

## Pre-Amp & Effects for Acoustic Guitar

# A3

### BEDIENUNGSANLEITUNG

Vielen Dank, dass Sie sich für den ZOOM **A3** entschieden haben.

Bitte lesen Sie diese Bedienungsanleitung sorgfältig durch, um die Funktionen des **A3** bis ins Detail kennen zu lernen und das Gerät lange effektiv nutzen zu können.

Bewahren Sie dieses Handbuch als Referenz an einem geeigneten Ort auf.

#### Inhalt

|  |    |  |    |
|--|----|--|----|
| Gebrauchs- und Sicherheitshinweise .....     | 2  | Austauschen von Patch Memories .....                           | 20 |
| Einleitung .....                             | 3  | Ändern verschiedener Einstellungen.....                        | 22 |
| Begriffe in diesem Handbuch .....            | 3  | Einsatz des Tuners .....                                       | 28 |
| Bezeichnung der Bedienelemente.....          | 4  | Über die Firmware .....  | 30 |
| Einschalten des Geräts .....                 | 6  | Zurücksetzen des <b>A3</b> auf die<br>Werkseinstellungen ..... | 32 |
| Einstellen des Sounds und der Lautstärke ... | 8  | Effekt-Typen und -Parameter .....                              | 33 |
| Einstellen der Effekte .....                 | 10 | Fehlerbehebung .....   | 42 |
| Einsatz der Boost-Funktion .....             | 15 | Spezifikationen .....  | 43 |
| Einsatz der Anti-Feedback-Funktion .....     | 16 |  |    |
| Auswahl und Speichern der Patch Memories     | 18 |  |    |

# Gebrauchs- und Sicherheitshinweise

## SICHERHEITSHINWEISE

Um Schäden zu vermeiden, müssen die in diesem Handbuch durch Warn- und Sicherheitssymbole markierten Warnhinweise und Vorsichtsmaßnahmen beachtet werden. Diese Symbole haben die folgende Bedeutung:

|   |   |
|---|---|
|  | Hier drohen ernsthafte Verletzungen oder Tod.   |
| <b>Warnung</b>  |   |
|  | Hier drohen Verletzungen oder Schäden am Gerät. |
| <b>Vorsicht</b>   |   |

Weitere Symbole

|   |   |
|---|---|
|  | Notwendige (vorgeschriebene) Handlungen |
|  | Verbotene Handlungen                    |

## **Warnung**

### Betrieb über ein Netzteil

-  Betreiben Sie dieses Gerät immer mit einem ZOOM AD-16 Netzteil.
-  Verwenden Sie das Gerät nicht außerhalb der angegebenen Absicherung, Kabelbelegung oder Spannung. Wenn Sie das Produkt in anderen Ländern oder Regionen verwenden möchten, in denen die Netzspannung von der auf dem Netzteil angegebenen abweicht, fragen Sie bei Ihrem ZOOM-Händler nach einem passenden Netzteil.

### Batteriebetrieb

-  Verwenden Sie vier herkömmliche 1,5 Volt Batterien vom Typ AA (Alkaline oder Nickel-Metall-Hybrid).
-  Lesen Sie die Hinweise auf den Batterien.
-  Betreiben Sie das Gerät nur mit geschlossenem Batteriefach.

### Modifikationen

-  Öffnen Sie niemals das Gehäuse und modifizieren Sie das Produkt nicht.

## **Vorsichtsmaßnahmen**

### Produkthinweise

-  Lassen Sie das Gerät nicht herunterfallen, stoßen Sie es nicht und üben Sie keine übermäßige Kraft aus.
-  Es dürfen keine Gegenstände oder Flüssigkeiten ins Gerät gelangen.

### Betriebsumgebung

Vermeiden Sie den Betrieb:

-  unter besonders hohen oder niedrigen Temperaturen.
-  in der Nähe von Heizgeräten, Öfen oder anderen Hitzequellen.
-  in hoher Luftfeuchtigkeit oder in der Nähe von Spritzwasser.
-  an Orten mit starken Vibrationen.
-  in einer staubigen oder verschmutzten Umgebung.

### Hinweise zum Netzteil-Betrieb

-  Wenn Sie das Netzteil aus der Steckdose ziehen, fassen Sie es immer direkt am Steckernetzteil.
-  Bei Gewitter oder längerer Lagerung ziehen Sie das Netzteil aus der Steckdose.

### Hinweise zum Batteriebetrieb

-  Achten Sie bei der Installation der Batterien auf die Ausrichtung (+/-).
-  Verwenden Sie den angegebenen Batterie-Typ. Verwenden Sie keinesfalls alte und neue Batterien oder Batterien unterschiedlicher Hersteller oder Typen gemeinsam. Wenn Sie das Gerät länger nicht nutzen, entfernen Sie die Batterien.
-  Wenn Batterien ausgelaufen sind, säubern Sie das Batteriefach sowie die Kontakte sorgfältig von Resten von Batterieflüssigkeit.

### Verkabelung der Ein- und Ausgangsbuchsen

-  Schalten Sie immer zuerst alle Geräte aus, bevor Sie Kabelverbindungen herstellen.
-  Vor dem Transport müssen alle Kabel und das Netzteil vom Gerät abgezogen werden.

### Lautstärke

-  Betreiben Sie Gerät nicht länger mit hoher Lautstärke.

## Gebrauchshinweise

### Einstreuungen mit anderen elektrischen Geräten

Aus Sicherheitsgründen bietet der **A3** größtmöglichen Schutz vor elektromagnetischer Strahlung von innen und außen. Geräte, die gegenüber Interferenzen sehr empfindlich sind oder starke elektromagnetische Strahlung erzeugen, sollten jedoch nicht in der Nähe betrieben werden, da Einstreuungen nicht ausgeschlossen werden können. Stellen Sie den **A3** und das betroffene Gerät in solchen Fällen weiter voneinander entfernt auf. Elektromagnetische Interferenzen können bei allen elektronischen Geräten, also auch beim **A3**, Fehlfunktionen, Datenverluste und andere Probleme auslösen. Arbeiten Sie stets mit besonderer Vorsicht.

### Reinigung

Verwenden Sie zur Reinigung der Oberflächen ein weiches Tuch. Bei Bedarf verwenden Sie ein feuchtes, aber gut ausgewrongenes Tuch. Verwenden Sie keine aggressiven Reinigungsmittel, Wachse oder Lösungsmittel (wie Farbverdünner oder Reinigungsbenzin).

### Fehlfunktion

Wenn das Gerät beschädigt wird oder Fehlfunktionen zeigt, ziehen Sie sofort das Netzteil aus der Steckdose, schalten das Gerät aus und ziehen alle Kabel ab. Wenden Sie sich dann mit Informationen wie dem Modellnamen und der Seriennummer des Geräts, einer Beschreibung der Fehlfunktion, Ihrem Namen, Ihrer Adresse und Ihrer Telefonnummer an Ihren Händler bzw. den ZOOM Support.

### Urheberrecht

- Windows®, Windows Vista®, Windows® 7 und Windows® 8 sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen von Microsoft®.
- Macintosh® und Mac OS® sind Warenzeichen bzw. eingetragene Warenzeichen von Apple Inc.
- Alle weiteren Produktnamen, Warenzeichen und Firmennamen in diesem Handbuch sind Eigentum ihres jeweiligen Besitzers.

Anmerkung: Alle Warenzeichen sowie registrierte Warenzeichen, die in diesem Handbuch zur Kenntlichmachung genutzt werden, sollen in keiner Weise die Urheberrechte des jeweiligen Besitzers einschränken oder brechen.

# Einleitung

---

## Natürlicher Klang durch akustisches Modelling

Die Presets für 16 Korpus- und 28 Modell-Typen simulieren die Klangeigenschaften der unterschiedlichsten Formen und Materialien von Akustikgitarren. Wählen Sie den Ihrer Gitarre entsprechenden Body Type und Model Type, damit Ihr Publikum bei einem Live-Auftritt in den Genuss des gesamten wunderbaren Klangspektrums Ihrer Akustikgitarre kommt.

## Hochwertiger Preamp für die Pickup- und Mikrofon-Abnahme

Der Vorverstärker wurde speziell für Akustikgitarren mit piezoelektrischen, magnetischen und passiven Tonabnehmern entwickelt. Für noch mehr Klangvielfalt können Sie an der XLR-Mikrofonbuchse (mit schaltbarer Phantomspeisung) zusätzlich ein Kondensatormikrofon anschließen und hinzumischen. Dieser Vorverstärker bietet eine Fülle nützlicher Funktionen: Mit dem 3-Band-Equalizer lässt sich der Klang an die jeweilige Umgebung anpassen. Über den BALANCE-Regler mischen Sie das Originalsound (DRY) mit dem bearbeiteten Klang (WET). Die Schaltung ist mit einem Rauschabstand von 120 dB und einem Grundrauschen von  $-100$  dBm extrem rauscharm.

## 40 Effekt-Typen speziell für Akustikgitarren

Mit 40 Chorus-, Delay-, Hall- und anderen Raumeffekten klingen akustische Sounds sogar noch ansprechender. Als weitere Effekte stehen ein Kompressor zur Dämpfung von Pegelspitzen und zum Ausgleichen des Gesamtpegels, ein Air-Effekt, der den Eigenklang eines Raumes simuliert und den Klang damit „weiter“ macht, sowie ein Detuning-Effekt, der den Klang einer zwölfsaitigen Gitarre simuliert, zur Verfügung. Jeweils 2 dieser Effekte lassen sich gleichzeitig nutzen.

## Anti-Feedback-Funktion ohne Einbußen der Klangqualität

Die Anti-Feedback-Funktion kann Rückkopplungen bei Live-Auftritten schnell und effektiv beheben. Bei Betätigung des Anti-Feedback-Fußschalters wird die Feedback-Frequenz automatisch erkannt und das entsprechende Frequenzband mit chirurgischer Präzision herausgefiltert. Die Anti-Feedback-Funktion kann gleichzeitig bis zu drei unterschiedliche Feedback-Frequenzen unterdrücken.

## Clean Boost mit maximal 12 dB Pegelanhebung

Mit der Boost-Funktion können Sie die Lautstärkeunterschiede zwischen unterschiedlichen Spieltechniken (Picking, Akkordspiel etc.) ausgleichen oder die Lautstärke bei Soli anheben. Bei aktiver Boost-Funktion können Sie den Klang zusätzlich über den TONE-Parameter bearbeiten.

# Begriffe in diesem Handbuch

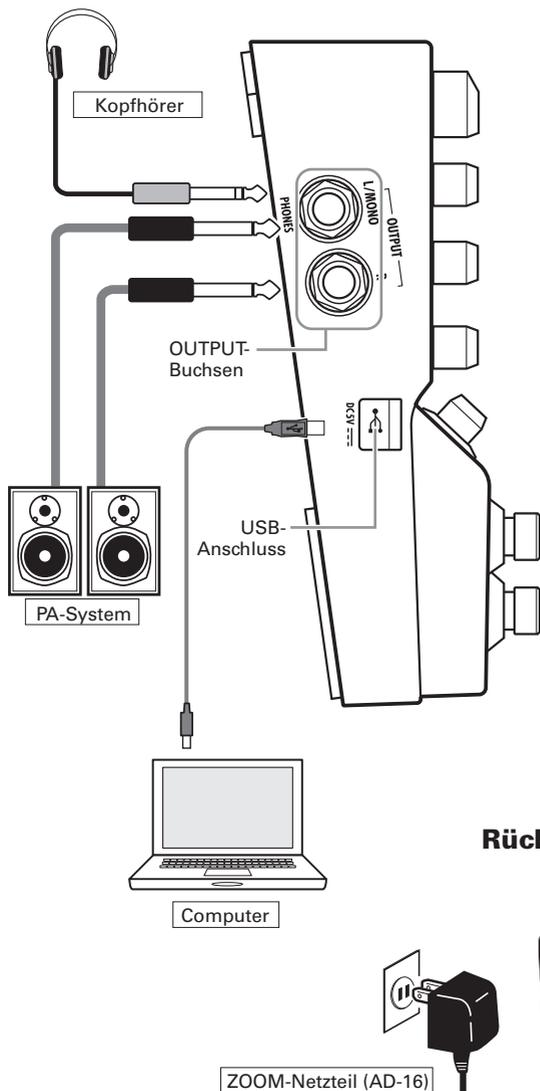
---

## Patch Memory

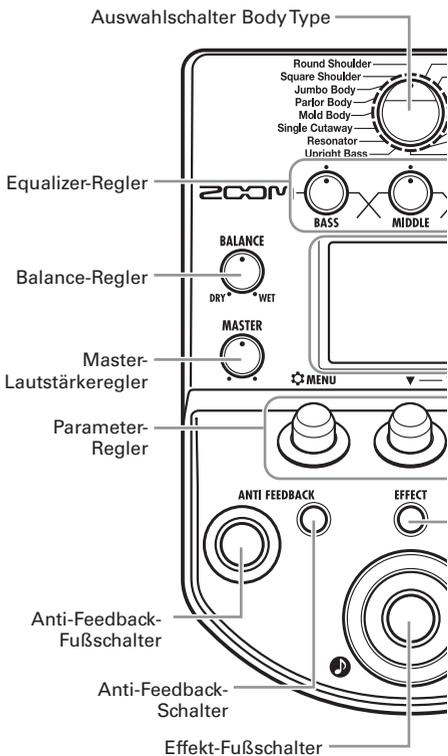
Der ON/OFF-Status sowie die Parameter-Einstellungen jedes Effekts werden als „Patch Memories“ abgelegt. Der **A3** kann 20 Patch Memories speichern.

# Bezeichnung der Bedienelemente

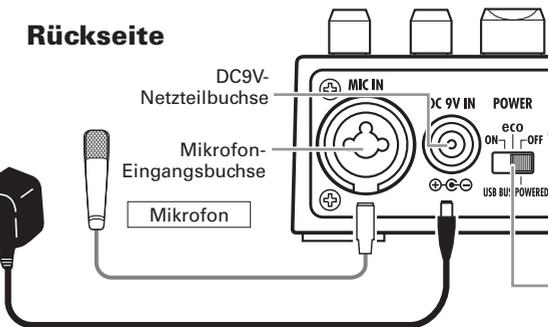
## Linke Seite



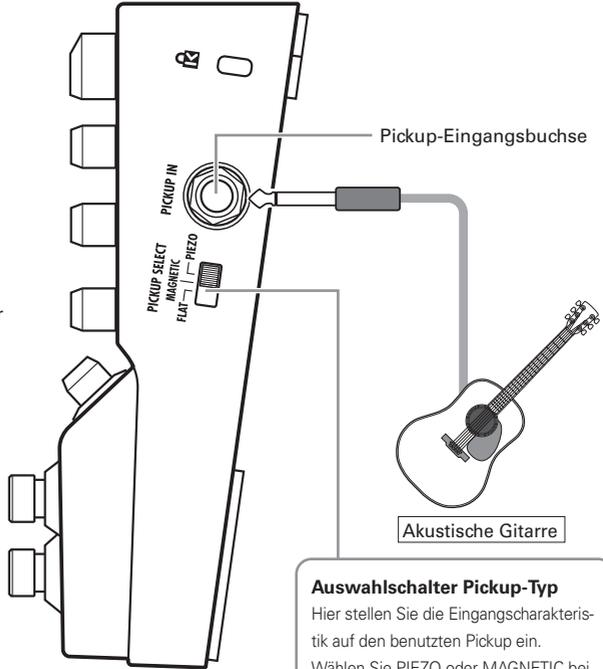
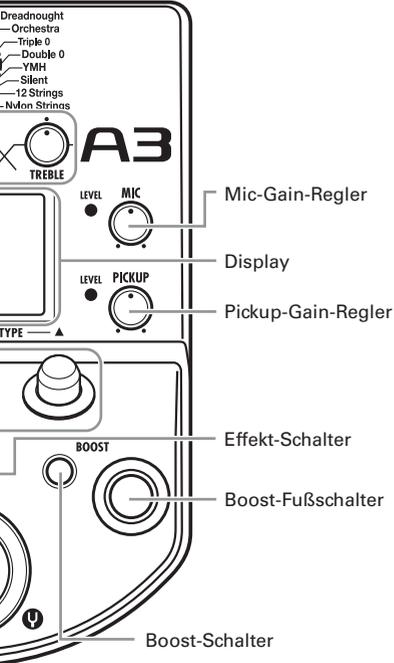
## Oberseite



## Rückseite

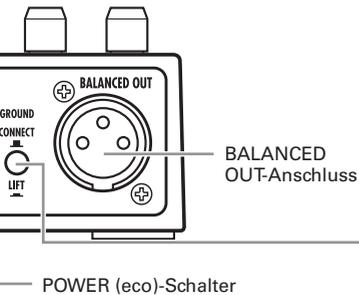


## Rechte Seite



### Auswahlschalter Pickup-Typ

Hier stellen Sie die Eingangscharakteristik auf den benutzten Pickup ein. Wählen Sie PIEZO oder MAGNETIC bei einer Gitarre mit einem piezoelektrischen oder magnetischen Pickup. Alternativ wählen Sie FLAT, um die Pickup-Anpassung zu deaktivieren.



### GROUND-Schalter

Mit diesem Schalter verbinden bzw. trennen Sie den Anschluss BALANCED OUT von der Masse. In der Stellung „LIFT“ (gedrückt) wird der Signalweg von der Masse getrennt, in der Stellung „CONNECT“ (nicht gedrückt) ist er mit ihr verbunden.

# Einschalten des Geräts

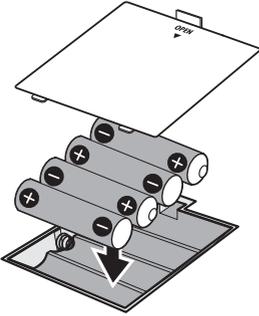
## 1 So schalten Sie das Gerät ein

- Drehen Sie die Lautstärke aller angeschlossenen Verstärker sowie aller anderen Audiogeräte ganz herunter.

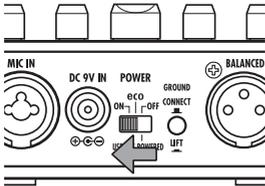


### ■ Im Batteriebetrieb

Öffnen Sie die Abdeckung auf der Geräteunterseite und setzen Sie die Batterien in das Fach ein.



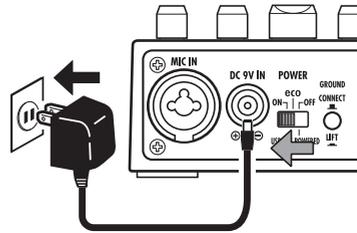
Unterseite des Geräts



- Schalten Sie die angeschlossenen Verstärker bzw. anderen Audiogeräte AN und drehen Sie die Lautstärke auf.

### ■ Im Netzteilbetrieb

Schließen Sie ein AD-16 Netzteil an.



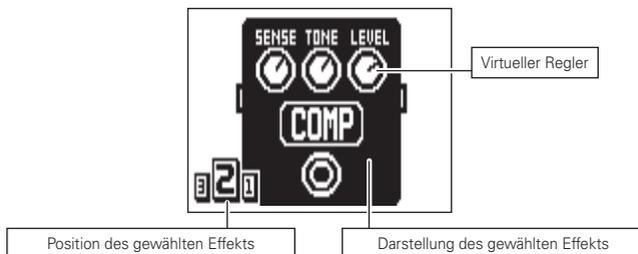
## Eco-Einstellung des POWER-Schalters verwenden

**Im Eco-Modus wird der A3 bei Nichtbenutzung nach 10 Stunden automatisch ausgeschaltet.**

Wenn sich der POWER-Schalter in der Position ON befindet, bleibt das Gerät dauerhaft eingeschaltet.

## 2 Display-Informationen

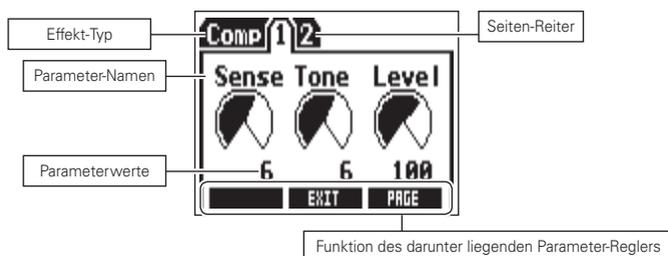
### ■ Der Home-Screen zeigt den aktuellen Effekt



#### HINWEIS

- Die Einstellungen der virtuellen Regler ändern sich auf Basis der Parameterwerte.
- Drücken Sie , um aus einem beliebigen Screen zum Home-Screen zu wechseln.

### ■ Die Edit-Screens zeigen den Parameter, der editiert wird



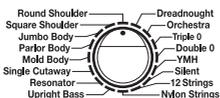
#### HINWEIS

- Wenn vier oder mehr Parameter eingestellt werden können, werden mehrere Seiten-Reiter eingeblendet.

# Einstellen des Sounds und der Lautstärke

## 1 So wählen Sie den Body Type aus

Wählen Sie den Body Type, der Ihrer Gitarre entspricht.

- Drehen Sie 

### ANMERKUNG

- Diese Einstellung wirkt sich nicht auf den Mikrofoneingang aus.
- Diese Einstellung wird nicht in den Patch Memories gespeichert.
- Informationen zu den verfügbaren Korpus-Typen finden Sie auf Seite 33.

## 2 So stellen Sie die Eingangsempfindlichkeit ein

### ■ Pickup-Eingangsbuchse

- Drehen Sie .

### ■ Mikrophon-Eingangsbuchse

- Drehen Sie .

### ANMERKUNG

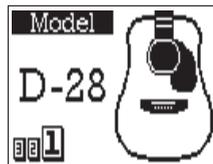
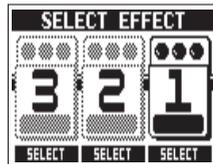
- Wählen Sie Ihre Einstellung so, dass die LEVEL-Anzeige nicht rot blinkt.

## 3 So wählen Sie den Model Type aus

- Drücken Sie  im Home-Screen.
- Drücken Sie , um Effect 1 auszuwählen.



- Der Model Type wird im Home-Screen angezeigt.
- Betätigen Sie  und , um den Model Type auszuwählen.



### ANMERKUNG

- Weitere Informationen zu den verschiedenen Modell-Typen finden Sie auf Seite 34.

## 4 So stellen Sie die Klangregelung ein

- Drehen Sie .

### HINWEIS

-  : Hier können Sie tiefe Frequenzen (ca. 60 Hz) um bis zu  $\pm 12$  dB anheben oder absenken.
-  : Hier können Sie mittlere Frequenzen (ca. 700 Hz) um bis zu  $-12$  dB absenken.
-  : Hier können Sie mittlere Frequenzen (ca. 400Hz) um bis zu  $12$  dB anheben.
-  : Hier können Sie hohe Frequenzen (ca. 8kHz) um bis zu  $\pm 12$  dB anheben oder absenken.

## 5 So stellen Sie den Anteil des unbearbeiteten Signals ein

Stellen Sie die Mischung zwischen Originalsound (DRY) und bearbeitetem Klang (WET) ein.

- Drehen Sie .

### ANMERKUNG

- Der Klang des bearbeiteten Signals wird durch den ausgewählten Tonabnehmer sowie die Einstellungen für Preamp, Effect, Boost und Equalizer bestimmt.

## 6 So passen Sie den Master-Pegel an

- Drehen Sie .

# Einstellen der Effekte

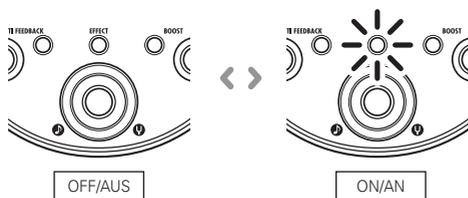
Stellen Sie sicher, dass der Home-Screen eingeblendet wird.

## 1 So schalten Sie einen Effekt AN und AUS

- Drücken Sie .



- Dadurch wird der im Display dargestellte Effekt an- (ON) und ausgeschaltet (OFF).

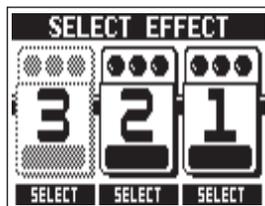


## 2 So wählen Sie einen Effekt für die Bearbeitung aus

- Drücken Sie .
- Drücken Sie ,  oder , um einen Effekt für die Bearbeitung auszuwählen.

### HINWEIS

- Inaktive Effekte werden grau dargestellt.



- Der ausgewählte Effekt wird im Home-Screen angezeigt.

### ANMERKUNG

- Effect 1 ist den Modell-Typen zugeordnet (siehe Seite 34).



### 3 So wählen Sie einen Effekt-Typen

- Drücken Sie  oder .



- Der Effekt-Typ wird geändert.



#### HINWEIS

- Ab Seite 34 finden Sie Informationen zu den Effekt-Typen und -Parametern.

#### ANMERKUNG

- Nur für Effect 1 kann ein Model Type ausgewählt werden.

#### Effekt-Prozessorleistung



Im **A3** können Sie drei Effekte beliebig kombinieren. Wenn Sie allerdings Effekt-Typen wählen, die besonders viel Prozessorleistung belegen, ist es möglich, dass die verfügbare Prozessorleistung nicht ausreicht. Wenn die erforderliche Prozessorleistung für den gewünschten Effekt die verfügbare Leistung übersteigt, wird die Meldung „DSP Full!“ eingeblendet und der Effekt auf Bypass geschaltet. Um das zu verhindern, tauschen Sie einen oder mehrere Effekt-Typen aus oder schalten diese auf THRU.

#### ANMERKUNG

Ein Effekt belegt unabhängig davon, ob er aktiv oder inaktiv ist, dieselbe Prozessorleistung.

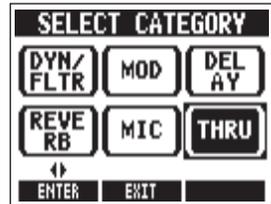
## 4 So wählen Sie die Effekt-Kategorie aus

- Drücken und halten Sie  für 1 Sekunde.



- Drehen Sie , um die Kategorie auszuwählen.

- Drücken Sie .



### HINWEIS

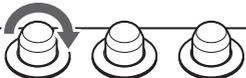
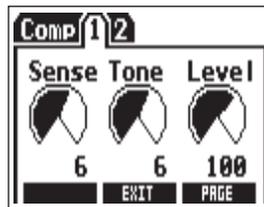
- Drücken Sie , um abzubrechen.
- Die Effekt-Kategorie kann nur für die Effekte 2 und 3 ausgewählt werden.

## 5 So stellen Sie die Parameter ein

- Drehen Sie ,  und .



- Der Edit-Screen wird eingeblendet: Hier können Sie Parameter einstellen.



## 6 So wechseln Sie die Seite

- Drücken Sie , während der Edit-Screen angezeigt wird.
- ▼
- Die nächste Seite wird geöffnet.



## 7 So verwenden Sie die Funktion Tap Tempo

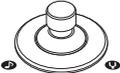
Delays sowie einige Modulations- und Filter-Effekte können auf das Tempo synchronisiert werden. Wählen Sie einen synchronisierbaren Effekt und stellen Sie seinen Sync-Parameter (z.B. Time oder Rate) auf den Notenwert ♩ oder ♪ ein.

Das Tempo kann mit dem Fußschalter eingetippt oder mit einem Regler eingestellt werden.

### ANMERKUNG

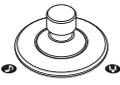
- Ab Werk **öffnen Sie den Tuner, wenn Sie den Fußschalter drücken und halten**. Um die Funktion Tap Tempo mit dem Fußschalter aufzurufen und anschließend das Tempo mit dem Fuß einzutippen, muss diese Einstellung geändert werden (siehe Seite 24).
- Die Tempo-Einstellungen werden für jedes Patch Memory separat gespeichert.

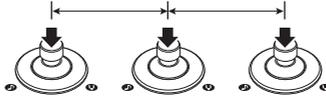
### ■ So tippen Sie das Tempo mit dem Fußschalter ein

- Drücken und halten Sie  für 1 Sekunde.



## Einstellen der Effekte

- Drücken Sie  zwei- oder mehrmals im gewünschten Tempo.



- Drücken und halten Sie  1 Sekunde, um zum Home-Screen zurückzukehren.

### ANMERKUNG

- Wenn Sie  drücken und  erlischt, wird der Effekt für 1 Sekunde ausgeschaltet.

## ■ So geben Sie das Tempo über die Parameter-Regler ein

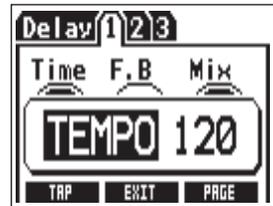
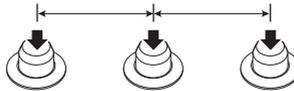
- Öffnen Sie einen synchronisierbaren Effekt (siehe Seite 35).



- Drehen Sie ,  und .



- Drücken Sie  zwei- oder mehrmals im gewünschten Tempo.



## 8 So kehren Sie zum Home-Screen zurück

- Drücken Sie .

### HINWEIS

- Wenn Sie auf einer Effekt-Seite  drücken, kehren Sie ebenfalls zum Home-Screen zurück.

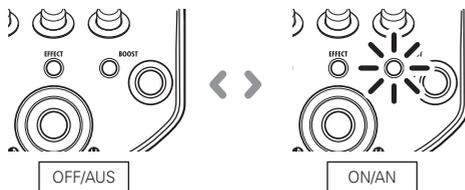
Sie können den Pegel um bis zu 12 dB anheben, um beispielsweise die Lautstärke für Soli anzuheben oder um Lautstärkeunterschiede zwischen Akkordspiel und Picking auszugleichen.

## 1 So schalten die Boost-Funktion AN und AUS

- Drücken Sie .



- Damit schalten Sie die Boost-Funktion AN oder AUS.



### ANMERKUNG

- Sollten bei eingeschalteter Boost-Funktion Verzerrungen auftreten, passen Sie die Gesamtlautstärke entsprechend an.
- Der Status der Boost-Funktion (AN/AUS) wird nicht gespeichert. Nach dem Einschalten des Geräts ist die Funktion immer ausgeschaltet.

## 2 So stellen Sie die Parameter ein

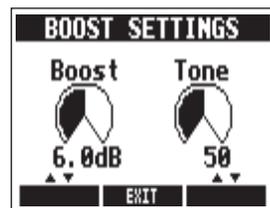
- Drücken Sie .



- Stellen Sie die Parameter ein.

Boost : Drehen Sie .

Tone : Drehen Sie .



## 3 So schließen Sie die Einstellungen ab

- Drücken Sie  oder .

# Einsatz der Anti-Feedback-Funktion

Der für die Rückkopplung relevante Frequenzbereich kann automatisch erkannt und abgesenkt werden.

## 1 So eliminieren Sie Feedback-Probleme

ANTI FEEDBACK

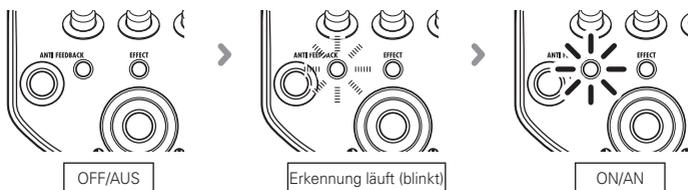
- Drücken Sie 



### ANMERKUNG

- Der Status der Anti-Feedback-Funktion (AN/AUS) wird nicht gespeichert. Nach dem Einschalten des Geräts ist die Funktion immer ausgeschaltet.

- Nachdem die für die Rückkopplung relevante Frequenz erkannt wurde, wird die Anti-Feedback-Funktion automatisch eingeschaltet.

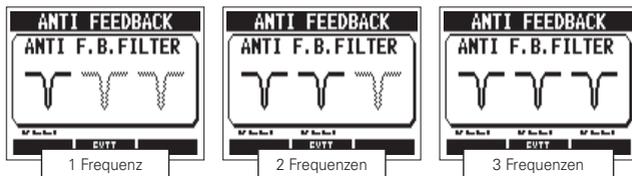


ANTI FEEDBACK

- Jedes Mal, wenn Sie  drücken, wird die Erkennung der Feedback-Frequenz gestartet. Es können gleichzeitig bis zu drei Frequenzen unterdrückt werden.

### HINWEIS

- Nach erfolgreicher Erkennung wird die Anzahl der unterdrückten Feedback-Frequenzen im Screen angezeigt.



ANTI FEEDBACK

- Drücken Sie nach Erkennung der dritten Frequenz erneut , um die Anti-Feedback-Funktion auszuschalten.

### ANMERKUNG

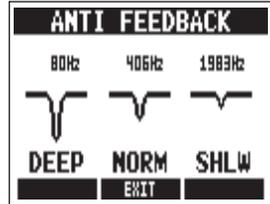
- Wenn die Anti-Feedback-Frequenz ausgeschaltet wird, werden die bereits erkannten Frequenzen gelöscht.
- Die Erkennung kann jederzeit durch Betätigung eines beliebigen Bedienelements abgebrochen werden.

## 2 So stellen Sie die Parameter ein

- Drücken Sie  .



- Stellen Sie die Depth (den Grad der Frequenz-Absenkung) einzustellen.



- Depth für Filter 1: Drehen Sie  .
- Depth für Filter 2: Drehen Sie  .
- Depth für Filter 3: Drehen Sie  .

**ANMERKUNG**

- Nach der Erkennung wird Depth automatisch auf DEEP eingestellt.

## 3 So schließen Sie die Einstellungen ab

- Drücken Sie  oder  .

# Auswahl und Speichern der Patch Memories

Bis zu 20 Effekt-Einstellungen können als Patches gespeichert werden.  
Ab Werk ist die Funktion zum automatischen Speichern der Patch Memories aktiv.  
Änderungen an den Einstellungen werden automatisch gespeichert.

## 1 So wählen Sie ein Patch Memory aus

- Drücken Sie  im Home-Screen.

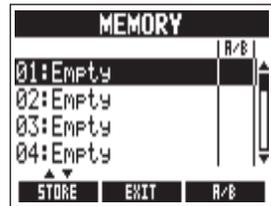
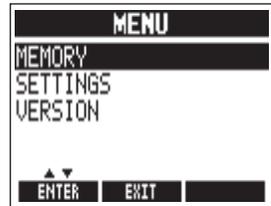


- Drehen Sie , um MEMORY auszuwählen.

- Drücken Sie .

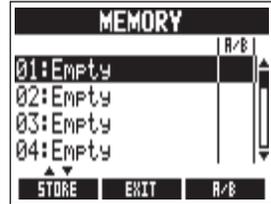


- Drehen Sie , um ein Patch Memory auszuwählen.



## 2 So speichern Sie ein Patch Memory

- Drücken Sie  im MEMORY-Screen.



- Ändern Sie den Namen und wählen Sie den Speicherplatz für das Patch Memory aus.

Bewegen Sie den Cursor mit .

Ändern Sie das Zeichen mit .

Wechseln Sie mit  zwischen den Zeichen/Symbolen.

Drehen Sie , um den Speicherort für das Patch-Memory auszuwählen.



- Drücken Sie .

**ANMERKUNG**

- Nachdem die Einstellungen gespeichert wurden, wird wieder der MEMORY-Screen angezeigt.

**HINWEIS**

- Um den Speichervorgang abzubrechen und zum MEMORY-Screen zurückzukehren, drücken Sie  anstelle von .

# Austauschen von Patch Memories

Sie können die Liste der Patch Memories, die mit dem Fußschalter durchgeschaltetet werden, im Voraus festlegen. Diese Liste kann bis zu 20 Patch Memories enthalten.

1

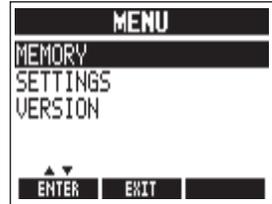
## So verwalten Sie eine Liste mit Patch Memories, in der Sie mit dem Fußschalter blättern können

- Drücken Sie  im Home-Screen.



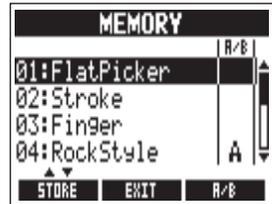
- Drehen Sie , um MEMORY auszuwählen.

- Drücken Sie .



- Drehen Sie , um ein Patch Memory auszuwählen und es der Liste hinzuzufügen bzw. daraus zu entfernen.

- Drücken Sie .



### HINWEIS

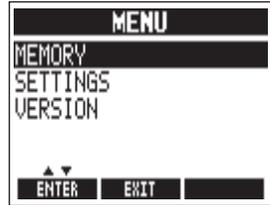
- Drücken und halten Sie , um alle Patch Memories aus der Fußschalter-Liste zu entfernen.

## 2 So blättern Sie mit dem Fußschalter durch die Patch-Memory-Liste

- Drücken Sie  im Home-Screen.



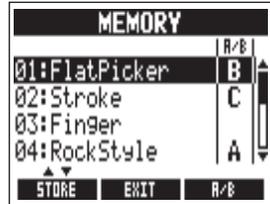
- Drehen Sie , um MEMORY auszuwählen.



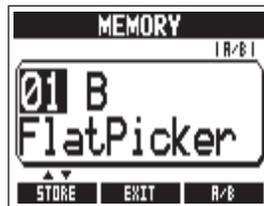
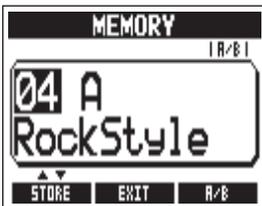
- Drücken Sie .



- Drücken Sie .



- Jedes Mal, wenn Sie den Fußschalter betätigen, wird das nächste Memory Patch in der Liste aktiviert.



### HINWEIS

- In dem Beispiel rechts blättern Sie mit dem Fußschalter in alphabetischer Reihenfolge durch die Patch Memories. Beispiel:  
 [04:RockStyle] → [01:FlatPicker] → [02:Stroke] →  
 [04:RockStyle] → [01:FlatPicker] ...



# Ändern verschiedener Einstellungen

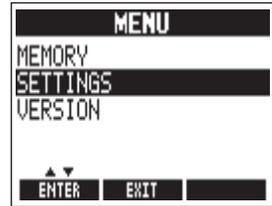
## 1 So ändern Sie verschiedene Einstellungen

- Drücken Sie  im Home-Screen.



- Drehen Sie , um SETTINGS auszuwählen.

- Drücken Sie .



### HINWEIS

- Drücken Sie in den SETTINGS-Menüs , um zum vorherigen Screen zurückzukehren.
- Drücken Sie , um zum Home-Screen zurückzukehren.

## 2 So ändern Sie die Einstellungen für den Mikrofon-Eingang

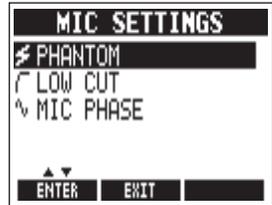
• Drehen Sie  (Mikrofon-Symbol), um MIC auszuwählen.



• Drücken Sie .



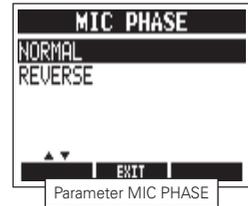
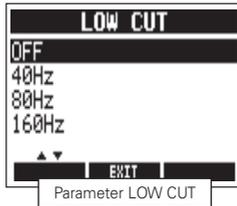
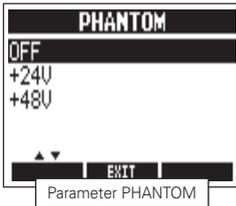
• Drehen Sie  (Mikrofon-Symbol), um den gewünschten Parameter auszuwählen.



• Drücken Sie .



• Drehen Sie  (Mikrofon-Symbol), um die Einstellung zu ändern.



### HINWEIS

- PHANTOM : Hier aktivieren Sie die Phantomspannung.
- LOW CUT : Verwenden Sie den Tiefpassfilter, um niederfrequente Störgeräusche zu entfernen.
- MIC PHASE : Stellen Sie die Phasenlage für das Mikrofon-Eingangssignal ein.

### ANMERKUNG

- Wenn Sie die PHANTOM-Seite durch Drücken von  verlassen, wird die ausgewählte Einstellung übernommen.
- Nicht alle Kondensatormikrofone funktionieren mit +24 V Phantomspannung. Wegen des geringeren Stromverbrauchs eignet sich diese Einstellung jedoch für den Batteriebetrieb.

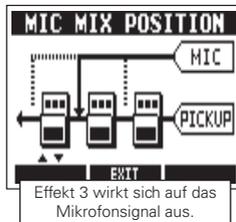
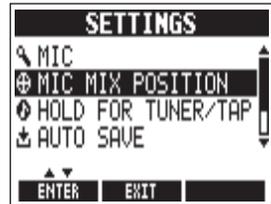
### 3 So ändern Sie die den Einschleifpunkt des Mikrofonsignals

- Wählen Sie mit  MIC MIX POSITION aus.

- Drücken Sie .



- Drehen Sie , um den Einschleifpunkt im Signalweg auszuwählen.



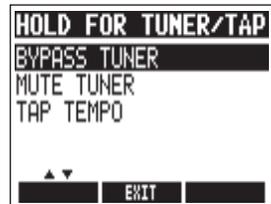
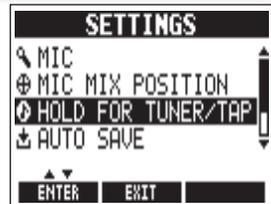
### 4 So wählen Sie die Funktion für das Drücken und Halten des Fußschalters aus

- Drehen Sie , um HOLD FOR TUNER/TAP auszuwählen.

- Drücken Sie .



- Drehen Sie , um die Funktion auszuwählen.



#### HINWEIS

- BYPASS TUNER : Aktiviert den Tuner. Die Effekte werden auf Bypass geschaltet, wenn Sie den Tuner verwenden.
- MUTE TUNER : Aktiviert den Tuner. Der Ausgang wird stumm geschaltet, wenn Sie den Tuner verwenden.
- TAP TEMPO : Aktiviert Tap Tempo.

## 5 So richten Sie die Funktion Auto Save ein

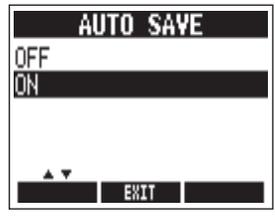
- Drehen Sie , um AUTO SAVE auszuwählen.
- Drücken Sie .



- Drehen Sie , um die Einstellung vorzunehmen.

**HINWEIS**

- In der Stellung ON (Voreinstellung) werden Änderungen an den Presets automatisch gespeichert.
- In der Stellung OFF können Änderungen an den Presets nur manuell gespeichert werden (siehe Seite 19).

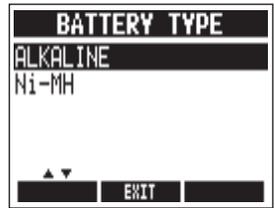


## 6 So wählen Sie den Batterie-Typ aus

- Drehen Sie , um BATTERY TYPE auszuwählen.
- Drücken Sie .

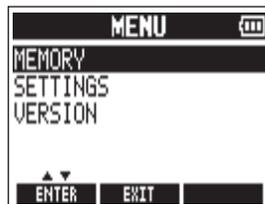


- Drehen Sie , um den Batterietyp auszuwählen.



### 7 So prüfen Sie die Restkapazität der Batterien

- Im Batteriebetrieb wird die Restkapazität der Batterien oben rechts im MENU-Screen angezeigt.



### 8 So stellen Sie den Display-Kontrast ein

- Drehen Sie , um LCD SETTINGS auszuwählen.

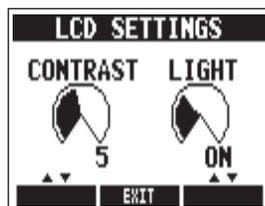
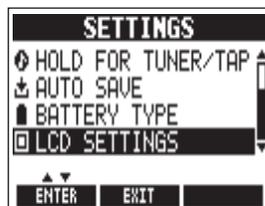
- Drücken Sie .



- Stellen Sie das Display ein.

CONTRAST :                   Drehen Sie .

LIGHT :                       Drehen Sie   
(Dauer der Hintergrundbeleuchtung)



## 9 So schließen Sie Ihre Einstellungen ab

- Drücken Sie .

### HINWEIS

- Drücken Sie in den SETTINGS-Menüs , um zum vorigen Screen zurückzukehren.

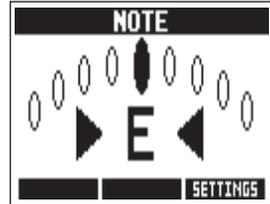
# Einsatz des Tuners

## 1 So aktivieren Sie den Tuner

- Drücken und halten Sie  für 1 Sekunde.

### HINWEIS

- Um Tap Tempo durch Drücken und Halten von  aufzurufen, müssen Sie eine Einstellung ändern (siehe Seite 24).

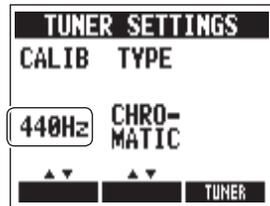


## 2 So ändern Sie die Tuner-Referenztonhöhe

- Drücken Sie  im Tuner-Screen.



- Drehen Sie .



### ANMERKUNG

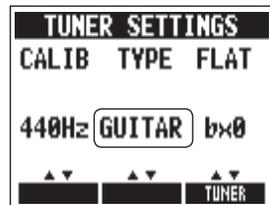
- Die Referenztonhöhe für das mittlere A kann zwischen 435 bis 445 Hz eingestellt werden.
- Die Einstellung für die Referenztonhöhe bleibt auch nach dem Ausschalten erhalten.

## 3 So wählen Sie den Tuner-Typ aus

- Drücken Sie  im Tuner-Screen.



- Drehen Sie .



### ■ Chromatischer Tuner

Der chromatische Tuner zeigt die nächste Tonhöhe (Halbton) an und wie stark das Eingangssignal von dieser Tonhöhe abweicht.

### ■ Andere Tuner-Typen

Abhängig vom Typ wird der nächste Saitenname angezeigt und wie stark das Eingangssignal von dieser Tonhöhe abweicht. Folgende Stimmungen stehen zur Auswahl:

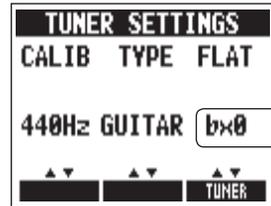
| Anzeige | Bedeutung   | Saiten-Nummer/Notenname |   |   |   |    |    |   |
|---------|---|-------------------------|---|---|---|----|----|---|
|         |   | 7                       | 6 | 5 | 4 | 3  | 2  | 1 |
| GUITAR  | Standard-Stimmung für alle Gitarren inklusive 7-saitigen Gitarren         | B                       | E | A | D | G  | B  | E |
| OPEN A  | In der Stimmung open sind die leeren Saiten auf einen A-Akkord gestimmt   | -                       | E | A | E | A  | C# | E |
| OPEN D  | In der Stimmung open D sind die leeren Saiten auf einen D-Akkord gestimmt | -                       | D | A | D | F# | A  | D |
| OPEN E  | In der Stimmung open E sind die leeren Saiten auf einen E-Akkord gestimmt | -                       | E | B | E | G# | B  | E |
| OPEN G  | In der Stimmung open G sind die leeren Saiten auf einen G-Akkord gestimmt | -                       | D | G | D | G  | B  | D |
| DADGAD  | Diese alternierende Stimmung wird oft für Tapping etc. benutzt.           | -                       | D | A | D | G  | A  | D |

## 4 So verwenden Sie eine Dropped-Stimmung

- Drücken Sie  im Tuner-Screen.



- Drehen Sie .



### ANMERKUNG

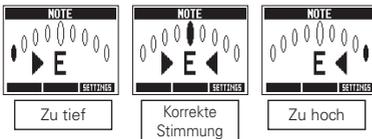
- Sie können die Stimmung um einen (b x 1), zwei (b x 2) oder drei (b x 3) Halbtöne herabsetzen.
- Wenn für TYPE die Einstellung CHROMATIC gewählt ist, kann keine Dropped-Stimmung verwendet werden.

## 5 So stimmen Sie eine Gitarre

- Spielen Sie die leere Saite, die Sie stimmen möchten, und stimmen Sie diese.

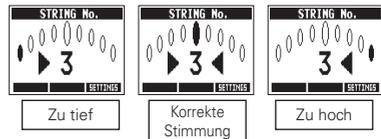
### ■ Chromatischer Tuner

Der Name der nächsten Note sowie die Genauigkeit der Stimmung werden angezeigt.



### ■ Andere Tuner-Typen

Die Nummer der nächsten Saite sowie die Genauigkeit der Stimmung werden angezeigt.



## 6 So schließen Sie das Stimmen ab

- Drücken Sie .

### HINWEIS

- Sie können den Tuner auch beenden, indem Sie  und dann  drücken.

# Über die Firmware

## 1 So überprüfen Sie die Firmware-Version

- Drücken Sie  im Home-Screen.

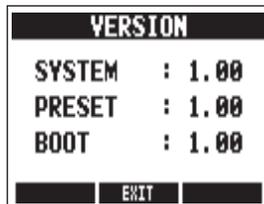
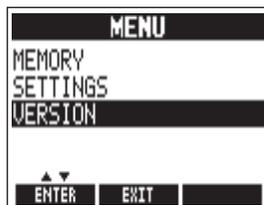


- Drehen Sie , um VERSION auszuwählen.

- Drücken Sie .



- Die Firmware-Version wird eingeblendet.



## 2 So laden Sie das Aktualisierungsprogramm für die aktuelle Firmware herunter:

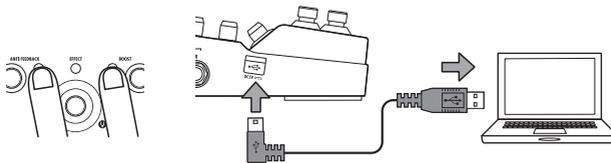
Besuchen Sie die ZOOM-Webseite (<http://www.zoom.co.jp>).

## 3 So bereiten Sie das Firmware-Update vor

- Stellen Sie sicher, dass der POWER-Schalter auf OFF gestellt ist.



Halten Sie **ANTI FEEDBACK** und **BOOST** gedrückt und verbinden Sie das Gerät über das USB-Kabel mit einem Computer.



- Der Screen FIRMWARE UPDATE wird eingeblendet.



## 4 So aktualisieren Sie die Firmware

- Starten Sie das Aktualisierungsprogramm auf dem Computer und führen Sie die Aktualisierung aus.

### ANMERKUNG

- Trennen Sie während der Aktualisierung der Firmware nicht das USB-Kabel.

### HINWEIS

- Details zur Bedienung des Programms finden Sie auf der ZOOM-Webseite.

# 5 So schließen Sie die Aktualisierung ab

Wenn die Aktualisierung des **A3** abgeschlossen ist, erscheint „COMPLETE!“ im Display.



- Entfernen Sie das USB-Kabel.

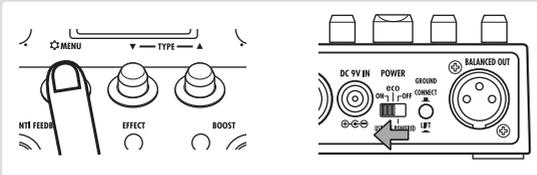
### HINWEIS

- Durch die Aktualisierung der Firmware werden die gespeicherten Patch Memories nicht gelöscht.

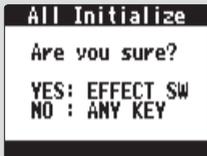
## Zurücksetzen des **A3** auf die Werkseinstellungen

1. So verwenden Sie die Funktion All Initialize

- Halten Sie  gedrückt und stellen Sie den POWER-Schalter auf ON.



- Der Screen All Initialize wird eingeblendet.



2. So führen Sie die Funktion All Initialize aus

- Drücken Sie .

### ANMERKUNG

- Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie eine beliebige Taste außer .

### HINWEIS

- Mit Hilfe der Funktion All Initialize können Sie alle Einstellungen des **A3** inklusive der Patches auf die Werkseinstellungen zurücksetzen. Verwenden Sie diese Funktion nur, wenn Sie sich ganz sicher sind.

# Effekt-Typen und -Parameter

## ■ Body Types (Korpusarten)

|   |   |   |   |
|---|---|---|---|
| <b>Round Shoulder</b>   |   | <b>Dreadnought</b>  |   |
|    | Empfiehl sich für Round-Shoulder-Gitarren wie die Gibson J-45.          |    | Empfiehl sich für Dreadnought-Gitarren wie die Martin D-28.                 |
| <b>Square Shoulder</b>  |   | <b>Orchestra</b>  |   |
|    | Empfiehl sich für Square-Shoulder-Gitarren wie die Gibson Hummingbird.  |    | Empfiehl sich für so genannte Orchestra-Gitarren wie die Martin OM-28.      |
| <b>Jumbo Body</b>   |   | <b>Triple 0</b>   |   |
|    | Empfiehl sich für Jumbo-Gitarren wie die Gibson SJ-200.                 |    | Empfiehl sich für 000-Gitarren wie die Martin 000-28.                       |
| <b>Parlor Body</b>  |   | <b>Double 0</b>   |   |
|    | Empfiehl sich für Parlour-Gitarren wie die Gibson LG-2.                 |    | Empfiehl sich für 00-Gitarren wie die Martin 00-18.                         |
| <b>Mold Body</b>  |   | <b>YMH</b>  |   |
|    | Empfiehl sich für Gitarren aus Faser-Kunststoff wie die Ovation Adamas. |    | Empfiehl sich für YAMAHA-Jumbo-Gitarren wie die YAMAHA LL36.                |
| <b>Single Cutaway</b>   |   | <b>Silent</b>   |   |
|   | Empfiehl sich für Single-Cutaway-Gitarren wie die Taylor 314ce.         |   | Empfiehl sich für Silent-Gitarren, die über keinen Resonanzkörper verfügen. |
| <b>Resonator</b>  |   | <b>12 Strings</b>   |   |
|  | Empfiehl sich für Resonanzgitarren.                                     |  | Erzeugt den offenen Klang einer 12-saitigen Gitarre.                        |
| <b>Upright Bass</b>   |   | <b>Nylon Strings</b>  |   |
|  | Empfiehl sich für Kontrabässe.  |  | Empfiehl sich für klassische Gitarren mit Nylon-Saiten.                     |

# Effekt-Typen und -Parameter

## Model Typen (Modell-Typen)

|   |   |  |   |
|---|---|--|---|
|  <b>D-28</b> <b>Dreadnought</b>        |  <b>D-18</b> <b>Dreadnought</b>                        |  <b>D-45</b> <b>Dreadnought</b>                     |  <b>000-28</b> <b>Triple 0</b>                       |
| Korpus-Charakteristik einer Martin D-28, die als Klassiker unter den Akustikgitarren gilt.                              | Korpus-Charakteristik einer Martin D-18, die einen sehr transparenten Klang bietet.   | Korpus-Charakteristik einer Martin D-45, die viele Obertöne und ein kräftiges Bassfundament bietet.                                  | Korpus-Charakteristik einer Martin 000-28, die sehr ansprechende Höhen bietet.  |
|  <b>000-18</b> <b>Triple 0</b>         |  <b>OM-28</b> <b>Orchestra</b>                         |  <b>OM-18</b> <b>Orchestra</b>                      |  <b>OM-42</b> <b>Orchestra</b>                       |
| Korpus-Charakteristik einer Martin 000-18, die eine saubere Basswiedergabe bietet.                                      | Korpus-Charakteristik einer Martin OM-28, die kräftige Höhen und genau die richtige Lautstärke bietet.                                  | Korpus-Charakteristik einer Martin OM-18, die einen Klang mit sehr direkter Ansprache bietet.  | Korpus-Charakteristik einer Martin OM-42, die viele Obertöne und ein knackiges Bassfundament bietet.                                  |
|  <b>00-21</b> <b>Double 0</b>          |  <b>00-18</b> <b>Double 0</b>                          |  <b>J-45</b> <b>Round Shoulder</b>                  |  <b>Advanced Jumbo</b> <b>Round Shoulder</b>         |
| Korpus-Charakteristik einer Martin 00-21, die den für Jacaranda typisch sauberen Klang bietet.                          | Korpus-Charakteristik einer Martin 00-18, die mit ihrem kleinen Korpus einen sehr ausgewogenen Sound liefert.                           | Korpus-Charakteristik einer Gibson J-45, die einen für Schlaggitarre perfekten, trockenen Klang erzeugt.                             | Korpus-Charakteristik einer Gibson J-45 Advanced Jumbo, bei der ein Boden aus Rosenholz für kräftige Bässe sorgt.                     |
|  <b>J-160E</b> <b>Round Shoulder</b>   |  <b>Hummingbird</b> <b>Square Shoulder</b>             |  <b>Dove</b> <b>Square Shoulder</b>                 |  <b>SJ-200</b> <b>Jumbo Body</b>                     |
| Korpus-Charakteristik einer Gibson J-160E, die als eine der ersten elektro-akustischen Gitarren gilt.                   | Korpus-Charakteristik einer Gibson Hummingbird, die bei Pop- und Rock-Künstlern extrem beliebt ist.                                     | Korpus-Charakteristik einer Gibson Dove, bei der die Zargen und der Boden aus Ahorn für einen kräftigen Bass sorgen.                 | Korpus-Charakteristik einer Gibson SJ-200, die als Königin unter den Flat-Top-Gitarren gilt.  |
|  <b>F-55</b> <b>Jumbo Body</b>       |  <b>LG-2</b> <b>Parlor Body</b>                      |  <b>LG-0</b> <b>Parlor Body</b>                   |  <b>314ce</b> <b>Single Cutaway</b>                |
| Korpus-Charakteristik einer Guild F-55, die mit ihrem großen Korpus einen satten Bass und glockenhellere Höhen liefert. | Korpus-Charakteristik einer Gibson LG-2, die mit ihrem kleinen Korpus besonders von Blues-Musikern geschätzt wird.                      | Korpus-Charakteristik einer Gibson LG-0, die dank einer Decke mit „ladder bracing“ einen eher bodenständigen Sound liefert.          | Korpus-Charakteristik einer Taylor 314ce, die aufgrund der leichten Bauspielbarkeit und ihres ausgewogenen Klangs extrem beliebt ist. |
|  <b>LL36</b> <b>YMH</b>              |  <b>LL66</b> <b>YMH</b>                              |  <b>Adamas</b> <b>Mold Body</b>                   |  <b>Legend</b> <b>Mold Body</b>                    |
| Korpus-Charakteristik einer YAMAHA LL36, die einen kraftvollen, aber dennoch ausgewogenen Klang liefert.                | Korpus-Charakteristik einer YAMAHA LL66, die einen sehr transparenten Klang und ein ausgewogenes Verhältnis zwischen den Saiten bietet. | Korpus-Charakteristik einer Ovation Adamas, bei der das einzigartige Material der Decke für optimale Schwingungseigenschaften sorgt. | Korpus-Charakteristik einer Ovation Legend, die über einen runden Korpusboden sowie ein großes Schalloch verfügt.                     |
|  <b>Nylon</b> <b>Nylon Strings</b>   |  <b>12Strings</b> <b>12Strings</b>                   |  <b>Resonator</b> <b>Resonator</b>                |  <b>UprightBass</b> <b>Upright Bass</b>            |
| Korpus-Charakteristik einer klassischen Nylon-Gitarre, die im Bossa Nova, Jazz sowie in anderen Genres benutzt wird.    | Korpus-Charakteristik einer 12-saitigen Guild-Gitarre, die den typisch breiten Klang der doppelten Saiten bietet.                       | Korpus-Charakteristik einer Dobro-Resonanzgitarre, bei der ein Spider-Resonator in einem Holzkörper verbaut ist.                     | Korpus-Charakteristik von einem 3/4 Kontabbass, der samtige Höhen und einen kräftigen Bass bietet.                                    |

| Effekt-Typ  | Parameter  | Parameterbereich | Effekt-Beschreibung   |   |                            |   |          |
|---|--|------------------|---|---|----------------------------|---|----------|
| <b>Flanger</b>  | Hierbei handelt es sich um einen Jet-Sound im Stil eines ADA-Flangers. |                  |   |   |                            |   |          |
|  | Regler 1   |                  |   | Regler 2                                |                            | Regler 3  |          |
|   | Seite 01   | Depth            | 0 – 100   | Rate                                    | 0 – 50                     | Reso  | -10 – 10 |
|   | Steuert die Modulationstiefe.  |                  |   | Steuert die Modulationsgeschwindigkeit. |                            | Steuert die Intensität der Modulationsresonanz. |          |
|   | Seite 02   | PreD             | 0 – 50  | Mix                                     | 0 – 100                    | Level   | 0 – 150  |
| Steuert das Feedback-Delay des Effekts.   |  |                  | Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird. |   | Steuert den Ausgangspegel. |   |          |
| Effekt-Screen   | Parameterbeschreibung  |                  | Symbol: Tempo-Synchronisation möglich                               |   |                            |   |          |

## ■ Effekt-Typen und -Parameter

### [DYN/FLTR]

|   |  |       |            |   |         |                            |         |
|---|--|-------|------------|---|---------|----------------------------|---------|
| <b>Comp</b>   | Kompressor im Stil des MXR Dyna Comp.  |       |            |   |         |                            |         |
|    | Regler 1   |       |            | Regler 2  |         | Regler 3                   |         |
|   | Seite 01   | Sense | 0 – 10     | Tone  | 0 – 10  | Level                      | 0 – 150 |
|   | Steuert die Empfindlichkeit.   |       |            | Steuert die Klangfarbe.                             |         | Steuert den Ausgangspegel. |         |
|   | Seite 02   | ATTCK | Slow, Fast |   |         |                            |         |
| Schaltet die Kompressor-Attack zwischen Fast und Slow um.                           |  |       |            |   |         |                            |         |
| <b>RackComp</b>   | Dieser Kompressor verfügt über detailliertere Einstellmöglichkeiten als „COMP“:            |       |            |   |         |                            |         |
|    | Regler 1   |       |            | Regler 2  |         | Regler 3                   |         |
|   | Seite 01   | THRSH | 0 – 50     | Ratio   | 1 – 10  | Level                      | 0 – 150 |
|   | Legt den Signalpegel fest, ab dem der Kompressor aktiviert wird.                           |       |            | Bestimmt die Kompressor-Ratio.                      |         | Steuert den Ausgangspegel. |         |
|   | Seite 02   | ATTCK | 1 – 10     |   |         |                            |         |
| Steuert die Attack-Geschwindigkeit.   |  |       |            |   |         |                            |         |
| <b>M Comp</b>   | Dieser Kompressor verfügt über einen natürlicheren Sound.                                  |       |            |   |         |                            |         |
|  | Regler 1   |       |            | Regler 2  |         | Regler 3                   |         |
|   | Seite 01   | THRSH | 0 – 50     | Ratio   | 1 – 10  | Level                      | 0 – 150 |
|   | Legt den Signalpegel fest, ab dem der Kompressor aktiviert wird.                           |       |            | Bestimmt die Kompressor-Ratio.                      |         | Steuert den Ausgangspegel. |         |
|   | Seite 02   | ATTCK | 1 – 10     |   |         |                            |         |
| Steuert die Attack-Geschwindigkeit.   |  |       |            |   |         |                            |         |
| <b>OptComp</b>  | Dieser Kompressor arbeitet wie ein APHEX Punch Factory.                                    |       |            |   |         |                            |         |
|  | Regler 1   |       |            | Regler 2  |         | Regler 3                   |         |
|   | Seite 01   | Drive | 0 – 10     | Tone  | 0 – 100 | Level                      | 0 – 150 |
|   | Steuert die Kompressionstiefe.   |       |            | Steuert die Klangfarbe.                             |         | Steuert den Ausgangspegel. |         |
|   | Seite 02   |       |            |   |         |                            |         |
| <b>SlowATTCK</b>  | Bei diesem Effekt wird die Attack der Noten reduziert, so dass ein Violin-Effekt entsteht. |       |            |   |         |                            |         |
|  | Regler 1   |       |            | Regler 2  |         | Regler 3                   |         |
|   | Seite 01   | Time  | 1 – 50     | Curve   | 0 – 10  | Level                      | 0 – 150 |
|   | Steuert die Attack-Zeit.   |       |            | Bestimmt den Pegelverlauf während der Attack-Phase. |         | Steuert den Ausgangspegel. |         |
|   | Seite 02   |       |            |   |         |                            |         |

# Effekt-Typen und -Parameter

|   |   |   |  |   |                            |  |          |
|---|---|---|--|---|----------------------------|--|----------|
|    | ZOOMS einzigartiges Rauschunterdrückungssystem entfernt in Spielpausen das Rauschen, ohne den Klang zu verändern. |   |  |   |                            |  |          |
|   |   | Regler 1                                |  | Regler 2                                  |                            | Regler 3   |          |
|   | Seite 01  | THRSH                                   | 1 – 25   | DETECT                                    | GtrIn, EfxIn               | Level  | 0 – 150  |
| Seite 02  | Steuert die Effekt-Empfindlichkeit.   |   | Steuert die Erkennungsempfindlichkeit des Steuersignals. |   | Steuert den Ausgangspegel. |  |          |
| GraphicEQ   |   |   |  |   |                            |  |          |
|    | Das Gerät verfügt über einen 6-Band-Equalizer.  |   |  |   |                            |  |          |
|   |   | Regler 1                                |  | Regler 2                                  |                            | Regler 3   |          |
|   | Seite 01  | 160Hz                                   | -12 – 12   | 400Hz                                     | -12 – 12                   | 800Hz  | -12 – 12 |
|   | Seite 02  | 3,2kHz                                  | -12 – 12   | 6,4kHz                                    | -12 – 12                   | 12kHz  | -12 – 12 |
|   | Seite 03  | Level                                   | 0 – 150  |   |                            |  |          |
| Steuert den Ausgangspegel.  |   |   |  |   |                            |  |          |
| ParaEQ  |   |   |  |   |                            |  |          |
| Hierbei handelt es sich um einen parametrischen 2-Band-Equalizer.                   |   |   |  |   |                            |  |          |
|    |   | Regler 1                                |  | Regler 2                                  |                            | Regler 3   |          |
|   | Seite 01  | Freq1                                   | 20 Hz – 20 kHz   | Q1  | 0,5, 1, 2, 4, 8, 16        | Gain1  | -12 – 12 |
|   | Seite 02  | Freq2                                   | 20Hz – 20kHz   | Q2  | 0,5, 1, 2, 4, 8, 16        | Gain2  | -12 – 12 |
|   | Seite 03  | Level                                   | 0 – 150  |   |                            |  |          |
| Steuert den Ausgangspegel.  |   |   |  |   |                            |  |          |
| Exciter   |   |   |  |   |                            |  |          |
| Dieser Exciter ist dem BBE Sonic Maximizer nachempfunden.                           |   |   |  |   |                            |  |          |
|    |   | Regler 1                                |  | Regler 2                                  |                            | Regler 3   |          |
|   | Seite 01  | Bass                                    | 0 – 100  | Trebl                                     | 0 – 100                    | Level  | 0 – 150  |
|   | Seite 02  | Steuert die Phasenkorrektur im Bass.    |  | Steuert die Phasenkorrektur in den Höhen. |                            | Steuert den Signalpegel am Ausgang des Moduls aus. |          |
| AutoWah   |   |   |  |   |                            |  |          |
| Dieser Effekt variiert den Wah-Effekt in Abhängigkeit der Anschlagsstärke.          |   |   |  |   |                            |  |          |
|   |   | Regler 1                                |  | Regler 2                                  |                            | Regler 3   |          |
|   | Seite 01  | Sense                                   | -10 – -1, 1 – 10   | Reso                                      | 0 – 10                     | Level  | 0 – 150  |
|   | Seite 02  | Steuert die Effekt-Empfindlichkeit.     |  | Steuert die Intensität der Resonanz.      |                            | Steuert den Ausgangspegel.                         |          |
| [MOD]   |   |   |  |   |                            |  |          |
| Tremolo   |   |   |  |   |                            |  |          |
| Dieser Effekt variiert die Lautstärke periodisch.                                   |   |   |  |   |                            |  |          |
|  |   | Regler 1                                |  | Regler 2                                  |                            | Regler 3   |          |
|   | Seite 01  | Depth                                   | 0 – 100  | Rate                                      | 0 – 50                     | Level  | 0 – 150  |
|   | Seite 02  | Steuert die Modulationstiefe.           |  | Steuert die Modulationsrate.              |                            | Steuert den Ausgangspegel.                         |          |
| Wave  |   | UP 0-UP 9, DWN 0-DWN 9, TRI 0-TRI 9     |  |   |                            |  |          |
| Steuert die Modulationswellenform.  |   |   |  |   |                            |  |          |
| Phaser  |   |   |  |   |                            |  |          |
| Bei diesem Effekt wird dem Originalklang eine Phasenverschiebung hinzugefügt.       |   |   |  |   |                            |  |          |
|  |   | Regler 1                                |  | Regler 2                                  |                            | Regler 3   |          |
|   | Seite 01  | Rate                                    | 1 – 50   | Color                                     | 4 STG, 8 STG, inv 4, inv 8 | Level  | 0 – 150  |
|   | Seite 02  | Steuert die Modulationsgeschwindigkeit. |  | Steuert die Klangfarbe des Effekts.       |                            | Steuert den Ausgangspegel.                         |          |

|   |   |   |              |   |          |   |          |  |
|---|---|---|--------------|---|----------|---|----------|--|
| <b>Chorus</b>   | Dieser Effekt mischt ein transponiertes Signal zum Originalsignal dazu, um einen lebendigeren, kräftigeren Klang zu erzeugen.       |   |              |   |          |   |          |  |
|    |   | <b>Regler 1</b>   |              | <b>Regler 2</b>   |          | <b>Regler 3</b>   |          |  |
|   | Seite 01  | Depth   | 0 – 100      | Rate  | 1 – 50   | Mix   | 0 – 100  |  |
|   |   | Steuert die Modulationstiefe.   |              | Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.                               |          | Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird. |          |  |
|   | Seite 02  | Tone  | 0 – 10       | Level   | 0 – 150  |   |          |  |
| Steuert die Klangfarbe.   |   | Steuert den Ausgangspegel.  |              |   |          |   |          |  |
| <b>Detune</b>   | Die Mischung eines leicht transponierten Signals mit dem Originalsignal erzeugt bei diesem Effekt-Typ einen subtilen Chorus-Effekt. |   |              |   |          |   |          |  |
|    |   | <b>Regler 1</b>   |              | <b>Regler 2</b>   |          | <b>Regler 3</b>   |          |  |
|   | Seite 01  | Cent  | -25 – 25     | PreD  | 0 – 50   | Mix   | 0 – 100  |  |
|   |   | Steuert den Detuning in Cent-Schritten (1 Cent = 1/100-stel Halbton).                                   |              | Steuert das Pre-Delay des Effekts.                                    |          | Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird. |          |  |
|   | Seite 02  | Tone  | 0 – 10       | Level   | 0 – 150  |   |          |  |
| Steuert die Klangfarbe.   |   | Steuert den Ausgangspegel.  |              |   |          |   |          |  |
| <b>SilkyCho</b>   | Dieser Chorus-Effekt bietet zwei Bänder für das Detuning sowie einen Chorus für eine präzise Steuerung.                             |   |              |   |          |   |          |  |
|    |   | <b>Regler 1</b>   |              | <b>Regler 2</b>   |          | <b>Regler 3</b>   |          |  |
|   | Seite 01  | LoMix   | 0 – 100      | HiMix   | 0 – 100  | ChMix   | 0 – 100  |  |
|   |   | Steuert den Detuning-Anteil im Bass in der Mischung.  |              | Steuert das Detuning-Anteil in den Höhen in der Mischung.             |          | Steuert den Chorus-Anteil in der Mischung.                          |          |  |
|   | Seite 02  | LoPit   | -25 – 25     | HiPit   | -25 – 25 | PreD  | 0 – 50   |  |
|   |   | Steuert das Maß der Tonhöhenmodulation des Detunings im Bassbereich.                                    |              | Steuert das Maß der Tonhöhenmodulation des Detunings im Höhenbereich. |          | Steuert das Pre-Delay des Effekts.                                  |          |  |
|   | Seite 03  | Rate  | 0 – 100      | Depth   | 0 – 100  | Tone  | 0 – 10   |  |
| Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.   |   | Steuert die Modulationstiefe.   |              | Steuert die Klangfarbe.   |          |   |          |  |
| <b>MirageCho</b>  | Dieser Chorus „glitzert“ förmlich.  |   |              |   |          |   |          |  |
|    |   | <b>Regler 1</b>   |              | <b>Regler 2</b>   |          | <b>Regler 3</b>   |          |  |
|   | Seite 01  | Depth   | 0 – 100      | Rate  | 0 – 100  | Mix   | 0 – 100  |  |
|   |   | Steuert die Modulationstiefe.   |              | Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.                               |          | Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird. |          |  |
|   | Seite 02  | PreD  | 1 – 20       | Tone  | 0 – 10   | Level   | 0 – 150  |  |
| Steuert das Pre-Delay des Effekts.  |   | Steuert die Klangfarbe.   |              | Steuert den Ausgangspegel.  |          |   |          |  |
| <b>StereoCho</b>  | Hierbei handelt es sich um einen sehr transparenten Stereo-Chorus.  |   |              |   |          |   |          |  |
|  |   | <b>Regler 1</b>   |              | <b>Regler 2</b>   |          | <b>Regler 3</b>   |          |  |
|   | Seite 01  | Depth   | 0 – 100      | Rate  | 1 – 50   | Mix   | 0 – 100  |  |
|   |   | Steuert die Modulationstiefe.   |              | Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.                               |          | Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird. |          |  |
|   | Seite 02  | Tone  | 0 – 10       | Level   | 0 – 150  |   |          |  |
| Steuert die Klangfarbe.   |   | Steuert den Ausgangspegel.  |              |   |          |   |          |  |
| <b>Flanger</b>  | Hierbei handelt es sich um einen Jet-Sound im Stil eines ADA-Flangers.  |   |              |   |          |   |          |  |
|  |   | <b>Regler 1</b>   |              | <b>Regler 2</b>   |          | <b>Regler 3</b>   |          |  |
|   | Seite 01  | Depth   | 0 – 100      | Rate  | 0 – 50   | Reso  | -10 – 10 |  |
|   |   | Steuert die Modulationstiefe.   |              | Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.                               |          | Steuert die Intensität der Modulationsresonanz.                     |          |  |
|   | Seite 02  | PreD  | 0 – 50       | Mix   | 0 – 100  | Level   | 0 – 150  |  |
| Steuert das Pre-Delay des Effekts.  |   | Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.                                     |              | Steuert den Ausgangspegel.  |          |   |          |  |
| <b>PitchSHFT</b>  | Dieser Effekt transponiert die Tonhöhe nach oben oder unten.  |   |              |   |          |   |          |  |
|  |   | <b>Regler 1</b>   |              | <b>Regler 2</b>   |          | <b>Regler 3</b>   |          |  |
|   | Seite 01  | Shift   | -12 – 12, 24 | Tone  | 0 – 10   | Bal   | 0 – 100  |  |
|   |   | Bestimmt das Intervall der Verstimmung in Halbtönen. Die Option „0“ sorgt für einen Verstimmungseffekt. |              | Steuert die Klangfarbe.   |          | Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Original- und Effektsound. |          |  |
|   | Seite 02  | Fine  | -25 – 25     | Level   | 0 – 150  |   |          |  |
| Erlaubt eine Feinanpassung der Transposition in Prozent (1/100-stel Halbton).       |   | Steuert den Ausgangspegel.  |              |   |          |   |          |  |

# Effekt-Typen und -Parameter

## [DELAY]

| Delay   |          | Dieses lange Delay bietet eine maximale Verzögerung von 4000 ms.  |           |  |           |   |         |
|---|----------|---|-----------|--|-----------|---|---------|
|   |          | Regler 1  |           | Regler 2   |           | Regler 3  |         |
|    | Seite 01 | Time  | 1 – 4000  | FB   | 0 – 100   | Mix   | 0 – 100 |
|   |          | Bestimmt die Delay-Zeit.  |           | Steuert den Feedback-Wert.   |           | Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.   |         |
|   | Seite 02 | HIDMP   | 0 – 10    | P-P  | MONO, P-P | Level   | 0 – 150 |
|   |          | Bestimmt die Höhendämpfung im Delay-Sound.  |           | Schaltet den Delay-Ausgang zwischen Mono und Ping-Pong um.           |           | Steuert den Ausgangspegel.  |         |
| Seite 03  | Tail     | OFF/ON  |           |  |           |   |         |
|   |          | ON: Der Effekt klingt nach dem Ausschalten des Effekts aus.<br>OFF: Der Effektklang wird direkt mit dem Effekt ausgeschaltet. |           |  |           |   |         |
| ModDelay  |          | Dieses Delay kann moduliert werden.   |           |  |           |   |         |
|   |          | Regler 1  |           | Regler 2   |           | Regler 3  |         |
|    | Seite 01 | Time  | 1 – 2000  | FB   | 0 – 100   | Mix   | 0 – 100 |
|   |          | Bestimmt die Delay-Zeit.  |           | Steuert den Feedback-Wert.   |           | Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.   |         |
|   | Seite 02 | Rate  | 1 – 50    | Level  | 0 – 150   | Tail  | OFF/ON  |
|   |          | Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.   |           | Steuert den Ausgangspegel.   |           | ON: Der Effekt klingt nach dem Ausschalten des Effekts aus.<br>OFF: Der Effektklang wird direkt mit dem Effekt ausgeschaltet. |         |
| ReverseDL   |          | Hierbei handelt es sich um eine Reverse Delay mit einer maximalen Verzögerung von 2000 ms.                                    |           |  |           |   |         |
|   |          | Regler 1  |           | Regler 2   |           | Regler 3  |         |
|    | Seite 01 | Time  | 10 – 2000 | FB   | 0 – 100   | Bal   | 0 – 100 |
|   |          | Bestimmt die Delay-Zeit.  |           | Steuert den Feedback-Wert.   |           | Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Original- und Effektsound.   |         |
|   | Seite 02 | HIDMP   | 0 – 10    | Level  | 0 – 150   | Tail  | OFF/ON  |
|   |          | Bestimmt die Höhendämpfung im Delay-Sound.  |           | Steuert den Ausgangspegel.   |           | ON: Der Effekt klingt nach dem Ausschalten des Effekts aus.<br>OFF: Der Effektklang wird direkt mit dem Effekt ausgeschaltet. |         |
| MultiTapD   |          | Dieser Effekt erzeugt verschiedene Delays mit unterschiedlichen Delay-Zeiten.   |           |  |           |   |         |
|   |          | Regler 1  |           | Regler 2   |           | Regler 3  |         |
|   | Seite 01 | Time  | 1 – 3000  | PTRN   | 1 – 8     | Mix   | 0 – 100 |
|   |          | Bestimmt die Delay-Zeit.  |           | Legt als Tap Pattern einen bestimmten oder zufälligen Rhythmus fest. |           | Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.   |         |
|   | Seite 02 | Tone  | 0 – 10    | Level  | 0 – 150   | Tail  | OFF/ON  |
|   |          | Steuert die Klangfarbe.   |           | Steuert den Ausgangspegel.   |           | ON: Der Effekt klingt nach dem Ausschalten des Effekts aus.<br>OFF: Der Effektklang wird direkt mit dem Effekt ausgeschaltet. |         |
| StereoDly   |          | Bei diesem Stereo-Delay lassen sich die Delay-Zeiten im rechten und linken Kanal getrennt einstellen.                         |           |  |           |   |         |
|   |          | Regler 1  |           | Regler 2   |           | Regler 3  |         |
|  | Seite 01 | TimeL   | 1 – 2000  | TimeR  | 1 – 2000  | Mix   | 0 – 100 |
|   |          | Steuert die Delay-Zeit im linken Delay-Kanal.   |           | Steuert die Delay-Zeit im rechten Delay-Kanal.                       |           | Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.   |         |
|   | Seite 02 | LchFB   | 0 – 100   | RchFB  | 0 – 100   | Level   | 0 – 150 |
|   |          | Steuert das Feedback im linken Kanal.   |           | Steuert das Feedback im rechten Kanal.                               |           | Steuert den Ausgangspegel.  |         |
| Seite 03  | LchLv    | 0 – 100   | RchLv     | 0 – 100  | Tail      | OFF/ON  |         |
|   |          | Steuert die Delay-Lautstärke im linken Delay-Kanal.   |           | Steuert die Delay-Lautstärke im rechten Delay-Kanal.                 |           | ON: Der Effekt klingt nach dem Ausschalten des Effekts aus.<br>OFF: Der Effektklang wird direkt mit dem Effekt ausgeschaltet. |         |

| StompDly  |          | Durch Anheben des Feedbacks bringen Sie dieses Stomp-Delay zur Selbst-Oszillation. |            |  |           |   |         |
|---|----------|--|------------|--|-----------|---|---------|
|   |          | Regler 1   |            | Regler 2   |           | Regler 3  |         |
|  | Seite 01 | E.LVL  | 0 – 120    | FB   | 0 – 100   | Time  | 1 – 600 |
|   |          | Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Effekt- und Originalsound.                |            | Steuert den Feedback-Wert.   |           | Bestimmt die Delay-Zeit.  |         |
|   | Seite 02 | Sync   | OFF, ½, x8 | Mode   | MONO, STR | Tail  | OFF/ON  |
|   |          | Aktiviert die Tempo-Synchronisation.   |            | Schaltet den Ausgang auf Mono oder Stereo (STR). In der Stereo-Stellung wird das Effektsignal über den Kanal L und das unbearbeitete Eingangssignal über den Kanal R ausgegeben. |           | ON: Der Effekt klingt nach dem Ausschalten des Effekts aus.<br>OFF: Der Effektklang wird direkt mit dem Effekt ausgeschaltet. |         |
| Seite 03  | HiDMP    | 0 – 10   |            |  |           |   |         |
|   |          | Bestimmt die Höhendämpfung im Delay-Sound.   |            |  |           |   |         |

**[REVERB]**

| HD Reverb   |          | Hierbei handelt es sich um ein hochauflösendes Reverb.  |         |  |         |   |         |
|---|----------|---|---------|--|---------|---|---------|
|   |          | Regler 1  |         | Regler 2   |         | Regler 3  |         |
|    | Seite 01 | Decay   | 0 – 100 | Tone   | 0 – 10  | Mix   | 0 – 100 |
|   |          | Steuert die Reverb-Dauer.   |         | Steuert die Klangfarbe.                          |         | Steuert den Effekttanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.  |         |
|   | Seite 02 | PreD  | 1 – 200 | HPF  | 0 – 10  | Level   | 0 – 150 |
|   |          | Bestimmt das Delay zwischen dem Einspeisen des Originalsignals und dem Einsetzen des Reverb-Klangs.                           |         | Steuert die Cutoff-Frequenz des Hochpassfilters. |         | Steuert den Ausgangspegel.  |         |
| Seite 03  | Tail     | OFF/ON  |         |  |         |   |         |
|   |          | ON: Der Effekt klingt nach dem Ausschalten des Effekts aus.<br>OFF: Der Effektklang wird direkt mit dem Effekt ausgeschaltet. |         |  |         |   |         |
| Hall  |          | Dieses Reverb simuliert die Akustik einer Konzerthalle.   |         |  |         |   |         |
|   |          | Regler 1  |         | Regler 2   |         | Regler 3  |         |
|    | Seite 01 | Decay   | 1 – 30  | Tone   | 0 – 10  | Mix   | 0 – 100 |
|   |          | Steuert die Reverb-Dauer.   |         | Steuert die Klangfarbe.                          |         | Steuert den Effekttanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.  |         |
|   | Seite 02 | PreD  | 1 – 100 | Level  | 0 – 150 | Tail  | OFF/ON  |
|   |          | Bestimmt das Delay zwischen dem Einspeisen des Originalsignals und dem Einsetzen des Reverb-Klangs.                           |         | Steuert den Ausgangspegel.                       |         | ON: Der Effekt klingt nach dem Ausschalten des Effekts aus.<br>OFF: Der Effektklang wird direkt mit dem Effekt ausgeschaltet. |         |
| Room  |          | Dieses Reverb simuliert die Akustik in einem Raum.  |         |  |         |   |         |
|   |          | Regler 1  |         | Regler 2   |         | Regler 3  |         |
|  | Seite 01 | Decay   | 1 – 30  | Tone   | 0 – 10  | Mix   | 0 – 100 |
|   |          | Steuert die Reverb-Dauer.   |         | Steuert die Klangfarbe.                          |         | Steuert den Effekttanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.  |         |
|   | Seite 02 | PreD  | 1 – 100 | Level  | 0 – 150 | Tail  | OFF/ON  |
|   |          | Bestimmt das Delay zwischen dem Einspeisen des Originalsignals und dem Einsetzen des Reverb-Klangs.                           |         | Steuert den Ausgangspegel.                       |         | ON: Der Effekt klingt nach dem Ausschalten des Effekts aus.<br>OFF: Der Effektklang wird direkt mit dem Effekt ausgeschaltet. |         |
| TiledRoom   |          | Dieses Reverb simuliert die Akustik in einem gekachelten Raum.  |         |  |         |   |         |
|   |          | Regler 1  |         | Regler 2   |         | Regler 3  |         |
|  | Seite 01 | Decay   | 1 – 30  | Tone   | 0 – 10  | Mix   | 0 – 100 |
|   |          | Steuert die Reverb-Dauer.   |         | Steuert die Klangfarbe.                          |         | Steuert den Effekttanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.  |         |
|   | Seite 02 | PreD  | 1 – 100 | Level  | 0 – 150 | Tail  | OFF/ON  |
|   |          | Bestimmt das Delay zwischen dem Einspeisen des Originalsignals und dem Einsetzen des Reverb-Klangs.                           |         | Steuert den Ausgangspegel.                       |         | ON: Der Effekt klingt nach dem Ausschalten des Effekts aus.<br>OFF: Der Effektklang wird direkt mit dem Effekt ausgeschaltet. |         |

# Effekt-Typen und -Parameter

|   |          |   |         |   |          |   |         |  |
|---|----------|---|---------|---|----------|---|---------|--|
| <b>Spring</b>   |          | Dieses Reverb simuliert einen Federhall.  |         |   |          |   |         |  |
|                    |          | <b>Regler 1</b>   |         | <b>Regler 2</b>   |          | <b>Regler 3</b>   |         |  |
|   | Seite 01 | Decay   | 1 – 30  | Tone  | 0 – 10   | Mix   | 0 – 100 |  |
|   |          | Steuert die Reverb-Dauer.   |         | Steuert die Klangfarbe.   |          | Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.                                 |         |  |
|   | Seite 02 | PreD  | 1 – 100 | Level   | 0 – 150  | Tail  | OFF/ON  |  |
| Bestimmt das Delay zwischen dem Einspeisen des Originalsignals und dem Einsetzen des Reverb-Klangs. |          | Steuert den Ausgangspegel.  |         | ON: Der Effekt klingt nach dem Ausschalten des Effekts aus.<br>OFF: Der Effektklang wird direkt mit dem Effekt ausgeschaltet. |          |   |         |  |
| <b>Arena</b>  |          | Dieses Reverb simuliert die Akustik einer großen Halle wie einer Sport-Arena.   |         |   |          |   |         |  |
|                    |          | <b>Regler 1</b>   |         | <b>Regler 2</b>   |          | <b>Regler 3</b>   |         |  |
|   | Seite 01 | Decay   | 1 – 30  | Tone  | 0 – 10   | Mix   | 0 – 100 |  |
|   |          | Steuert die Reverb-Dauer.   |         | Steuert die Klangfarbe.   |          | Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.                                 |         |  |
|   | Seite 02 | PreD  | 1 – 100 | Level   | 0 – 150  | Tail  | OFF/ON  |  |
| Bestimmt das Delay zwischen dem Einspeisen des Originalsignals und dem Einsetzen des Reverb-Klangs. |          | Steuert den Ausgangspegel.  |         | ON: Der Effekt klingt nach dem Ausschalten des Effekts aus.<br>OFF: Der Effektklang wird direkt mit dem Effekt ausgeschaltet. |          |   |         |  |
| <b>EarlyRef</b>   |          | Dieser Effekt reproduziert die Early Reflections des Reverbs.   |         |   |          |   |         |  |
|                    |          | <b>Regler 1</b>   |         | <b>Regler 2</b>   |          | <b>Regler 3</b>   |         |  |
|   | Seite 01 | Decay   | 1 – 30  | Shape   | -10 – 10 | Mix   | 0 – 100 |  |
|   |          | Steuert die Reverb-Dauer.   |         | Steuert die Hüllkurve des Effekts.  |          | Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.                                 |         |  |
|   | Seite 02 | Tone  | 0 – 10  | Level   | 0 – 150  | Tail  | OFF/ON  |  |
| Steuert die Klangfarbe.   |          | Steuert den Ausgangspegel.  |         | ON: Der Effekt klingt nach dem Ausschalten des Effekts aus.<br>OFF: Der Effektklang wird direkt mit dem Effekt ausgeschaltet. |          |   |         |  |
| <b>Air</b>  |          | Dieser Effekt bildet die Ambience in einem Raum nach, um räumliche Tiefe zu erzielen.   |         |   |          |   |         |  |
|                    |          | <b>Regler 1</b>   |         | <b>Regler 2</b>   |          | <b>Regler 3</b>   |         |  |
|   | Seite 01 | Size  | 1 – 100 | Tone  | 0 – 10   | Mix   | 0 – 100 |  |
|   |          | Bestimmt die Größe des Raums.   |         | Steuert die Klangfarbe.   |          | Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.                                 |         |  |
|   | Seite 02 | Ref   | 0 – 10  | Level   | 0 – 150  | Tail  | OFF/ON  |  |
| Steuert den Anteil der Wand-Reflexionen.  |          | Steuert den Ausgangspegel.  |         | ON: Der Effekt klingt nach dem Ausschalten des Effekts aus.<br>OFF: Der Effektklang wird direkt mit dem Effekt ausgeschaltet. |          |   |         |  |
| <b>ModReverb</b>  |          | Dieses Reverb erzeugt variierende Echos.  |         |   |          |   |         |  |
|                  |          | <b>Regler 1</b>   |         | <b>Regler 2</b>   |          | <b>Regler 3</b>   |         |  |
|   | Seite 01 | Depth   | 0 – 100 | Decay   | 1 – 30   | Mix   | 0 – 100 |  |
|   |          | Steuert die Modulationstiefe.   |         | Steuert die Reverb-Dauer.   |          | Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.                                 |         |  |
|   | Seite 02 | Rate  | 1 – 50  | Tone  | 0 – 10   | PreD  | 1 – 100 |  |
|   |          | Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.   |         | Steuert die Klangfarbe.   |          | Bestimmt das Delay zwischen dem Einspeisen des Originalsignals und dem Einsetzen des Reverb-Klangs. |         |  |
|   | Seite 03 | Level   | 0 – 150 | Tail  | OFF/ON   |   |         |  |
| Steuert den Ausgangspegel.  |          | ON: Der Effekt klingt nach dem Ausschalten des Effekts aus.<br>OFF: Der Effektklang wird direkt mit dem Effekt ausgeschaltet. |         |   |          |   |         |  |

**SlapBack** | Dieses Reverb erzeugt einen sich wiederholenden Echo-Effekt.

|          |                            | Regler 1 |   | Regler 2  |        | Regler 3 |   |
|----------|----------------------------|----------|---|---|--------|----------|---|
| Seite 01 | Time                       | 0 – 1000 | ▷ | Decay   | 1 – 30 | Mix      | 0 – 100   |
|          | Bestimmt die Delay-Zeit.   |          |   | Steuert die Reverb-Dauer.   |        |          | Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird. |
| Seite 02 | FB                         | 0 – 100  |   | Tone  | 0 – 10 | DRBal    | 0 – 100   |
|          | Steuert den Feedback-Wert. |          |   | Steuert die Klangfarbe.   |        |          | Steuert das Mischungsverhältnis für das Delay und Reverb.           |
| Seite 03 | Level                      | 0 – 150  |   | Tail  | OFF/ON |          |   |
|          | Steuert den Ausgangspegel. |          |   | ON: Der Effekt klingt nach dem Ausschalten des Effekts aus.<br>OFF: Der Effektklang wird direkt mit dem Effekt ausgeschaltet. |        |          |   |



**HD Hall** | Hierbei handelt es sich um ein dicht klingendes Hall-Reverb.

|          |   | Regler 1 |  | Regler 2                                   |         | Regler 3 |   |
|----------|---|----------|--|--|---------|----------|---|
| Seite 01 | PreD  | 1 – 200  |  | Decay                                      | 0 – 100 | Mix      | 0 – 100   |
|          | Bestimmt das Delay zwischen dem Einspeisen des Originalsignals und dem Einsetzen des Reverb-Klangs. |          |  | Steuert die Reverb-Dauer.                  |         |          | Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.   |
| Seite 02 | LoDMP   | 0 – 100  |  | HiDMP                                      | 0 – 100 | Tail     | OFF/ON  |
|          | Steuert die Bassdämpfung im Reverb-Klang.   |          |  | Steuert die Höhendämpfung im Reverb-Klang. |         |          | ON: Der Effekt klingt nach dem Ausschalten des Effekts aus.<br>OFF: Der Effektklang wird direkt mit dem Effekt ausgeschaltet. |



**Plate** | Simuliert einen Plattenhall.

|          |   | Regler 1 |  | Regler 2                                  |         | Regler 3 |   |
|----------|---|----------|--|---|---------|----------|---|
| Seite 01 | PreD  | 1 – 200  |  | Decay                                     | 0 – 100 | Mix      | 0 – 100   |
|          | Bestimmt das Delay zwischen dem Einspeisen des Originalsignals und dem Einsetzen des Reverb-Klangs.                           |          |  | Steuert die Reverb-Dauer.                 |         |          | Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird. |
| Seite 02 | Color   | 0 – 100  |  | LoDMP                                     | 0 – 100 | HiDMP    | 0 – 100   |
|          | Steuert die Reverb-Zeit im Bassbereich.   |          |  | Steuert die Bassdämpfung im Reverb-Klang. |         |          | Steuert die Höhendämpfung im Reverb-Klang.                          |
| Seite 03 | Tail  | OFF/ON   |  | Level                                     | 0 – 150 |          |   |
|          | ON: Der Effekt klingt nach dem Ausschalten des Effekts aus.<br>OFF: Der Effektklang wird direkt mit dem Effekt ausgeschaltet. |          |  | Steuert den Ausgangspegel.                |         |          |   |



**[MIC]**

**Dyna 57** | Simuliert den Klang bei der Mikrofonabnahme über ein Shure SM57.

|          |                               | Regler 1 |  | Regler 2                       |            | Regler 3 |                            |
|----------|-------------------------------|----------|--|--------------------------------|------------|----------|----------------------------|
| Seite 01 | Dist.                         | On, Off  |  | Posi.                          | Hole, Brdg | Level    | 0 – 150                    |
|          | Bestimmt den Mikrofonabstand. |          |  | Bestimmt die Mikrofonposition. |            |          | Steuert den Ausgangspegel. |
| Seite 02 |                               |          |  |                                |            |          |                            |



**Cond 414** | Simuliert den Klang bei der Mikrofonabnahme über ein AKG C414.

|          |                               | Regler 1 |  | Regler 2                       |            | Regler 3 |                            |
|----------|-------------------------------|----------|--|--------------------------------|------------|----------|----------------------------|
| Seite 01 | Dist.                         | On, Off  |  | Posi.                          | Hole, Brdg | Level    | 0 – 150                    |
|          | Bestimmt den Mikrofonabstand. |          |  | Bestimmt die Mikrofonposition. |            |          | Steuert den Ausgangspegel. |
| Seite 02 |                               |          |  |                                |            |          |                            |



**Cond 87** | Simuliert den Klang bei der Mikrofonabnahme über ein Neumann U87.

|          |                               | Regler 1 |  | Regler 2                       |            | Regler 3 |                            |
|----------|-------------------------------|----------|--|--------------------------------|------------|----------|----------------------------|
| Seite 01 | Dist.                         | On, Off  |  | Posi.                          | Hole, Brdg | Level    | 0 – 150                    |
|          | Bestimmt den Mikrofonabstand. |          |  | Bestimmt die Mikrofonposition. |            |          | Steuert den Ausgangspegel. |
| Seite 02 |                               |          |  |                                |            |          |                            |



# Fehlerbehebung

---

## Das Gerät lässt sich nicht einschalten

- Stellen Sie sicher, dass der POWER-Schalter auf „ON“ gestellt ist. Im Betrieb über USB-Power müssen Sie den Schalter auf „OFF“ stellen, bevor Sie das USB-Kabel anschließen.
- Im Batteriebetrieb müssen Sie eine ausreichende Kapazität der Batterien sicherstellen.

## Kein Sound oder geringe Lautstärke

- Überprüfen Sie die Anschlüsse (→S. 4–5).
- Passen Sie die Eingangsempfindlichkeit an (→S. 8).
- Passen Sie den Master-Pegel an (→S. 9).
- Stellen Sie sicher, dass der Mute-Modus nicht aktiv ist (→S. 24).
- Bei Verwendung eines Kondensatormikrofons muss die Phantomspeisung aktiv sein (ON, →S. 23).

## Viele Nebengeräusche sind zu hören

- Überprüfen Sie die geschirmten Kabel auf Defekte.
- Verwenden Sie nur das originale ZOOM-Netzteil.

## Der Sound klingt merkwürdig/ verzerrt

- Passen Sie die Eingangsempfindlichkeit an (→S. 8).
- Passen Sie den Master-Pegel an (→S. 9).
- Passen Sie die Boost-Verstärkung an (→S. 15).
- Stellen Sie die Pickup-Auswahl auf den jeweiligen Pickup-Typ ein (→S. 5).

## Ein Effekt funktioniert nicht

- Passen Sie den Balance-Regler an (→S. 9).
- Wenn die Prozessorleistungsgrenze überschritten wird, erscheint „THRU“ im Effekt-Display. In diesem Fall wird der Effekt auf Bypass geschaltet (→S. 11).

## Batterien entladen sich schnell

- Stellen Sie sicher, dass Sie keine Magnesium-Batterien verwenden. Mit Alkaline-Batterien ist ein Dauerbetrieb bis zu 8 Stunden möglich.
- Überprüfen Sie die Batterie-Einstellung (→S. 25). Stellen Sie den Batterietyp ein: Die Restkapazität kann nun genauer angezeigt werden.
- Stellen Sie sicher, dass die Phantomspeisung deaktiviert ist. Wenn die +48V Phantomspeisung aktiv ist, sind etwa 5 Stunden Dauerbetrieb mit Alkaline-Batterien möglich.

# Spezifikationen

|  |  |
|--|--|
| <b>Effekt-Typen</b>                        | 40 + 28 Gitarren-Modelle   |
| <b>Anzahl der gleichzeitigen Effekte</b>   | 3  |
| <b>Anzahl der User-Patches</b>             | 20   |
| <b>Samplingfrequenz</b>                    | 44,1 kHz   |
| <b>A/D-Wandlung</b>                        | 24 Bit mit 128-fachem Oversampling   |
| <b>D/A-Wandlung</b>                        | 24 Bit mit 128-fachem Oversampling   |
| <b>Signalverarbeitung</b>                  | 32 Bit Floating Point & 32 Bit Fixed Point   |
| <b>Frequenzgang</b>                        | 40 Hz – 20 kHz (+1 dB/-3 dB) (an 10 kΩ Last)   |
| <b>Anzeige</b>                             | LCD  |
| <b>Eingang PICKUP IN</b>                   | Standard-Monoklinkenbuchse<br>Empf. Eingangspegel -20 dBm<br>Eingangsimpedanz 1 MΩ   |
| <b>MIC IN</b>                              | XLR/Klinken-Combo-Buchse<br>Empf. Eingangspegel -20 dBm<br>Eingangsimpedanz 1 MΩ   |
| <b>Ausgang R</b>                           | Standard-Monoklinkenbuchse<br>Maximaler Ausgangspegel:<br>Line: +5 dBm (bei einer Ausgangslastimpedanz von 10 kΩ oder mehr)  |
| <b>L/MONO/PHONES</b>                       | Standard-Stereoklinkenbuchse (Line/Headphones)<br>Maximaler Ausgangspegel:<br>Line: +5 dBm (bei einer Ausgangslastimpedanz von 10 kΩ oder mehr)<br>Kopfhörer: 20 mW + 20 mV (an 32 Ω Last) |
| <b>BALANCED OUT</b>                        | XLR-Buchse<br>Ausgangsimpedanz<br>100 Ω (Plus-Masse, Minus-Masse), 200 Ω (Plus-Masse)<br>GND LIFT (schaltbar)  |
| <b>S/N (äquivalentes Eingangsrauschen)</b> | 120 dB   |
| <b>Dynamik (Eigenrauschen)</b>             | -100 dBm   |
| <b>Power</b>                               | Netzteil DC 9 V (Minus-Pol innen liegend), 500 mA (ZOOM AD-16)<br>Batterien 8 Stunden Dauerbetrieb mit 4 Typ AA Alkaline-Batterien   |
| <b>Abmessungen</b>                         | 160,3 mm (T) x 108 mm (B) x 54,9 mm (H)  |
| <b>USB</b>                                 | Firmware-Aktualisierung  |
| <b>Gewicht</b>                             | 630 g (ohne Batterien)   |

• 0 dBm = 0,775 Vrms

**Für EU-Länder**



Konformitätserklärung

**ZOOM<sup>®</sup>**

**ZOOM CORPORATION**

4-4-3 Kanda-Surugadai, Chiyoda-ku, Tokyo 101-0062 Japan

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

Z2I-1598-02