das Pedal gedrückt, erhöht sich der Parameterwert stufenweise vom kleinsten auf den größten Wert.



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 Bassgitarre 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 dem Pedal der Sampler zugeordnet ist, wird die Sampler-Funktion aktiviert bzw. deaktiviert.

HINWEIS

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

Einstellen des Fußpedals

Das Fußpedal wurde im Werk optimal eingestellt; unter Umständen ist aber nach einiger Zeit eine Neujustierung erforderlich. Wenn das Durchdrücken des Pedals keine starke Wirkung zeigt, 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 708II bei gedrückter [PEDAL]-Taste ein.

Auf dem Display wird MIN angezeigt.

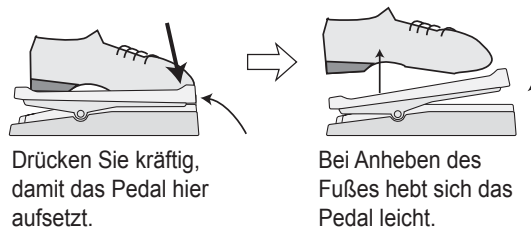
2. Drücken Sie mit dem Pedal in oberster Stellung die [STORE/EXECUTE]-Taste.

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.



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. Die Patches des 708II können nicht nur

Speichern von Rhythmus-Patterns und Samples als Teil eines Patches

Daten zum Effekttyp und den Parametereinstellungen, sondern auch zu den auf einer SmartMedia-Karte gespeicherten Rhythmus-Patterns und Samples enthalten. Mit Hilfe dieser Fähigkeit können Sie während der Wiedergabe schnell das Rhythmus-Pattern wechseln. Wahlweise können Sie auch ein Sample immer abspielen lassen, wenn Sie einen bestimmten Patch aufrufen.

Zuordnen eines Rhythmus-Patterns zu einem Patch

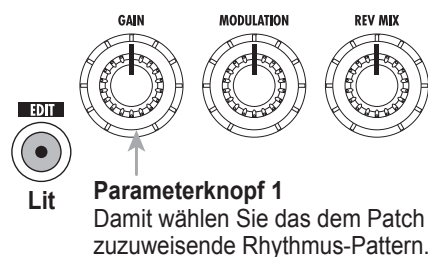
Indem Sie Patches Rhythmus-Patterns zuweisen, können Sie den Rhythmus synchron zu den Patches wechseln.

1. Wählen Sie im Wiedergabemodus den Patch, dem Sie ein Rhythmus-Pattern 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 Rhythmus-Pattern zuweisen.



4. Wählen Sie mit dem Parameterknopf 1 das gewünschte Rhythmus-Pattern.

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

TIPP

Je nach dem hier gewählten Rhythmus-Pattern-Typ (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 Rhythmus-Patterns 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 der Wechsel von Patches und Rhythmus-Patterns synchron.

HINWEIS

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

7. Rufen Sie den Patch auf, dem das gewünschte Rhythmus-Pattern zugewiesen wurde.

Wenn die [PATCH SYNC]-Taste auf ON steht, wird die ausgelöste Operation beim Umschalten zwischen Patches vom Typ des zugewiesenen Rhythmus-Patterns bestimmt.

• Intro-Rhythmus-Pattern (INTRO 1–9)

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

• Ending-Rhythmus-Pattern (ENDING 1–6)

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

• Other-Rhythmus-Pattern

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

8. Drücken Sie die [▶/■]-Taste.

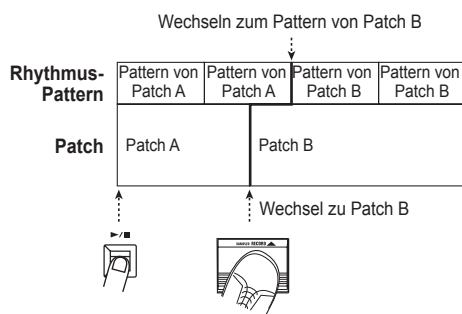
Es beginnt die Wiedergabe des Rhythmus-Patterns des in Schritt 7 gewählten Patches.
(Wenn ein Rhythmus-Pattern vom Typ Intro zugewiesen wurde, beginnt die Wiedergabe beim Wechsel zu einem anderen Patch – Schritt 7.)

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

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

10. Wechseln Sie zu einem anderen Patch.

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



Nehmen Sie den Wechsel zu anderen Patches genauso vor.

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

Wenn einem Patch ein Ending-Pattern zugewiesen ist, wird das Pattern 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 708II ein, und sampeln Sie die Phrase oder das Ausgangsmaterial, die/das verwendet werden soll.

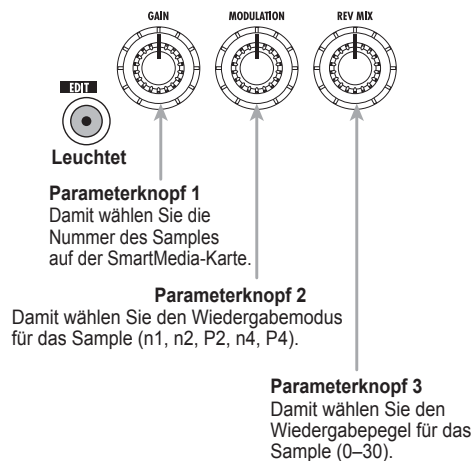
2. Wählen Sie im Wiedergabemodus den Patch, dem Sie ein Sample zuweisen möchten, und drücken Sie die [EDIT]-Taste.

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:



Informationen zum Wiedergabemodus finden Sie auf Seite 14.

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



Sie das Sample prüfen möchten, drücken Sie die [SAMPLER]-Taste. Damit aktivieren Sie den Sampler-Modus. Anschließend drücken Sie den [▼]-Fußtaster, 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 im Wiedergabemodus einen Patch, dem ein Sample zugewiesen wurde.

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 [▼]-Fußtaster.

Das dem Patch zugewiesene Sample wird abgespielt.

10. Steuern Sie mit den MODULE [◀]/[▶]-Tasten und den [▼]-Fußtastern 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 708II 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 Kartenschlitz befindet.

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

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

Das 708II wechselt in den Utility-Modus. Auf dem Display wird LOAD angezeigt.

LOAD

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 708II 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 jede SmartMedia-Karte passen fünf Patch-Gruppen (mit 60 Patches pro 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 [▼]/[▲]-Fußtastern 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 Vorgangs 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 708II 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

- Am Zielort befindliche Patches 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 708II 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 708II 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 708II 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 gelöscht 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 708II 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.
- Möglicherweise wurde die SmartMedia-Karte nicht vollständig eingesteckt.

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 708II 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 [▼]/[▲]-Fußtastern den Patch, den Sie in die werkseitigen Standardeinstellungen zurücksetzen möchten.

• **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. Damit wird Beschreiben der Karte verhindert.

• **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.

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 708II erläutert. (Parameter mit demselben Namen und gleicher Funktion, die in mehreren Effekten zum Einsatz kommen, werden jeweils nur das erste Mal 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.

PICKUP SELECTOR-Modul

Mit diesem Modul steuern Sie die Eingangsempfindlichkeit zum optimalen Abgleich mit der vom elektrischen Bass genutzten Art der Tonabnehmer. Das Modul enthält nur einen Parameter.

TYPE 1 PICKUP SELECTOR

Parameter 1 PICKUP PS, AC
Steuert die Eingangsempfindlichkeit. Bei passiven

Tonabnehmern wählen Sie PS. Bei aktiven Tonabnehmern und Tonabnehmern mit sehr hohem Ausgangswert wählen Sie AC.

DRIVE-Modul

Dieses Modul umfasst 33 Arten an Verstärkermodellierungs- und Bassgitarreneffekten. Mit dem [DRIVE]-Knopf wählen Sie den Verstärker- oder Basseffekttyp, und mit der [DRIVE VARIATION]-Taste wählen Sie die Klangfarbe oder die Variierung der Verzerrung.

TYPE 1 FAT AMP

CLASSIC FDR BS

Vintage-Sound eines Röhrenverstärkers.

STANDARD APG 15

KLarer Sound eines „Flip-Top“-Röhrenverstärkers.

MODERN BG BS

Klarer Sound eines Röhrenverstärkers mit Class-A/B-Endstufe.

TYPE 2 BRIGHT AMP

CLASSIC TE

Sound eines British-Stack-Verstärkers mit hohem Ausgangspegel.

STANDARD SW

Bassverstärker-Sound mit Groove-Feeling für Slap- und Tap-Spiel.

MODERN HRTK

Sound eines Bassverstärkers mit Lautsprecher mit Aluminiumkegel.

TYPE 3 ROCK AMP

CLASSIC MS DRV

Bassverstärker-Sound für British Rock.

STANDARD APG SV

Bekannter Sound eines Röhren-Stack-Verstärkers.

MODERN AC DRV

Hämmernder Verstärker-Sound im Fuzz-Stil.
* Die Parameter für TYPE 1 bis 3 sind dieselben.

Parameter 1 GAIN   1 – 30
Steuert den Gain-Wert des Signaleingangs.

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 4 COMP/LIMIT (Compressor/Limiter)

CLASSIC LR-CMP

Compressor mit geringer Tonvariation.

STANDARD COMP

Universeller Compressor zur Unterdrückung der Pegelspitzen.

* Die Parameter für LR-CMP und COMP sind dieselben.

Parameter 1 SENS   1 – 30
Damit regeln Sie die Empfindlichkeit des Compressors.

Parameter 2 TONE 0 – 10

Parameter 3 LEVEL 1 – 8

MODERN LIMIT

Begrenzer zur Unterdrückung von Pegelspitzen.

Parameter 1 THRESH   1 – 30
Damit regeln Sie den Referenzpegel für den Betrieb des Begrenzers.

Parameter 2 TONE 0 – 10

Parameter 3 LEVEL 1 – 8

TYPE 5 EQ (Equalizer)

CLASSIC SPLIT

Damit regeln Sie den Referenzpegel für den Betrieb des Begrenzers.

Parameter 1 HL-BAL   0 – 30
Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Hoch- und Niederband.

Parameter 2 FREQ 1 – 10

Steuert die Übergangsfrequenz zwischen Hoch- und Niederfrequenzband.

Parameter 3 LEVEL 1 – 8

STANDARD 8EQ

Dabei handelt es sich um einen 8-Band-Equalizer. Es sind drei Seiten mit Parametern verfügbar. Mit der [EDIT]-Taste wechseln Sie zwischen den Seiten.

- SEITE 1

Parameter 1 50Hz  -12 – 0 – 12

Parameter 2	125Hz	-12 - 0 - 12
Parameter 3	250Hz	-12 - 0 - 12
- SEITE 2		
Parameter 1	500Hz	-12 - 0 - 12
Parameter 2	1000Hz	-12 - 0 - 12
Parameter 3	2000Hz	-12 - 0 - 12
- SEITE 3		

Parameter 1	4000Hz	-12 - 0 - 12
Parameter 2	8000Hz	-12 - 0 - 12

Steuert Boost/Cut im jeweiligen Frequenzbereich.

Parameter 3	LEVEL	1 - 8
-------------	-------	-------

MODERN ISOLTR

Dieser Equalizer-Effekt verteilt das Signal auf drei Bänder (hoch/mittel/niedrig) und ermöglicht ein freies Regeln des Mischungsverhältnisses. Es sind zwei Seiten mit Parametern verfügbar. Mit der [EDIT]-Taste wechseln Sie zwischen den Seiten.
- SEITE 1

Parameter 1	HIGH	oF, -12 - 0 - 12
Parameter 2	MID	1 oF, -12 - 0 - 12
Parameter 3	LOW	oF, -12 - 0 - 12

Steuert Boost/Cut im jeweiligen Frequenzbereich.

- SEITE 2

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

Steuert die Übergangsfrequenz zwischen Niedrig- und Mittenfrequenzband.

Parameter 2	FREQ H	5 - 8.0, 0.0
-------------	--------	--------------

Steuert die Übergangsfrequenz zwischen Mitten- und Hochfrequenzband.

Parameter 3	LEVEL	1 - 8
-------------	-------	-------

TYPE 6 ENHANCE (Enhancer)

CLASSIC LO-ENH

STANDARD BP-ENH

MODERN HI-ENH

Vom Enhancer wird ein bestimmter Frequenzbereich hervorgehoben. Welcher Bereich das ist, hängt von der Variante ab.

* Die Parameter für die TYPE 6-Varianten sind dieselben.

Parameter 1	MIX	1 0 - 30
Damit regeln Sie die Intensität des Enhancers.		
Parameter 2	FREQ	1 - 10
Damit legen Sie den zu betonenden Frequenzbereich fest.		
Parameter 3	LEVEL	1 - 8

TYPE 7 CLEAN

CLASSIC FATCLN

Bei diesem Effekt handelt es sich um eine auf die Erzielung eines satten Sounds im unteren Mittenbereich abgestimmte Kombination aus Compressor und Enhancer.

STANDARD FLTCLN

Bei diesem Effekt handelt es sich um eine Kombination aus Compressor und Enhancer.
* Die Parameter für die Varianten von FATCLN und FLTCLN sind dieselben.

Parameter 1	COMP	oF, 1 - 30
Damit regeln Sie die Empfindlichkeit des Compressors.		
Parameter 2	ENHANC	1 oF, 1 - 10
Damit regeln Sie die Intensität des Enhancers.		
Parameter 3	LEVEL	1 - 8

MODERN SHPCLN

Bei diesem Effekt handelt es sich um eine auf die Erzielung eines schlanken Sounds im Mittenbereich abgestimmte Kombination aus Begrenzer und Enhancer.

Parameter 1	LIMIT	oF, 1 - 30
Damit regeln Sie die Empfindlichkeit des Begrenzers.		
Parameter 2	ENHANC	1 oF, 1 - 10
Parameter 3	LEVEL	1 - 8

TYPE 8 OVERDRIVE

CLASSIC BOOST

Standard-Booster-Sound.

STANDARD OD

Standard-Overdrive-Sound.

MODERN SP OD

Moderner Overdrive-Sound.

TYPE 9 DIST/FUZZ (Distortion/Fuzz)

CLASSIC FUZZ

Fuzz-Sound mit starker Verzerrung.

STANDARD DIST

Standard-Verzerrungs-Sound.

MODERN THRASH

Overdrive-Sound für Heavy Metal.

* Die Parameter für die Varianten von TYPE 8 und 9 sind dieselben.

Parameter 1	GAIN	1 1 - 30
Parameter 2	BAL	0 - 10
Damit regeln Sie das Mischungsverhältnis zwischen direktem und Effekt-Sound.		
Parameter 3	LEVEL	1 - 8

TYPE 10 OCTAVE (Octaver)

CLASSIC OCTFUZ

Kombination aus Octaver- und Fuzz-Sound.

Parameter 1	GAIN	1 - 30
Parameter 2	OCTMIX	1 0 - 30
Damit regeln Sie das Mischungsverhältnis zwischen dem direkten und dem 1 Oktave niedrigeren Sound.		
Parameter 3	LEVEL	1 - 8

STANDARD CMPOCT

Kombination aus Compressor und Octaver.

Parameter 1	COMP	oF, 1 - 30
Damit regeln Sie die Empfindlichkeit des Compressors.		
Parameter 2	OCTMIX	1 0 - 30
Parameter 3	LEVEL	1 - 8

MODERN OCTENH

Kombination aus Enhancer und Octaver.

Parameter 1	ENHANC	oF, 1 - 10
Parameter 2	OCTMIX	1 0 - 30
Parameter 3	LEVEL	1 - 8

TYPE 11 BASS SYNTH (Bass Synthesizer)

CLASSIC V-SYN

Vintage-Bass-Sound-Effekt. Es sind zwei Seiten mit Parametern verfügbar. Mit der [EDIT]-Taste wechseln Sie zwischen den Seiten.

- SEITE 1

Parameter 1	DECAY	1 1 - 30
Damit steuern sie die Geschwindigkeit der Klangfarbenvariierung.		

Parameter 2	RESO		0 – 10
Damit steuern Sie die Resonanztiefe des Sounds.			
Parameter 3	BAL		0 – 30
Damit regeln Sie das Mischungsverhältnis zwischen direktem und Synthesizer-Sound.			

- PAGE 2

Parameter 1	SENS		1 – 16
Damit steuern Sie die Empfindlichkeit der Auslösungserkennung.			
Parameter 2	TONE		0 – 10
Parameter 3	LEVEL		1 – 8

STANDARD STDSYN

ZOOM-Standard-Bass-Synthesizer-Sound. Es sind zwei Seiten mit Parametern verfügbar. Mit der [EDIT]-Taste wechseln Sie zwischen den Seiten.

- PAGE 1

Parameter 1	VARI		1 – 4
Damit wählen Sie die Synthesizer-Variation.			
Parameter 2	SENS		1 – 16
Parameter 3	BAL		0 – 30

- PAGE 2

Parameter 1	EQ HI		-12 – 0 – 12
Damit steuern Sie Boost/Cut im hohen Frequenzbereich.			
Parameter 2	EQ LOW		-12 – 0 – 12
Damit steuern Sie Boost/Cut im niedrigen Frequenzbereich.			
Parameter 3	LEVEL		1 – 8

MODERN SYNTLK

Dieser Effekt simuliert einen Talking Modulator mit dem Vokale betont werden. Es sind zwei Seiten mit Parametern verfügbar. Mit der [EDIT]-Taste wechseln Sie zwischen den Seiten.

- PAGE 1

Parameter 1	VARI		iA, UE, UA, oA
Damit wählen Sie die Vokalvariation.			
Parameter 2	DECAY		1 – 30
Parameter 3	BAL		0 – 30

PAGE 2

Parameter 1	EQ HI		-12 – 0 – 12
Parameter 2	EQ LOW		-12 – 0 – 12
Parameter 3	LEVEL		1 – 8

NOTE Wenn der BASS SYNTH-Effekt aktiv ist, können die Module EQ, ZNR und CABINET nicht genutzt werden. (Sie sind dann automatisch inaktiv.)

EQ (Equalizer)-Modul

Dabei handelt es sich um einen 4-Band-Equalizer. Es ist nur ein Effekt mit zwei Seiten Parametern verfügbar. Mit der [EDIT]-Taste wechseln Sie zwischen den Seiten.

- PAGE 1

Parameter 1	HIGH		-12 – 0 – 12
Parameter 2	HI-MID		-12 – 0 – 12
Parameter 3	LO-MID		-12 – 0 – 12

- PAGE 2

Parameter 1	LOW		-12 – 0 – 12
Damit steuern Sie Boost/Cut im jeweiligen Frequenzbereich.			
Parameter 2	LEVEL		1 – 8

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 Noise Reduction)

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.
* Die Parameter für die Varianten von TYPE 1 und 2 sind dieselben.

Parameter 1		1 – 8
Damit regeln Sie die Empfindlichkeit. Auch bei maximaler Rauschunterdrückung entsteht kein unnatürlicher Schnitt im Instrumentenklang.		

CABINET-Modul

Simuliert den Sound einer Lautsprecherbox.

TYPE 1 BOX

Simuliert eine kleine Verstärkerbox.

TYPE 2 CMB (Combo)

Simuliert eine konventionelle Combo-Verstärkerbox.

TYPE 3 BR CMB (Bright Combo)

Simuliert einen hellen Combo-Sound.

TYPE 4 STK (Stack)

Simuliert einen Boxenturm.

* Die Parameter für TYPE 1 bis 4 sind dieselben

Parameter 1	DEPTH	0 – 10
Damit regeln Sie die Stärke des Effekts.		

MODULATION-Modul

Dieses Modul umfasst Modulationseffekte wie Chorus und Flanger, Effekte für drastische Sound-Wechsel (z. B. ein Ringmodulator) sowie Effekte für die Tonhöhenänderung wie Tonhöhenwechsel und Vibrato.

TYPE 1 CHORUS

Lässt den Sound vibrieren und verleiht ihm Raumklang.

TYPE 2 V-CHO (Vintage Chorus)

Simuliert den warmen Sound eines Vintage-Effekts.

* Die Parameter für die Varianten von TYPE 1 und 2 sind dieselben.

Parameter 1 DEPTH 0 – 10

Damit regeln Sie die Stärke der Modulation.

Parameter 2 RATE (V-CHO) 1 – 30

Damit regeln Sie die Geschwindigkeit der Modulation.

Parameter 3 MIX (CHORUS) 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

Parameter 2 RATE 1 – 30

Parameter 3 FB -10 – 0 – 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

Parameter 3 COLOR 1 – 4

Damit wählen Sie den Klangcharakter.

TYPE 5 TREMOL (Tremolo)

Variiert den Soundpegel periodisch.

Parameter 1 DEPTH 0 – 10

Parameter 2 RATE 1 – 30

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

Parameter 3 CLIP 0 – 10

TYPE 7 A-WAH (Auto Wah)

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

Parameter 1 POSI AF, Ar, bF, br

Damit wählen Sie die Abfolge von DRIVE- und MOD-Modul und den Charakter des Wah-Sounds.

- AF: DRIVE-Modul -> MOD-Modul. Satter Wah-Sound.
- Ar: DRIVE-Modul -> MOD-Modul. Ausgeprägter Wah-Sound.
- bF: MOD-Modul -> DRIVE-Modul. Satter Wah-Sound.
- br: MOD-Modul -> DRIVE-Modul. Ausgeprägter Wah-Sound.

Parameter 2 SENS -10 – -1, 1 – 10

Damit regeln Sie die Empfindlichkeit des Wah. Bei Werten im Negativbereich entsteht ein Abwärts-Wah.

Parameter 3 DIRMIX 0 – 10

Damit regeln Sie das Mischungsverhältnis zwischen direktem und Effekt-Sound.

TYPE 8 P-WAH (Pedal Wah)

Mit diesem Effekt können Sie Wah mit dem Fußpedal steuern.

Parameter 1 POSI AF, Ar, bF, br

Damit wählen Sie die Abfolge von DRIVE- und MOD-Modul und den Charakter des Wah-Sounds. (Details dazu finden Sie unter TYPE 7 A-WAH.)

Parameter 2 FREQ 1 – 10

Damit regeln Sie die Mittenfrequenz des Wah-Effekts.

Parameter 3 DIRMIX 0 – 10

TYPE 9 STEP

Ein Spezialeffekt mit stufenartigen Filtercharakteristika.

Parameter 1 DEPTH 0 – 10

Parameter 2 RATE 1 – 30

Parameter 3 RESO 0 – 10

Damit regeln Sie die Stärke des Wah-Effekts.

TYPE 10 PITCH (Pitch Shifter)

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

Parameter 3 BAL 0 – 30

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	Pedal - 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	-1 Oktave
	8	-1 Oktave	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

TYPE 12 RING-M (Ring Modulator)

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

TYPE 13 SLOW-A (Slow Attack)

Erzeugt einen graduell ansteigenden Sound (Attack).

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 DEFRET

Von diesem Effekt wird der Sound eines Fretless Bass simuliert. Dieser Effekt sollte nur beim Spielen einzelner Noten verwendet werden.

Parameter 1 SENS 1 – 16

Damit regeln Sie die Empfindlichkeit der Auslösung.

Parameter 2 ATTACK 1 – 10

Damit regeln Sie die Geschwindigkeit des Anstiegs.

Parameter 3 SINK 1 – 10

Damit regeln Sie die Sound-Variierung für die Tonabnahme.

TYPE 15 DELAY

Verzögerungseffekt mit einer Verzögerungszeit von bis zu 500 ms.

TYPE 16 ECHO

Verzögerungseffekt mit Soft-Tape-Echo-Sound.

* Die Parameter für die Varianten von TYPE 15 und 16 sind dieselben.

Parameter 1 TIME (ECHO) 1 – 50

Damit steuern Sie die Verzögerungsdauer.

Parameter 2 FB 0 – 10

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

Parameter 3 MIX (DELAY) 0 – 30

Damit regeln Sie den Effektpegel.

TYPE 17 T-TRIP (Time Trip)

Mit diesem Verzögerungseffekt variieren Sie die

Verzögerungszeit in Abhängigkeit von der Anschlagintensität.

Parameter 1 SENS 1 – 50

Damit regeln Sie die Empfindlichkeit des Effekts.

Parameter 2 FB -10 – 0 – 10

Parameter 3 BAL 0 – 30

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 den Effektpegel für den Chorus-Sound.

TYPE 19 RINVIB (Ring Modulator + 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

Parameter 2 RATE 1 – 30

Parameter 3 BAL 0 – 30

DLY/REV (Delay/Reverb) Module

Dieses Modul umfasst mehrere Raumeffekte, darunter Verzögerung und Hall.

TYPE 1 HALL (Hall Reverb)

Ein Halleffekt, der die Akustik eines Konzertsaaes simuliert.

TYPE 2 ROOM (Room Reverb)

Ein Halleffekt, der die Akustik eines Zimmers simuliert.

TYPE 3 SPRING (Spring Reverb)

Ein Halleffekt, der einen Federhall 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 delay)

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

TYPE 5 PP-DLY (Ping-Pong Delay)

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

Adjusts delay sound level.

TYPE 6 DLYHAL (Delay + Hall Reverb)

Damit regeln Sie den Verzögerungsklangpegel.

TYPE 7 DLYROM (Delay + Room Reverb)

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 Endlosschleife wiedergeben können. Wenn Mn (Manuell) gewählt ist und der Fußtaster gedrückt wird, erfolgt die Aufzeichnung bis zum erneuten Drücken des Fußtasters 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 der Fußtaster gedrückt wird (bis max. 2 Sekunden).

Parameter 2 MODE  nL, So, rS

Damit wählen Sie den Wiedergabemodus für die aufgezeichnete Phrase.

- nL (Normal): Wiedergabe in normaler Richtung
- So (Sound-on-sound): Die aufgenommene Passage wird unter 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 708II auswirken. Es sind drei Seiten mit Parametern verfügbar. 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.

- PAGE 2

Parameter 1 PTN Pattern name

Damit wählen Sie das einem Patch zuzuweisende Rhythmus-Pattern. Informationen zum Zuweisen eines Rhythmus-Patterns 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

Damit wählen Sie wie folgt den Wiedergabemodus für das Sample:

- 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 Wiedergabepiegel 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 708II auf stumm geschaltet? Heben Sie die Stummschaltung auf.
- Befindet sich der [OUTPUT]-Knopf in ON-Stellung? Stellen Sie den Knopf in die richtige Position.
- Befindet sich das Fußpedal in der oberen Stellung? Bei einigen Patches wird mit dem Fußpedal die Lautstärke geregelt. Stellen Sie es in die richtige Position.
- Ist das PICKUP SELECTOR-Modul richtig konfiguriert (gemäß dem Tonabnahmeverfahren an der Bassgitarre)?

■ Keine Aufnahme von [AUX IN] möglich

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

■ Klang ist übermäßig verzerrt

- Ist das PICKUP SELECTOR-Modul richtig konfiguriert (gemäß dem Tonabnahmeverfahren an der Bassgitarre)?

- Stellen Sie die LEVEL-Parameter der Module und den GAIN-Parameter des DRIVE-Moduls ein.

■ Hoher Rauschpegel

- Verändern Sie den ZNR-Parameter. Wenn das Problem weiterhin besteht, versuchen Sie es mit GAIN.
- Ist das PICKUP SELECTOR-Modul richtig konfiguriert (gemäß dem Tonabnahmeverfahren an der Bassgitarre)?

■ Rhythmus-Pattern 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

- 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 eingesteckt ist.
- Wird die richtige SmartMedia-Karte verwendet? Für das 708II eignen sich SmartMedia-Karten mit einer Kapazität von 16 bis 128 MB (ausgelegt für 3,3 V).
- Wurde die SmartMedia-Karte formatiert? Die SmartMedia-Karte muss vor der Verwendung im 708II formatiert werden (siehe dazu Beschreibung auf Seite 31).

Spezifikationen

■ Effektprogramme	69 Typen
■ Effektmodule	7 Module
■ Sampler-Funktion	Maximale Aufnahmedauer 6 Sekunden (ohne SmartMedia-Karte), 16-Bit-Linear-Aufnahme-/Wiedergabe (MOD- und REV-Modul sind bei Nutzung der Sampler-Funktion vorübergehend deaktiviert)
■ Patch-Speicher	USER: 6 Bänke x 10 = 60 (überschreibbar, mit Speicher) PRESET: 6 Bänke x 10 = 60, insgesamt 120 Patches
■ Abtastrate	31,25 kHz
■ A/D-Wandler	20-Bit, 64fach-Oversampling
■ D/A-Wandler	20-Bit, 8fach-Oversampling
■ Eingang	Basseingang: Standard-Monobuchse (Nenneingangsspegel -20 dBm, Eingangsimpedanz 500 Kiloohm) Mini-Stereobuchse (Nenneingangsspegel -20 dBm, Eingangsimpedanz 20 Kiloohm)

■ Ausgang	kombinierter Line-/Kopfhörerausgang Standard-Stereobuchse (max. Ausgangsspegel +3 dBm bei Ausgangslastimpedanz von 10 Kiloohm und höher)
■ Display	alphanumerisches LED-Display mit 6 Stellen LED-Display mit 7 Segmenten und 2 Stellen
■ Stromversorgung	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)
■ Abmessungen	249 (B) x 195 (T) x 57 (H) mm
■ Gewicht	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	Kräftiger Bass-Sound	VOLUME
1	CHORUS	Reiner Chorus-Sound	CHORUS
2	ARGUS	Kräftig unterlegter Sound mit Octave-Fuzz	OCTFUZ
3	SYNTHV	Vintage-Synthesizer-Bass-Sound	[P-WAH]
4	SHAPUP	Massiver dynamischer Sound	P-PIT
5	WAH	Funky Wah-Sound	VOLUME
6	R'GIG	Klasse für Rock'n Roll bis Hard Rock	OD
7	FUZZUP	Bass-Solo-Sound mit Fuzz	P-PIT
8	NOFRET	Lead-Fretless-Sound	VOLUME
9	VINPHA	Phase-Sound mit Verzerrung	PHASE

BANK b ARTIST

Patch	NAME		PEDAL
0	MIRROR	Marcus-Simulation	VOLUME
1	JACOP	Jazz-Sound (Rear Picking)	ROOM
2	GRAND	Simulation von Graham-Sound	VOLUME
3	STNGRY	Simulation von Stingray-Sound	VOLUME
4	LIVE	Stage-Sound mit satten Tiefen	HALL
5	NY80'S	Brecker's Lee-Sound im N.Y.-Stil der 80er	VOLUME
6	CHORD	Sound für das Spielen von Chords	CHORUS
7	FUNK	Klassischer Funk-Sound mit Power Compression	COMP
8	TAP	Anschlag-Verzerrungs-Sound	SP OD
9	FLG FZ	Sound für Picking- und Power-Chords	FUZZ

BANK C MULTI/SFX

Patch	NAME		PEDAL
0	LEAD-W	Wah-Sound für Lead-Gitarre	PP-DLY
1	FLGBRT	Heller Flanging-Sound	ROOM
2	FZLEAD	Rock-Fuzz-Sound	OCTFUZ
3	TREMOL	Tremolo-Bass-Sound	TREMOL
4	SYTALK	Talk-Synthesizer-Sound	ROOM
5	BENDER	Attack-basierter Bending-Sound	DLYHAL
6	STRING	Klassischer String-Sound	SLOW-A
7	RING	Metallischer SFX-Sound	RING-M
8	TIME	Flüchtiger SFX-Sound	T-TRIP
9	STEP	Original-ZOOM-Step-Sound	STEP

BANK d LINE

Patch	NAME		PEDAL
0	SMOOTH	Sanfter Sound mit Soft-Feeling	VOLUME
1	SWP	Druckvoller Slap-Sound	VOLUME
2	PPVIBE	Kombination aus Vibe und Ping-Pong-Delay	PP-DLY
3	HARD	Sound für Picking- oder Slap-Spiel	THRASH
4	PRACTI	Universeller Sound	VOLUME
5	R'RIFF	Riff-Phrase-Sound mit hochoktaviger Komponente	PITCH
6	PCKBET	Beat-Sound für Picking	BOOST
7	MIDBOX	Box-Amp-Sound	MN-DLY
8	LOWENH	Sound mit optimierten Tiefen	LO-ENH
9	SYNTH	Original-ZOOM-Bass-Synthesizer-Sound	STDSYN

BANK E VARIATION

Patch	NAME		PEDAL
0	NOISY	Simulierter, rauschmodulierter VCO	OCTFUZ
1	OD	Simulierter kompakter Overdrive	SP OD
2	ENHANC	Simulierter kompakter Enhancer	VOLUME
3	JC VIB	Nach Compo-Verstärker-Vibrato modellierter Sound	VIBE
4	D-TONE	Drive-Sound für Rock	AC DRV
5	2OCTLD	Zwei Oktaven höherer Sound	VOLUME
6	PROGRE	Progressiver Sound	FLANGE
7	MELODY	Großartiger Sound für Melody-Picking	DLYHAL
8	MBOOST	Sound mit optimiertem Mittenbereich	APG 15
9	FUNK-W	Funk-Wah-Sound im Synthesizer-Stil	CMPOCT

BANK F MODELING

Patch	NAME		PEDAL
0	FDR	Simulierter American-Stack-Verstärker	VOLUME
1	A-PEG	B-15-Sound	VOLUME
2	MS DRV	MS-Rock-Sound	VOLUME
3	TET	Simulierter British-Stack-Verstärker	VOLUME
4	SWX	SW-Sound	VOLUME
5	B-MAN	Overdrive-Sound für Picking	VOLUME
6	HEART	Simulation eines Verstärkers mit Lautsprecher mit Aluminiumkegel	VOLUME
7	SP SV	Typischer APG-Stack-Verstärker-Sound	VOLUME
8	BGI	Simulierter BG-Verstärker	VOLUME
9	AC STK	AC-Drive-Sound	AC DRV

ZOOM®
CATCH US IF YOU CAN

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>

708II - 5000-2