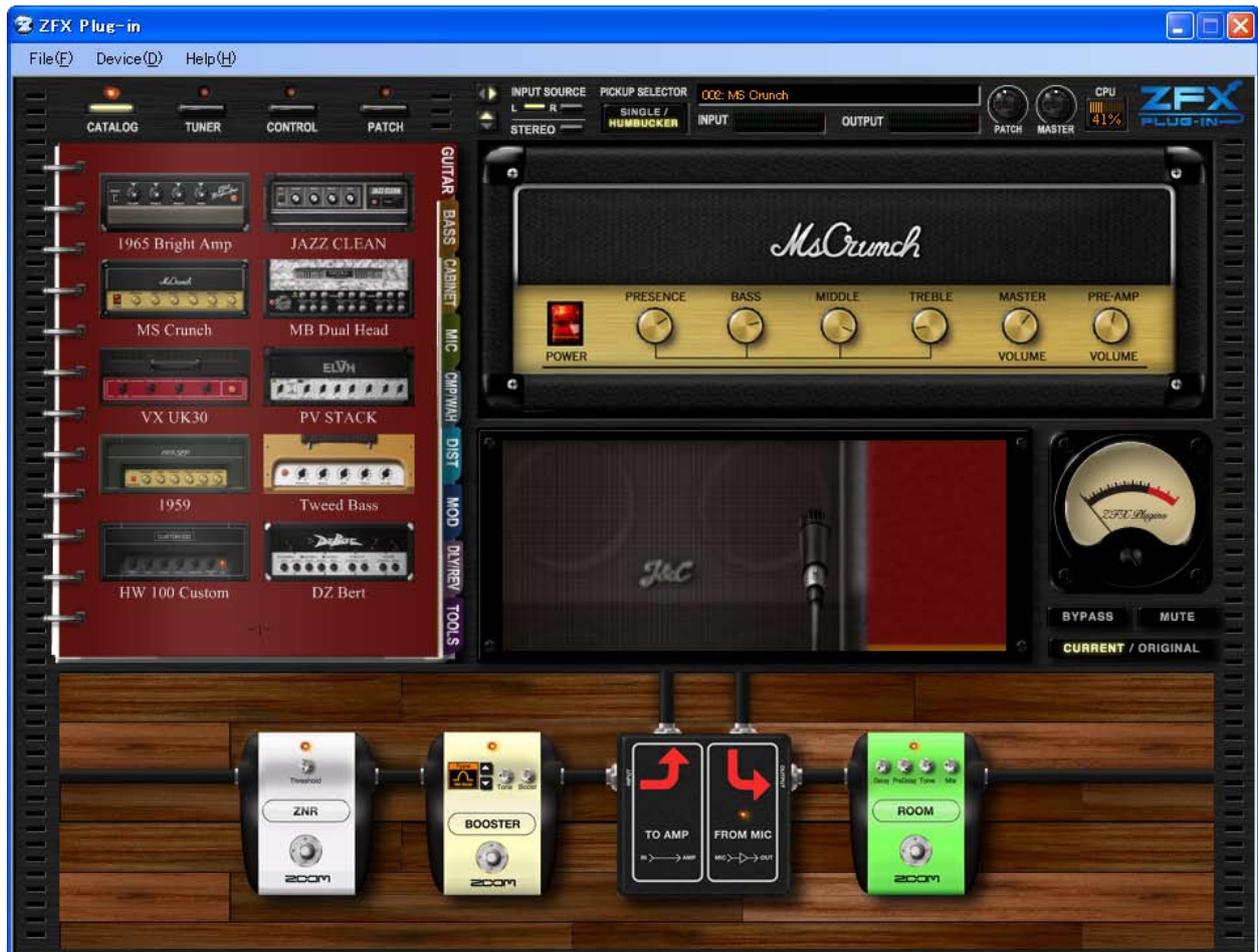


ZFX-STACK-PAKET / ZFX-CONTROL-PAKET

ZFX-Plug-In

Bedienungsanleitung



ZOOM

© ZOOM Corporation
Dieses Handbuch darf weder in Teilen noch als Ganzes in irgendeiner Form reproduziert werden.

Software-Lizenz

Die Zoom Corporation sichert Ihnen das Recht zum Betrieb des ZFX-Plug-Ins, sofern Sie den im Folgenden aufgeführten Bedingungen zustimmen.

Durch den Betrieb der Software nehmen Sie diese Vereinbarungen an.

- Die Zoom Corporation behält das Urheberrecht an der Software, der mitgelieferten Dokumentation sowie alle zugehörigen Rechte. Alle Rechte sind der Zoom Corporation vorbehalten.
- Vertrieb, Verkauf, Vermietung, Leasing, Änderungen oder ein Nachprogrammieren der Software ist ohne Zustimmung verboten.
- Die Software darf benutzt werden, wenn dadurch Urheberrechte Dritter verletzt werden. Die Zoom Corporation übernimmt keine Verantwortung für Fälle, in denen die Software zu diesem Zweck eingesetzt wird.
- Die Zoom Corporation übernimmt keine Verantwortung für Schäden oder Ansprüche von Dritten, die direkt oder indirekt aus dem Gebrauch der Software entstehen. Wenn der Inhalt von Festplatten aufgrund des Betriebs der Software gelöscht wird, weist die Zoom Corporation alle Ansprüche auf Wiederherstellung oder Reparatur dieser Inhalte zurück.
- Merkmale und Spezifikationen der Software sowie der Inhalt der Dokumentation können zukünftig ohne vorherige Ankündigung verändert werden.

※Microsoft, Windows XP und Windows Vista sind eingetragene Warenzeichen der Microsoft Corporation in den U.S.A. und in anderen Ländern.

※Intel und Pentium sind eingetragene Warenzeichen der Intel Corporation.

※AMD und Athlon sind eingetragene Warenzeichen der Advanced Micro Devices Inc..

※VST-Plug-In-Interface-Technologie von Steinberg Media Technologies GmbH.

※Steinberg, Cubase und VST sind eingetragene Warenzeichen der Steinberg Media Technologies GmbH.

※Adobe und Adobe Acrobat sind eingetragene Warenzeichen von Adobe Systems Incorporated.

※MIDI ist ein eingetragenes Warenzeichen der Association of Musical Electronics Industry (AMEI).

※Alle weiteren Produktnamen, Warenzeichen und in diesem Handbuch erwähnten Firmennamen sind Eigentum ihres jeweiligen Besitzers.

※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.

Inhalt

Einleitung	005
Merkmale des USB-Audio-Interfaces S2t / USB-Audio-Interfaces C5.1t	005
Merkmale des ZFX-Plug-Ins	006
Bedienelemente und Funktionen des ZFX-Plug-Ins	007
Kurzanleitung	008
Starten des Plug-Ins	008
Auswahl der Eingangsquelle	009
Auswahl von Patches	009
Bedienung der Verstärker	010
Vergrößern und Scrollen des Effekt-Bereichs	011
Steuern der Effekte	012
Auswahl von Instrumenten	013
Speichern von Patches	015
Signal-Control-Bereich	018
Bedienelemente und Funktionen	018
Auswahl der Eingangsquelle	019
Auswahl der Pickups	019
Ein-/Ausblenden von Ansichten	020
Einstellen des Patch-Pegels	021
Einstellen des Master-Pegels	021
Über die Hardware-Anbindung	022
Grundlegende Bedienung	023
Catalog	024
Starten des Catalogs	024
Catalog - Grundlegende Bedienung	025
Umblättern der Seiten	025
Umblättern mehrerer Seiten	026
Blättern zwischen Registern	027
Umblättern zur Detailseite	028
Auswahl von Instrumenten über die Detailseite	029
Verstärker-Bereich	031
Bedienelemente und Funktionen	031
Amplifier-Sektion - Grundlegende Bedienung	031
Einstellen der Verstärker	031
Einstellen der Verstärker	033
Löschen von Verstärkern	033
Booth-Sektion - Grundlegende Bedienung	034
Einstellen der Lautsprecher und Mikrofone	034
Löschen der Lautsprecher und Mikrofone	035
Austauschen von Mikrofonen	036
Einstellen des Mikrofonabstands	036
Einstellen der Mikrofonposition	037

Effekt-Bereich	038
<u>Bedienelemente und Funktionen</u>	038
<u>Signalfluss im Effekt-Bereich</u>	038
<u>Auswahl/Einstellen von Instrumenten</u>	039
<u>Einstellen von Instrumenten</u>	039
<u>Positionierung der Instrumente</u>	040
<u>Einstellen der Instrumente</u>	041
<u>Löschen von Instrumenten</u>	041
<u>Vergrößern und Scrollen</u>	042
<u>Vergrößern des Effekt-Bereichs</u>	042
<u>Vergrößern eines Instruments</u>	043
<u>Zoomen des nächsten Instruments</u>	044
<u>Scrollen des Effekt-Bereichs</u>	044
<u>Verkabelung der Schirme</u>	045
<u>Anschließen eines Schirms</u>	045
<u>Ändern der Schirmungsanschlüsse</u>	046
<u>Direkte Verkabelung mit dem Input / Output</u>	047
<u>Löschen der Schirme</u>	048
<u>Splitter und Mixer</u>	049
<u>Einsatz von Splittern</u>	049
<u>Einsatz von Mixern</u>	050
<u>Amplifier-Modul</u>	053
<u>Betrieb mehrerer Amplifier-Module</u>	053
<u>Löschen von Amplifier-Modulen</u>	054
Patch-Management	055
<u>Laden des Patch Managers</u>	055
<u>Bedienung der Patches</u>	056
<u>Auswahl von Patches</u>	056
<u>Speichern von Patches</u>	058
<u>Speichern an einer bestimmten Position</u>	059
<u>Anordnen der Patches</u>	062
<u>Umbenennen von Patches</u>	064
<u>Löschen von Patches</u>	065
<u>Löschen der aktuellen Einstellung</u>	066
<u>Exportieren der aktuellen Einstellung</u>	067
<u>Importieren der aktuellen Einstellungen</u>	068
<u>Bedienung der Bänke</u>	069
<u>Erzeugen einer Bank</u>	069
<u>Anordnen der Bänke</u>	070
<u>Umbenennen von Bänken</u>	071
<u>Löschen von Bänken</u>	072
<u>Exportieren von Bänken</u>	074
<u>Importieren von Bänken</u>	075
Bypass-Bereich	077
<u>Bedienelemente und Funktionen</u>	077
<u>Bypass-Schaltung des Sounds</u>	077

Stummschalten des Sounds	078
Vergleichen des aktuellen und Original-Zustands	078
Tuner	079
Starten des Tuners	079
Stimmen mit dem chromatischen Stimmgerät	080
Einstellen der Referenzfrequenz	082
Absenken um einen Halbton	082
Absenken um einen Ganzton	082
Verwenden anderer Stimmungen	083
Expression-Pedal und Fußschalter	085
Starten des Pedal/Switch Managers	085
Der Pedal/Switch Manager bei Anschluss des C5.1t	085
Der Pedal/Switch Manager bei Anschluss des S2t.	086
Zuweisen von Parametern	087
Zuordnung zwischen Parametern und dem Expression-Pedal	087
Zuordnung zwischen Parametern und Fußschaltern	089
Einstellen des Parameterbereichs	090
Löschen von Zuordnungen	092
Zuweisen der globalen Einstellungen	093
Zuweisen der Auswahlfunktion für das nächste/vorherige Patch	093
Zuweisen der Auswahlfunktion für die nächste/vorherige Bank	095
Zuordnung der Patch-Auswahl	097
Zuweisen der Bypass-/Mute-Funktion	100
Aktivieren der globalen Einstellungen	102
Aufheben von Zuordnungen	102
Bedienung der Gerät-Abbildung	103
Überprüfen der Pedal-Zuordnungen	103
Überprüfen der Fußschalter-Zuweisungen	104
Umschalten des USB-Audio-Interfaces S2t / USB-Audio-Interfaces C5.1t	106
Weitere Funktionen	106
Auswahl der Instanz	106
Empfang von MIDI-Befehlen	107
Kalibrierung des Pedals	108
Standalone-Modus	112
Starten der Host-Anwendung	112
Device-Menü	113
Auswahl des ASIO-Treibers	113
Konfiguration der ASIO-Treiber	113
Connect/Disconnect	114
File-Menü	114
Einstellen der BPM	114
Beenden der Anwendung	115
Help-Menü	115
Einblenden der aktuellen Version	115
Fehlerbehebung	117

Einleitung

Vielen Dank, dass Sie sich für das ZFX-Stack-/ZFX-Control-Paket entschieden haben. Dieses Handbuch beschreibt sowohl das ZFX-Stack- als auch das ZFX-Control-Paket. Lesen Sie dieses Handbuch bitte sorgfältig durch, um ihre vielseitigen Funktionen problemlos und in vollem Umfang nutzen zu können. Bewahren Sie diese Anleitung und die Garantiekarte an einem sicheren Ort auf.

Merkmale des USB-Audio-Interfaces S2t / USB-Audio-Interfaces C5.1t

S2t / C5.1t (im Handbuch einfach als "S2t" und "C5.1t" bezeichnet) sind USB-Audio-Interfaces mit folgenden Merkmalen.

- **Echtzeitsteuerung mit dem Expression-Pedal**

Das C5.1t verfügt ab Werk über ein internes Expression-Pedal, während für das S2t externe Pedale (FP01/FP02) optional zur Verfügung stehen. Mit diesen Expression-Pedalen können Sie den Effektklang oder die Lautstärke in Echtzeit steuern.

- **Röhren-Accelerator**

Die analoge Eingangsstufe bietet einen Accelerator, mit dem Sie die Signale der Röhrenschaltung völlig beliebig mit der Transistorstufe mischen können. Auf diese Weise fügen Sie einem cleanen Sound die charakteristische Röhren-Kompression und -Verzerrung hinzu.

- **Programmierbare Funktionsfußschalter**

Das C5.1t integriert 5 interne Fußschalter, während für das S2t ein externer Fußschalter (FS01) als Option zur Verfügung. Mit diesen Schaltern können Sie Funktionen wie das Umschalten der Verstärker-Kanäle, das Einstellen der Delay-Zeit, das Umschalten von Patches und viele andere Aufgaben ausführen.

- **Unterstützung für eine Vielzahl von Input-Quellen**

Die Eingänge sind für hochohmige Quellen und 48 Volt Phantomspannung ausgelegt. Auf diese Weise bietet das Gerät Anschlussmöglichkeiten für jede Quelle - von E-Gitarren/Bässen und anderen hochohmigen Instrumenten über dynamische/Kondensatormikrofone bis hin zu Synthesizern und anderem Equipment mit Linepegel.

- **Software-Kopierschutz**

Das S2t/C5.1t dient als Hardware-Kopierschutz. Bitte vergewissern Sie sich, dass das S2t/C5.1t vor dem Start des ZFX-Plug-Ins am Computer angeschlossen ist. Das ZFX-Plug-In arbeitet nur dann, wenn das S2t/C5.1t ordnungsgemäß angeschlossen ist.

Merkmale des ZFX-Plug-Ins

Das ZFX-Plug-In ist ein VST-Plug-In-Effekt mit folgenden Merkmalen.

● **Praxisgerechte Patches**

Effekt-Modul-Kombinationen und -Einstellungen können als "Patches" gespeichert und eingeladen werden. Das ZFX-Plug-In bietet über 300 praxisgerechte Patches. Zudem können Sie selbst erstellte Patches auf Ihrer Festplatte speichern - wenn es sein muss, bis die Kapazität der Festplatte erschöpft ist.

● **Der begeisternde Catalog**

Das ZFX-Plug-In stellt Ihnen 78 Effekte inklusive Verstärkern, Effekten und Mikrofonen im Rahmen einer katalogartigen Übersicht zur Auswahl. Hier können Sie die Instrumente während dem Spielen extrem schnell und einfach auswählen.

● **Realistisches Modeling von Verstärkern/Bodeneffekten**

Die analoge Übersteuerung von Röhren und Dioden wird hier digital simuliert. Entsprechend wurde der Distortion-Charakter von Röhrenverstärkern und Vintage-Effekten genauestens modelliert. Das Angebot umfasst neben Modellierungen aktueller Geräte auch legendäre und absolut faszinierende Vintage-Geräte. Die Lautsprecher-Simulation sorgt mit unterschiedlichen Mikrofone und variablen Positionen für eine natürliche Räumlichkeit.

● **Frei editierbare Effekt-Kette**

Die geschirmten Kabel lassen sich ganz leicht mit der Maus anlegen, um die Anordnung der Effekte und Verstärker zu ändern. Sie können sie frei positionieren, da im Gegensatz zu herkömmlichen Multi- und Plug-In-Effekten keine Einschränkungen bezüglich der Reihenfolge der einzelnen Kategorien bestehen. Die Anzahl der gleichzeitig nutzbaren Verstärker und Effekte hängt alleine von der Leistung Ihres Computers ab.

● **Der interne Tuner unterstützt spezielle Stimmungen.**

Zusätzlich zu den Standard-Stimmungen unterstützt der autochromatische Tuner auch andere Stimmungen.

Bitte nehmen Sie sich Zeit und lesen Sie dieses Handbuch sorgfältig durch, um das Z-Stack-/Z-Control-Paket bis ins Detail kennen zu lernen und neben optimaler Leistung eine hohe Betriebssicherheit zu gewährleisten.

Bedienelemente und Funktionen des ZFX-Plug-Ins



① Werkzeugbereich

Der Werkzeugbereich enthält vier Funktionen: den Catalog (→S 024), den Tuner (→S 079), das Patch-Management (→S 055) und den Pedal / Switch Manager (→S 085).

② Signal-Control-Bereich

Hier verwalten Sie den Gesamtsignalfloss des ZFX-Plug-Ins. Im Signal-Control-Bereich wählen Sie die Eingangsquellen und Gitarren-Pickups aus und stellen die Master-Lautstärke sowie andere grundlegende Parameter ein.(→S 018)

③ Verstärker-Bereich

Die Amplifier- und die Lautsprecher-Sektion gehören zum Verstärker-Bereich. In der Lautsprecher-Sektion können Sie die Mikrofonposition einstellen.(→S 031)

④ Effekt-Bereich

Hier können Sie verschiedene Effekte wie die Verzerrung, die Dynamics, die Modulation, Reverb und andere einstellen.(→S 038)

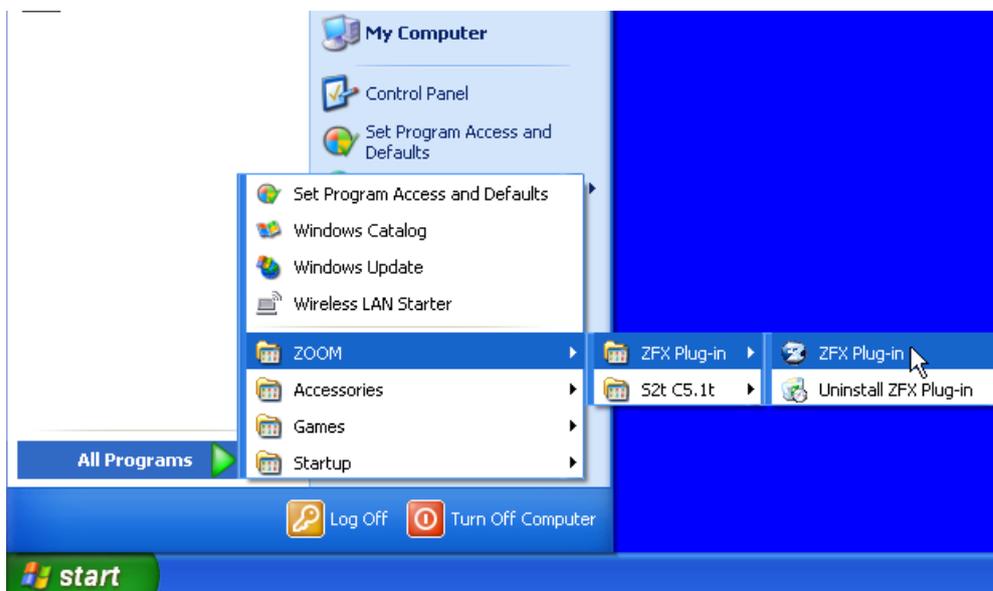
⑤ Bypass-Bereich

Im Bypass-Bereich können Sie den Bypass-Mute-Status des ZFX-Plug-Ins verwalten. Mit der Current/Original-Taste können Sie den Sound in der aktuellen Einstellung mit dem der gespeicherten Patch-Einstellung vergleichen. (→S 077)

Kurzanleitung

Starten des Plug-Ins

Die Verknüpfung für die Anwendung ist unter [Start]-[Alle Programme]-[ZOOM]-[ZFX Plug-in]-[ZFX Plug-in] abgelegt.



Um das ZFX-Plug-In im Standalone-Modus zu starten, wählen Sie das "ZFX Plug-in" wie oben beschrieben an.



NOTE

Das Laden des Plug-Ins innerhalb einer DAW-Anwendung ist im Handbuch der jeweiligen DAW beschrieben.

Auswahl der Eingangsquelle

Wählen Sie dann auf Basis des benutzten Eingangs am S2t/C5.1t zuerst die Eingangsquelle aus, an der Ihr Instrument angeschlossen ist. Wenn eine Gitarre/Bass am Eingang Hi-Z angeschlossen ist, wird diese Einstellung ignoriert. Einzelheiten dazu im Abschnitt "Auswahl der Eingangsquelle" (→S 009)



Auswahl von Patches

1. Klicken Sie auf die [PATCH]-Taste über dem Werkzeug-Bereich.



Die zugehörige LED leuchtet auf und der Patch Manager steht zur Verfügung.



- Klicken Sie auf ein Patch aus der Liste PATCH SELECT, um es zu laden.



Um alle Patches einzublenden, verschieben Sie die Fensterlaufleiste horizontal.

Das Patch wird geladen.



Bedienung der Verstärker

Im Verstärker-Bereich können Sie die Regler, Schalter, die Mikrofonposition und andere Parameter des Verstärkers bedienen, die momentan angewählt sind.

- Klicken, halten und verschieben Sie die Regler des Verstärkers vertikal.

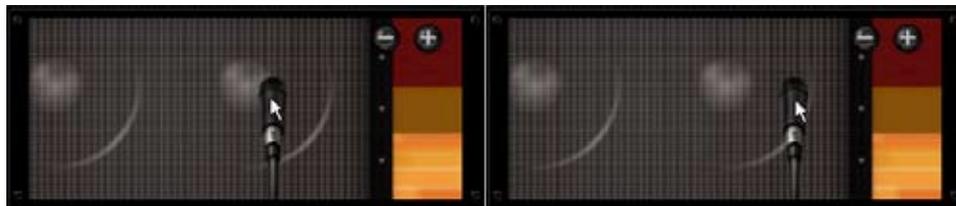


Die Effektparameter werden über die Position der Regler gesteuert.

**NOTE**

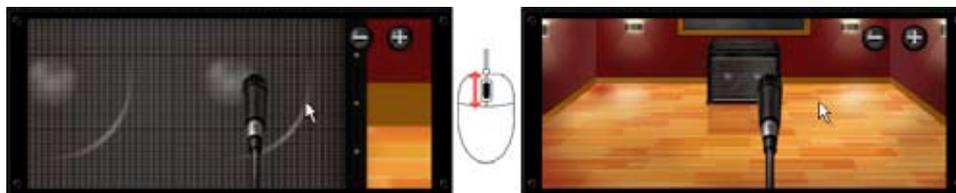
Jeder Verstärker bietet unterschiedliche Regler und Schalter. Einzelheiten finden Sie in der Beschreibung zu den Effekt-Typen und -Parametern. (→ Anhang)

2. Verschieben Sie das Mikrofon horizontal.



Der Effekt-Klang wird auf die Position hin abgestimmt. Zum Beispiel verwandelt sich ein harter und kraftvoller Sound in einen weicheren Sound.

3. Bedienen Sie das Mausrad über der Booth-Sektion.



Je nach Entfernung des Mikrofons zum Lautsprecher nimmt die Räumlichkeit ab oder zu.

Vergößern und Scrollen des Effekt-Bereichs

1. Bedienen Sie das Mausrad über dem Effekt-Bereich.



Der Zoomfaktor wird verändert.





Sie können den Zoomfaktor auch ändern, indem Sie auf das [+/-]-Symbol im Effekt-Bereich klicken (→S 043).

- Zoomen Sie sich in den Effekt-Bereich und platzieren Sie die Maus darüber. Nun nimmt der Mauszeiger die Form einer Hand an.



Wenn das Handsymbol eingeblendet wird, können Sie den Untergrund und damit die Ansicht verschieben.



Steuern der Effekte

Im Effekt-Bereich können Sie die Regler, Schalter und andere Bedienelemente einstellen.

- Klicken Sie auf einen Regler des im Effekt-Bereich dargestellten Instruments und ziehen Sie ihn vertikal.



Der Effekt-Klang wird an die Position der Regler angepasst.



NOTE

Jedes Instrument bietet unterschiedliche Regler und Schalter. Einzelheiten finden Sie in der Beschreibung zu den Effekt-Typen und -Parametern. (→ Anhang)

- Klicken Sie auf einen Fußschalter des Instruments.



Das Instrument wird abgeschaltet und schleift das Signal durch. Um es wieder zu aktivieren, klicken Sie erneut auf den Fußschalter.



Sie können Instrumente auch ausschalten, indem Sie die zugehörige LED anklicken.

Auswahl von Instrumenten

1. Klicken Sie auf die [CATALOG]-Taste über dem Werkzeug-Bereich.



Die zugehörige LED leuchtet auf und der Catalog steht zur Verfügung.

2. Klicken Sie auf die Register "GUITAR", "BASS", "CABINET" und andere auf der rechten Catalog-Seite.



Die Verstärker, Lautsprecherboxen und Effekte werden als Miniaturansichten eingeblendet.



NOTE Auf S 027 finden Sie Einzelheiten zu jeder Kategorie.

- Um ein Instrument einzusetzen, klicken, halten und ziehen Sie die Miniaturansicht in den entsprechenden Bereich/Sektion.



Das Instrument wird eingefügt.



NOTE Verstärker werden der Amplifier-Sektion zugeordnet. Die Lautsprecherboxen und Mikrofone werden in der Booth-Sektion angeordnet, alle anderen Effekte sind dem Effekt-Bereich zugeordnet.

- Um das Instrument zu löschen, doppelklicken Sie auf die Taste rechts oberhalb davon.



Das Instrument wird gelöscht.



Die Verstärker, Lautsprecher und Mikrofone werden auf dieselbe Art gelöscht. Im Effekt-Bereich steht zudem das Symbol [TRASH CAN] zur Verfügung.

Speichern von Patches

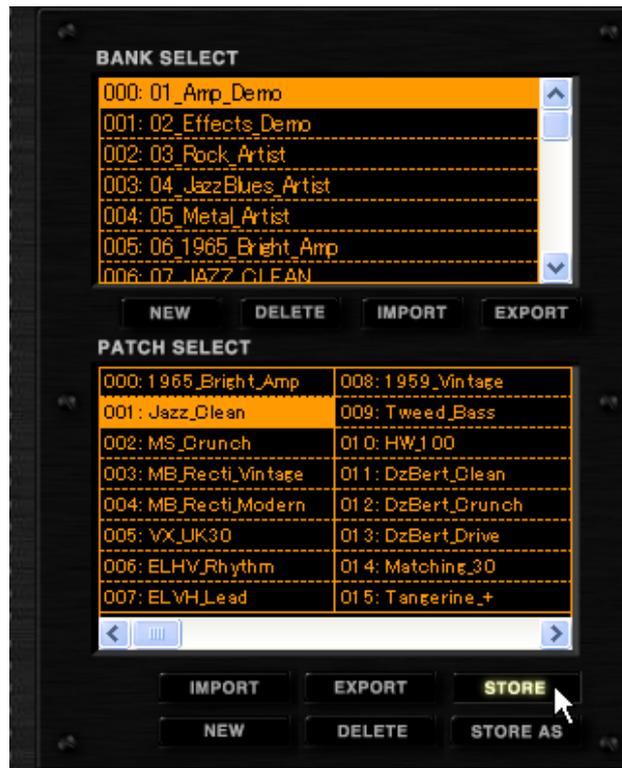
Gehen Sie wie folgt vor, um die Patch-Einstellung zu speichern.

- Klicken Sie auf die [PATCH]-Taste über dem Werkzeug-Bereich.



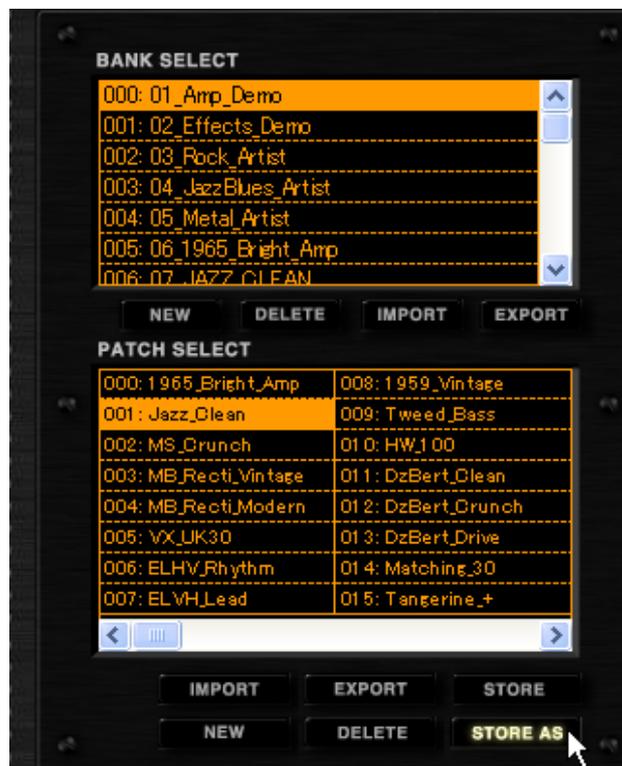
Die zugehörige LED leuchtet auf und der Patch Manager steht zur Verfügung.

2. Klicken Sie auf die Taste [STORE], um das aktuelle Patch zu überschreiben.



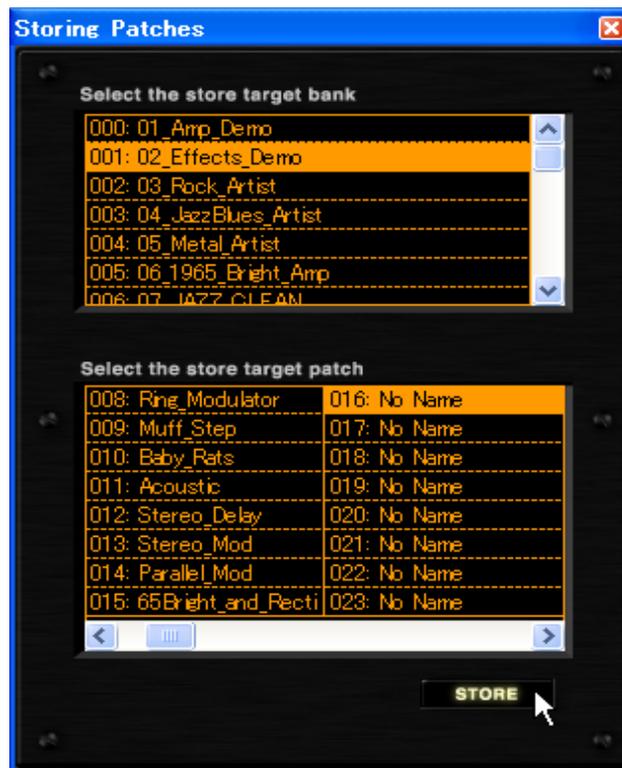
Das aktuelle Patch wird mit den aktuellen Einstellungen überschrieben.

3. Um die Einstellung auf ein anderes Patch zu speichern, klicken Sie auf die Taste [STORE AS].



Der Dialog "Store as" wird geöffnet.

4. Wählen Sie die Ziel-Bank und das -Patch und klicken Sie dann auf die Taste [STORE].



Nun wird die aktuelle Einstellung in dem gewählten Patch gespeichert.

Signal-Control-Bereich

Im Signal-Control-Bereich verwalten Sie die Ein- und Ausgangseinstellungen wie die Lautstärke oder die Wahl der Eingangsquelle. Die Einzelheiten sind im Folgenden beschrieben.

Bedienelemente und Funktionen



- ② **[HORIZONTAL FRAME]-Taste**
Hier können Sie die Ansicht horizontal aus-/einblenden.
- ② **[VERTICAL FRAME]-Taste**
Hier können Sie die Ansicht vertikal aus-/einblenden.
- ③ **INPUT SOURCE [L/R/STEREO]-Taste**
Hier wählen Sie die Eingangsquelle aus.
- ④ **PICK UP SELECTOR [SINGLE/HUMBUCKER]-Taste**
Hier nehmen Sie eine Anpassung für Ihren Gitarren-Pickup vor.
- ⑤ **Patch Name**
Hier wird der aktuelle Patch-Name eingeblendet.
- ⑥ **[INPUT/OUTPUT]-Pegelanzeige**
Hier wird der Ein-/Ausgangspegel dargestellt.
- ⑦ **[PATCH LEVEL]-Regler**
Hier wird die Lautstärke für das aktuelle Patch eingestellt.
- ⑧ **[MASTER]-Regler**
Hier stellen Sie den Gesamtausgangspegel ein.
- ⑨ **[CPU]-Anzeige**
Hier wird der aktuelle CPU-Bedarf der Anwendung dargestellt.
- ⑩ **[ZFX-Plug-In-Logo]**
Hier wird angezeigt, ob das S2t/C5.1t am Computer angeschlossen ist. Wenn das S2t/C5.1t ordnungsgemäß angeschlossen ist, leuchtet das ZOOM-Logo blau und zeigt damit an, dass das ZFX-Plug-In zur Verfügung steht.

Auswahl der Eingangsquelle

1. Wenn das Instrument am Eingang CH1/L angeschlossen ist, klicken Sie auf die Taste INPUT SOURCE [R].



2. Wenn das Instrument am Eingang CH2/R angeschlossen ist, klicken Sie auf die Taste INPUT SOURCE [R].



3. Wenn das Instrument als Stereoquelle an den beiden Eingängen CH1/L und CH/R angeschlossen ist, klicken Sie auf die Taste INPUT SOURCE [STEREO].



Wenn eine Gitarre/Bass am Eingang Hi-Z angeschlossen ist, wird diese Einstellung ignoriert.

Auswahl der Pickups

Für E-Gitarren/-Bässe muss die Pickup-Auswahl richtig eingestellt werden. Wenn eine E-Gitarre benutzt wird, sollte die Anzeige "SINGLE" für Single-Coil-Pickups bzw. "HUMBUCKER" für Humbucker-Pickups eingeblendet werden. Bei E-Bässen steht "SINGLE" für passive und "HUMBUCKER" für aktive Tonabnehmer. Um die Einstellung umzuschalten, klicken Sie auf die Taste.



NOTE

Für Mikrofone und Instrumente mit Linepegel klicken Sie auf die Taste, so dass diese erlischt.

Ein-/Ausblenden von Ansichten

Sie können Sie aktuelle Ansicht mit den Tasten [HORIZONTAL FRAME] und [VERTICAL FRAME] ein- und ausblenden.

1. Klicken Sie auf die Taste [HORIZONTAL FRAME] im Signal-Control-Bereich.



Der Werkzeug-Bereich wird ausgeblendet.



2. Um wieder alle Ansichten einzublenden, klicken Sie erneut auf die Taste [HORIZONTAL FRAME].



Der Werkzeug-Bereich wird eingebildet.

3. Klicken Sie auf die Taste [VERTICAL FRAME] im Signal-Control-Bereich.



Alle Bereiche außer dem Signal-Control-Bereich werden ausgeblendet.



NOTE

Der Werkzeug-Bereich wird ausgeblendet, nachdem Sie die Taste [VERTICAL FRAME] erneut angeklickt haben. Um alle Bereiche einzublenden, klicken Sie auf die Taste [HORIZONTAL FRAME].



HINT

Nach dem Laden blendet das ZFX-Plug-In alle Bereiche ein.

Einstellen des Patch-Pegels

Der Patch-Pegel ist die Ausgangslautstärke für das aktuelle Patch. Um ihn einzustellen, klicken, halten und ziehen Sie den [PATCH]-Regler vertikal. 0dB ist der Nominalpegel (keine Verstärkung oder Dämpfung). Um diese Einstellung zu speichern, klicken Sie auf die Taste [STORE] im Patch Manager. Der Patch-Pegel wird in der aktuellen Patch-Einstellung gespeichert. (→S 058)



NOTE

Die momentan editierte Einstellung geht verloren, wenn das neue Patch geladen wurde. Speichern Sie die Einstellungen bei Bedarf. (→S 058)

Einstellen des Master-Pegels

Der Master-Pegel kann nicht separat gespeichert werden, da er die Gesamtlautstärke des ZFX-Plug-Ins aussteuert. Um ihn einzustellen, klicken, halten und ziehen Sie den [MASTER]-Regler vertikal. 0dB ist der Nominalpegel (keine Verstärkung oder Dämpfung).



NOTE

Der Master-Pegel wird nicht in der Patch-Einstellung gespeichert.

Über die Hardware-Anbindung

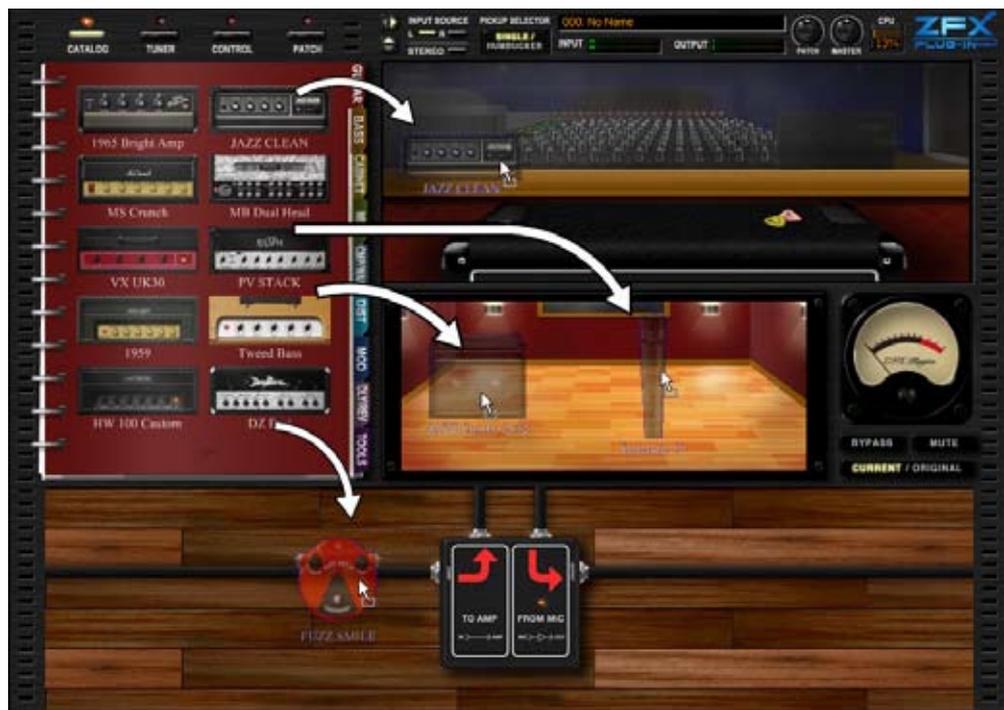
Wenn das S2t/C5.1t ordnungsgemäß mit dem Computer verbunden ist, leuchtet das [ZFX Plug-In-Logo] im Signal-Control-Bereich. Wenn keine Hardware erkannt wird, leuchtet die Anzeige nicht.

**NOTE**

Beachten Sie, dass das S2t/C5.1t zum Betrieb des ZFX-Plug-Ins ordnungsgemäß mit dem Computer verbunden sein muss. Ohne die Hardware ist der Kopierschutz aktiv: Dabei werden alle Signale unabhängig von der Einstellungen ohne Bearbeitung durchgeschliffen.

Grundlegende Bedienung

Im Folgenden ist die grundlegende Bedienung des ZFX-Plug-Ins beschrieben. Suchen Sie zuerst ein Instrument aus dem Catalog ziehen Sie es per Drag & Drop in den gewünschten Bereich oder eine Sektion. Die Amplifier-Sektion ist für Verstärker vorgesehen, die Booth-Sektion für Lautsprecherboxen und Mikrofone, der Effekt-Bereich für andere Instrumente.



In der Amplifier-Sektion können Sie den Effekt mit Hilfe der Regler und Schalter bedienen. In der Booth-Sektion können Sie den Mikrofonabstand und die Position zugunsten einer besseren Räumlichkeit anpassen. Zudem können Sie die Regler und Schalter im Effekt-Bereich einstellen: Hier können die Instrumente beliebig mit geschirmten Kabeln verbunden werden.

Catalog

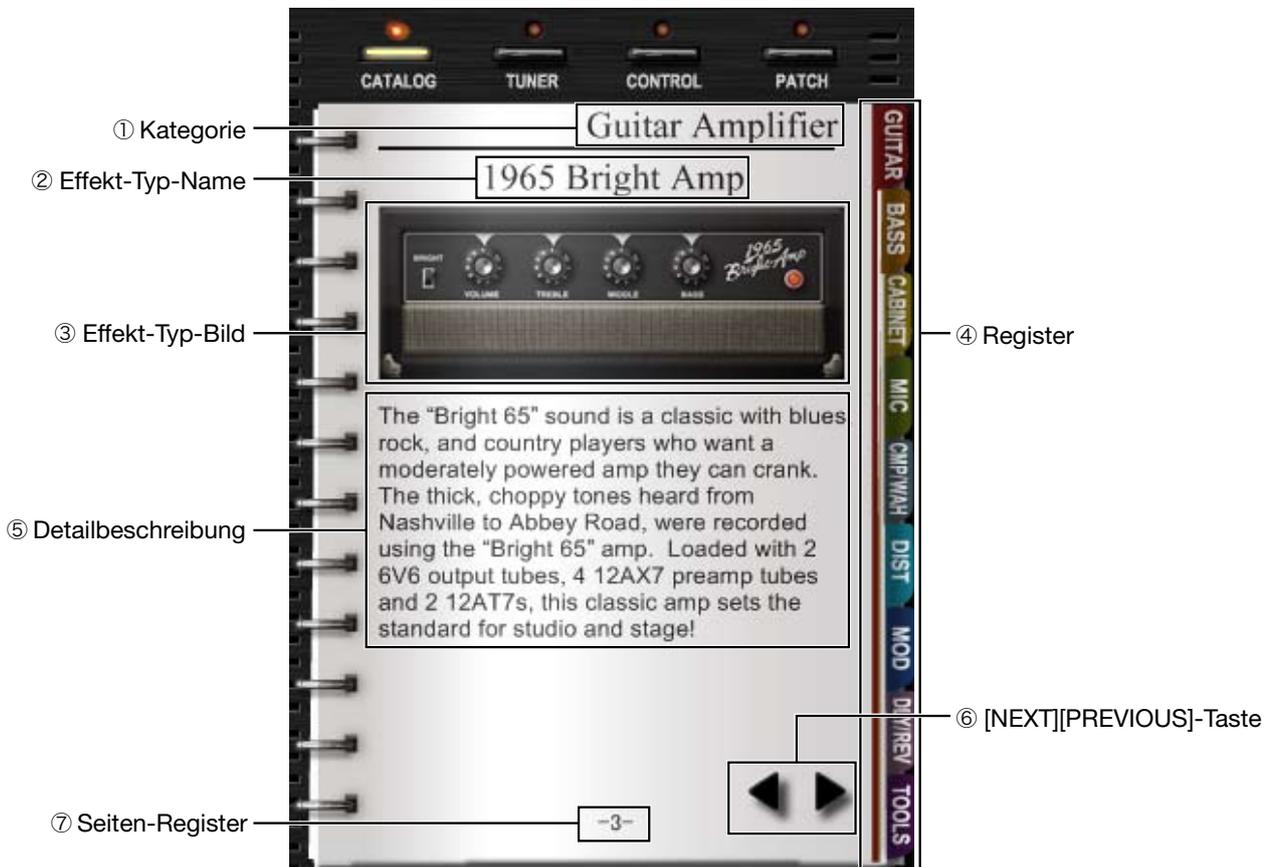
Die Auswahl der Effekt-Typen erfolgt über den Catalog. Der Catalog enthält verschiedene Effekt-Typen inklusive der Verstärker und Effekte. Hier existieren zwei unterschiedliche Seiten: die Miniaturansicht und die Detail-Seite.

Starten des Catalogs

Klicken Sie auf die [CATALOG]-Taste über dem Werkzeug-Bereich.



Die zugehörige LED leuchtet auf und der Catalog steht zur Verfügung. Darunter wird die Detailseite eingeblendet.



- ① **Category** Hier wird die Kategorie des Instruments angezeigt, das Sie momentan betrachten.
- ② **Effekt-Typ-Name** Hier wird der Name des Instruments angezeigt.
- ③ **Effekt-Typ-Bild** Hier wird das Instrument als Bild dargestellt.
- ④ **Register** Hier springen Sie zur ersten Seite in jeder Kategorie.
- ⑤ **Details** Hier sind Eigenschaften des Instruments beschrieben.
- ⑥ **Taste [NEXT] [PREVIOUS]** Hier können Sie umblättern.
- ⑦ **Seiten-Register** Hier wird die aktuelle Seitenzahl im Register angezeigt.

**NOTE**

Wenn das ZFX-Plug-In lädt, werden in der Voreinstellung die Miniaturansichtsseiten für die Gitarrenverstärker eingeblendet.

Catalog - Grundlegende Bedienung

Im Folgenden wird die grundlegende Bedienung für die Miniaturansichts- und Detailseiten beschrieben.

■ Umblättern der Seiten

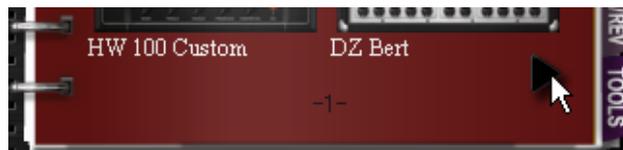
Die Seiten können mit den Tasten [NEXT][PREVIOUS] umgeblättert werden.

1. Klicken Sie auf die [CATALOG]-Taste über dem Werkzeug-Bereich.



Die zugehörige LED leuchtet auf und der Catalog steht zur Verfügung.

2. Die Tasten [NEXT] und [PREVIOUS] werden eingeblendet, wenn Sie die Maus über dem Catalog platzieren. Um zur nächsten Seite zu blättern, klicken Sie auf die [NEXT]-Taste.

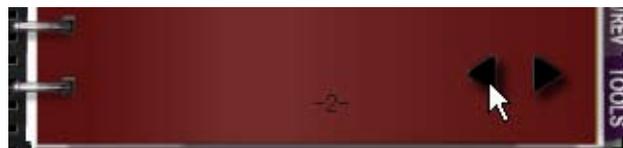


Die nächste Seite wird dargestellt.

**NOTE**

Auf der ersten Seite wird die Taste [PREVIOUS] nicht eingeblendet.

3. Um zur vorherigen Seite zu blättern, klicken Sie auf die [PREVIOUS]-Taste.



Die vorherige Seite wird dargestellt. Mit diesen Tasten können Sie die Seiten einzeln umblättern.

**HINT**

Neben den Tasten [NEXT][PREVIOUS] können Sie auch den leeren Bereich auf einer Seite anklicken, halten und ziehen, um die Seite umzublätern.

■ Umblättern mehrerer Seiten

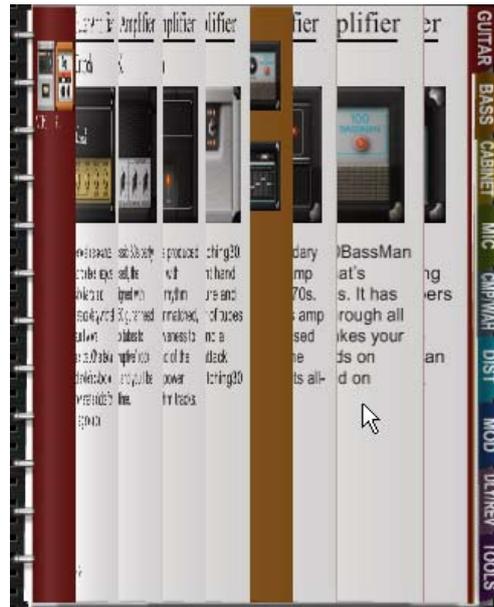
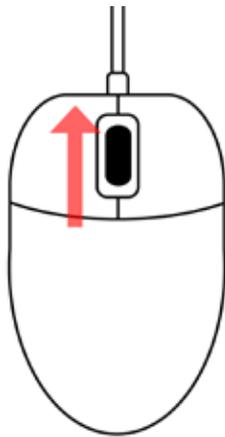
Mit dem Mausrad können Sie mehrere Seiten gleichzeitig umblättern.

1. Klicken Sie auf die [CATALOG]-Taste über dem Werkzeug-Bereich.



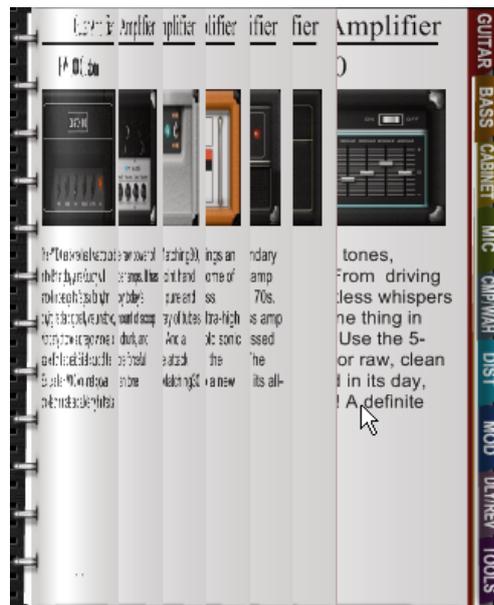
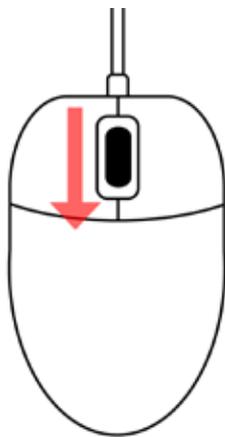
Die zugehörige LED leuchtet auf und der Catalog steht zur Verfügung.

2. Platzieren Sie die Maus über dem Catalog und bedienen Sie das Mausrad.



Die Seiten werden vorgeblättert.

3. Platzieren Sie die Maus über dem Catalog und drehen Sie das Mausrad rückwärts.



Die Seiten werden zurückgeblättert.

■ Blättern zwischen Registern

Um zwischen den Kategorien zu wechseln, befolgen Sie die folgende Anleitung. Die Distortion-Category ist nur ein Beispiel.

1. Klicken Sie auf die [CATALOG]-Taste über dem Werkzeug-Bereich.



Die zugehörige LED leuchtet auf und der Catalog steht zur Verfügung.

2. Klicken Sie auf das Register "DIST" auf der rechten Catalog-Seite.



Die Miniaturansichtsseite der Distortion-Effekte wird angezeigt.



3. Gehen Sie bei den anderen Kategorien genauso vor. Hier die Details.

- | | |
|----------------------------|-----------------------------------------------------------|
| ① Gitarren-Register | Gitarrenverstärker |
| ② BASS-Register | Bassverstärker |
| ③ CABINET-Register | Gitarren/Bass-Lautsprecherboxen |
| ④ MIC-Register | Mikrofone |
| ⑤ CMP/WAH-Register | Dynamics/WAH-Effekte |
| ⑥ DIST-Register | Distortion-Effekte |
| ⑦ MOD-Register | Modulation-Effekte |
| ⑧ DLY/REV-Register | Delay/Reverb-Effekte |
| ⑨ TOOLS-Register | Andere Instrumente, wie z. B. der Splitter und der Mixer. |

**NOTE**

Jede Category kann mehr als eine Miniaturansichtsseite umfassen. In den Registern werden immer die Deckseiten geöffnet. Klicken Sie auf die Taste [NEXT], um zu den nachfolgenden Seiten weiterzublättern. (→S 025)

Umblättern zur Detailseite

Von einer Miniaturansichtsseite können Sie direkt zu den Detailseiten wechseln oder Instrumente im Verstärker- und Effekt-Bereich einfügen. Die Einzelheiten sind im Folgenden beschrieben. Die "DIST"-Category ist nur ein Beispiel.

1. Klicken Sie auf die [CATALOG]-Taste über dem Werkzeug-Bereich.



Die zugehörige LED leuchtet auf und der Catalog steht zur Verfügung.

2. Klicken Sie auf das Register "DIST" auf der rechten Catalog-Seite.



Die Miniaturansichtsseite der Distortion-Effekte wird geladen.



3. Doppelklicken Sie über das Bild von "FUZZ SMILE".



Die Detailseite für "FUZZ SMILE" wird aktiviert.



Sie können das Bild direkt anklicken, halten und in den Amplifier- oder Effekt-Bereich ziehen, wie es für die Detailseiten im Folgenden beschrieben ist.

Auswahl von Instrumenten über die Detailseite

Um ein Instrument einzuschleifen, müssen Sie es im Amplifier- oder Effekt-Bereich einsetzen. Befolgen Sie das nun beschriebene Beispiel.

1. Klicken Sie auf die [CATALOG]-Taste über dem Werkzeug-Bereich.



Die zugehörige LED leuchtet auf und der Catalog steht zur Verfügung.

2. Klicken Sie auf die Tasten [NEXT][PREVIOUS], um andere Seiten zu suchen. Die Tasten werden eingeblendet, während sich die Maus über dem Catalog befindet. (→S 025)

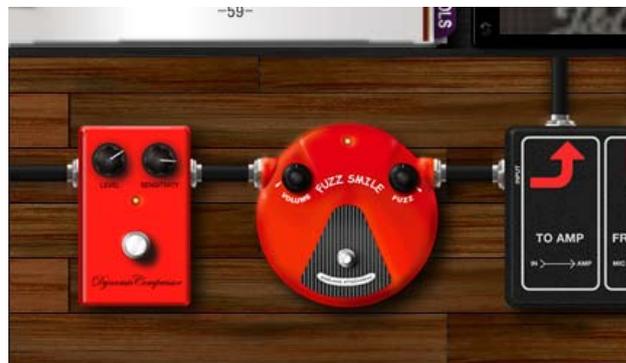


Die Detailseiten folgen hinter den Miniaturansichtsseiten. Hier zum Beispiel das "FUZZ SMILE" in der "DIST"-Kategorie.

3. Klicken, halten und ziehen Sie das "FUZZ SMILE"-Bild mit den Effekt-Bereich.



Das "FUZZ SMILE" wird nun eingesetzt. Die geschirmten Kabel werden automatisch angeschlossen.



Verstärker-Bereich

Der Verstärker, die Lautsprecherbox und das Mikrofon werden im Verstärker-Bereich bedient. Der Verstärker gehört zur Amplifier-Sektion, während die Lautsprecherbox und das Mikrofon in der Booth-Sektion angelegt werden. Sie können die Elemente wie unten dargestellt einsetzen und einstellen.

Bedienelemente und Funktionen



- ① **Amplifier-Sektion** In diesem Abschnitt wird der Verstärker verwaltet.
- ② **Booth-Sektion** In diesem Abschnitt wird die Lautsprecherbox und das Mikrofon verwaltet.
- ③ **VU-Meter** Hier wird der Ausgabepegel hinter allen Effekten und dem Master-Level angezeigt.

Amplifier-Sektion - Grundlegende Bedienung

Der Verstärker wird zwar über den Catalog ausgewählt und eingesetzt, allerdings in der Amplifier-Sektion eingestellt und bei Bedarf wieder gelöscht.

■ Einstellen der Verstärker

Gehen Sie wie folgt vor, um den Verstärker einzustellen. "1965 Bright Amp" ist nur ein Beispiel.

1. Klicken Sie auf die [CATALOG]-Taste über dem Werkzeug-Bereich.



Die zugehörige LED leuchtet und der Catalog wird geöffnet.



NOTE

Einzelheiten zum Catalog erfahren Sie im Abschnitt "Catalog - Grundlegende Bedienung" (→ P025). Einzelheiten zu den Miniaturansichten im Catalog erfahren Sie im Abschnitt "Wechseln zur Detail-Seite" (→ S 028).

2. Klicken Sie auf das Register "GUITAR" auf der rechten Seite des Catalogs.



Die Miniaturansichtsseite der Gitarrenverstärker wird geöffnet.

3. Ziehen Sie das Bild "1965 Bright Amp" per Drag & Drop in die Amplifier-Sektion.



Der Verstärker wird eingesetzt.



HINT

Sie können den Verstärker auch in der Detail-Ansicht im Catalog einsetzen, indem Sie das Bild per Drag & Drop in die Amplifier-Sektion ziehen (→ S 029).

■ Einstellen der Verstärker

Über die Regler und Schalter passen Sie den Effekt-Klang des Verstärkers an.



① **Schalter** Hier schalten Sie den Kanal oder andere zugehörige Parameter um.



② **Regler** Durch Anklicken, Halten und vertikales Ziehen der Maus können Sie die zugehörigen Parameter einstellen.



Einige Instrumente können andere Bedienelemente aufweisen, die sich jedoch auch durch Anklicken, Halten und Ziehen der Maus bedienen lassen.



NOTE Der Power-Schalter des Verstärkers lässt sich nicht editieren.

■ Löschen von Verstärkern

Um den Verstärker zu löschen, doppelklicken Sie auf die Taste rechts oberhalb.



Der Verstärker wird gelöscht.



Wenn Sie ein Verstärker-Modul löschen, werden neben dem Verstärker auch die Lautsprecherbox und das Mikrofon entfernt. (→S 041)

Booth-Sektion - Grundlegende Bedienung

Die Lautsprecherbox und das Mikrofon werden zwar über den Catalog ausgewählt und eingesetzt, allerdings in der Booth-Sektion eingestellt und bei Bedarf wieder gelöscht.

■ Einstellen der Lautsprecher und Mikrofone

Gehen Sie wie folgt vor, um eine Lautsprecherbox in der Booth-Sektion einzustellen. "Bright Combo 2x12" ist nur ein Beispiel.

1. Klicken Sie auf die [CATALOG]-Taste über dem Werkzeug-Bereich.



Die zugehörige LED leuchtet und der Catalog wird geöffnet.



NOTE

Einzelheiten zum Catalog erfahren Sie im Abschnitt "Catalog - Grundlegende Bedienung". (→S 025)
Einzelheiten zu den Miniaturansichten im Catalog erfahren Sie im Abschnitt "Wechseln zur Detail-Seite". (→S 028).

- Klicken Sie auf das Register "CABINET" auf der rechten Seite des Catalogs.



Die Miniaturansichtsseite der Gitarren-/Bass-Lautsprecherboxen wird geöffnet.

- Ziehen Sie das Bild des "Bright Combo 2x12" per Drag & Drop in die Booth-Sektion.



Die Lautsprecherbox und das dafür empfohlene Mikrofon wird daraufhin in der Booth-Sektion eingesetzt.

■ Löschen der Lautsprecher und Mikrofone

Um eine Lautsprecherbox und ein Mikrofon zu entfernen, doppelklicken Sie auf die Taste rechts oberhalb.



Die Lautsprecherbox und das Mikrofon werden gelöscht.



■ Austauschen von Mikrofonen

Gehen Sie wie folgt vor, um ein Mikrofon in der Booth-Sektion auszutauschen. "Dynamic 421" ist nur ein Beispiel.

1. Klicken Sie auf die [CATALOG]-Taste über dem Werkzeug-Bereich.



Die zugehörige LED leuchtet und der Catalog wird geöffnet.



NOTE

Einzelheiten zum Catalog erfahren Sie im Abschnitt "Catalog - Grundlegende Bedienung". (→S 025)
Einzelheiten zu den Miniaturansichten im Catalog erfahren Sie im Abschnitt "Wechseln zur Detail-Seite". (→S 028).

2. Klicken Sie auf das Register "MIC" auf der rechten Seite des Catalogs.



Die Miniaturansichtsseite der Mikrofone wird geöffnet.

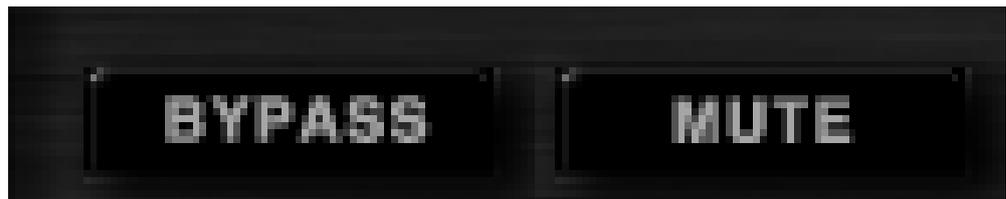
3. Ziehen Sie das Bild des "Dynamic421" per Drag & Drop in die Booth-Sektion.



Das Mikrofon wird in der Booth-Sektion eingesetzt.

■ Einstellen des Mikrofonabstands

Platzieren Sie die Maus über der Booth-Sektion und bedienen Sie das Mousrad: Der Abstand zwischen dem Mikrofon und dem Lautsprecher wird entsprechend angepasst.

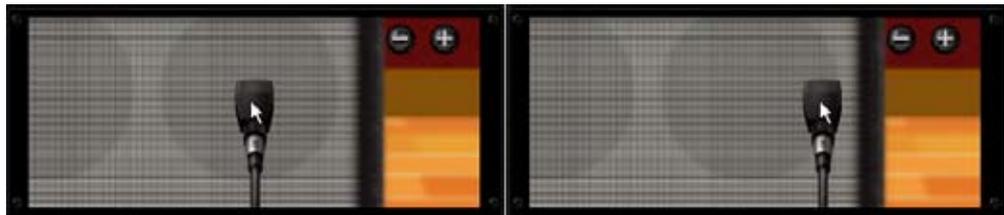


Wenn sich die Maus über der Booth-Sektion befindet, werden zudem die Tasten [+][-] eingeblendet, über die Sie den Abstand alternativ einstellen können.



■ Einstellen der Mikrofonposition

Um die Position der Mikrofone zu ändern, verschieben Sie diese horizontal mit der Maus.



Effekt-Bereich

Im Effekt-Bereich setzen Sie die Instrumente ein, stellen diese ein und positionieren diese. Zudem nehmen Sie hier die gesamte Verkabelung vor.

Bedienelemente und Funktionen



- ① **Geschirmte Kabel** Mit diesen Kabeln stellen Sie die Signalverbindung zwischen den Instrumenten her.
- ② **Amplifier-Modul** Hier speisen Sie das Signal in den Verstärker-Bereich und bearbeiten das Signal in dieser Reihenfolge: Verstärker, Lautsprecherbox, Mikrofon. (→S 053)
- ③ **[+][-]-Tasten** Mit diesen Tasten passen Sie die Vergrößerung im Effekt-Bereich an.
- ④ **[LEFT][RIGHT]-
Scroll-Tasten** Mit diesen Tasten zoomen Sie die Instrumente einzeln heran.
- ⑦ **[INPUT]-Sektion** Hier speisen Sie die Instrumente auf das Eingangssignal des ZFX-Plug-Ins. (→S 047)
- ⑥ **Mülleimer** Damit können Sie Instrumente und Kabel löschen.
- ⑦ **[OUTPUT]-Sektion** Hier speisen Sie die Instrumente auf das Ausgangssignal des ZFX-Plug-Ins. (→S 047)

Signalfluss im Effekt-Bereich

Das Signal wird wie unten dargestellt von links nach rechts bearbeitet.



NOTE

Die geschirmten Kabel stehen sowohl für stereo- als auch monophone Signale zur Verfügung.

Auswahl/Einstellen von Instrumenten

Die Instrumente, die aus dem Catalog eingesetzt wurden, können eingestellt und gelöscht werden.

■ Einstellen von Instrumenten

Gehen Sie wie folgt vor, um ein Instrument in der Effekt-Sektion einzustellen. "FUZZ SMILE" ist nur ein Beispiel.

1. Klicken Sie auf die [CATALOG]-Taste über dem Werkzeug-Bereich.



Die zugehörige LED leuchtet auf und der Catalog steht zur Verfügung.



NOTE

Einzelheiten zum Catalog erfahren Sie im Abschnitt "Catalog - Grundlegende Bedienung". (→S 025)
Einzelheiten zu den Miniaturansichten im Catalog erfahren Sie im Abschnitt "Wechseln zur Detail-Seite". (→S 028)

2. Klicken Sie auf das Register "DIST" auf der rechten Catalog-Seite.



Die Miniaturansichtsseite der Distortion-Effekte wird geladen.

3. Klicken, halten und ziehen Sie die Abbildung "FUZZ SMILE" in den Effekt-Bereich.



“FUZZ SMILE” wird im Effekt-Bereich an der Position eingesetzt, an der Sie das Bild losgelassen haben.



Um die Instrumente einzusetzen, können Sie auch die Abbildung auf der Detailseite im Catalog per Drag&Drop einsetzen.



Die geschirmten Kabel werden automatisch angeschlossen.

■ Positionierung der Instrumente

Das Instrument kann bei dem Drag&Drop-Vorgang völlig frei positioniert werden.

1. Ziehen Sie das Zielinstrument. Stellen Sie sicher, dass an der Startposition keine Regler oder Schalter vorhanden sind.



Zu Beginn wird die transparente Abbildung der Instrumente eingeblendet.

2. Ziehen Sie das Instrument auf die Zielposition.



Das Instrument wird an der Zielposition eingefügt.



Die geschirmten Kabel werden im Anschluss automatisch angelegt.

■ Einstellen der Instrumente

Über die Regler und Schalter können Sie das Instrument einstellen.



- ② **Regler** Durch Anklicken, Halten und vertikales Ziehen der Maus stellen Sie den Parameter ein.
- ② **[OUTPUT]-Buchse** Das Ausgangssignal wird hier ausgegeben.
- ② **[INPUT]-Buchse** Das Eingangssignal wird hier eingespeist.
- ④ **Fußschalter** Hier schalten Sie das Instrument an/aus.
- ⑤ **Tool-Tipp** Der Tool-Tipp wird während der Editierung der Parameter eingeblendet. Hier wird der aktuelle Wert eingeblendet.



Um die Regler genauer einzustellen, halten Sie während der Eingabe die Shift-Taste gedrückt. Der Reglerweg wird nun feiner aufgelöst.



Einige Instrumente können andere Bedienelemente aufweisen, die sich jedoch auch durch Anklicken, Halten und Ziehen der Maus bedienen lassen.

■ Löschen von Instrumenten

Gehen Sie wie folgt vor, um ein Instrument zu löschen.

1. Ziehen Sie das Zielinstrument. Stellen Sie sicher, dass an der Startposition keine Regler oder Schalter vorhanden sind.

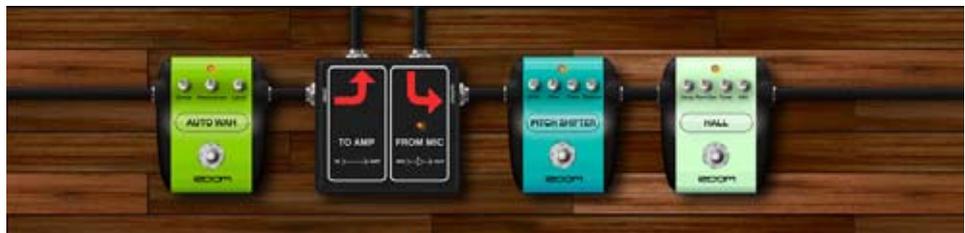


Das Instrument wird verschoben.

2. Verschieben Sie das Instrument in den Mülleimer in der rechten unteren Ecke.



Das Instrument wird gelöscht.



Alternativ können Sie das Instrument auch mit der rechten Maustaste doppelklicken, um es zu löschen.



Wenn das Instrument gelöscht wurde, wird das vorherige Instrument automatisch mit dem nächsten verkabelt.

Vergrößern und Scrollen

Im Effekt-Bereich können Sie die Ansicht vergrößern und scrollen.

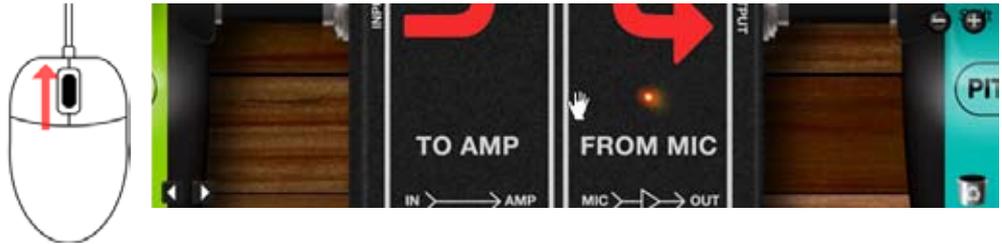
■ Vergrößern des Effekt-Bereichs

Gehen Sie wie folgt vor, um den Effekt-Bereich zu vergrößern.

1. Platzieren Sie das Mausrad über dem Effekt-Bereich.



2. Bewegen Sie das Mausehrad nach oben.



Die Ansicht wird vergrößert. Um die Ansicht zu verkleinern, bewegen Sie das Mausehrad nach unten.



Die [+][-]-Taste wird eingeblendet, wenn sich die Maus über dem Effekt-Bereich befindet. Sie können sie auch anklicken, um den Vergrößerungsfaktor einzugeben.



NOTE

Bei starker Vergrößerung können die Instrumente nicht verschoben werden. Dazu müssen Sie zuerst den Vergrößerungsfaktor herabsetzen.

■ Vergrößern eines Instruments

Doppelklicken Sie auf das Zielinstrument. Stellen Sie sicher, dass sich unter dem Mauszeiger keine Regler oder Schalter befinden.



Das Instrument wird vergrößert.



■ Zoomen des nächsten Instruments

Wenn Sie die Maus über dem Effekt-Bereich platzieren, werden die [LEFT] [RIGHT]-Scroll-Tasten links unten eingeblendet. Mit diesen Tasten können Sie ein Instrument nach dem anderen vergrößern. Durch Anklicken der [LEFT]-Taste vergrößern Sie das Instrument links neben der aktuellen Position.



Durch Anklicken der [RIGHT]-Taste vergrößern Sie das Instrument rechts neben der aktuellen Position.



NOTE

Wenn kein Instrument vergrößert ist, wird das nächste Instrument vergrößert, das sich neben dem zuletzt editierten Instrument befindet.

■ Scrollen des Effekt-Bereichs

Wenn der Effekt-Bereich vergrößert wird, wechselt der Mauszeiger seine Form zu einem "Handwerkzeug".



Wenn das Handsymbol eingeblendet wird, können Sie den Untergrund und damit die Ansicht verschieben.



Verkabelung der Schirme

Sie können die Instrumente untereinander frei mit den geschirmten Kabeln verbinden.

■ Anschließen eines Schirms

Gehen Sie wie folgt vor, um die geschirmten Kabel anzuschließen.

1. Setzen Sie ein Instrument im Effekt-Bereich ein und platzieren Sie den Mauszeiger über der [OUTPUT]-Buchse.



Der Zeiger ändert seine Form zu einem "Stecker-Cursor". Nun können Sie den Schirm verlegen.



NOTE Das Einstellen des Instruments wird im Abschnitt "Einstellen von Instrumenten" beschrieben. (→S 039)

2. Ziehen Sie ihn von der [OUTPUT]-Buchse.



Nun können Sie den Schirm an der [INPUT]-Buchse anderer Instrumente anschließen.



HINT Es ist nicht erlaubt, einen Output mit einem Output bzw. einen Input mit einem Input zu verkabeln. In diesen Fällen wird der Cursor "Nicht verfügbar" wie unten eingeblendet.



**NOTE**

Um den Vorgang abzubrechen, ziehen Sie den Schirm auf den Boden bzw. lassen ihn irgendwo neben den Buchsen los.

3. Ziehen Sie ihn auf die [INPUT]-Buchse eines anderen Instruments.



Der Schirm wird angeschlossen. Sie können ihn auch vom [INPUT] auf den [OUTPUT] ziehen.

**NOTE**

Eine Verkabelung vom [OUTPUT] auf den linken [INPUT] ist nicht möglich, da andernfalls eine Feedback-Schleife entsteht. Eine Verbindung vom [INPUT] nach rechts zum [OUTPUT] ist ebenfalls nicht zulässig.

■ Ändern der Schirmungsanschlüsse

Gehen Sie wie folgt vor, um bereits angeschlossene Schirme neu zu verkabeln.

1. Ziehen Sie den Schirm von der Buchse [INPUT]/[OUTPUT], an der der Schirm angeschlossen ist.



Während dem Ziehen wird der Zielschirm grün eingefärbt. Hier können Sie den Schirm neu verkabeln.

2. Ziehen Sie es auf die Buchse [INPUT]/[OUTPUT], mit der Sie es verbinden möchten.



Das geschirmte Kabel wird neu angelegt. Wenn sich zwischen den Anschlüssen andere Instrumente befinden, wird das Kabel um sie herum geführt.



Sie können die geschirmten Kabel bei Bedarf auch umdrehen. Von oben nach unten ziehen Sie den Stecker nach unten.



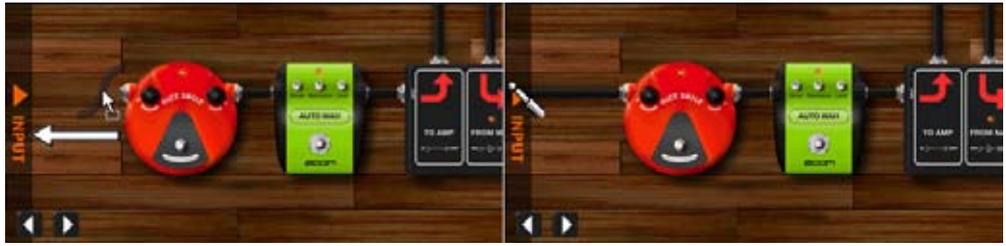
Von unten nach oben ziehen Sie den Stecker nach oben.



Alternativ doppelklicken Sie auf die Buchse, um das Kabel umzudrehen.

■ Direkte Verkabelung mit dem Input / Output

Während dem Ziehen der Steckern wird die [INPUT]/[OUTPUT]-Sektion auf beiden Seiten des Effekt-Bereichs eingeblendet. Sie können die [INPUT]-Buchse auf die [INPUT]-Sektion ziehen, um sie direkt mit dem Eingang des ZFX-Plug-Ins zu verbinden.



Durch Ziehen der [OUTPUT]-Buchse auf die [OUTPUT]-Sektion wird der Ausgang des Instruments direkt mit dem Ausgang des Effekt-Bereichs verkabelt.



Die [INPUT]/[OUTPUT]-Sektion wird auch dann eingeblendet, wenn Sie die Maus über einer Seite des Effekt-Bereichs platzieren. Nun können Sie die Kabel von der [INPUT]/[OUTPUT]-Sektion oder von den [INPUT]/[OUTPUT] Buchsen ziehen.

Löschen der Schirme

Gehen Sie wie folgt vor, um die geschirmten Kabel zu löschen.

1. Ziehen Sie den Schirm von der Buchse [INPUT]/[OUTPUT], an der das geschirmte Kabel angeschlossen ist.



Das geschirmte Kabel wird gezogen und grün eingefärbt.

2. Vergewissern Sie sich, dass der grüne Schirm derjenige ist, den Sie löschen möchten. Nun ziehen Sie ihn auf den Mülleimer in der rechten unteren Ecke.



Der Schirm wird gelöscht.



Alternativ doppelklicken Sie auf die rechte Taste über den Buchsen, an denen sie angeschlossen sind.



NOTE

Die vertikal verlegten Kabel der Amplifier-Module können nicht gelöscht werden.

Splitter und Mixer

Im Effekt-Bereich können Sie das Signal mit einem "Splitter" in zwei Signale aufteilen. Mit dem "Mixer" mischen Sie dagegen zwei Signale zu einem zusammen. Gehen Sie dazu wie folgt vor.

■ Einsatz von Splitttern

Klicken Sie auf das Register "TOOLS" auf der rechten Seite des Catalogs.

1. Die Miniaturansichtsseite der "TOOLS" wird geöffnet.

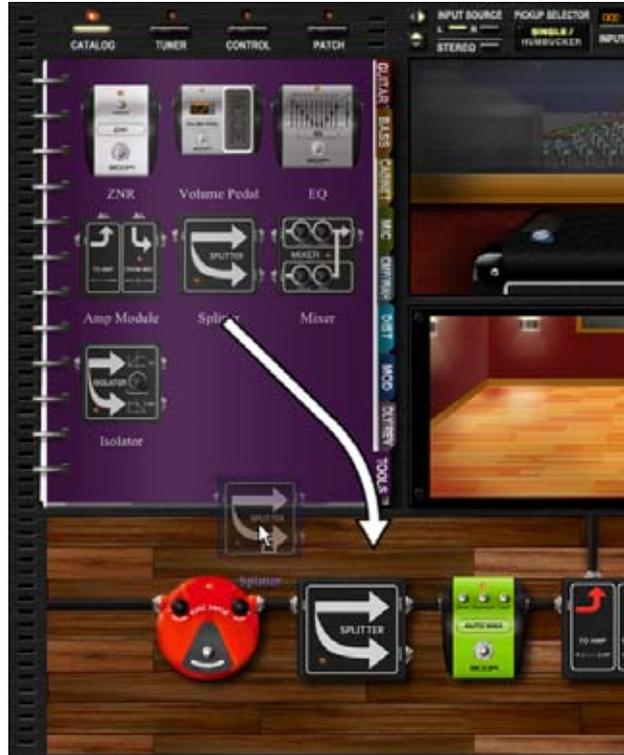


Die Miniaturansichtsseite der "TOOLS" wird angezeigt.



NOTE Einzelheiten zum Catalog finden Sie im Abschnitt “Catalog - Grundlegende Bedienung”. (→S 025)

2. Klicken, halten und ziehen Sie die “Splitter”-Abbildung in den Effekt-Bereich.



Der Splitter wird eingefügt. Wie oben dargestellt verfügt der Splitter über zwei [OUTPUT]-Buchsen. Beide Buchsen geben das Signal aus, das in den Splitter gespeist wurde.



Beide [OUTPUT]-Buchsen werden auf dieselbe Art verkabelt.



NOTE Einzelheiten zu den Miniaturansichtsseiten finden Sie im Abschnitt “Umblättern zur Detailseite”. (→S 028)

■ Einsatz von Mixern

Im Folgenden ist der Betrieb von Mixern beschrieben.

1. Klicken Sie auf das Register "TOOLS" auf der rechten Seite des Catalogs.



Die Miniaturansichtsseite der "TOOLS" wird geöffnet.

2. Klicken, halten und ziehen Sie die "Mixer"-Abbildung in den Effekt-Bereich.



Der Mixer wird eingefügt. Wie oben dargestellt verfügt der Mixer über die beiden Eingangsbuchsen [INPUT A] und [INPUT B]. Über diese Buchsen lassen sich zwei Signale zu einem Signal zusammenmischen.



Beide [INPUT]-Buchsen werden auf dieselbe Art verkabelt.

3. Verkabeln Sie die geschirmten Kabel mit den Buchsen [INPUT A] und [INPUT B].



4. Verschieben Sie den [LEVEL A]-Regler vertikal.



Der Kanal A wird entsprechend eingestellt. Die Lautstärke von Kanal B wird mit dem Regler [LEVEL B] eingestellt.

5. Verschieben Sie den [PAN A]-Regler vertikal.



Das Panning von Kanal A wird eingestellt. Im Uhrzeigersinn positionieren Sie das Signal auf der rechten Seite, gegen den Uhrzeigersinn auf der linken. Für das Panning von Kanal B stellen Sie den Regler [PAN B] ein.

Amplifier-Modul

Das "Amplifier Module" speist sein Signal auf den Verstärker-Bereich. Das "Amplifier Module" kann mehrfach eingesetzt werden. Wenn es mehrfach eingesetzt wird, spricht jedes Modul einen eigenen Verstärker-Bereich an.



■ Betrieb mehrerer Amplifier-Module

Der momentan dargestellte Verstärker-Bereich ist dem mit dem rechten Pfeil markierten Amplifier-Modul zugeordnet. Um die Ansicht umzuschalten, klicken Sie auf ein anderes Amplifier-Modul.



■ Löschen von Amplifier-Modulen

Die Amplifier-Module können genau wie andere Instrumente gelöscht werden. Das letzte Amplifier-Modul kann nicht gelöscht werden, da wenigstens ein Modul vorhanden sein muss. Allerdings können Sie den zugehörigen Verstärker, die Lautsprecherbox und das Mikrofon löschen, indem Sie das Modul in den Mülleimer ziehen.



Patch-Management

Die Patch-Einstellungen inklusive der Effekt-Typen und Parameter können als Patches geladen/gesichert werden. Patches sind in Bänken mit jeweils 128 Patches organisiert. Eine Bank entspricht einer Datei auf Ihrem Computer - entsprechend können Sie so viele Bänke anlegen wie nötig und die Kapazität Ihrer Festplatte ausreicht.

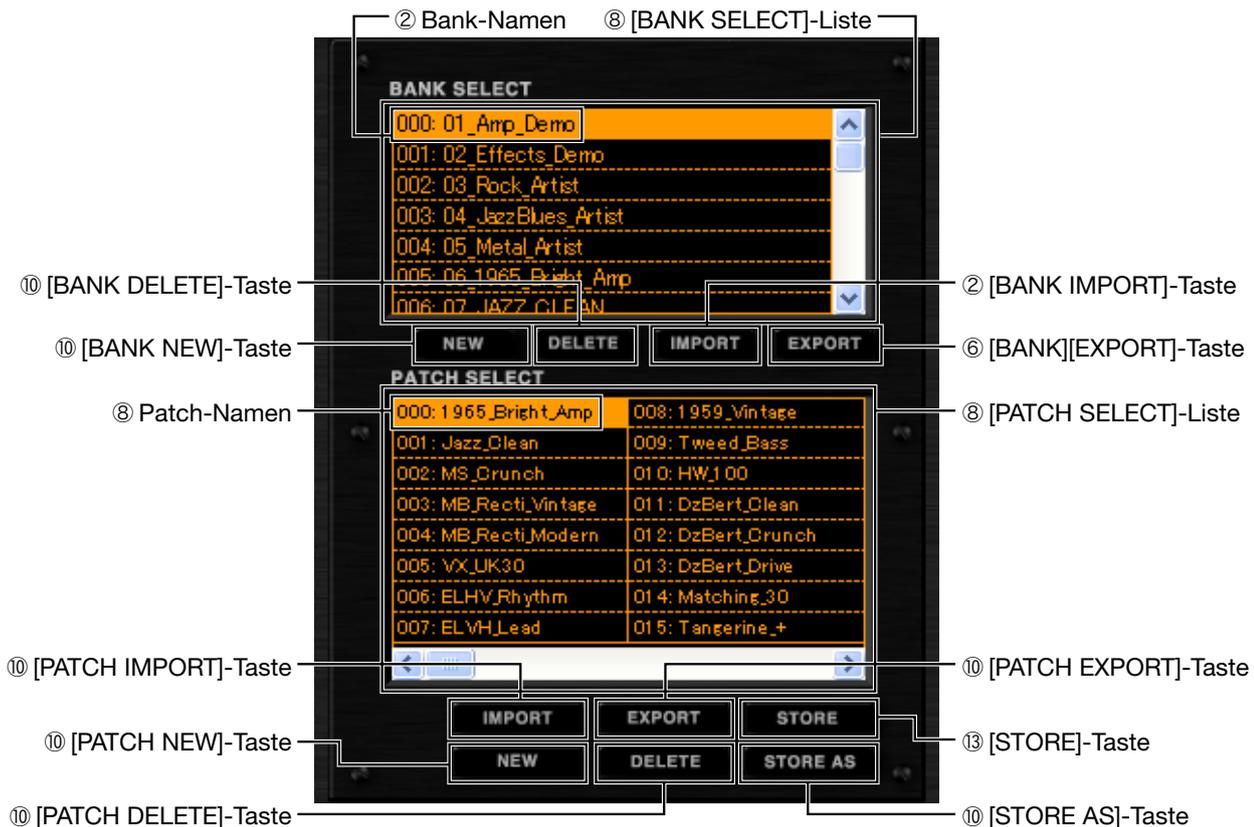
Laden des Patch Managers

Gehen Sie wie folgt vor, um den Patch Manager zu laden.

Klicken Sie auf die [PATCH]-Taste über dem Werkzeug-Bereich.



Die zugehörige LED leuchtet auf und der Patch Manager ist aktiv.



① [BANK SELECT]-Liste

② Bank-Namen

③ [BANK NEW]-Taste

④ [BANK DELETE]-Taste

⑤ [BANK IMPORT]-Taste

Hier werden die Bänke aufgelistet.

Hier wird der Name und das Register der Bank angezeigt.

Hier erzeugen Sie eine neue Bank.

Hier können Sie die gewählte Bank löschen.

Externe Bank-Dateien können mit dieser Taste geladen werden.

⑥ [BANK EXPORT]-Taste	Mit dieser Taste können Sie Bänke in eine externe Datei exportieren.
① [PATCH SELECT]-Liste	Hier werden die Patches aufgelistet. patches.
② Patch-Namen	Hier wird der Name und das Register der Patches angezeigt.
⑤ [PATCH IMPORT]-Taste	Externe Patch-Dateien können mit dieser Taste geladen werden.
⑥ [PATCH EXPORT]-Taste	Mit dieser Taste können Sie Patches in eine externe Datei exportieren.
⑪ [PATCH NEW]-Taste	Mit dieser Taste löschen Sie die aktuelle Patch-Einstellung.
④ [PATCH DELETE]-Taste	Hier können Sie das aktuell angewählte Patch löschen.
⑬ [STORE]-Taste	Mit dieser Taste speichern Sie die aktuellen Einstellungen im aktuellen Patch.
⑭ [STORE AS]-Taste	Mit dieser Taste speichern Sie die aktuellen Einstellungen in einem anderen Patch.

Bearbeitung von Patches

Mit dem Patch Manager können Sie Patches auswählen, speichern, erzeugen und löschen.

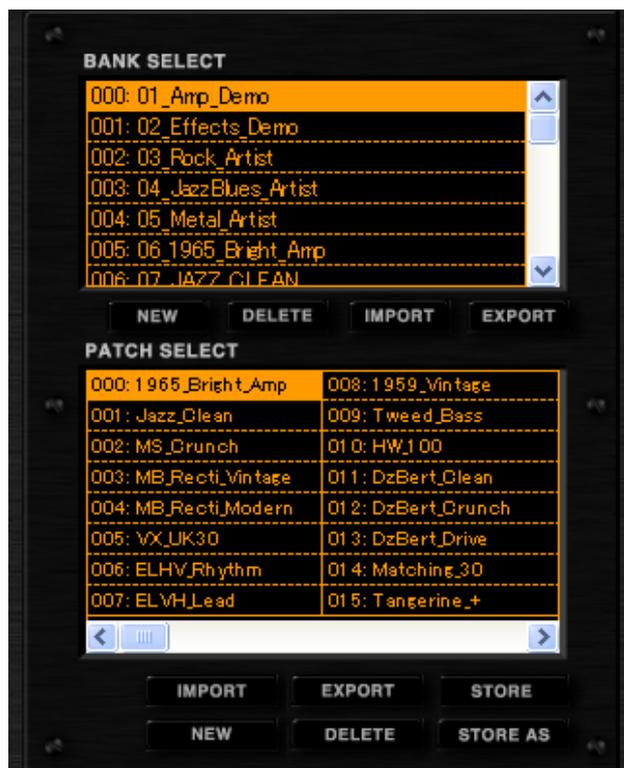
■ Auswahl von Patches

Gehen Sie wie folgt vor, um die vorprogrammierten Patches inklusive der Presets zu laden.

1. Klicken Sie auf die [PATCH]-Taste über dem Werkzeug-Bereich.



Die zugehörige LED leuchtet auf und der Patch Manager steht zur Verfügung.

**NOTE**

Nach dem Laden des ZFX-Plug-Ins ist das Patch automatisch angewählt, das beim letzten Mal aktiv war.

2. Klicken Sie auf einen Bank-Namen in der [BANK SELECT]-Liste.



Die [PATCH SELECT]-Liste wird neu geladen und zeigt den Inhalt der gewählten Bank. Die aktuelle Auswahl wird invertiert dargestellt.

- Klicken Sie auf einen Patch-Namen in der [PATCH SELECT]-Liste.



Die Patch-Einstellung wird geladen.



NOTE

Wenn das Patch geladen wird, gehen Ihre bisherigen Patch-Einstellungen verloren - speichern Sie diese also, bevor Sie ein neues Patch laden. (→S 058)

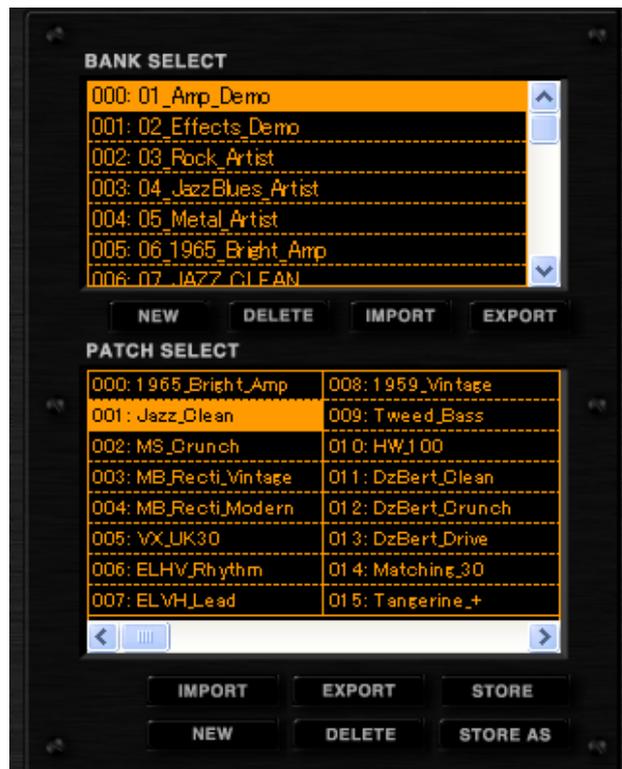
■ Speichern von Patches

Die Effekt-Einstellungen können in Patches gespeichert werden, die Bänke zugeordnet sind.

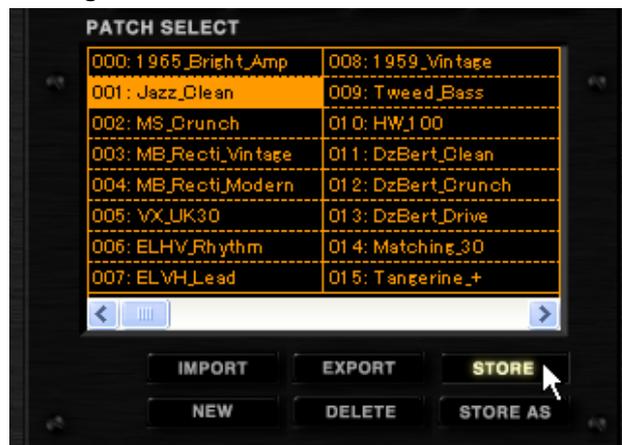
- Klicken Sie auf die [PATCH]-Taste über dem Werkzeug-Bereich.



Die zugehörige LED leuchtet auf und der Patch Manager steht zur Verfügung. Die invertiert dargestellten Bänke und Patches sind momentan aktiv.



2. Klicken Sie auf die Taste [STORE] im unteren Bereich des Patch Managers.



Die Einstellung ist nun im aktuellen Patch gespeichert.



NOTE

Vergewissern Sie sich, dass Sie das Patch gespeichert haben, bevor Sie ein neues Patch laden, da es andernfalls verloren geht.

■ Speichern an einer bestimmten Position

Gehen Sie wie folgt vor, um die Einstellung auf ein anderes Patch zu speichern.

1. Klicken Sie auf die [PATCH]-Taste über dem Werkzeug-Bereich.

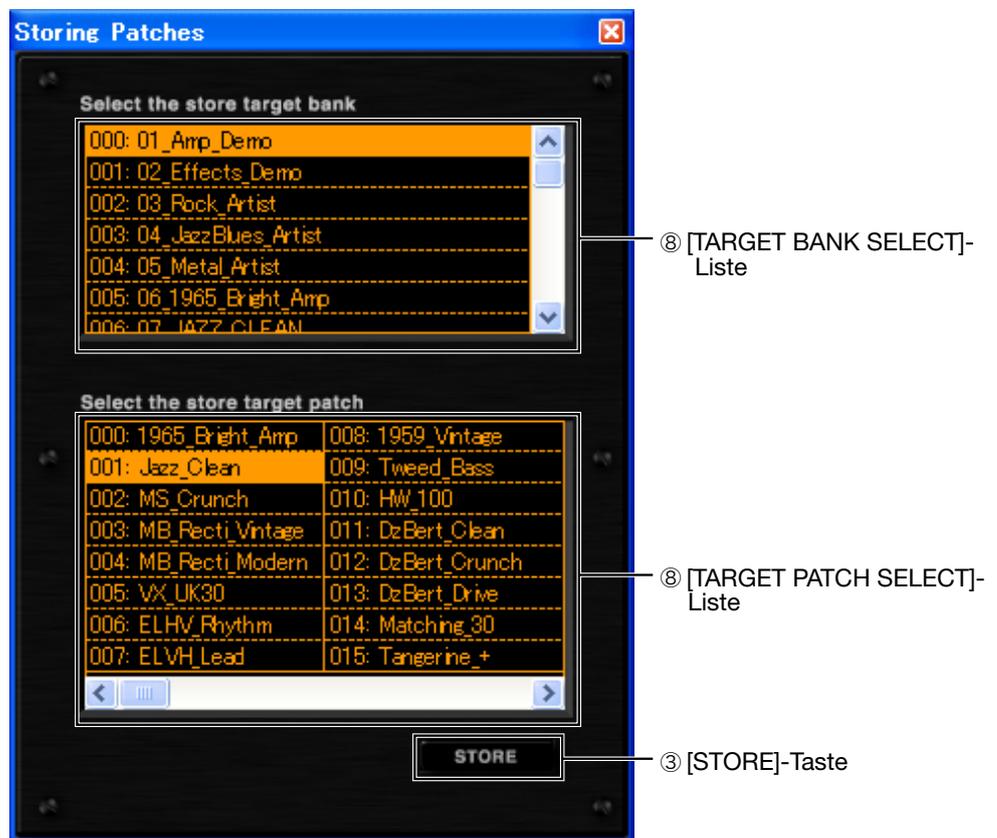


Die zugehörige LED leuchtet auf und der Patch Manager ist aktiv. Die invertiert dargestellten Bänke und Patches sind momentan aktiv.

2. Klicken Sie auf die Taste [STORE AS] im unteren Bereich des Patch Managers

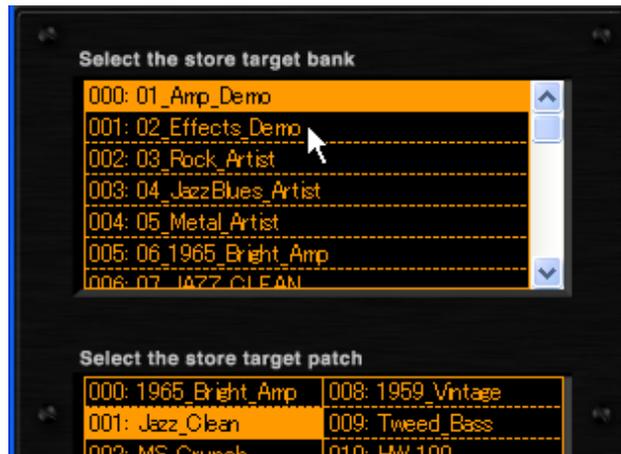


Wählen Sie im zugehörigen Dialogfenster die gewünschte Zielposition.

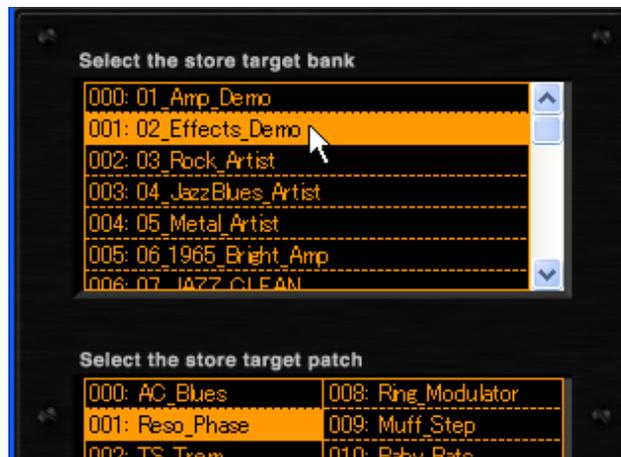


- ① [TARGET BANK SELECT]-Liste Wählen Sie hier eine Ziel-Bank aus. Die aktuelle Auswahl wird invertiert dargestellt.
- ① [TARGET PATCH SELECT]-Liste Wählen Sie hier ein Ziel-Patch aus. Die aktuelle Auswahl wird invertiert dargestellt.
- ③ [STORE]-Taste Hier bestätigen den Speichervorgang für die Auswahl in den Listen.

3. Klicken Sie eine Ziel-Bank in der [TARGET BANK SELECT]-Liste.



Die neue Auswahl wird invertiert dargestellt und die zugehörigen Patches werden unterhalb in der [TARGET PATCH SELECT]-Liste aufgeführt.



4. Klicken Sie ein Ziel-Patch in der [TARGET PATCH SELECT]-Liste.



Die neue Auswahl wird invertiert dargestellt.



5. Klicken Sie auf die [STORE]-Taste im unteren Bereich.



Die Einstellung wird nun in dem Patch gespeichert, das Sie ausgewählt haben.

■ Anordnen der Patches

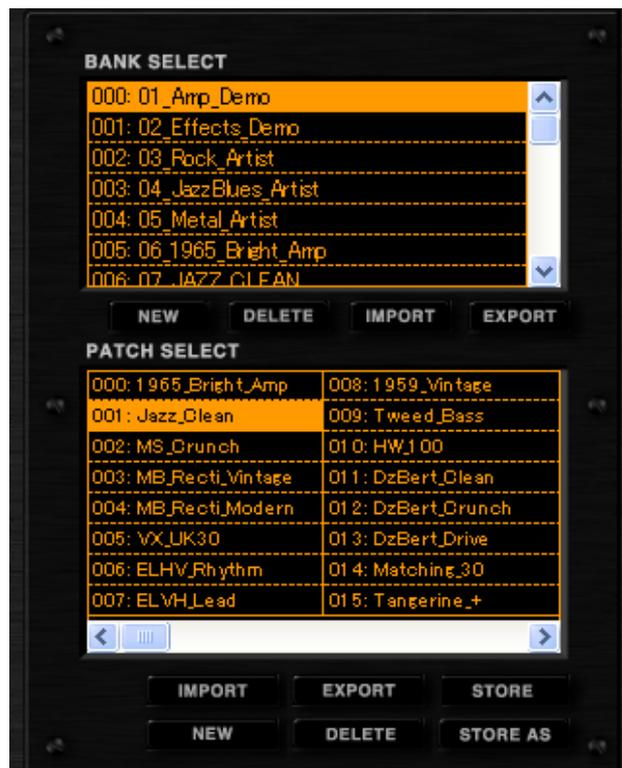
Gehen Sie wie folgt vor, um die Reihenfolge der Patches zu ändern.

1. Klicken Sie auf die [PATCH]-Taste über dem Werkzeug-Bereich.



Die zugehörige LED leuchtet auf und der Patch Manager steht zur Verfügung.

2. Klicken, halten und ziehen Sie das gewünschte Patch in der [PATCH SELECT]-Liste.

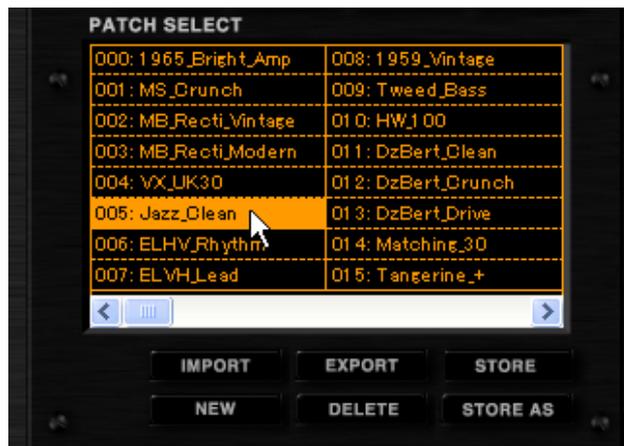


Das Patch wird nun verschoben.

3. Lassen Sie es an der gewünschten Position los.



Das Patch wird nun an dieser Stelle eingefügt.



■ Umbenennen von Patches

Gehen Sie wie folgt vor, um die Patches umbenennen.

1. Klicken Sie auf die [PATCH]-Taste über dem Werkzeug-Bereich.



Die zugehörige LED leuchtet auf und der Patch Manager steht zur Verfügung.

2. Doppelklicken Sie auf das gewünschte Patch in der [PATCH SELECT]-Liste.



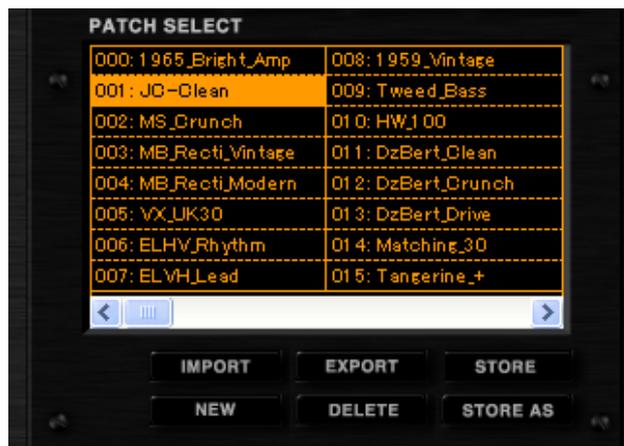
Der Patch-Name wird nun unterlegt dargestellt.



NOTE

Folgende Zeichen stehen für die Patch-Namen zur Verfügung.
 Zahlen: 0 - 9
 Zeichen: A - Z, a - z
 Symbole: (Leerzeichen)!"#\$%&'()+,-.:=@[]^_`~

- Geben Sie den Patch-Namen ein und drücken Sie ENTER.



Das Patch wird nun umbenannt.



Um den Namen anzunehmen, können Sie wahlweise Enter drücken oder einfach ein anderes Patch auswählen.

■ Löschen von Patches

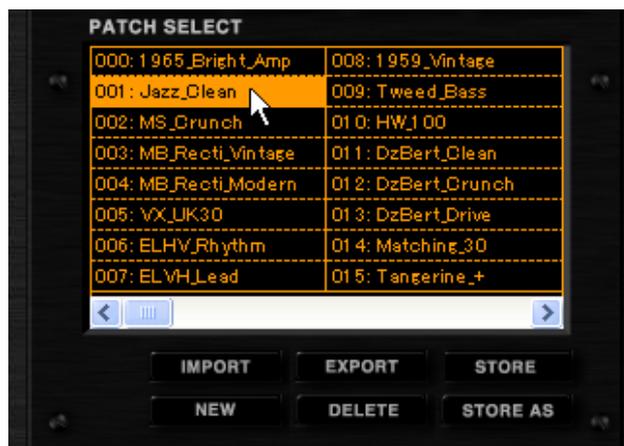
Gehen Sie wie folgt vor, um Patches zu löschen.

- Klicken Sie auf die [PATCH]-Taste über dem Werkzeug-Bereich.



Die zugehörige LED leuchtet auf und der Patch Manager wird eingeblendet.

- Wählen Sie das zu löschende Patch in der [PATCH SELECT]-Liste aus.



Die neue Auswahl wird wieder invertiert dargestellt.

- Klicken Sie auf die Taste [PATCH DELETE] im unteren Bereich des Patch Managers.



Das Patch wird gelöscht. Beachten Sie, dass der Name in "NO NAME" abgeändert wurde.



NOTE

Nach dem Löschen des Patches wird die aktuelle Einstellung weiterhin im Display angezeigt. Sofern das Patch versehentlich gelöscht wurde, können Sie die Einstellungen nun trotzdem speichern. (→S 058)

■ Löschen der aktuellen Einstellung

Gehen Sie wie folgt vor, um die aktuellen Einstellungen zu löschen.

- Klicken Sie auf die [PATCH]-Taste über dem Werkzeug-Bereich.



Die zugehörige LED leuchtet auf und der Patch Manager steht zur Verfügung.

- Klicken Sie auf die Taste [PATCH NEW] im unteren Bereich des Patch Managers.



Die aktuelle Einstellung wird gelöscht.



NOTE Die Patch-Daten bleiben auch nach diesem Vorgang erhalten.

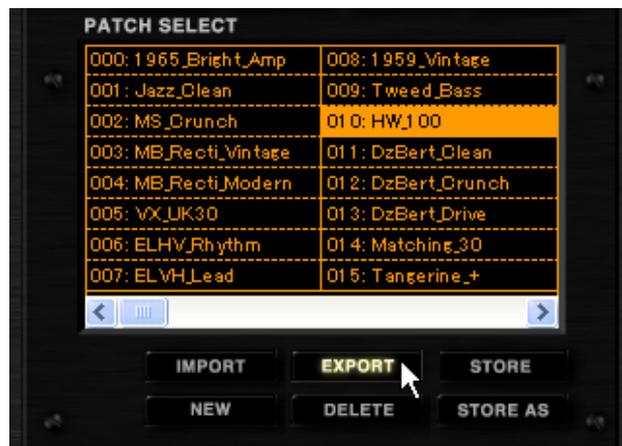
■ Exportieren der aktuellen Einstellung

Gehen Sie wie folgt vor, um die aktuellen Einstellungen in einer externen Datei auf Ihrem Computer zu speichern.

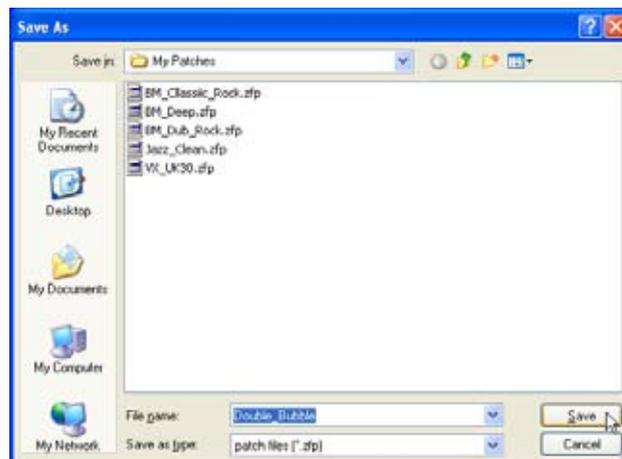
1. Klicken Sie auf die [PATCH]-Taste über dem Werkzeug-Bereich.



2. Klicken Sie auf die Taste [PATCH EXPORT] im unteren Bereich des Patch Managers.



Wenn der Dialog "Save As" eingeblendet wird, wählen Sie hier das Ziel aus und führen den Befehl "Save As" aus.





NOTE Die Dateierweiterung für die Patch-Dateien lautet “.zfp”.

■ Importieren der aktuellen Einstellungen

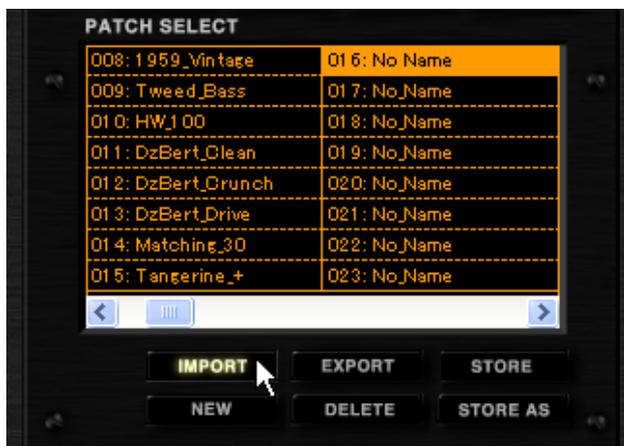
Gehen Sie wie folgt vor, um die aktuellen Einstellung mit einer externen Datei zu überschreiben.

1. Klicken Sie auf die [PATCH]-Taste über dem Werkzeug-Bereich.

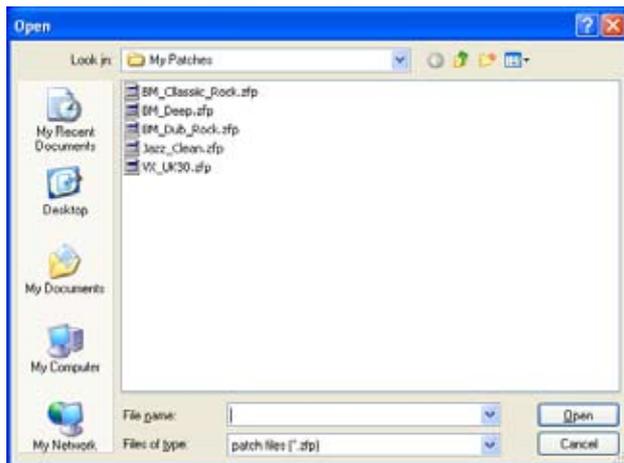


Die zugehörige LED leuchtet auf und der Patch Manager steht zur Verfügung.

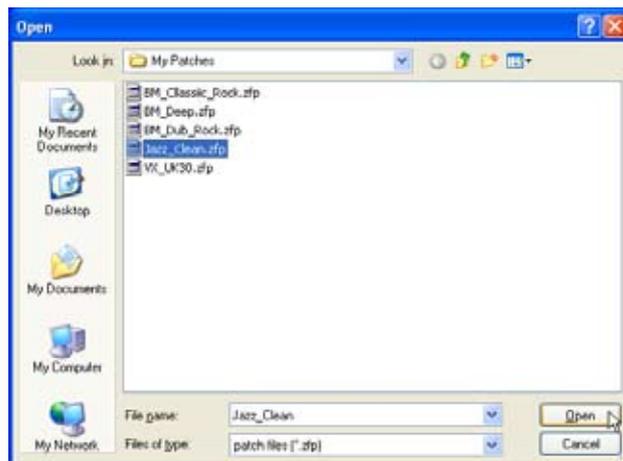
2. Klicken Sie auf die Taste [PATCH IMPORT] im unteren Bereich des Patch Managers.



Der Dialog “Open File” wird eingeblendet.



3. Wählen und öffnen Sie die Datei (*.zfp) für den Import.



Die Effekt-Einstellung wird geladen.



Bearbeitung von Bänken

Mit dem Patch Manager können Sie Bänke erzeugen, löschen, exportieren und importieren. Gehen Sie wie folgt vor, um mit den Bänken zu arbeiten.

■ Erzeugen einer Bank

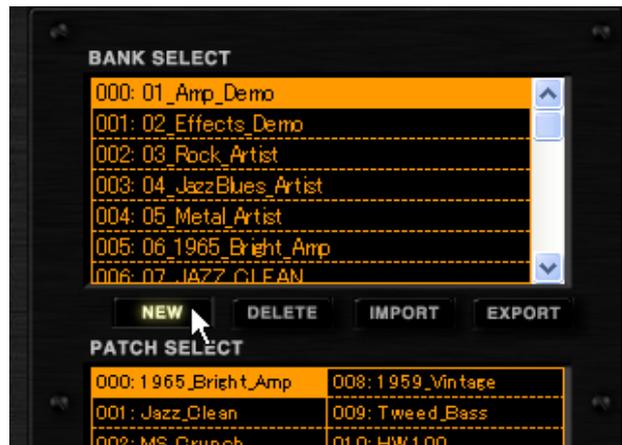
Sie können beliebig viele Bänke erzeugen – bis die Kapazität Ihrer Festplatte erschöpft ist. Gehen Sie wie folgt vor, um eine neue Bank zu erzeugen.

1. Klicken Sie auf die [PATCH]-Taste über dem Werkzeug-Bereich.



Die zugehörige LED leuchtet auf und der Patch Manager steht zur Verfügung.

- Klicken Sie auf die Taste [BANK NEW] im unteren Bereich des Patch Managers.



Die neue Bank wird in der [BANK SELECT]-Liste angelegt.



NOTE

Die neuen Bänke werden aufsteigend ab "0" benannt. Bei Bedarf können Sie sie umbenennen. (→S 071)

■ Anordnen von Bänken

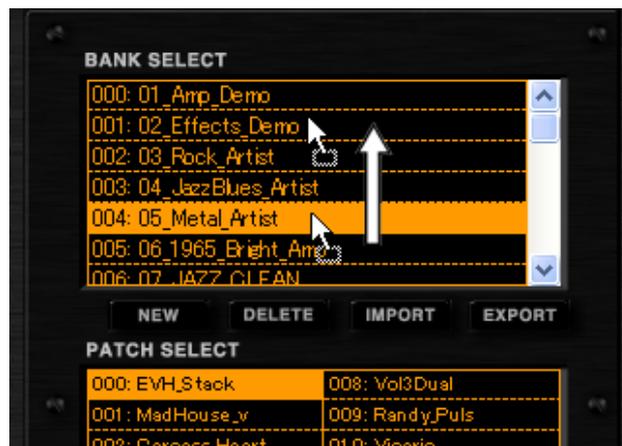
Gehen Sie wie folgt vor, um die Reihenfolge in der [BANK SELECT]-Liste zu verändern.

- Klicken Sie auf die [PATCH]-Taste über dem Werkzeug-Bereich.



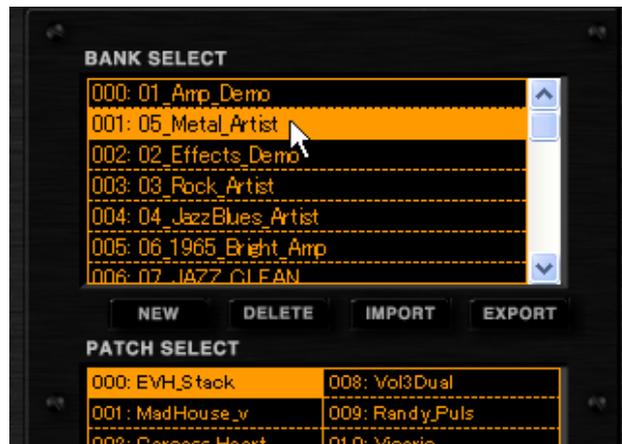
Die zugehörige LED leuchtet auf und der Patch Manager steht zur Verfügung.

2. Klicken, halten und ziehen Sie die gewünschte Bank in der [BANK SELECT]-Liste.



Die Bank wird nun verschoben.

3. Ziehen Sie das Bank auf die Zielposition.



Die Bank wird nun an dieser Stelle eingefügt.

■ Umbenennen von Bänken

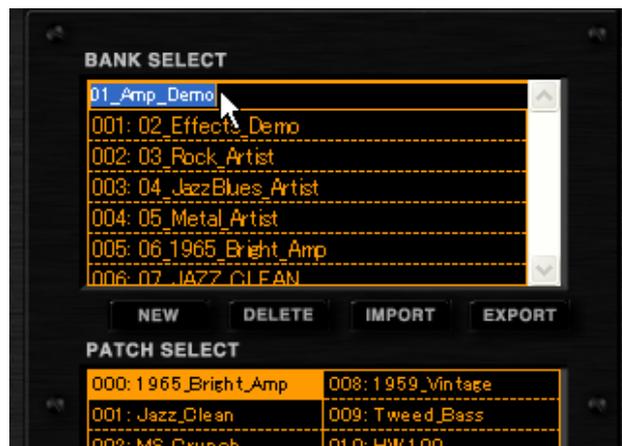
Gehen Sie wie folgt vor, um die Patches umbenennen.

1. Klicken Sie auf die [PATCH]-Taste über dem Werkzeug-Bereich.



Die zugehörige LED leuchtet auf und der Patch Manager steht zur Verfügung.

- Doppelklicken Sie auf das gewünschte Patch in der [BANK SELECT]-Liste.



Der Patch-Name wird nun unterlegt dargestellt.



NOTE

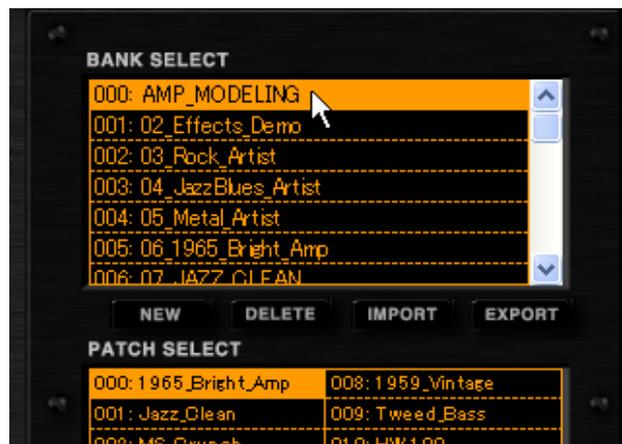
Folgende Zeichen stehen für die Patch-Namen zur Verfügung.

Zahlen: 0 - 9

Zeichen: A - Z, a - z

Symbole: (Leerzeichen)!"#%&'()+,-.:=@[]^_`~

- Geben Sie den Bank-Namen ein und bestätigen Sie die Eingabe mit ENTER.



Die Bank wird umbenannt.



HINT

Um den Namen anzunehmen, können Sie wahlweise Enter drücken oder einfach eine andere Bank auswählen.

■ Löschen von Bänken

Gehen Sie wie folgt vor, um Patches zu löschen.

- Klicken Sie auf die [PATCH]-Taste über dem Werkzeug-Bereich.



Die zugehörige LED leuchtet auf und der Patch Manager steht zur Verfügung.

2. Klicken Sie auf die Ziel-Bank in der [BANK SELECT]-Liste.



Die [PATCH SELECT]-Liste wird neu geladen und zeigt den Inhalt der gewählten Bank.

3. Klicken Sie auf die Taste [BANK DELETE] im unteren Bereich des Patch Managers.



Die Bank und das zugehörige Patch werden gelöscht.



NOTE

Die letzte Bank kann nicht gelöscht werden. Um sie zu löschen, müssen Sie zuerst eine neue Bank erzeugen. (→S 069)
Beachten Sie, dass eine gelöschte Bank nicht wiederhergestellt werden kann.

■ Exportieren von Bänken

Gehen Sie wie folgt vor, um die Bank in eine externe Datei zu exportieren.

1. Klicken Sie auf die [PATCH]-Taste über dem Werkzeug-Bereich.



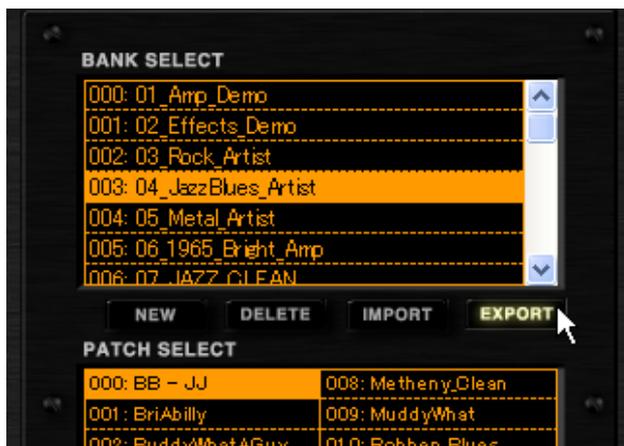
Die zugehörige LED leuchtet auf und der Patch Manager steht zur Verfügung.

2. Klicken Sie auf die Ziel-Bank in der [BANK SELECT]-Liste.

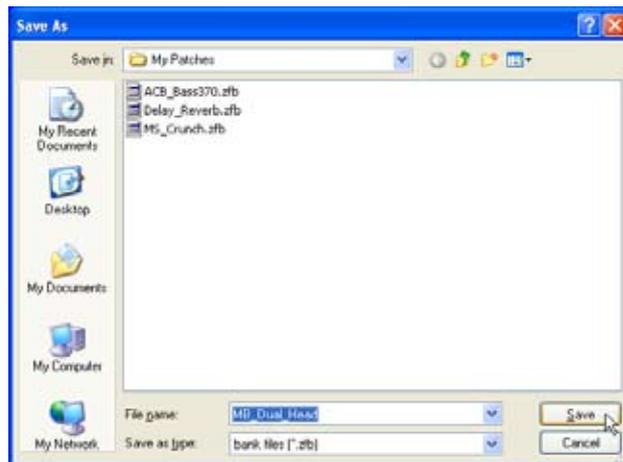


Die Bank wird invertiert dargestellt und ist nun angewählt.

3. Klicken Sie auf die Taste [BANK EXPORT] im unteren Bereich des Patch Managers.



Der Dialog "Save As" wird geöffnet. Wählen Sie den Zielpfad und speichern Sie die Datei.



NOTE Die Dateierweiterung lautet *.zfb.

■ Importieren von Bänken

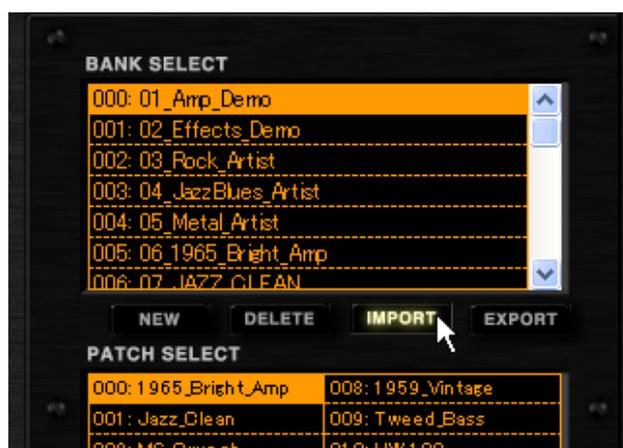
Gehen Sie wie folgt vor, um eine externe Bank-Datei zu importieren.

1. Klicken Sie auf die [PATCH]-Taste über dem Werkzeug-Bereich.

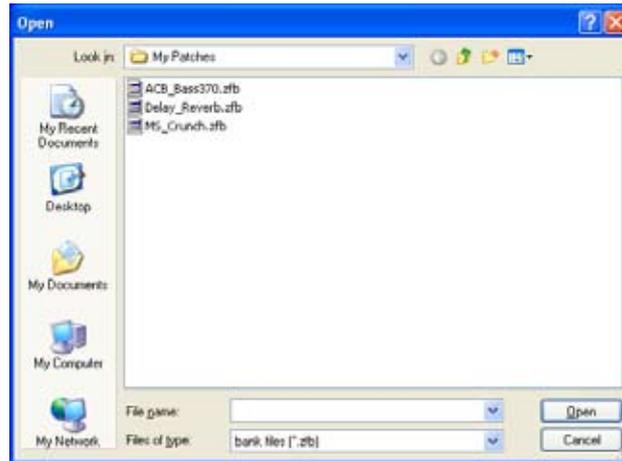


Die zugehörige LED leuchtet auf und der Patch Manager steht zur Verfügung.

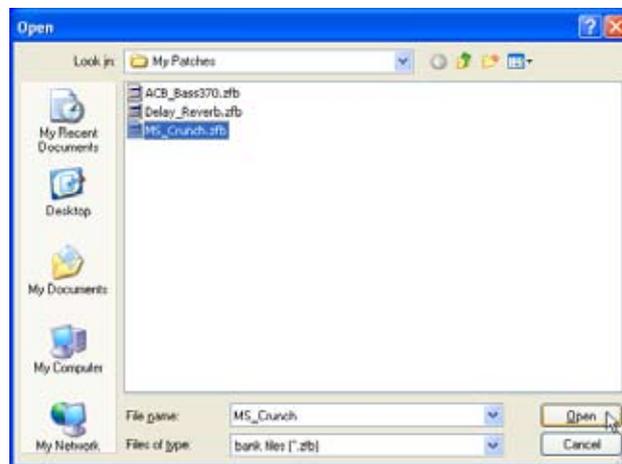
2. Klicken Sie auf die Taste [BANK IMPORT] im unteren Bereich des Patch Managers.



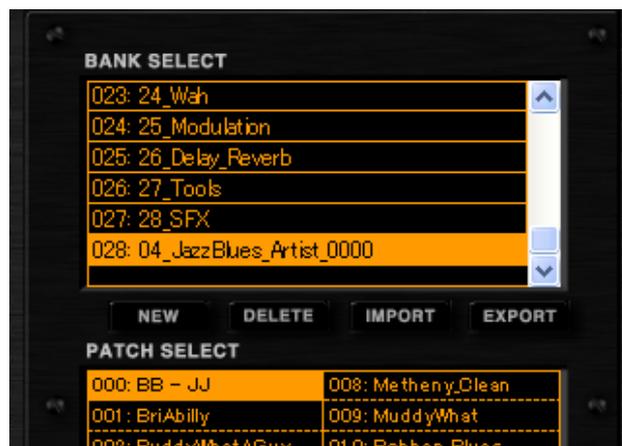
Der Dialog "Open File" wird eingeblendet.



3. Öffnen Sie die externe Bank-Datei (*.zfb).



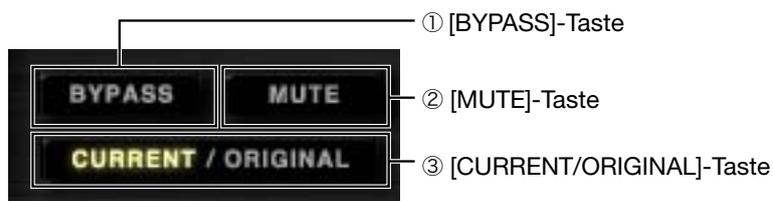
Die importierten Bank-Daten werden am Ende der [BANK SELECT]-Liste eingefügt.



Bypass-Bereich

Im Bypass-Bereich können Sie die Sounds auf Bypass (die Effekte sind nicht aktiv) oder stumm schalten (der Eingang wird deaktiviert). Mit der [CURRENT/ORIGINAL]-Taste können Sie den Sound in der aktuellen Einstellung mit dem der ursprünglichen Patch-Einstellung vergleichen, die gespeichert ist.

Bedienelemente und Funktionen



① [BYPASS]-Taste

Diese Taste schaltet den Bypass und zeigt den aktuellen Status an.

② [MUTE]-Taste

Diese Taste schaltet die Mute-Funktion und zeigt den aktuellen Status an.

③ [CURRENT/ORIGINAL]-Taste

Hier können Sie die aktuellen mit den ursprünglichen Patch-Einstellungen vergleichen.

Bypass-Schaltung des Sounds

Mit der [BYPASS]-Taste umgehen Sie die Effekt-Einstellungen. Im Bypass-Status leuchtet die [BYPASS]-Anzeige wie unten dargestellt.



Um das Bypass aufzuheben, klicken Sie erneut auf die [BYPASS]-Taste.

Stummschalten des Sounds

Mit der [MUTE]-Taste können Sie die Sound-Ausgabe stummschalten. Im Mute-Status leuchtet die [MUTE]-Anzeige wie unten dargestellt.



Um das Mute aufzuheben, klicken Sie erneut auf die [MUTE]-Taste.

Vergleichen des aktuellen und Original-Zustands

Mit der [CURRENT/ORIGINAL]-Taste können Sie den Sound in der aktuellen Einstellung mit dem der ursprünglichen Patch-Einstellung vergleichen, die gespeichert ist. Der Status wird mit dem Druck der Taste umgeschaltet.



Wie oben wird der ursprüngliche Zustand in einem Sepia-Ton dargestellt: Zudem werden die ursprünglich gespeicherten Einstellungen dargestellt. Die [CURRENT/ORIGINAL]-Taste zeigt den aktuellen Status.



NOTE

Während die ursprünglichen Einstellungen dargestellt werden, können Sie die Effekt-Einstellungen nicht editieren (Einstellen oder Löschen der Effekt-Typen, Parameter einstellen oder die Schirmung neu verkabeln).



HINT

Beachten Sie, dass die Originaleinstellungen mit den aktuellen Einstellungen überschrieben werden, wenn das Patch mit [STORE] oder [STORE AS] gespeichert wird. (→S 058)
Die [PATCH NEW]-Taste löscht nur die aktuelle Einstellung. (→S 066)

Tuner

ZFX Plug-In unterstützt neben dem chromatischen Tuner auch noch andere Stimm-Methoden. So können Sie beispielsweise um einen Halb- oder Ganzton verminderte Stimmungen verwenden oder das Stimmgerät kalibrieren (die Referenzfrequenz verändern). Es folgt eine detaillierte Beschreibung:

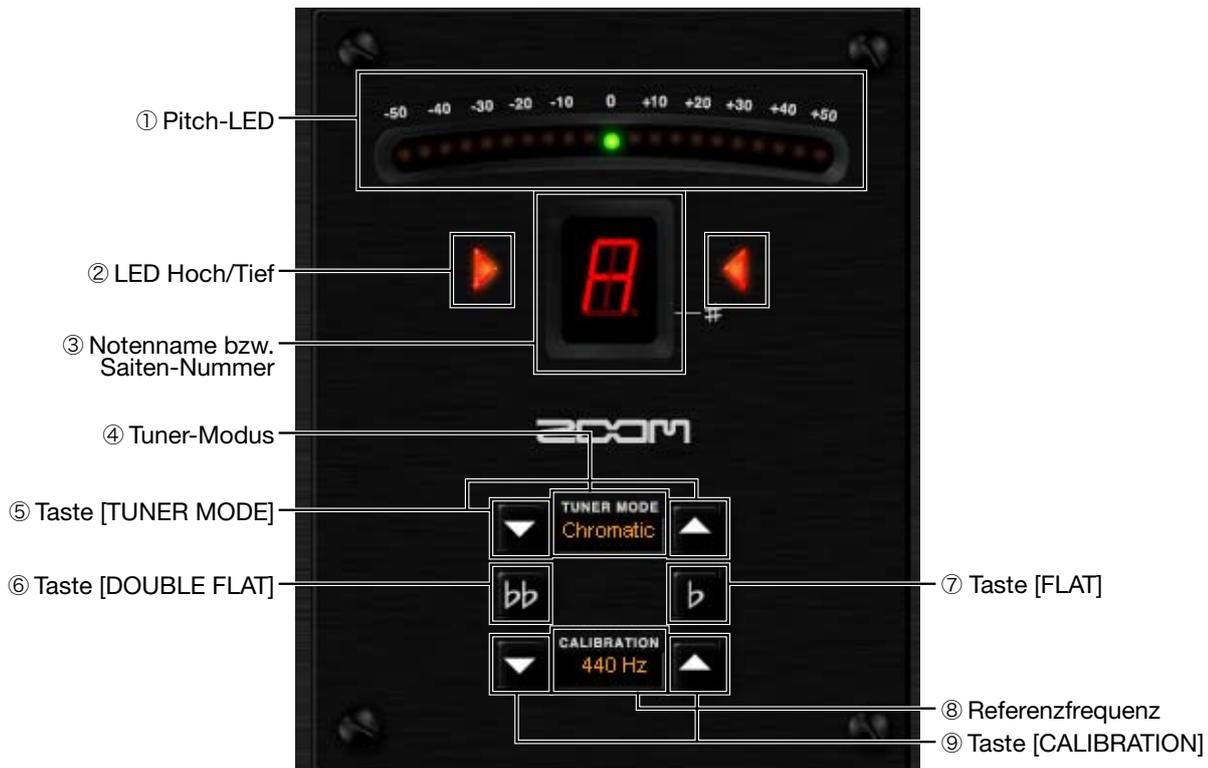
Starten des Tuners

Gehen Sie wie folgt vor, um den Tuner zu starten.

Klicken Sie auf die Taste [TUNER] oben im Werkzeugfenster.



Die entsprechende LED leuchtet auf und das Stimmgerät ist aktiviert.



① Pitch-LED

Hier wird die exakte Tonhöhe in 5-Cent-Schritten angezeigt. Je stärker die Stimmung von der Referenz nach oben abweicht, desto weiter bewegt sich die Markierung nach rechts; je tiefer, desto weiter nach links. Sobald die exakte Stimmung erreicht ist, leuchtet die mittlere LED auf.

② LED Hoch/Tief

Wenn der Ton zu hoch ist, leuchtet die rechte LED, wenn er zu tief ist, die linke LED. Bei korrekter Stimmung leuchten beide LEDs auf.

- | | |
|---------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ③ Notenname oder Saiten-Nummer | Im chromatischen Modus wird hier der nächste Ganzton angezeigt. Bei anderen Stimm-Methoden wird hier die gespielte Saite angezeigt. |
| ④ Tuner-Modus | Hier wird die aktive Stimm-Methode angezeigt. |
| ⑤ Taste [TUNER MODE] | Hier können Sie zwischen den Stimm-Methoden umschalten. |
| ⑥ Taste [DOUBLE FLAT] | Mit dieser Taste können Sie Ihre Gitarre einen Ganzton tiefer stimmen. |
| ⑥ Taste [FLAT] | Mit dieser Taste können Sie Ihre Gitarre einen Halbton tiefer stimmen. |
| ⑧ Kalibrierung | Hier wird angezeigt, auf welche Frequenz das Stimmgerät kalibriert ist. |
| ⑨ Taste [CALIBRATION] | Mit dieser Taste können Sie die Referenzfrequenz einstellen. |

Stimmen mit dem chromatischen Stimmgerät

Gehen Sie wie folgt vor, um mit dem chromatischen Stimmgerät zu stimmen.

1. Klicken Sie auf die Taste [TUNER] oben im Werkzeugfenster.



Die entsprechende LED leuchtet auf und das Stimmgerät ist aktiv.

2. Klicken Sie auf die Taste [TUNER MODE], um die Stimm-Methode „Chromatic“ auszuwählen.



Das chromatische Stimmgerät ist aktiv.

3. Schlagen Sie die Seite an, die Sie stimmen möchten.



Die Saite wird wie in folgender Tabelle angezeigt.

Saite	Anzeige	Saite	Anzeige
A	A	D#	D#
A#	A#	E	E
B	B	F	F
C	C	F#	F#
C#	C#	G	G
D	D	G#	G#

4. Stimmen Sie die Saite mit Hilfe der Pitch-LED und den LEDs Hoch/Tief. Bei korrekter Stimmung leuchten die mittlere LED sowie die beiden LEDs Hoch/Tief auf.



Stimmen Sie die Saite zuerst vor, bis der richtige Saiten-Name angezeigt wird. Dann folgt die Feinstimmung mit Hilfe der Pitch-LED und den LEDs Hoch/Tief.

Einstellen der Referenzfrequenz

Klicken Sie auf die Taste [CALIBRATION] neben der Anzeige für die Referenzfrequenz (eingestrichenes A) und wählen Sie eine Frequenz zwischen 435 und 445 Hz.



NOTE

Nach dem Start ist das ZFX-Plug-In standardmäßig auf 440 Hz eingestellt (das eingestrichene A hat die Frequenz 440 Hz).

Absenken um einen Halbton

Unabhängig von der Stimm-Methode können Sie die Stimmung um einen Halbton absenken. Um die Stimmung um einen Halbton abzusenken, klicken Sie auf die Taste [FLAT]. Die Taste [FLAT] leuchtet auf und zeigt an, dass die Stimmung um einen Halbton abgesenkt ist.



Klicken Sie erneut auf die Taste [FLAT], um die normale Stimmung wiederherzustellen.

Absenken um einen Ganzton

Unabhängig von der Stimm-Methode können Sie die Stimmung um einen Ganzton absenken. Um die Stimmung um einen Ganzton abzusenken, klicken Sie auf die Taste [DOUBLE FLAT]. Die Taste [DOUBLE FLAT] leuchtet auf und zeigt an, dass die Stimmung um einen Ganzton abgesenkt ist.



Klicken Sie erneut auf die Taste [DOUBLE FLAT], um die normale Stimmung wiederherzustellen.



NOTE

Sie können die Funktionen [FLAT] und [DOUBLE FLAT] nicht gleichzeitig aktivieren.

Verwenden anderer Stimmungen

Das ZFX-Plug-In bietet neben dem chromatischen Tuner noch weitere Stimmgeräte mit Stimm-Methoden für Gitarre und Bass sowie für offene Stimmungen. Gehen Sie wie folgt vor, um zwischen den Stimm-Methoden umzuschalten.

1. Klicken Sie auf die Taste [TUNER] oben im Werkzeugfenster.



Die entsprechende LED leuchtet auf und das Stimmgerät ist aktiv.

2. Klicken Sie auf die Taste [TUNER MODE], um eine Stimm-Methode auszuwählen.



In der folgenden Tabelle sind die Stimm-Methoden mit den zugehörigen Stimmungen aufgeführt.

Stimm-Methode	Gitarre	Bass	Drop D	OPEN A	OPEN G	OPEN E	OPEN D	DADGAD
Saiten-Nummer	STR 1	E	G	E	E	D	E	D
	STR 2	B	D	B	C#	B	B	A
	STR 3	G	A	G	A	G	G#	F#
	STR 4	D	E	D	E	D	E	D
	STR 5	A	B	A	A	G	B	A
	STR 6	E		D	E	D	E	D
	STR 7	B						

3. Stimmen Sie das Instrument wie unter Punkt 3 und 4 im Abschnitt „Stimmen mit dem chromatischen Stimmgerät“ beschrieben. Neben der gespielten Saite wird die Saiten-Nummer angezeigt, im übrigen ist die Vorgehensweise identisch.



Stimmen Sie die Saite zuerst vor, bis der richtige Saiten-Name angezeigt wird. Dann folgt die Feinstimmung mit Hilfe der Pitch-LED und den LEDs Hoch/Tief.



Nach dem Starten des ZFX-Plug-Ins ist das chromatische Stimmgerät standardmäßig als Stimm-Methode ausgewählt.

Expression-Pedal und Fußschalter

Sie können das ZFX-Plug-In in Echtzeit mit dem internen Expression-Pedal und den Fußschaltern des C5.1t oder den optionalen Fußpedalen und -Schaltern des S2t steuern. Die Effektparameter können ihnen zugewiesen werden und zudem können die Fußschalter auch zur Bank-, Patch-, Bypass- und Mute-Schaltung genutzt werden. Die Einzelheiten sind im Folgenden beschrieben.

Starten des Pedal/Switch Managers

Klicken Sie auf die [CONTROL]-Taste über dem Werkzeug-Bereich.



Die zugehörige LED leuchtet auf und der Patch/Switch Manager steht zur Verfügung.



Achten Sie auf die Gerätedarstellung im unteren Bereich: Hier wird dargestellt, ob das S2t oder C5.1 angeschlossen ist und wie es geschaltet werden kann. (→S 106)

Der Pedal/Switch Manager bei Anschluss des C5.1t

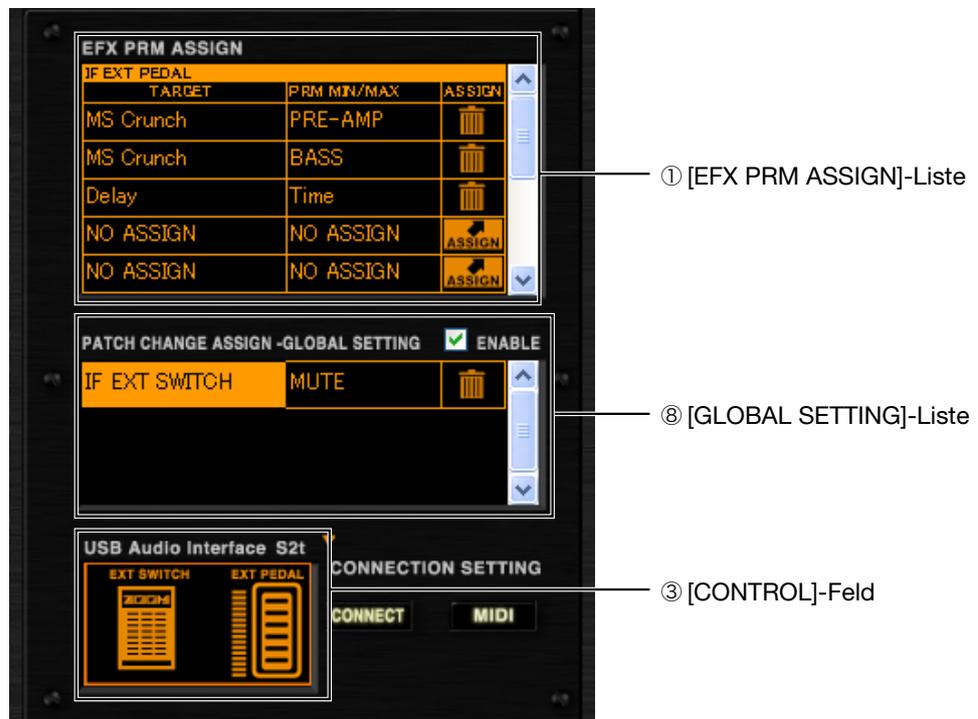
The screenshot shows the 'EFX PRM ASSIGN' window with the following components labeled:

- ① [EFX PRM ASSIGN]-Liste: Points to the main table of effect parameter assignments.
- ② [TARGET]-Feld: Points to the 'TARGET' column in the table.
- ③ [CONTROL]-Feld: Points to the 'CONTROL' field in the 'USB Audio Interface C5.1t' section.
- ④ [MIN/MAX]-Feld: Points to the 'PRM MIN/MAX' column in the table.
- ⑤ [TRASH CAN]-Symbol: Points to the trash can icon in the 'ASSIGN' column.
- ⑥ [ASSIGN]-Symbol: Points to the 'ASSIGN' button in the 'ASSIGN' column.
- ⑦ [ENABLE]-Markierungsfeld: Points to the 'ENABLE' checkbox in the 'PATCH CHANGE ASSIGN - GLOBAL SETTING' section.
- ⑧ [GLOBAL SETTING]-Liste: Points to the list of global settings like 'NEXT PATCH' and 'MUTE'.
- ⑨ [ASSIGN]-Feld: Points to the 'ASSIGN' field in the global settings table.
- ⑩ [TARGET SWITCH]-Taste: Points to the 'TARGET SWITCH' button.
- ⑪ [CONNECT]-Taste: Points to the 'CONNECT' button in the 'CONNECTION SETTING' section.
- ⑫ [MIDI]-Taste: Points to the 'MIDI' button in the 'CONNECTION SETTING' section.
- ⑬ [SET PEDAL CALIBRATION]-Taste: Points to the 'SET PEDAL CALIBRATION' button.

- ① [EFX PRM ASSIGN]-Liste Hier werden die Parameter-Zuordnungen aufgeführt.
- ② [TARGET]-Feld Hier wird der zugewiesene Effekt-Typ angezeigt.

- ③ [CONTROL]-Feld Hier können Sie direkt überprüfen, wie das Pedal/der Schalter arbeitet.
- ④ [MIN/MAX]-Feld Hier wird der Name des Effektparameters sowie sein Einstellbereich eingeblendet.
- ⑤ [TRASH CAN]-Symbol Hier können Sie Zuordnungen löschen.
- ⑥ [ASSIGN]-Symbol Mit diesem Symbol weisen Sie die Effektparameter einzelnen Pedalen/Schaltern zu.
- ⑦ [ENABLE]-Feld Hier aktivieren Sie die Einstellungen in der [GLOBAL SETTING]-Liste.
- ⑧ [GLOBAL SETTING]-Liste Hier werden die globalen Zuordnungen für die Fußschalter aufgelistet.
- ⑨ [ASSIGN]-Feld Hier weisen Sie die globalen Einstellungen zu.
- ⑩ [TARGET SWITCH]-Taste Hier schalten Sie die Gerätedarstellung im [CONTROL]-Feld zwischen dem S2t und dem C5.1t um.
- ⑪ [CONNECT]-Taste Hier wird das aktive ZFX-Plug-In angezeigt, das Pedal- und Schalter-Events empfängt, sofern mehrere Instanzen geladen wurden (→S 106).
- ⑫ [MIDI]-Taste Hier können Sie Pedal-/Schalter-Events empfangen, die über MIDI übermittelt werden.
- ⑬ [SET PEDAL CALIBRATION]-Taste Hier können Sie das interne Pedal des C5.1t einstellen.

■ Der Pedal/Switch Manager bei Anschluss des S2t.



- ① [EFX PRM ASSIGN]-Liste Hier werden die Parameter-Zuordnungen aufgeführt.
- ⑧ [GLOBAL SETTING]-Liste Hier werden die globalen Zuordnungen für den externen Fußschalter aufgelistet.
- ③ [CONTROL]-Feld Hier können Sie direkt überprüfen, wie das Pedal/der Schalter arbeitet.

Zuweisen von Parametern

Um die Effektparameter über die Fußschalter und das Expression-Pedal zu steuern, müssen Sie die Parameter in der [EFX PRM ASSIGN]-Liste zuweisen. Gehen Sie wie folgt vor, um die Parameter zuzuweisen.

■ Zuordnung zwischen Parametern und dem Expression-Pedal

Gehen Sie wie folgt vor, um Parameter dem internen Expression-Pedal des C5.1t oder dem externen Expression-Pedal des S2t zuzuweisen. "PEDAL BOX" ist nur ein Beispiel.

1. Klicken Sie auf die [CONTROL]-Taste über dem Werkzeug-Bereich.

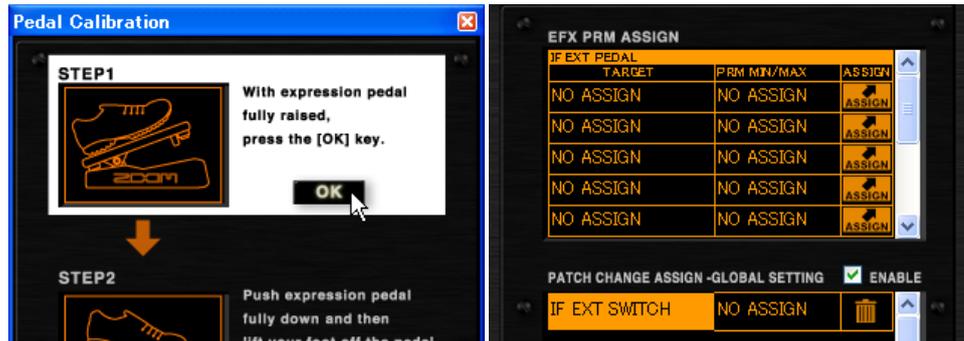


Die zugehörige LED leuchtet auf und der Patch/Switch Manager steht zur Verfügung.



Vergewissern Sie sich, dass die Geräteabbildung im [CONTROL]-Feld der Einheit entspricht, die Sie angeschlossen haben. Wenn es nicht übereinstimmt, drücken Sie die [TARGET SWITCH]-Taste rechts oben im [CONTROL]-Feld und wählen das richtige Gerät aus. (→S 106)

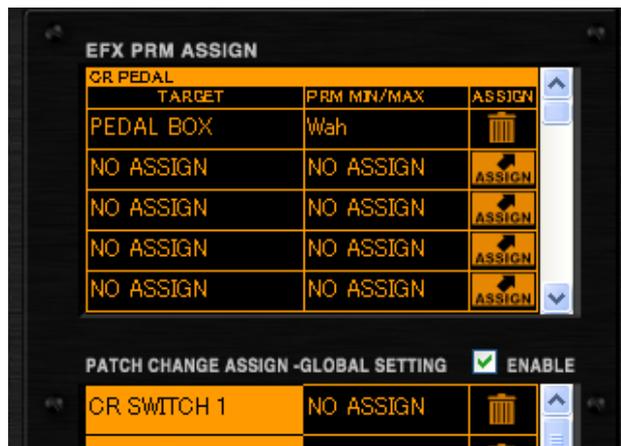
2. Scrollen Sie die [EFX PRM ASSIGN]-Liste zum obersten Eintrag. Für das C5.1t wird die Reihe [PEDAL] eingeblendet, für das S2t dagegen [EXT PEDAL].



3. Klicken, halten und ziehen Sie das [ASSIGN]-Symbol aus der [EFX PRM ASSIGN]-Liste auf das Pedal der "PEDAL BOX".



Nun wird der "WAH"-Parameter der "PEDAL BOX" dem Expression-Pedal zugeordnet.

**NOTE**

Sie können jedem Schalter/Pedal maximal fünf Parameter zuordnen, die gleichzeitig gesteuert werden können.

■ Zuordnung zwischen Parametern und Fußschaltern

Gehen Sie wie folgt vor, um Parameter dem internen Fußschalter des C5.1t oder dem externen Fußschalter des S2t zuzuweisen. "FUZZ SMILE" ist nur ein Beispiel.

1. Klicken Sie auf die [CONTROL]-Taste über dem Werkzeug-Bereich.



Die zugehörige LED leuchtet auf und der Patch/Switch Manager steht zur Verfügung.

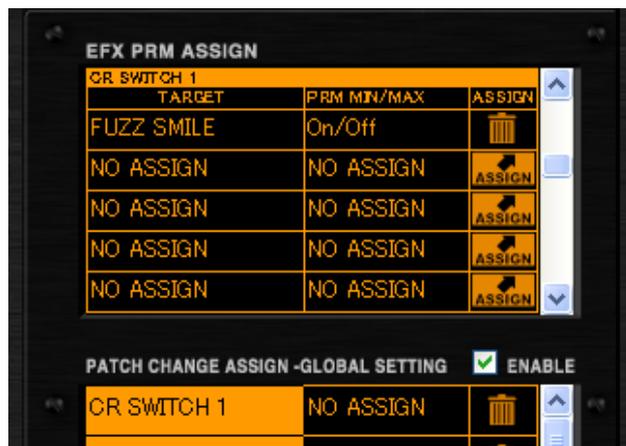
2. Scrollen Sie die [EFX PRM ASSIGN]-List bis zu der Reihe, die dem Ziel-Schalter entspricht. Wählen Sie [SWITCH 1] für das C5.1t und [EXT SWITCH] für das S2t.



3. Klicken, halten und ziehen Sie das [ASSIGN]-Symbol auf den ON/OFF-Schalter von "FUZZ SMILE".



Der ON/OFF-Parameter von "FUZZ SMILE" wird dem Schalter zugewiesen.



NOTE

Sie können jedem Schalter/Pedal maximal fünf Parameter zuordnen, die gleichzeitig gesteuert werden können.

■ Einstellen des Parameterbereichs

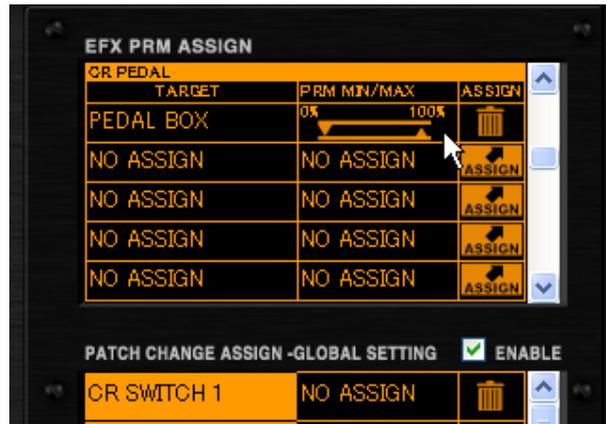
Sie können einen Minimal- und Maximalwert für jeden Parameter eingeben und so seinen effektiven Wertebereich festlegen.

1. Klicken Sie auf die [CONTROL]-Taste über dem Werkzeug-Bereich.



Die zugehörige LED leuchtet auf und der Patch/Switch Manager steht zur Verfügung.

- Platzieren Sie den Mauszeiger über dem [MIN/MAX]-Feld.



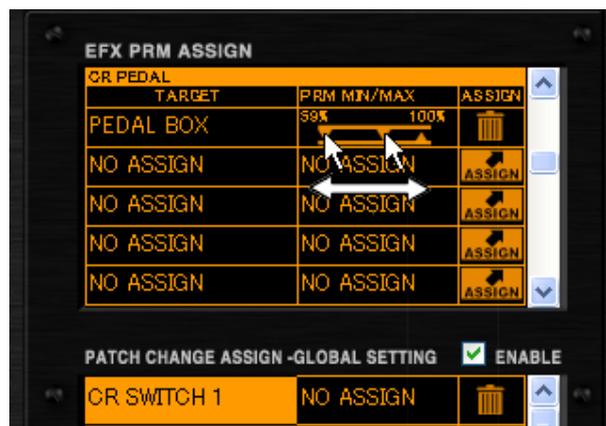
Die Minimal- und Maximalwerte werden nun eingeblendet. Der linke Wert ist das Minimum, der rechte das Maximum.



NOTE

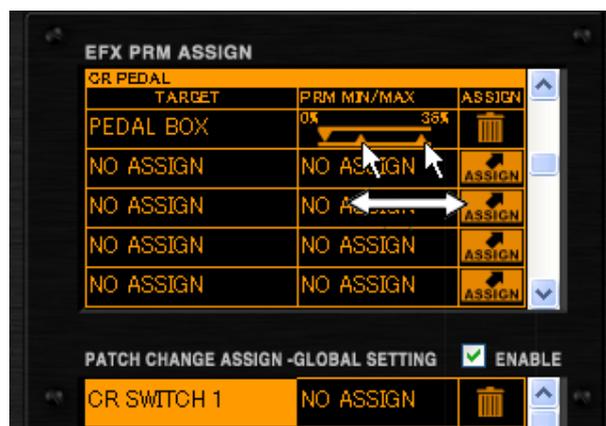
Der Parameterwert wird auf das Minimum gesetzt, wenn das Pedal völlig geöffnet ist. Der Maximalwert wird erreicht, wenn das Pedal vollkommen durchgetreten ist. Bei einem Fußschalter wird der Wert zwischen dem Minimum und dem Maximum umgeschaltet.

- Der Minimalwert wird mit dem nach unten gerichteten Dreieck eingestellt: Verschieben Sie es dazu horizontal.



Der Minimalwert wird angepasst.

- Der Maximalwert wird mit dem nach oben gerichteten Dreieck eingestellt: Verschieben Sie es dazu horizontal.



Der Maximalwert wird angepasst.



NOTE

Der verfügbare Regelbereich hängt vom zugewiesenen Effektparameter ab. Der Wert für das "Minimum" kann höher als der Wert für das "Maximum" eingestellt werden. In diesem Fall wird der Parameterwert auf das Minimum gesetzt, wenn das Pedal durchgetreten ist. Der Maximalwert ist erreicht, wenn das Pedal vollkommen geöffnet ist.

■ Löschen von Zuordnungen

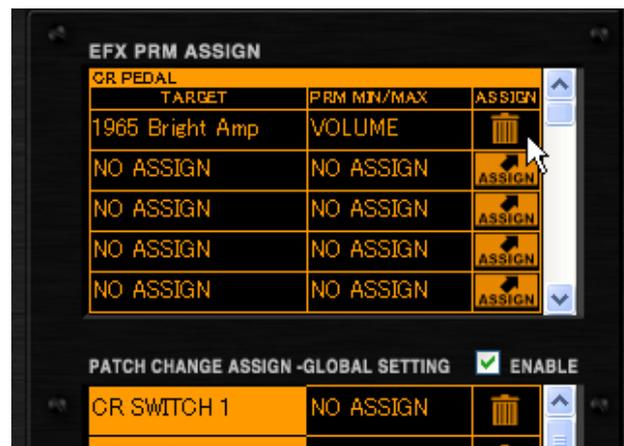
Gehen Sie wie folgt vor, um die Zuordnung für ein Pedal/einen Schalter zu löschen.

1. Klicken Sie auf die [CONTROL]-Taste über dem Werkzeug-Bereich.

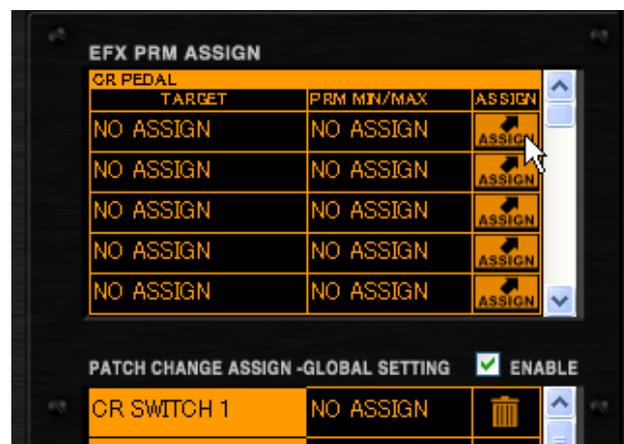


Die zugehörige LED leuchtet auf und der Patch/Switch Manager steht zur Verfügung.

2. Klicken Sie auf das [TRASH CAN]-Symbol in der [EFX PRM ASSIGN]-Liste, um die Zuordnung zu löschen.



Die Zuordnung wird gelöscht.



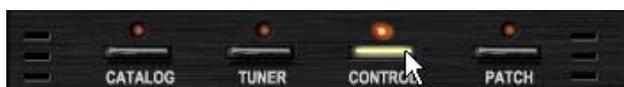
Zuweisen der globalen Einstellungen

Die Patch/Bank-Auswahl und die Funktionen Bypass und Mute können in der Liste [GLOBAL SETTING] den internen Schaltern des C5.1t zugeordnet werden. Gehen Sie wie folgt vor, um diese Funktionen zuzuweisen.

■ Zuweisen der Auswahlfunktion das nächste/vorherige Patch

Im Folgenden ist die Zuordnung der Auswahlfunktion für das nächste/vorherige Patch beschrieben. Mit dieser Funktion können Sie zum nächsten oder vorherigen Patch umschalten. Der Fußschalter 1 des C5.1t ist nur ein Beispiel.

1. Klicken Sie auf die [CONTROL]-Taste über dem Werkzeug-Bereich.



Die zugehörige LED leuchtet auf und der Patch/Switch Manager steht zur Verfügung.

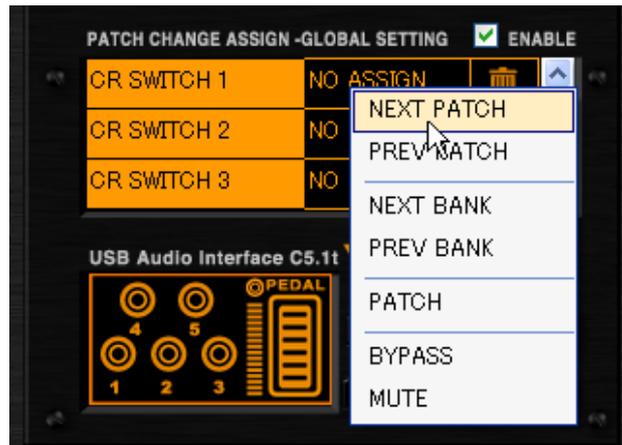
2. Klicken Sie auf die [ASSIGN]-Taste der Regler-Reihe, die Sie zuweisen möchten. "SWITCH 1" ist nur ein Beispiel.



Darunter wird nun die Funktionsliste eingeblendet.



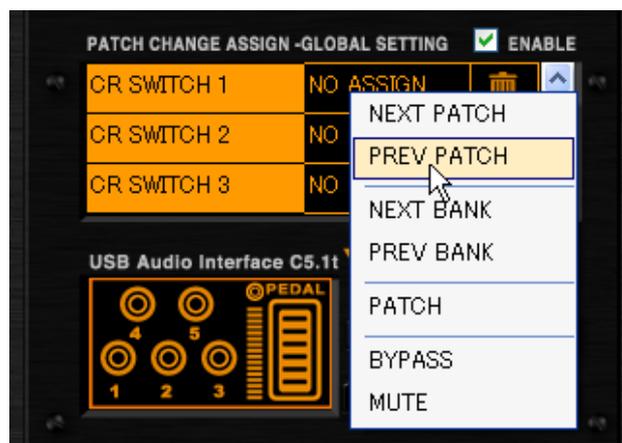
3. Klicken Sie auf den Eintrag "NEXT PATCH" in der Funktionsliste.



Nun ist die Funktion "NEXT PATCH" dem Fußschalter 1 des C5.1t zugewiesen.



4. Um die Auswahlfunktion für das vorherige Patch zuzuordnen, wählen Sie stattdessen den Eintrag "PREV PATCH".





Für den externen Schalter des S2t weisen Sie die Funktion der Reihe "EXT SWITCH" zu.

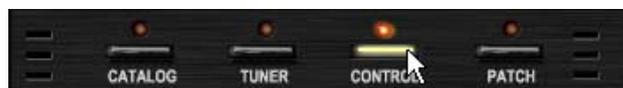


Um die Einstellung zu aktivieren, müssen Sie das Markierungsfeld [ENABLE] anklicken. (→S102)

■ Zuweisen der Auswahlfunktion die nächste/vorherige Bank

Im Folgenden ist die Zuordnung der Auswahlfunktion für die nächste/vorherige Bank beschrieben. Mit dieser Funktion können Sie zur nächsten oder vorherigen Bank umschalten. Der Fußschalter 2 des C5.1t ist nur ein Beispiel.

1. Klicken Sie auf die [CONTROL]-Taste über dem Werkzeug-Bereich.

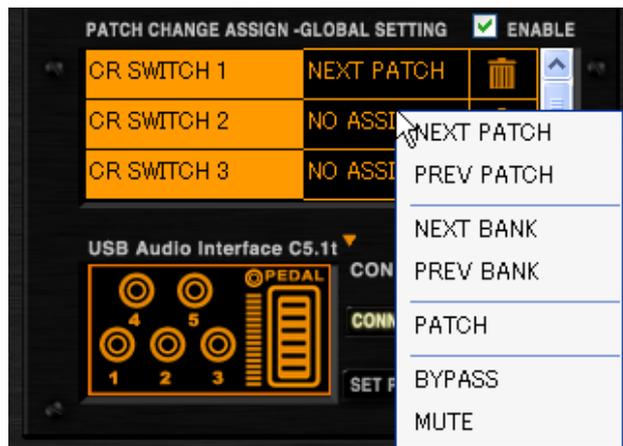


Die zugehörige LED leuchtet auf und der Patch/Switch Manager steht zur Verfügung.

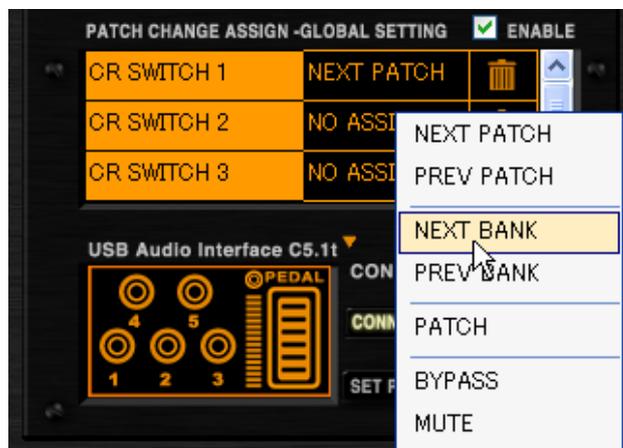
2. Klicken Sie auf die [ASSIGN]-Taste der Regler-Reihe, die Sie zuweisen möchten. "SWITCH 2" ist nur ein Beispiel.



Darunter wird nun die Funktionsliste eingeblendet.



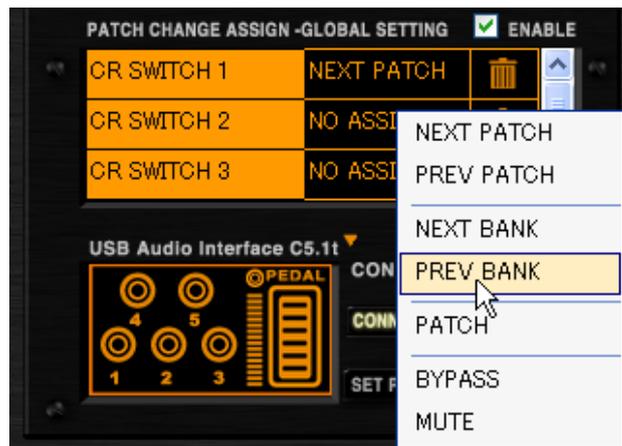
3. Klicken Sie auf den Eintrag "NEXT BANK" in der Funktionsliste.



Nun ist die Funktion zur Auswahl der nächsten Bank dem Fußschalter 2 des C5.1t zugewiesen.



4. Um die Auswahlfunktion für die vorherige Bank zuzuordnen, wählen Sie stattdessen den Eintrag "PREV BANK".



Für den externen Schalter des S2t weisen Sie die Funktion der Reihe "EXT SWITCH" zu.
Um die Einstellung zu aktivieren, müssen Sie das Markierungsfeld [ENABLE] anklicken. (→S102)



NOTE

Nach dem Umschalten der Bank erfolgt die Patch-Umschaltung in Abstimmung mit dem aktuellen Patch-Register.

■ Zuordnung der Patch-Auswahl

Im Folgenden ist die Zuordnung der Patch-Bank-Funktion beschrieben. Mit dieser Funktion können Sie zu einem bestimmten Patch-Register springen, das Sie vorher zugewiesen haben. Der Fußschalter 3 des C5.1t und das Patch "015" sind nur Beispiele.

1. Klicken Sie auf die [CONTROL]-Taste über dem Werkzeug-Bereich.

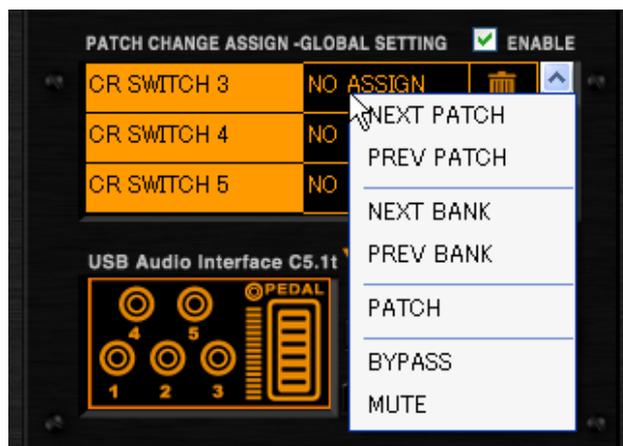


Die zugehörige LED leuchtet auf und der Patch/Switch Manager steht zur Verfügung.

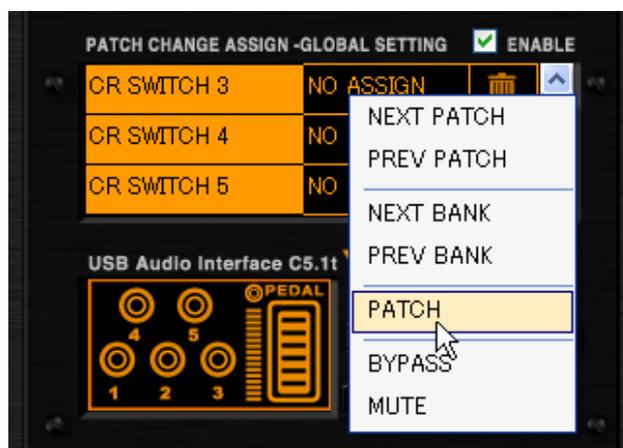
2. Klicken Sie auf die [ASSIGN]-Taste der Regler-Reihe, die Sie zuweisen möchten. "SWITCH 3" ist nur ein Beispiel.



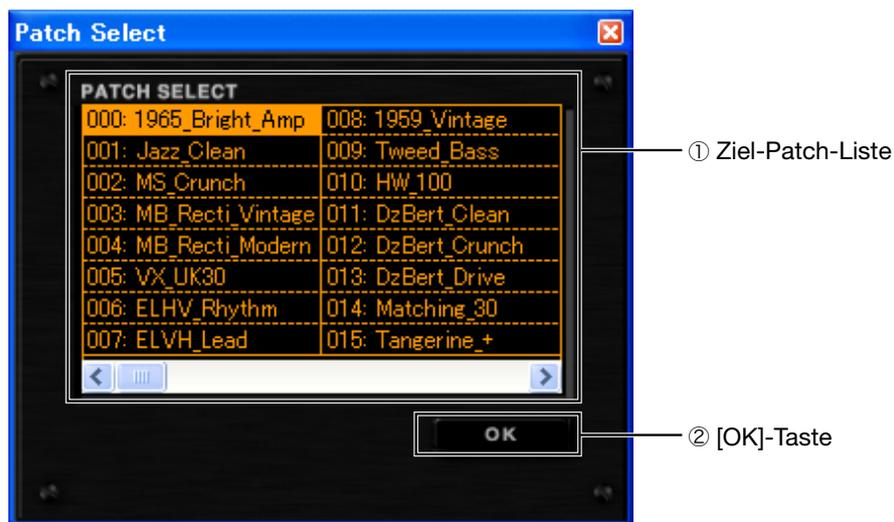
Darunter wird nun die Funktionsliste eingeblendet.



3. Klicken Sie auf den Eintrag "PATCH" in der Funktionsliste.



Der folgende Dialog zur Patch-Auswahl wird eingeblendet.



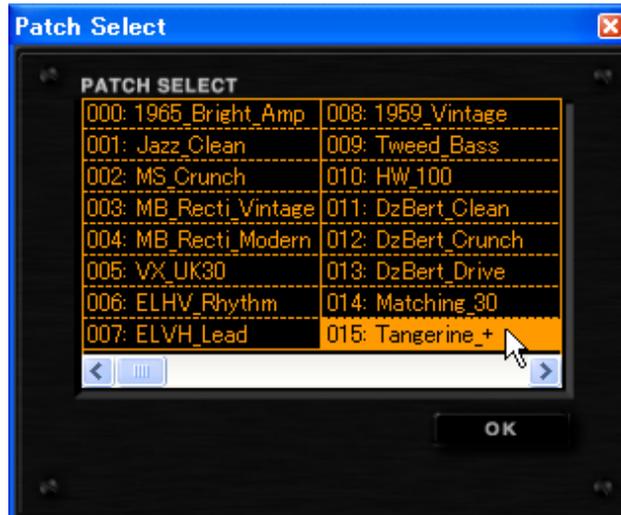
① Ziel-Patch-Liste

Das Ziel-Patch kann hier ausgewählt werden.

② [OK]-Taste

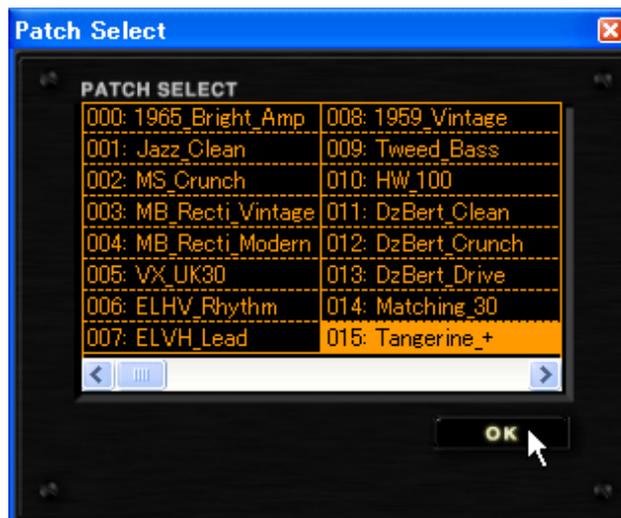
Hier bestätigen Sie die aktuelle Auswahl.

4. Klicken Sie auf die Patch-Nummer "015".



Die Patch-Nummer "015" wird invertiert dargestellt.

5. Klicken Sie auf die Taste [OK].



Nun ist das Patch "015" dem Fußschalter 3 des C5.1t zugewiesen.





Für den externen Schalter des S2t weisen Sie die Funktion der Reihe "EXT SWITCH" zu. Um die Einstellung zu aktivieren, müssen Sie das Markierungsfeld [ENABLE] anklicken. (→S102)



Mit dieser Funktion ist es nicht möglich, ein Patch in einer bestimmten Bank als Ziel auszuwählen. Stattdessen wird das Patch auf das gewählte Register in der aktuellen Bank umgeschaltet.

■ Zuweisen der Bypass-/Mute-Funktion

Sie können das ZFX-Plug-In über die Fußschalter auf Bypass/Mute schalten. Gehen Sie wie folgt vor, um diese Funktionen zuzuweisen. Der Fußschalter 4 des C5.1t ist nur ein Beispiel.

1. Klicken Sie auf die [CONTROL]-Taste über dem Werkzeug-Bereich.

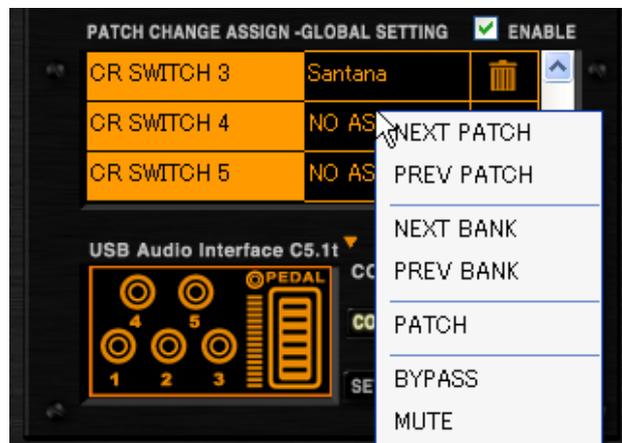


Die zugehörige LED leuchtet auf und der Patch/Switch Manager steht zur Verfügung.

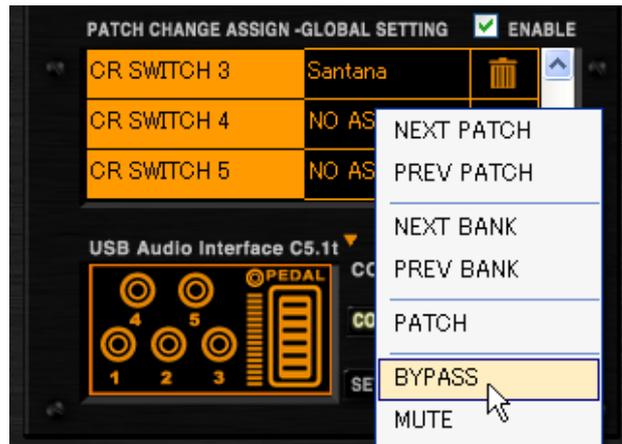
2. Klicken Sie auf die [ASSIGN]-Taste der Regler-Reihe, die Sie zuweisen möchten. "SWITCH 4" ist nur ein Beispiel.



Darunter wird nun die Funktionsliste eingeblendet.



3. Klicken Sie auf den Eintrag "BYPASS" in der Funktionsliste.



Nun ist die Bypass-Funktion dem Fußschalter 4 des C5.1t zugewiesen.



4. Für die Mute-Funktion wählen Sie entsprechend den Eintrag "MUTE" aus der Funktionsliste.



Für den externen Schalter des S2t weisen Sie die Funktion der Reihe "EXT SWITCH" zu.
Um die Einstellung zu aktivieren, müssen Sie das Markierungsfeld [ENABLE] anklicken. (→S102)

■ Aktivieren der globalen Einstellungen

Um die Zuordnungen aus der [GLOBAL SETTING]-Liste zu aktivieren, muss das Markierungsfeld [ENABLE] angeklickt und wie unten dargestellt aktiviert werden.



Erst dann sind die [GLOBAL SETTING]-Zuordnungen aktiviert. Wenn sich die [GLOBAL SETTING]- und die [EFX PRM ASSIGN]-Zuordnungen in Bezug auf identische Bedienelemente überschneiden, haben die [GLOBAL SETTING]-Zuordnungen Vorrang.



NOTE

Um die [GLOBAL SETTING]-Liste zu deaktivieren, klicken Sie das Markierungsfeld [ENABLE] erneut an.

■ Aufheben von Zuordnungen

Um eine Zuordnungen in der [GLOBAL SETTING]-Liste zu entfernen, klicken Sie auf das [TRASH CAN]-Symbol in der zugehörigen Reihe.



Die Zuordnung wird gelöscht.



Bedienung der Gerät-Abbildung

Über das [CONTROL] -Feld im linken unteren Bereich können Sie die Funktion des Pedals/Schalters direkt überprüfen. Gehen Sie dazu wie folgt vor.

■ Überprüfen der Pedal-Zuordnungen

Um festzustellen, wie das Pedal arbeitet, verschieben Sie die Abbildung des Pedals im [CONTROL]-Feld vertikal.



Die Effekt-Parameter werden an die Zuordnung angepasst.

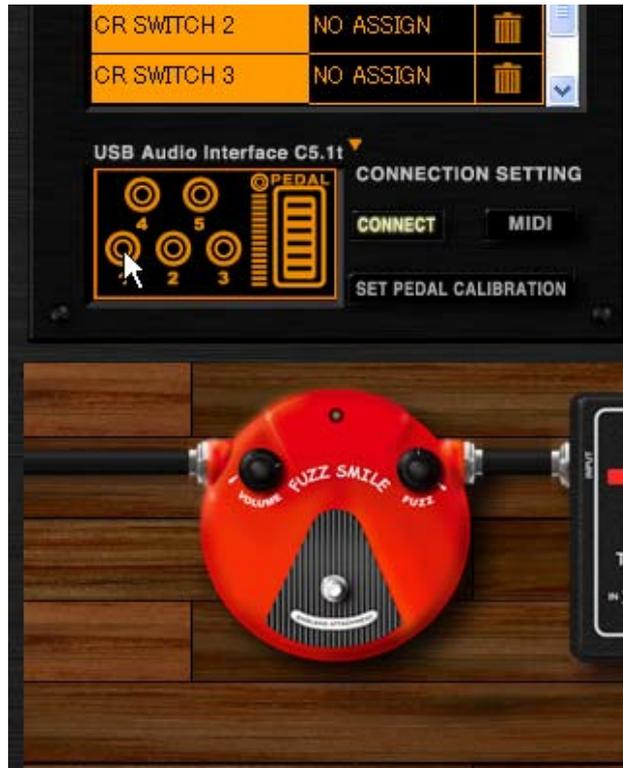


Das interne Pedal des C5.1t verfügt über eine Schaltfunktion, die ausgelöst wird, wenn das Pedal am Endpunkt des Regelwegs nochmals durchgetreten wird. Sie können diesem Schalter in der [EFX PRM ASSIGN]-Liste einen Schalter zuweisen. Um seine Wirkung zu überprüfen, klicken Sie auf den Schalter neben der Pedal-Abbildung.

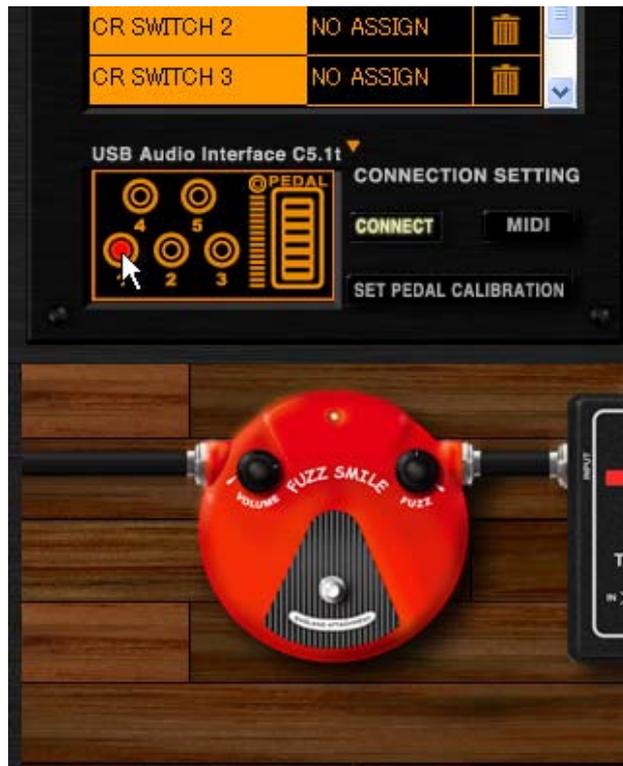


■ Überprüfen der Fußschalter-Zuweisungen

Um festzustellen, wie die Fußschalter arbeiten, klicken Sie auf die Schalter-Abbildung im [CONTROL]-Feld.



Die Effekt-Parameter werden an die Zuordnung angepasst.



■ Umschalten des USB-Audio-Interfaces S2t / C5.1t

Die Geräte-Abbildungen für das S2t und C5.1t können mit der [TARGET SWITCH]-Taste neben dem Gerätenamen umgeschaltet werden.



Die Abbildung und die Zuordnungsliste werden umgeschaltet.



Weitere Funktionen

Im Folgenden ist der Vorgang für die anderen Funktionen beschrieben. Hier können Sie die Kalibrierung für das interne Pedal des C5.1 vornehmen. Zudem geben Sie hier an, ob Sie MIDI-Events empfangen oder nicht und bestimmen, welche Instanz des ZFX-Plug-Ins die Pedal- und Schalt-Events empfängt, wenn mehrere Instanzen geöffnet sind.

■ Auswahl der Instanz

Wenn mehrere Instanzen des ZFX.Plug-Ins geladen wurden, kann nur eine dieser Instanzen auch die Pedal- und Schalt-Events empfangen. Um die aktive Instanz auszuwählen, klicken Sie auf die zugehörige [CONNECT]-Taste dieses Plug-Ins.



Die [CONNECT]-Taste leuchtet auf und das zugehörige Plug-In empfängt nun die Pedal-/Schalt-Events.



Klicken Sie erneut auf die [CONNECT]-Taste, um den Empfang zu beenden.



NOTE

Wenn die [CONNECT]-Taste aktiv ist, wird die Verbindung zu einem anderen ZFX-Plug-In unterbrochen.

■ Empfang von MIDI-Befehlen

Die Schalter und Pedale des C5.1t/S2t geben MIDI-Befehle aus. Grundsätzlich können Sie die Effekte und Patches direkt steuern, wenn die [CONNECT]-Taste aktiv ist (→ 106). Darüber hinaus können Sie die Parameter jedoch auch aus einer DAW-Anwendung heraus mit MIDI-Befehlen automatisieren. Um die MIDI-Befehle zur Steuerung der Effekte und Patches zu empfangen, klicken Sie auf die [MIDI]-Taste.

Einzelheiten zu den MIDI-Befehlen entnehmen Sie der MIDI-Implementations-tabelle. (→ Anhang)



Die [MIDI]-Taste leuchtet auf und das ZFX-Plug-In empfängt nun die MIDI-Befehle. Für eine Automation oder andere Steueranwendungen sollte die [MIDI]-Taste immer aktiv sein.



Klicken Sie erneut auf die [MIDI]-Taste, um den Empfang abzuschalten.



NOTE

Einzelheiten zur Automation finden Sie in der Bedienungsanleitung Ihrer DAW-Anwendung.

■ Kalibrierung des Pedals

Wenn das C5.1t am Computer angeschlossen ist, wird die [SET PEDAL CALIBRATION]-Taste im Pedal/Switch Manager eingeblendet. Das interne Pedal ist bereits ab Werk kalibriert, allerdings kann es notwendig werden, die Kalibrierung erneut durchzuführen. Wenn das Pedal wenig empfindlich oder ungenauer arbeitet, führen Sie die Kalibrierung wie folgt durch.

1. Klicken Sie auf die [CONTROL]-Taste über dem Werkzeug-Bereich.

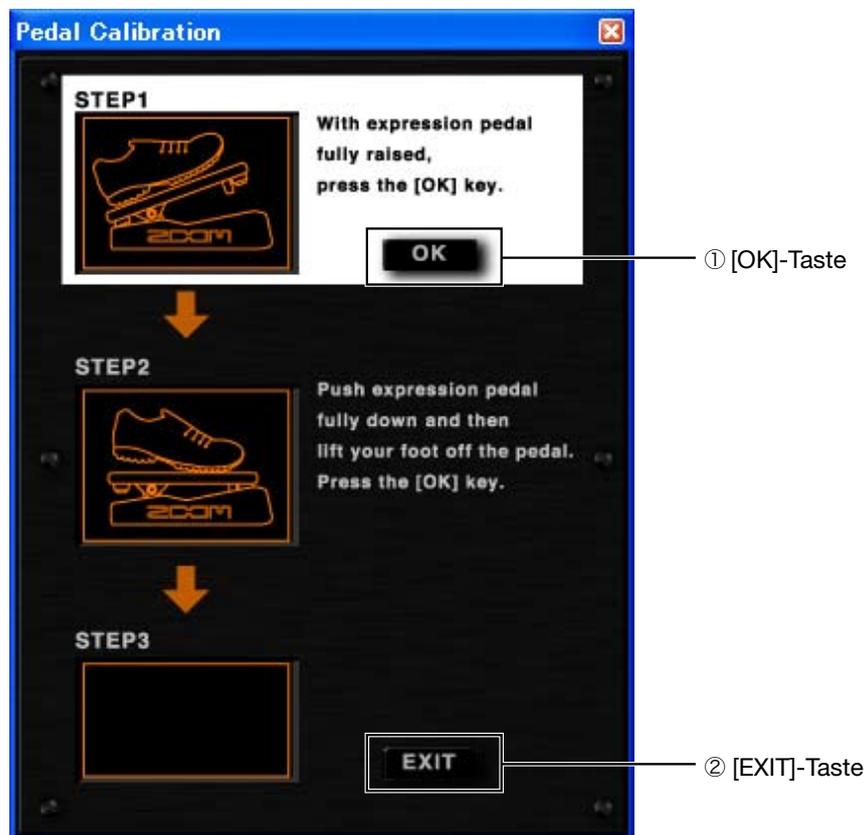


Die zugehörige LED leuchtet auf und der Patch/Switch Manager steht zur Verfügung.

2. Klicken Sie auf die [SET PEDAL CALIBRATION]-Taste rechts oben im Pedal/Switch Manager.



Befolgen Sie die Anleitungen 1, 2 und 3, die im Kalibrierungsdialog eingeblendet werden.



① [OK]-Taste

Hier bestätigen Sie die Einstellung zu jedem beliebigen Zeitpunkt.

② [EXIT]-Taste

Hier können Sie die Kalibrierung abbrechen.

3. Wie im Dialog dargestellt öffnen Sie das Expression-Pedal vollständig und klicken dann auf die [OK]-Taste in der Reihe STEP1.



Der Minimalwert wird eingestellt.

4. Treten Sie das Pedal nun vollständig durch, heben Sie den Fuß ab und klicken Sie auf die [OK]-Taste in der Reihe STEP2.



Der Maximalwert wird eingestellt.

5. Vergewissern Sie sich, dass die Meldung "COMPLETE!" in STEP 3 eingeblendet wird. Klicken Sie auf die [EXIT]-Taste, um den Dialog zu verlassen.



Der Dialog wird geschlossen. Mit der [EXIT]-Taste können Sie die Einstellung zu jedem Zeitpunkt abbrechen.



Wenn in STEP 3 "ERROR!" angezeigt wird, beginnen Sie mit der Einstellung wieder bei STEP 1.



NOTE

Die [SET PEDAL CALIBRATION]-Taste wird nicht eingeblendet, wenn das S2t angeschlossen ist.

Standalone-Modus

Das ZFX-Plug-In kann wahlweise Standalone über die ZFX-Host-Anwendung oder mit einer DAW-Anwendungen betrieben werden. Die Host-Anwendung bietet die drei Menüs "File", "Device", und "Help". Im File-Menü stellen Sie die BPM ein und beenden das Programm. Im Device-Menü wählen Sie die ASIO-Treiber aus und konfigurieren diese und schließen das C5.1t und das S2t an oder entfernen es. Im Help-Menü können Sie die Version des ZFX-Plug-Ins überprüfen. Weitere Einzelheiten siehe später.

Starten der Host-Anwendung

Öffnen Sie das "Start"-Menü in Windows und wählen Sie den Eintrag "ZFX-Plug-In" im Pfad "Alle Programme" - "ZOOM" - "ZFX-Plug-In".



Das ZFX-Plug-In startet im Standalone-Modus.



NOTE

Der Eintrag oben kann eventuell einem anderen Ordner zugeordnet sein, wenn das während der Installation so angepasst wurde.

Device-Menü

Um das Device-Menü zu öffnen, klicken Sie auf den Eintrag "Device" in der Menüleiste oder drücken die Tasten [ALT + D]. Folgende Funktionen stehen im Device-Menü zur Verfügung.

■ Auswahl des ASIO-Treibers

Die verfügbaren ASIO-Treiber sind im Device-Menü einzeln aufgeführt. Der aktuelle Treiber ist markiert. Um den Treiber zu wechseln, klicken Sie einfach auf den anderen Treibernamen.



Der ASIO-Treiber wird umgeschaltet. In der Voreinstellung ist der ASIO-Treiber ZOOM S2t C5.1t ASIO markiert. Für andere Audio-Interfaces wählen Sie den zugehörigen Treiber.

■ Konfiguration der ASIO-Treiber

Sie können die aktuellen Einstellungen für das Gerät überprüfen, indem Sie auf den Eintrag "Device Setting" im Device-Menü klicken.



Um die Einstellungen des ASIO-Treibers zu ändern, klicken Sie auf den Eintrag "Control Panel" im Fenster Device Setting.



Das Kontrollfeld bietet einen Schieberegler, mit dem Sie die Audio-Latenz einstellen. Wählen Sie damit den niedrigsten Wert, bei dem noch keine Audio-Artefakte (Knackser, Aussetzer etc.) auftreten. Der resultierende Wert hängt stark von der jeweiligen Umgebung ab: Wenn höhere Computerleistung zur Verfügung steht, können entsprechend niedrigere Latenzwerte gewählt werden. Wenn das nicht der Fall ist, sollten Sie zugunsten einer höheren Stabilität auch eine höhere Latenz einstellen. Das Aussehen des Kontrollfelds und der bedienbaren Parameter hängt vom jeweiligen ASIO-Treiber ab.

■ Connect/Disconnect

Um die Verbindung auf Basis des aktuellen ASIO-Treibers einzurichten, klicken Sie auf den Eintrag "Connect" im Device-Menü.



File-Menü

Um das File-Menü zu öffnen, klicken Sie auf den Eintrag "File" in der Menüleiste oder drücken die Tasten [ALT + F]. Folgende Funktionen stehen im File-Menü zur Verfügung.

■ Einstellen der BPM

Klicken Sie auf den Eintrag "BPM Setting", um die BPM einzustellen.



Der Dialog zur Eingabe der BPM wird geöffnet.



■ Beenden der Anwendung

Klicken Sie auf den Eintrag "Quit" im File-Menü, um die ZFX-Plug-In-Host-Anwendung zu beenden.



Help-Menü

Um das Help-Menü zu öffnen, klicken Sie auf den Eintrag "Help" in der Menüleiste oder drücken die Tasten [ALT + H]. Folgende Funktion steht hier zur Verfügung.

■ Einblenden der aktuellen Version

Um die aktuelle Version des ZFX-Plug-Ins einzublenden, klicken Sie auf den Eintrag "Version Info" im Help-Menü.



Fehlerbehebung

●Kein Sound oder sehr niedrige Lautstärke

- Vergewissern Sie sich, dass das C5.1t/S2t ordnungsgemäß über ein USB-Kabel mit dem Computer verbunden ist.
- Vergewissern Sie sich, dass das C5.1t/S2t ordnungsgemäß über USB-Kabel mit dem Computer verbunden ist.
- Heben Sie die Regler [GAIN], [PHONE] und [OUTPUT] am C5.1t/S2t an.
- Stellen Sie sicher, dass das geschirmte Kabel nicht defekt ist.
- Heben Sie die Regler [PATCH LEVEL] im ZFX-Plug-In an. (→S 021)
- Heben Sie die Regler [MASTER LEVEL] im ZFX-Plug-In an. (→S 021)
- Vergewissern Sie sich, dass das ZFX-Plug-In nicht gemutet ist. (→S 078)
- Bei einigen Patches kann die Lautstärke mit einem Expression-Pedal eingestellt werden. Stellen Sie sicher, dass ein geeigneter Lautstärkewert mit dem Pedal eingestellt wurde.
- Heben Sie die Parameter Gain/Level am Verstärker und den benutzten Effekten an.
- Überprüfen Sie die Einstellung für die Eingangsquelle des ZFX-Plug-Ins. (→S 019)
- Vergewissern Sie sich, dass der PICKUP SELECTOR ordnungsgemäß eingestellt ist. (→S 019)
- Vergewissern Sie sich, dass die Gerätekonfiguration korrekt eingestellt ist. (→S 113)

●Nebengeräusche sind hörbar

- Setzen Sie das ZNR-Modul in Ihr Patch ein und passen Sie es an.
- Senken Sie die Parameter Gain und Level am Verstärker und den Distortion-Effekten des ZFX-Plug-Ins ab.
- Prüfen Sie die Einstellungen des Expression-Pedals (→S 085). Abhängig von der Parameterzuordnung kann eine Pedaleingabe zu drastischen Parameteränderungen und Nebengeräuschen führen.
- Der Zustand der Gitarre, der Verkabelung oder der Kabel können dafür verantwortlich sein. Überprüfen Sie diese Komponenten zuerst.

●Das C5.1t/S2t wird vom Computer nicht erkannt

- Verwenden Sie das richtige Betriebssystem?

●Der Effekt funktioniert nicht

- Überprüfen Sie die LED des eingeschliffenen Effekts. Die LED leuchtet, wenn das Gerät eingeschaltet ist.
- Vergewissern Sie sich, dass die geschirmten Kabel ordnungsgemäß mit dem Insert-Effekt verbunden sind.
- Vergewissern Sie sich, dass das ZFX-Plug-In nicht auf Bypass geschaltet ist. (→S 077)

●Der Tuner funktioniert nicht

- Vergewissern Sie sich, dass die Wahl der Eingangsquelle mit Ihren Anschlüssen übereinstimmt. (→S 019)

Anhang: Effekt-Typen und -Parameter

Gitarrenverstärker

1965 BRIGHT AMP

Simulation des Fender Twin Reverb '65.

- **BRIGHT** ON/OFF
Verstärkt den Höhenbereich (Funktion an).
- **VOLUME** 1.00 - 10.00
Steuert das Gain des Preamps (Verzerrungsgrad).
- **TREBLE** 1.00 - 10.00
Steuert den Hub im Höhenbereich.
- **MIDDLE** 1.00 - 10.00
Steuert den Hub im Mittenbereich.
- **BASS** 1.00 - 10.00
Steuert den Hub im Bassbereich.

JAZZ CLEAN

Simulation des Roland JC-120.

- **BRIGHT** ON/OFF
Verstärkt den Höhenbereich (Funktion aktiv).
- **VOLUME** 0.00 - 10.00
Steuert das Gain des Preamps (Verzerrungsgrad).
- **TREBLE** 0.00 - 10.00
Steuert den Hub im Höhenbereich.
- **MIDDLE** 0.00 - 10.00
Steuert den Hub im Mittenbereich.
- **BASS** 0.00 - 10.00
Steuert den Hub im Bassbereich.

MS CRUNCH

Simulation des Marshall JCM800.

- **PRESENCE** 0.00 - 10.00
Steuert den Hub im Presenzenbereich.
- **BASS** 0.00 - 10.00
Steuert den Hub im Bassbereich.

- MIDDLE 0.00 - 10.00
Steuert den Hub im Mittenbereich.
- TREBLE 0.00 - 10.00
Steuert den Hub im Höhenbereich.
- MASTER VOLUME 0.00 - 10.00
Steuert den Signalpegel hinter der Preamp-Sektion.
- PRE-AMP VOLUME 0.00 - 10.00
Steuert das Gain des Preamps (Verzerrungsgrad).

MB DUAL HEAD

Simulation des Mesa Boogie Dual Rectifier.

- CHANNEL CLEAN: Kanal für cleane Sounds.
VINTAGE: High-Gain-Kanal für Lead-Sounds.
MODERN: High-Gain-Kanal mit einer Betonung in den Höhen.
Dient zur Auswahl des Verstärkerkanals.
- PRESENCE 0.00 - 10.00
Steuert den Hub im Presenzenbereich.
- MASTER 0.00 - 10.00
Steuert den Signalpegel hinter der Preamp-Sektion.
- GAIN 0.00 - 10.00
Steuert das Gain des Preamps (Verzerrungsgrad).
- BASS 0.00 - 10.00
Steuert den Hub im Bassbereich.
- MID 0.00 - 10.00
Steuert den Hub im Mittenbereich.
- TREBLE 0.00 - 10.00
Steuert den Hub im Höhenbereich.

VX UK30

Simulation des Vox AC30TBX.

- BRILLIANT 0.00 - 10.00
Steuert das Gain des Preamps (Verzerrungsgrad).
- TREBLE 0.00 - 10.00
Steuert den Hub im Höhenbereich.
- BASS 0.00 - 10.00
Steuert den Hub im Bassbereich.
- CUT 0.00 - 10.00
Steuert die Absenkung im Höhenbereich.

PV STACK

Simulation des Peavey 5150.

- CHANNEL RHYTHM: Kanal für Backing-Parts.
LEAD: Kanal für Lead-Sounds.
Dient zur Auswahl des Verstärkerkanals.
- PRE GAIN (für den RHYTHM-Kanal) 0.00 - 10.00
Steuert das Gain des Preamps (Verzerrungsgrad).
- BRIGHT (für den RHYTHM-Kanal) ON/OFF
Verstärkt den Höhenbereich (Funktion aktiv).
- CRUNCH CLEAN/CRUNCH
CLEAN: Der cleane Sound wird erzeugt.
CRUNCH: Der Crunch-Sound wird erzeugt.
- PRE GAIN (für den LEAD-Kanal) 0.00 - 10.00
Steuert das Gain des Preamps (Verzerrungsgrad).
- LOW 0.00 - 10.00
Steuert den Hub im Bassbereich.
- MID 0.00 - 10.00
Steuert den Hub im Mittenbereich.
- HIGH 0.00 - 10.00
Steuert den Hub im Höhenbereich.
- POST GAIN 0.00 - 10.00
Steuert den Signalpegel hinter der Preamp-Sektion.
- RESONANCE 0.00 - 10.00
Steuert den Hub im Subbass-Bereich.
- PRESENCE 0.00 - 10.00
Steuert den Hub im Presenzenbereich.

1959

Simulation des Marshall 1959.

- PRESENCE 0.00 - 10.00
Steuert den Hub im Presenzenbereich.
- BASS 0.00 - 10.00
Steuert den Hub im Bassbereich.
- MIDDLE 0.00 - 10.00
Steuert den Hub im Mittenbereich.
- TREBLE 0.00 - 10.00
Steuert den Hub im Höhenbereich.
- HIGH TREBLE LOUDNESS1 0.00 - 10.00
Steuert den Verzerrungsgrad im Höhenbereich.
- NORMAL LOUDNESS2 0.00 - 10.00
Steuert den Verzerrungsgrad im Bassbereich.

TWEED BASS

Simulation des Fender Bassman.

- PRESENCE 1.00 - 12.00
Steuert den Hub im Presenzenbereich.
- MIDDLE 1.00 - 12.00
Steuert den Hub im Mittenbereich.
- BASS 1.00 - 12.00
Steuert den Hub im Mittenbereich.
- TREBLE 1.00 - 12.00
Steuert den Hub im Mittenbereich.
- VOLUME 1.00 - 12.00
Steuert das Gain des Preamps (Verzerrungsgrad).

HW 100 CUSTOM

Simulation des Hiwatt Custom 100.

- NORMAL VOL 0.00 - 10.00
Steuert das Gain des Preamps (Verzerrungsgrad).
- BASS 0.00 - 10.00
Steuert den Hub im Bassbereich.
- TREBLE 0.00 - 10.00
Steuert den Hub im Höhenbereich.
- MIDDLE 0.00 - 10.00
Steuert den Hub im Mittenbereich.
- PRESENCE 0.00 - 10.00
Steuert den Hub im Presenzenbereich.
- MASTER VOL 0.00 - 10.00
Steuert den Signalpegel hinter der Preamp-Sektion.

DZ BERT

Simulation des Diezel Herbert.

- CHANNEL CHANNEL1: Kanal für cleane Sounds.
CHANNEL2: Kanal für Crunch-Sounds.
CHANNEL3: Kanal für High-Gain-Sounds.
Dient zur Auswahl des Verstärkerkanals.
- GAIN 0.00 - 10.00
Steuert das Gain des Preamps (Verzerrungsgrad).
- VOLUME 0.00 - 10.00
Steuert den Signalpegel hinter der Preamp-Sektion.
- TREBLE 0.00 - 10.00
Steuert den Hub im Höhenbereich.

- MIDDLE 0.00 - 10.00
Steuert den Hub im Mittenbereich.
- BASS 0.00 - 10.00
Steuert den Hub im Bassbereich.
- MID CUT ON/OFF
Dämpft den Mittenbereich (Funktion aktiv).
- INTENSE 0.00 - 10.00
Steuert die Absenkung für den MID CUT.
- LEVEL 0.00 - 10.00
Steuert den Signalpegel hinter der Mittendämpfung.
- PRESENCE 0.00 - 10.00
Steuert den Hub im Presenzenbereich.
- DEEP 0.00 - 10.00
Steuert den Hub im Subbass-Bereich.

MATCHING30

Simulation des Matchless DC-30.

- VOLUME (FÜR CH I) 0.00 - 10.00
Steuert das Gain des Preamps (Verzerrungsgrad).
- BASS (FÜR CH I) 0.00 - 10.00
Steuert den Hub im Bassbereich.
- TREBLE (FÜR CH I) 0.00 - 10.00
Steuert den Hub im Höhenbereich.
- VOLUME (FÜR CH II) 0.00 - 10.00
Steuert das Gain des Preamps (Verzerrungsgrad).
- TONE (FÜR CH II) 1-6
Steuert die Absenkung im Bassbereich.
- CUT 0.00 - 10.00
Steuert die Absenkung im Höhenbereich.
- MASTER 0.00 - 10.00
Steuert den Signalpegel hinter der Preamp-Sektion.
- CHANNEL CHANNEL CLEAN/DRIVE
CH I (CLEAN): Kanal für cleane Sounds.
CH II (DRIVE): Kanal für Lead-Sounds.

TANGERINE

Simulation des Orange Graphic 120.

- F.A.C 1 - 6
Steuert die Absenkung im Bassbereich.
- TREBLE 0.00 - 10.00
Steuert den Hub im Höhenbereich.
- BASS 0.00 - 10.00
Steuert den Hub im Bassbereich.
- HF DRIVE 0.00 - 10.00
Steuert den Hub im Presenzenbereich.
- GAIN 0.00 - 10.00
Steuert das Gain des Preamps (Verzerrungsgrad).

Bassverstärker

CLASSIC AMP

Simulation des Ampeg SVT.

- GAIN 0.00 - 10.00
Steuert das Gain des Preamps (Verzerrungsgrad).
- ULTRA HIGH ON/OFF
Verstärkt den Höhenbereich (Funktion aktiv).
- ULTRA LOW ON/OFF
Verstärkt den Bassbereich (Funktion aktiv).
- BASS 0.00 - 10.00
Steuert den Hub im Bassbereich.
- MID RANGE 0.00 - 10.00
Steuert den Hub im Mittenbereich.
- FREQUENCY 220Hz/450Hz/800Hz/1600Hz/3000Hz
Dient zur Auswahl der Scheitelfrequenz für den Parameter MID RANGE.
- TREBLE 0.00 - 10.00
Steuert den Hub im Höhenbereich.
- MASTER 0.00 - 10.00
Steuert den Signalpegel hinter der Preamp-Sektion.

100BASSMAN

Simulation eines Fender Bassman 100.

- DEEP ON/OFF
Verstärkt den Bassbereich (Funktion aktiv).
- VOLUME 1.00 - 10.00
Steuert das Gain des Preamps (Verzerrungsgrad).
- TREBLE 1.00 - 10.00
Steuert den Hub im Höhenbereich.
- BASS 1.00 - 10.00
Steuert den Hub im Bassbereich.
- MASTER 1.00 - 10.00
Steuert den Signalpegel hinter der Preamp-Sektion.

MS SUPER B

Simulation des Marshall Super Bass.

- PRESENCE 0.00 - 10.00
Steuert den Hub im Presenzenbereich.
- BASS 0.00 - 10.00
Steuert den Hub im Bassbereich.
- MIDDLE 0.00 - 10.00
Steuert den Hub im Mittenbereich.
- TREBLE 0.00 - 10.00
Steuert den Hub im Höhenbereich.
- VOLUME I 0.00 - 10.00
Steuert den Verzerrungsgrad im Höhenbereich.
- VOLUME II 0.00 - 10.00
Steuert den Verzerrungsgrad im Bassbereich.

AC BASS370

Simulation des Acoustic 370.

- BRT ON/OFF
Verstärkt den Höhenbereich (Funktion aktiv).
- VOLUME 0.00 - 10.00
Steuert das Gain des Preamps (Verzerrungsgrad).
- TREBLE -5.00 - 5.00
Steuert den Hub im Höhenbereich.
- MID-RANGE -5.00 - 5.00
Steuert den Hub im Mittenbereich.
- BASS -5.00 - 5.00
Steuert den Hub im Bassbereich.
- GRAPHIC EQUALIZER
 - 50Hz -5.00 - 5.00
Steuert den Hub an der Scheitelfrequenz 50Hz.
 - 100Hz -5.00 - 5.00
Steuert den Hub an der Scheitelfrequenz 100Hz.
 - 200Hz -5.00 - 5.00
Steuert den Hub an der Scheitelfrequenz 200Hz.
 - 300Hz -5.00 - 5.00
Steuert den Hub an der Scheitelfrequenz 300Hz.
 - 400Hz -5.00 - 5.00
Steuert den Hub an der Scheitelfrequenz 400Hz.

HRT3500

Simulation des Hartke HA3500.

- TUBE 0.00 - 10.00
Steuert das Mischungsverhältnis des simulierten Röhrenverstärkers.
- SOLID STATE 0.00 - 10.00
Steuert das Mischungsverhältnis des simulierten Transistorschaltung.
- COMP OFF/ 0.00 – Inf
Steuert die Empfindlichkeit des Kompressors.
- IN/OUT IN(ON)/OUT(OFF)
Schaltet den GRAPHIC EQUALIZER an/aus.
- GRAPHIC EQUALIZER
 - 30Hz -15.00 - 15.00
Steuert den Hub an der Scheitelfrequenz 30Hz.
 - 64Hz -15.00 - 15.00
Steuert den Hub an der Scheitelfrequenz 64Hz.
 - 125Hz -15.00 - 15.00
Steuert den Hub an der Scheitelfrequenz 125Hz.
 - 250Hz -15.00 - 15.00
Steuert den Hub an der Scheitelfrequenz 250Hz.
 - 500Hz -15.00 - 15.00
Steuert den Hub an der Scheitelfrequenz 500Hz.
 - 1kHz -15.00 - 15.00
Steuert den Hub an der Scheitelfrequenz 1kHz.
 - 2kHz -15.00 - 15.00
Steuert den Hub an der Scheitelfrequenz 2kHz.
 - 3kHz -15.00 - 15.00
Steuert den Hub an der Scheitelfrequenz 3kHz.
 - 5kHz -15.00 - 15.00
Steuert den Hub an der Scheitelfrequenz 5kHz.
 - 8kHz -15.00 - 15.00
Steuert den Hub an der Scheitelfrequenz 8kHz.
- CONTOUR LOW PASS -18.00 - 18.00
Steuert global den Bassbereich aus.
- CONTOUR HIGH PASS -18.00 - 18.00
Steuert global den Höhenbereich aus.
- MASTER VOLUME 0.00 - 10.00
Steuert den Signalpegel hinter der Preamp-Sektion.

Lautsprecher

Gemeinsame Parameter

- DISTANCE 0.00-10.00
Hebt den Raumanteil bei höherem Abstand zum Lautsprecher an.

BRIGHT COMBO 2x12

Simulation der 2x12" Fender Twin Reverb '65 Lautsprecher.

JAZZ COMBO 2x12

Simulation der 2x12" Roland JC-120 Lautsprecher.

MS CRUNCH STACK 4x12

Simulation der 4x12" Marshall 1960A.

MB DUAL STACK 4x12

Simulation der 4x12" Mesa/Boogie Recto Standard Armor.

UK30 COMBO 2x12

Simulation der 2x12" Vox AC30TBX Lautsprecher.

PV STACK 4x12

Simulation der 4x12" Peavey 5150SL.

B/M COMBO 4x10

Simulation der 4x10" Fender-Bassman-Lautsprecher.

HC100 STACK 4x12

Simulation der 4x12" Hiwatt SE-4123.

TANGERINE STACK 4x12

Simulation der 4x12" Orange PPC412.

DZ BERT STACK 4x12

Simulation der 4x12" Diezel V412FD.

DC COMBO 2x12

Simulation der 2x12" Matchless DC-30-Lautsprecher.

CLASSIC AMP STACK 8x10

Simulation der 8x10" Ampeg SVT-810E.

B/M100 STACK 4x12

Simulation der 4x12" Fender-Bassman-Lautsprecher.

MS SUPER BASS 4x12

Simulation der 4x12" Marshall 1953A.

AC BASS370 STACK 1x18

Simulation der 1x18" Acoustic 301.

HRT STACK 4x10

Simulation der 4x10" Hartke4.5XL.

Mic

Gemeinsame Parameter

- POSITION L10.00 – C10.00 – R10.00
Steuert die Mikrofonposition.

DYNAMIC57

Simulation des Shure SM57.

CONDENSER414

Simulation des AKG C414.

DYNAMIC421

Simulation des Sennheiser MD421.

CONDENSER87

Simulation des Neumann U 87.

DYNAMIC COMPRESSOR

Simulation des MXR DynaComp.

- LEVEL 0.00 - 10.00
Steuert den Signalpegel hinter der Preamp-Sektion.
- SENSITIVITY 0.00 - 10.00
Steuert die Empfindlichkeit des Kompressors. Höhere Einstellungen sorgen für eine höhere Empfindlichkeit.

COMPRESSOR

Kompressor mit detaillierter Parametrierung.

- THRESHOLD 0.00 - 10.00
Steuert den Referenzpegel für die Kompressionsschaltung.
- RATIO 1.00:1 - 20.00:1
Steuert das Kompressionsverhältnis.
- ATTACK 0.1ms - 99.0ms
Steuert die Attack-Geschwindigkeit des Kompressors.
- RELEASE 0.00ms - 999.00ms
Steuert die Release-Ansprache der Kompression, wenn das Signal unter den Threshold fällt.

LIMITER

Der Limiter regelt Signalspitzen über einem bestimmten Referenzpegel zurück.

- THRESHOLD 0.00 - 10.00
Steuert den Referenzpegel für die Kompressionsschaltung.
- RATIO 1.00:1 - ∞ :1
Steuert das Kompressionsverhältnis.
- LEVEL 0.00 - 10.00
Steuert den Signalpegel hinter der Bearbeitungsstufe.

AUTO WAH

Dieser Effekt variiert den Wah-Effekt in Abhängigkeit der Anschlagstärke.

- SENSE 0.00 - 10.00
Steuert die Empfindlichkeit des Effekts.
- RESONANCE 0.00 - 10.00
Steuert die Intensität des Resonanzklangs.

- LEVEL 0.00 - 10.00
Steuert den Signalpegel hinter der Bearbeitungsstufe.

RING MODULATOR

Dieser Effekt erzeugt einen metallisch klirrenden Sound. Mit dem Parameter "Freq" können Sie drastische Klangänderungen erzeugen.

- FREQUENCY 41.00Hz - 2093.00Hz
Steuert die Modulationsfrequenz.
- BALANCE 0.00 - 10.00
Steuert das Verhältnis zwischen dem Original- und dem Effekt-Sound.
- TONE 0.00 - 10.00
Steuert die Klangqualität des Sounds.
- LEVEL 0.00 - 10.00
Steuert den Signalpegel hinter der Bearbeitungsstufe.

PEDAL BOX

Simulation des klassischen Vox-Wah-Pedals.

- DRY MIX 0.00 - 10.00
Steuert den Pegel des Originalsignals bezogen auf den Effekt-Sound.
- LEVEL 0.00 - 10.00
Steuert den Signalpegel hinter der Bearbeitungsstufe.
- PEDAL POSITION 0.00 - 10.00
Steuert die Frequenz, die verstärkt wird. Wenn das Expression-Pedal nicht benutzt wird, entspricht der Effekt einem halb geöffneten Pedal.

PEDAL CRY

Simulation des klassischen Wah-Pedals Dunlop Cry Baby.

- DRY MIX 0.00 - 10.00
Steuert den Pegel des Originalsignals bezogen auf den Effekt-Sound.
- LEVEL 0.00 - 10.00
Steuert den Signalpegel hinter der Bearbeitungsstufe.
- PEDAL POSITION 0.00 - 10.00
Steuert die Frequenz, die verstärkt wird. Wenn das Expression-Pedal nicht benutzt wird, entspricht der Effekt einem halb geöffneten Pedal.

Distortion

OVER DRIVEN

Simulation des Boss OD-1.

- LEVEL 0.00 - 10.00
Steuert den Signalpegel hinter der Bearbeitungsstufe.
- DRIVE 0.00 - 10.00
Steuert das Gain des Preamps (Verzerrungsgrad).

TUBE SCREAMEN

Simulation des Ibanez TS808.

- OVERDRIVE 0.00 - 10.00
Steuert das Gain des Preamps (Verzerrungsgrad).
- TONE 0.00 - 10.00
Steuert die Klangqualität des Sounds.
- LEVEL 0.00 - 10.00
Steuert den Signalpegel hinter der Bearbeitungsstufe.

THE GOVERNOR

Simulation des Marshall The Guv'nor.

- GAIN 0.00 - 10.00
Steuert das Gain des Preamps (Verzerrungsgrad).
- BASS 0.00 - 10.00
Steuert den Hub im Bassbereich.
- MIDDLE 0.00 - 10.00
Steuert den Hub im Mittenbereich.
- TREBLE 0.00 - 10.00
Steuert den Hub im Höhenbereich.
- LEVEL 0.00 - 10.00
Steuert den Signalpegel hinter der Bearbeitungsstufe.

SQUEAK

Simulation des Pro Co Rat.

- DISTORTION 0.00 - 10.00
Steuert das Gain des Preamps (Verzerrungsgrad).

- FILTER 0.00 - 10.00
Steuert die Klangqualität des Sounds.
- VOLUME 0.00 - 10.00
Steuert den Signalpegel hinter der Bearbeitungsstufe.

FUZZ SMILE

Simulation des Dunlop Dallas Arbiter Fuzz Face.

- VOLUME 0.00 - 10.00
Steuert den Signalpegel hinter der Bearbeitungsstufe.
- FUZZ 0.00 - 10.00
Steuert das Gain des Preamps (Verzerrungsgrad).

+DISTORTION

Simulation des MXR Distortion+.

- OUTPUT 0.00 - 10.00
Steuert den Signalpegel hinter der Bearbeitungsstufe.
- DISTORTION 0.00 - 10.00
Steuert das Gain des Preamps (Verzerrungsgrad).

GREAT MUFF

Simulation des Electro-Harmonix Big Muff.

- VOLUME 0.00 - 10.00
Steuert den Signalpegel hinter der Bearbeitungsstufe.
- TONE 0.00 - 10.00
Steuert die Klangqualität des Sounds.
- SUSTAIN 0.00 - 10.00
Steuert das Gain des Preamps (Verzerrungsgrad).

METAL WORLD

Simulation des Boss Metal Zone MT-2.

- LEVEL 0.00 - 10.00
Steuert den Signalpegel hinter der Bearbeitungsstufe.
- LOW -15.00dB - 15.00db
Steuert den Hub im Bassbereich.
- HIGH -15.00dB - 15.00db
Steuert den Hub im Höhenbereich.
- MID FREQUENCY 200.00Hz - 5000.00Hz
Dient zur Auswahl der Scheitelfrequenz für den Parameter MIDDLE.

- MIDDLE -15.00dB - 15.00db
Steuert den Hub im Mittenbereich.
- DISTORTION 0.00 - 10.00
Steuert das Gain des Preamps (Verzerrungsgrad).

BOOSTER

Mit dem Booster heben Sie das Signal-Gain an.

- TYPE BASS BOOST: Boostet den Bassbereich.
MID BOOST: Boostet den Mittenbereich.
TREBLE BOOST: Boostet den Höhenbereich.
Dient zur Auswahl des Boost-Typs.
- TONE 0.00 - 10.00
Steuert die Klangqualität des Sounds.
- BOOST 0.00 - 10.00
Steuert den Boost-Grad.

ACOUSTIC SIMULATOR

Dieser Effekt lässt eine E-Gitarre wie eine Akustische klingen.

- TOP 0.00 - 10.00
Steuert den charakteristischen Saiten-Sound einer Akustikgitarre.
- BODY 0.00 - 10.00
Steuert den charakteristischen Korpus-Sound einer Akustikgitarre.
- LEVEL 0.00 - 10.00
Steuert den Signalpegel hinter der Bearbeitungsstufe.

Modulation

CHORUS

Dieser Effekt mischt das Originalsignal mit variablen verstimmten Versionen, was zu einem vollen resonierenden Klang führt.

- DEPTH 0.00 - 10.00
Steuert die Effekttiefe.
- RATE 0.10Hz - 5.10Hz
Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.
- TONE 0.00 - 10.00
Steuert die Klangqualität des Sounds.
- MIX 0.00 - 10.00
Steuert den Pegel des Effektsignals bezogen auf den Originalsound.

ENSEMBLE

Hierbei handelt es sich um ein Chorus-Ensemble mit dreidimensionalen Verschiebungen.

- DEPTH 0.00 - 10.00
Steuert die Effekttiefe.
- RATE 0.10Hz - 10.00Hz
Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.
- MIX 0.00 - 10.00
Steuert den Pegel des Effektsignals bezogen auf den Originalsound.

CHORUS VIBRATO

Simulation des Boss CE-1.

- LEVEL CONTROL 0.00 - 10.00
Steuert den Signalpegel vor der Bearbeitungsstufe.
- CHORUS INTENSITY 0.00 - 10.00
Steuert die Chorus-Intensität.
- DEPTH (FÜR VIBRATO) 0.00 - 10.00
Steuert die Effekttiefe.
- RATE (FÜR VIBRATO) 2.86Hz - 10.82Hz
Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.
- VIBRATO CHORUS Chorus/Vibrato
Schaltet den Effekt zwischen Chorus und Vibrato um.

TREMOLO

Dieser Effekt moduliert die Lautstärke periodisch.

- DEPTH 0.00 - 10.00
Steuert die Effekttiefe.
- RATE 0.50Hz - 19.50Hz
Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.
- LFO CLIP 0.00 - 10.00
Verstärkt den Effekt durch Übersteuerung der Signalspitzen.
- WAVE TRIANGLE (Dreieckswelle) /SAW (Sägezahn) /RV.SAW
(Invertierter Sägezahn)
Dient zur Auswahl einer dieser Modulationswellen.
- BPM SYNC ON/OFF
Synchronisiert sich abhängig vom SYNC PATTERN auf die BPM
(wenn aktiv).
- SYNC PATTERN Siehe Tabelle 1.
- TAP Stellt die Modulationsgeschwindigkeit auf das Tap-Intervall
ein.

Tabelle 1

Bild	Wert
	Zweiunddreißigstel
	Sechszehntel
	Viertel-Triole
	Punktierte Sechszehntel
	Achtelnote
	Halben-Triole

Bild	Wert
	Punktierte Achtel
	Viertel
	Punktierte Viertel
	Viertel x 2
:	
	Viertel x 20

* Für Delay-Effekte sind 16-tel-Noten und darüber hinaus

FLANGER

Dieser Effekt erzeugt einen resonierenden und stark pulsierenden Klang.

- DEPTH 0.00 - 10.00
Steuert die Effekttiefe.
- RATE 0.04Hz - 15.00Hz
Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.
- Manual 0.00-10.00
Steuert den Frequenzbereich, in dem der Effekt arbeitet.
- RESONANCE 0.00 - 10.00
Steuert die Intensität der Resonanz.

- INVERT ON/OFF
Invertiert die Phasenlage des Feedbacks.
- BPM SYNC ON/OFF
Synchronisiert sich abhängig vom SYNC PATTERN auf die BPM (wenn aktiv).
- SYNC PATTERN Siehe Tabelle 1 (Anhang-20).
- TAP Stellt die Modulationsgeschwindigkeit auf das Tap-Intervall ein.

PHASER

Dieser Effekt erzeugt einen schwebenden Sound.

- RATE 0.10Hz - 8.50Hz
Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.
- COLOR 4STAGE/4STAGE INV/8STAGE/8STAGE INV
Steuert die Klangfarbe.
- BPM SYNC ON/OFF
Synchronisiert sich abhängig vom SYNC PATTERN auf die BPM (wenn aktiv).
- SYNC PATTERN Siehe Tabelle 1 (Anhang-20).
- TAP Stellt die Modulationsgeschwindigkeit auf das Tap-Intervall ein.

OCTAVE

Dieser Effekt den Sound mit einem um eine und zwei Oktaven tieferen Signalabgriff.

- 1 OCT LEVEL 0.00 -10.00
Steuert den Pegel des um eine Oktave tieferen Signalabgriffs.
- 2 OCT LEVEL 0.00 -10.00
Steuert den Pegel des um zwei Oktaven tieferen Signalabgriffs.
- DRY LEVEL 0.00 - 10.00
Steuert den Signalpegel des Originalsignals.

CRY

Dieser Effekt variiert den Klang wie ein Talking Modulator.

- SENSE 0.00 - 10.00
Steuert die Empfindlichkeit des Effekts.
- RESONANCE 0.00 - 10.00
Steuert die Intensität der Resonanz.
- RANGE 0.00 - 10.00
Steuert den Frequenzbereich, der von dem Effekt bearbeitet wird.

- **BALANCE** 0.00 - 10.00
Steuert das Verhältnis zwischen dem Original- und dem Effekt-Sound.
- **INVERT** ON/OFF
Invertiert die Hüllkurve.

H.P.S

Dieser intelligente Pitch Shifter generiert in Abhängigkeit eines voreingestellten Grundtons und einer Skala automatisch Harmonische.

- **TONE** 0.00 - 10.00
Steuert die Klangqualität des Sounds.
- **MIX** 0.00 - 10.00
Steuert den Pegel des Effektsignals bezogen auf den Originalsound.
- **KEY** C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B
Dient zur Auswahl des Grundtons der Skala, auf der das Pitch Shifting basiert.
- **TYPE Of Scale** Siehe Tabelle 2
Dient zur Auswahl der Skala für die Tonhöhenänderung des Signals.
- **INTERVAL** Siehe Tabelle 2
Dient zur Auswahl des Intervalls für die Tonhöhenänderung des Signals.

Tabelle 2

Skalentyp	Intervall
Dur	-6
	-5
	-4
	-3
Moll	-3
	3
Dur	3
	4
	5
	6

PITCH SHIFTER

Dieser Effekt transponiert die Tonhöhe nach oben oder unten.

- **SHIFT** -12 - 12/24
Dient zur Eingabe der Tonhöhenänderung in Halbtonschritten.
- **FINE** -25cent – 25cent
Erlaubt eine Feinanpassung der Tonhöhenänderung in Prozent-Schritten (1/100-stel Halbton).
- **TONE** 0.00 - 10.00
Steuert die Klangqualität des Sounds.
- **BALANCE** 0.00 - 10.00
Steuert das Verhältnis zwischen dem Original- und dem Effekt-Sound.

MONO PITCH

Dieser Pitch-Shifter ist speziell für monophone Sounds (Single-Notes) mit geringen Soundschwankungen vorgesehen.

- **SHIFT** -12 - 12 / 24
Dient zur Eingabe der Tonhöhenänderung in Halbtonschritten.
- **FINE** -25cent – 25cent
Erlaubt eine Feinanpassung der Tonhöhenänderung in Prozent-Schritten (1/100-stel Halbton).
- **TONE** 0.00 - 10.00
Steuert die Klangqualität des Sounds.
- **BALANCE** 0.00 - 10.00
Steuert das Verhältnis zwischen dem Original- und dem Effekt-Sound.

PEDAL PITCH

Bei diesem Effekt können Sie die Tonhöhe mit dem Pedal in Echtzeit anheben.

- **TONE** 0.00 - 10.00
Steuert die Klangqualität des Sounds.
- **COLOR** Siehe Tabelle 1 (Anhang-24)
Dient zur Auswahl der Tonhöhenänderung, die über das Pedal vorgenommen wird.
- **PEDAL POSITION** 0.00 - 10.00
Stellt den Grad der Tonhöhenänderung ein. Abhängig von dem Wert für "Color" ändert sich entsprechend auch die Balance zwischen Original und Effektklang.

PEDAL MONO PITCH

Dieser Pitch-Shifter ist speziell für monophone Sounds (Single-Notes) vorgesehen und erlaubt eine Echtzeit-Steuerung der Transposition mit dem Expression-Pedal.

- **TONE** 0.00 - 10.00
Steuert die Klangqualität des Sounds.

- COLOR Siehe Tabelle 3
Dient zur Auswahl der Tonhöhenänderung, die über das Pedal vorgenommen wird.
- PEDAL POSITION 0.00 - 10.00
Stellt den Grad der Tonhöhenänderung ein. Abhängig von dem Wert für "Color" ändert sich entsprechend auch die Balance zwischen Original und Effektklang.

Tabelle 3

MAX	MIN
+1 Oktave + Dry	-1 Oktave + Dry
+500 Cent + Dry	-700 Cent + Dry
+1 Oktave	$-\infty$ + Dry
+1 Oktave + Dry	$-\infty$ + Dry
Nur Originalsound	-100 Cent
Detune + Dry	Doubling
+1 Oktave	0 Cent
-2 Oktave	0 Cent

STEP

Spezialeffekt, der den Klang stufenweise verändert.

- DEPTH 0.00 - 10.00
Steuert die Modulationstiefe.
- RATE 0.40Hz - 20.00Hz
Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.
- RESONANCE 0.00 - 10.00
Steuert die Intensität der Resonanz.
- BPM SYNC ON/OFF
Synchronisiert sich abhängig vom SYNC PATTERN auf die BPM (wenn aktiv).
- SYNC PATTERN Siehe Tabelle 1 (Anhang-20).
- TAP Stellt die Modulationsgeschwindigkeit auf das Tap-Intervall ein.

VIBRATO

Dieser Effekt erzeugt ein automatisches Vibrato.

- DEPTH 0.00 - 10.00
Steuert die Effekttiefe.
- RATE 0.40Hz - 10.00Hz
Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.

- **BALANCE** 0.00 - 10.00
Steuert das Verhältnis zwischen dem Original- und dem Effekt-Sound.
- **BPM SYNC** ON/OFF
Synchronisiert sich abhängig vom SYNC PATTERN auf die BPM (wenn aktiv).
- **SYNC PATTERN** Siehe Tabelle 1 (Anhang-20).
- **TAP** Stellt die Modulationsgeschwindigkeit auf das Tap-Intervall ein.

Delay/Reverb

DELAY, TAPE ECHO, ANALOG DELAY, REVERSE DELAY

Gemeinsame Parameter

- **TIME** 10ms - 5000ms
Dient zur Eingabe der Delay-Zeit.
- **FEEDBACK** 0.00 - 10.00
Steuert den Feedback-Anteil. Höhere Werte sorgen für eine höhere Anzahl an Delay-Wiederholungen.
- **HI-DAMP** 0.00 - 10.00
Steuert die Höhendämpfung des Delay-Sounds. Niedrigere Werte sorgen für einen weicheren Delay-Klang.
- **MIX** 0.00 - 10.00
Steuert den Pegel des Effektsignals bezogen auf den Originalsound.
- **MONO/PINGPONG** MONO: Gibt das Delay-Signal in mono aus.
PINGPONG: Gibt das Delay-Signal abwechselnd links und rechts aus.
- **BPM SYNC** ON/OFF
Synchronisiert sich abhängig vom SYNC PATTERN auf die BPM (wenn aktiv).
- **SYNC PATTERN** Siehe Tabelle 1 (Anhang-20).
- **TAP** Stellt die Delay-Zeit auf das Tap-Intervall ein.

DELAY

Hierbei handelt es sich um eine Delay mit der maximalen Verzögerung von 5000 ms.

TAPE ECHO

Dieser Effekt simuliert ein Tape-Echo mit einer langen Delay-Zeit bis 5.000 ms.

ANALOG DELAY

Dieser Effekt simuliert ein analoges Delay mit einer langen Delay-Zeit bis 5.000 ms.

REVERSE DELAY

Hierbei handelt es sich um eine Reverse-Delay mit einer langen Verzögerungszeit bis zu 5000 ms.

HALL

Dieses Reverb simuliert die Akustik einer Konzerthalle.

- **DECAY** 0.00 - 10.00
Steuert die Abklingphase des Reverbs.
- **PRE-DELAY** 10.50ms - 90.50ms
Steuert die Verzögerung zwischen dem Eingangssignal und der Ausgabe des Reverb-Sounds.
- **TONE** 0.00 - 10.00
Steuert die Klangqualität des Sounds.
- **MIX** 0.00 - 10.00
Steuert den Pegel des Effektsignals bezogen auf den Originalsound.

ROOM

Dieses Reverb simuliert die Akustik in einem Raum.

- **DECAY** 0.00 - 10.00
Steuert die Abklingphase des Reverbs.
- **PRE-DELAY** 2.00ms - 50.00ms
Steuert die Verzögerung zwischen dem Eingangssignal und der Ausgabe des Reverb-Sounds.
- **TONE** 0.00 - 10.00
Steuert die Klangqualität des Sounds.
- **MIX** 0.00 - 10.00
Steuert den Pegel des Effektsignals bezogen auf den Originalsound.

PLATE

Dieser Effekt simuliert einen Plattenhall.

- DECAY 0.00 - 10.00
Steuert die Abklingphase des Reverbs.
- PRE-DELAY 10.50ms - 100.00ms
Steuert die Verzögerung zwischen dem Eingangssignal und der Ausgabe des Reverb-Sounds.
- TONE 0.00 - 10.00
Steuert die Klangqualität des Sounds.
- MIX 0.00 - 10.00
Steuert den Pegel des Effektsignals bezogen auf den Originalsound.

SPRING

Dieser Effekt simuliert einen Federhall.

- DECAY 0.00 - 10.00
Steuert die Abklingphase des Reverbs.
- MIX 0.00 - 10.00
Steuert den Pegel des Effektsignals bezogen auf den Originalsound.

Tools

ZNR

Dieses Modul dient zur Absenkung von Störgeräuschen in Spielpausen. Es bietet eine Auswahl zwischen einer Noise Reduction und einem Noise Gate (Stummschaltung in Spielpausen).

- **THRESHOLD** 0.00 - 10.00
Steuert die ZNR-Empfindlichkeit. Stellen Sie den Wert so hoch wie möglich ein, ohne dass das Nutzsignal an- oder abgeschnitten wird.

VOLUME PEDAL

Mit diesem Modul können Sie die Lautstärke einstellen.

- **TYPE** 1: Ändert die Lautstärke linear.
 2: Ändert die Lautstärke schrittweise.
 3: Ändert die Lautstärke sofort.
Dient zur Auswahl der Lautstärke-Änderung.
- **VOLUME** 0.00 - 10.00
Steuert den Signalpegel.

EQ

Bei diesem Modul handelt es sich um einen 10-Band-Equalizer.

- **31.25Hz** -12.00 - 12.00
Steuert den Hub an der Scheitelfrequenz 31.25Hz.
- **62.5Hz** -12.00 - 12.00
Steuert den Hub an der Scheitelfrequenz 62.5Hz.
- **125Hz** -12.00 - 12.00
Steuert den Hub an der Scheitelfrequenz 125Hz.
- **250Hz** -12.00 - 12.00
Steuert den Hub an der Scheitelfrequenz 250Hz.
- **500Hz** -12.00 - 12.00
Steuert den Hub an der Scheitelfrequenz 500Hz.
- **1kHz** -12.00 - 12.00
Steuert den Hub an der Scheitelfrequenz 1kHz.
- **2kHz** -12.00 - 12.00
Steuert den Hub an der Scheitelfrequenz 2kHz.
- **4kHz** -12.00 - 12.00
Steuert den Hub an der Scheitelfrequenz 4kHz.

- 8kHz -12.00 - 12.00
Steuert den Hub an der Scheitelfrequenz 8kHz.
- 16kHz -12.00 - 12.00
Steuert den Hub an der Scheitelfrequenz 16kHz.
- VOLUME -Inf dB - 6.02dB
Steuert den Signalpegel hinter der Bearbeitungsstufe.

AMP MODULE

Dieses Modul dient dazu, weitere Verstärker hinzuzufügen.

SPLITTER

Dieses Modul splittet ein Eingangssignal in zwei Ausgangssignale auf.

MIXER

Dieses Modul mischt zwei Eingangssignale zusammen.

- LEVEL A -Inf dB - 6.02dB
Steuert den Pegel von Input A.
- PAN A L100 - C0 - R100
Steuert das Panning von Input A.
- LEVEL B -Inf dB - 6.02dB
Steuert den Pegel von Input B.
- PAN B L100 - C0 - R100
Steuert das Panning von Input B.

ISOLATOR

Dieses Modul splittet das Eingangssignal an einer bestimmten Frequenz.

- FREQUENCY 0.00Hz - 11000.00Hz
Steuert die Frequenz, an der das Signal gesplittet wird.

USB-Audio-Interface S2t/C5.1t

MIDI-IMPLEMENTATION

REVISION HISTORY;

Ver 1,00 20,February,2008 - First Issue

ZOOM Corporation TOKYO, JAPAN

Z4E-0034-A4P

1, Transmitted Messages

1) CHANNEL VOICE MESSAGE

*Control Change

STATUS	SECOND	THIRD	DESCRIPTION
BOH	01H	ss	Externer Fußschalter (S2t) ss: Schalter-Status (siehe NOTE 1)
BOH	04H	vv	Externes Fußpedal (S2t) vv: Pedalwert (siehe NOTE 2)
BOH	04H	vv	Expression-Pedal (C5. 1t) vv: Pedalwert (siehe NOTE 2)
BOH	06H	ss	Kickdown-Schalter (C5. 1t) ss: Schalter-Status (siehe NOTE 1)
BOH	41H	ss	Fußschalter1 (C5. 1t) ss: Schalter-Status (siehe NOTE 1)
BOH	44H	ss	Fußschalter2 (C5. 1t) ss: Schalter-Status (siehe NOTE 1)
BOH	46H	ss	Fußschalter3 (C5. 1t) ss: Schalter-Status (siehe NOTE 1)
BOH	47H	ss	Fußschalter4 (C5. 1t) ss: Schalter-Status (siehe NOTE 1)
BOH	48H	ss	Fußschalter5 (C5. 1t) ss: Schalter-Status (siehe NOTE 1)

ANMERKUNG: 1. Das dritte Byte eines Control Changes (ss) wird folgendermaßen übertragen:

7FH Fußschalter ist gedrückt

00H Fußschalter ist nicht gedrückt

2. Das dritte Byte eines Control Changes (ss) wird folgendermaßen übertragen:

7FH Pedal ist offen

00H Pedal ist geschlossen

Pedal-Wert ändert sich von 00H auf 7FH.

MIDI-Kanal-Nummer ist fest auf '1' eingestellt.

2, Empfangene Nachrichten

KEINE

3, System-Exklusive-Nachrichten

KEINE

4. Anhang

1). MIDI Implementation Chart

[USB Audio Interface] Model S2t/C5.1t		MIDI Implementation Chart		Date : 20.Feb. 2008 Version :1.00
Function ...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic	Default	0	x	
Channel	Changed	x	x	
Mode	Default	x	3	
	Messages	x	x	
	Altered			
Note		x	x	
Number	True voice	x	x	
Velocity	Note ON	x	x	
	Note OFF	x	x	
After	Key's	x	x	
Touch	Ch's	x	x	
Pitch	Bend	x	x	
Control		1	x	External Foot Switch (S2t)
		4		Expression/External Foot Pedal (S2t/C5.1t)
Change		6		Pedal Switch(C5.1t)
		65		Foot Switch1(C5.1t)
		68		Foot Switch2(C5.1t)
		70		Foot Switch3(C5.1t)
		71		Foot Switch4(C5.1t)
		72		Foot Switch5(C5.1t)
Prog		x	x	
Change	True #	x	x	
System	Exclusive	o	o	
System	Qtr Frame	x	x	
System	Song Pos	x	x	
System	Song Sel	x	x	
Common	Tune	x	x	
System	Clock	x	x	
Real Time	Commands	x	x	
Aux	Local ON/OFF	x	x	
	All Notes OFF	x	x	
Mes-	Active Sense	x	x	
sages	Reset	x	x	
Notes				
Mode 1	: OMNI ON, POLY	Mode 2	: OMNI ON, MONO	o : Yes
Mode 3	: OMNI OFF, POLY	Mode 4	: OMNI OFF, MONO	x : No

ZFX PLUG-IN SOFTWARE

Start-up Guide

Read This First



Thank you for selecting the ZFX Stack package/ZFX Control package. The ZFX Stack package/ZFX Control package includes the ZFX Plug-in which gives access to a wide range of amplifier sounds and effects, with amazingly versatile settings. The ZFX Plug-in can of course be used on its own, but it also works great in combination with the bundled DAW application or other DAW applications that you may own. This Startup Guide explains the necessary steps for installing the ZFX Plug-in on your computer and provides basic information about how to produce sound. For details regarding operation, please see the PDF Manual.

Do not plug the unit into the computer until prompted to do so!

ZFX Plug-in installation

[Precautions]

- You must have Administrator privileges to install the software. If your user level does not provide this, please contact your system administrator.
- Before starting the installation, shut down all other applications.
- When performing the installation, do NOT plug in the USB cable connecting the S2t/C5.1t to the computer before being prompted to do so.
- During the S2t/C5.1t driver installation process, you will be prompted to connect the USB cable to the computer. Connect the cable and then do not disconnect it until the installation is completed.
- To start the ZFX Plug-in, .NET Framework 2.0 must be present on the computer. If this is not installed, a prompt will appear to confirm installation of .NET Framework 2.0.

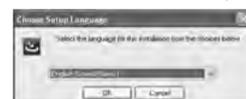
Insert the ZFX Plug-in installation disc into the CD-ROM drive of the computer

The contents of the disc will be displayed automatically.

* If the contents of the disc are not displayed automatically, go to My Computer and open the CD-ROM drive.

Double-click on the "ZFX Plug-in Setup.exe" file to start the installation process.

Select setup language



Select the language to use, and click [OK].

* If .NET Framework 2.0 is not installed on the computer, a prompt will appear to confirm installation of .NET Framework 2.0.

Installation wizard start



Click [Next] to begin the installation.

Do not connect the USB cable yet!



End User License Agreement

The End User License Agreement is displayed. Read the agreement and click [Next] to confirm your acceptance of the agreement.



Warning message

A message telling you not to connect the USB cable yet appears.



Installation target folder

To accept the default installation target folder, click [Next].
To select a different folder, click [Change].

* If you do not want a shortcut to be created on the Desktop, remove the check mark from the box.

VST plug-in folder

The installation will use this folder. Click [Next].

Ready to Install the Program



Click [Install] to start the installation.

Continue with driver installation



Click [Next].

* If the driver install wizard window is not visible, click on "ZOOM S2t C5.1t Audio Driver" in the task bar.



License Agreement



The License Agreement is displayed. Read the agreement and place a check mark in the "I accept the terms in the License Agreement" box to confirm your acceptance of the agreement. Then click [Next].

Choose Start Menu Folder



You can specify the destination folder where the shortcut to uninstall/repair the driver will be located. Normally, simply click [Install].

Welcome to ZOOM Driver Setup!



A dialog box such as shown above will appear three times. Click [Next] every time to proceed.

If a software installation warning dialog box is shown, click [Continue].

If a Windows Security message indicating that the driver software publisher cannot be verified appears, click [Install this driver].

* In this case, the message "ZOOM S2t C5.1t Audio Driver (Not Responding)" may appear, but this is not a problem.

Please plug in the device now



Connect the USB cable!

When the "PLEASE PLUG IN AUDIO DEVICE NOW" dialog box appears, connect the unit and the computer with the USB cable and click [Next]. After plugging in the USB cable, do not disconnect it until the installation is completed.

When the message "Welcome to the Hardware Update Wizard" (Windows XP) appears, select "Install the software automatically" and click [Next] to complete the process.

When the message "Found New Hardware" (Windows Vista) appears, select "Locate and install driver software" and click [Continue] to complete the process.



When the Windows search wizard has completed, return to "ZOOM S2t C5.1t Audio Driver" and click [Next].



If a warning message to confirm Hardware installation appears, click [CONTINUE ANYWAY].



When a dialog box such as shown here appears, click [Finish].



Click [Finish] to complete the installation.

For starting up and other basic operations, turn over.

ZFX PLUG-IN SOFTWARE Basic Operation Guide

Starting up

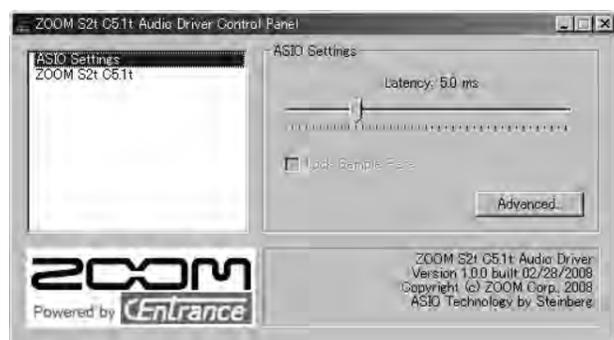
Make sure that C5.1t/S2t is connected properly to your computer.
Open the "Start" menu of the Windows, and select the item "ZFX Plug-in" in the folder "Program"- "ZOOM"- "ZFX Plug-in".



ZFX Plug-in starts up as a standalone program.

Configuring the S2t/C5.1t driver

To configure the S2t/C5.1t driver, start up "ZOOM S2t C5.1t Audio" in the Windows control panel.



Adjust the audio latency with the "ASIO Settings" bar to the position where there is no noise.

* The available latency depends on your environments.

Basic Operation



You can start up "Patch Manager" with [PATCH] button. Here you can select/operate the patches.

Select the pickup type of the guitar which you are using.

When the S2t/C5.1t is connected properly to your computer, this logo mark lights on. With no connection, this logo mark lights off. Please connect the S2t/C5.1t whenever you are using ZFX Plug-in, since the copy protection runs with no connection, and bypasses all signals despite whatever your effect settings are.



The catalog contains various effect types including amplifiers and stomp boxes. These effect types can be drag-and-dropped into each area to be used. Catalog pages can be turned with mouse wheel or the triangle buttons at the right-bottom.

You can drag-and-drop the cabinets and microphones into this area from the catalog leftward. With the mouse wheel operation or the [+/-] buttons, you can adjust the distance between the cabinet and the microphone. Microphone can also be moved vertically with drag-and-drop operation.

You can drag-and-drop the amplifiers into this area from the catalog leftward. When no cabinets or microphones are selected, the corresponding cabinet and microphone will be set automatically.

You can magnify this area with the mouse wheel operation or the [+/-] buttons. When magnified, you can drag the floor to scroll the view.

You can delete the instruments by double-clicking right button over them. Amplifiers, cabinets, and microphones can be deleted as well.

Amplifiers and other instruments have knobs and switches within. Their effect tone can be adjusted by dragging knobs vertically and clicking switches.

Trademarks

- * Microsoft, Windows XP and Windows Vista are registered trademarks of Microsoft Corporation in the U.S.A. and in other countries.
- * Intel and Pentium are the registered trademark of Intel Corporation.
- * AMD and Athlon are the registered trademark of Advanced Micro Devices Inc.
- * VST PlugIn Interface Technology by Steinberg Media Technologies GmbH.
- * Steinberg, Cubase and VST are registered trademarks of Steinberg Media Technologies GmbH.
- * Adobe and Adobe Acrobat are registered trademarks of Adobe Systems Incorporated.
- * MIDI is registered trademark of Association of Musical Electronics Industry (AMEI).
- * All other trademarks, product names, and company names mentioned in this document are the property of their respective owners.
- * All trademarks and registered trademarks mentioned in this manual are for identification purposes only and are not

System Requirements

Windows XP(SP2)/Windows Vista
 Pentium4 1.4GHz/Athlon 64 or higher
 512MB RAM(1GB or higher suggested)
 Display resolution 1024x768 or higher
 USB 1.1 or 2.0 compatible port
 Supported plug-in format: VST2.4

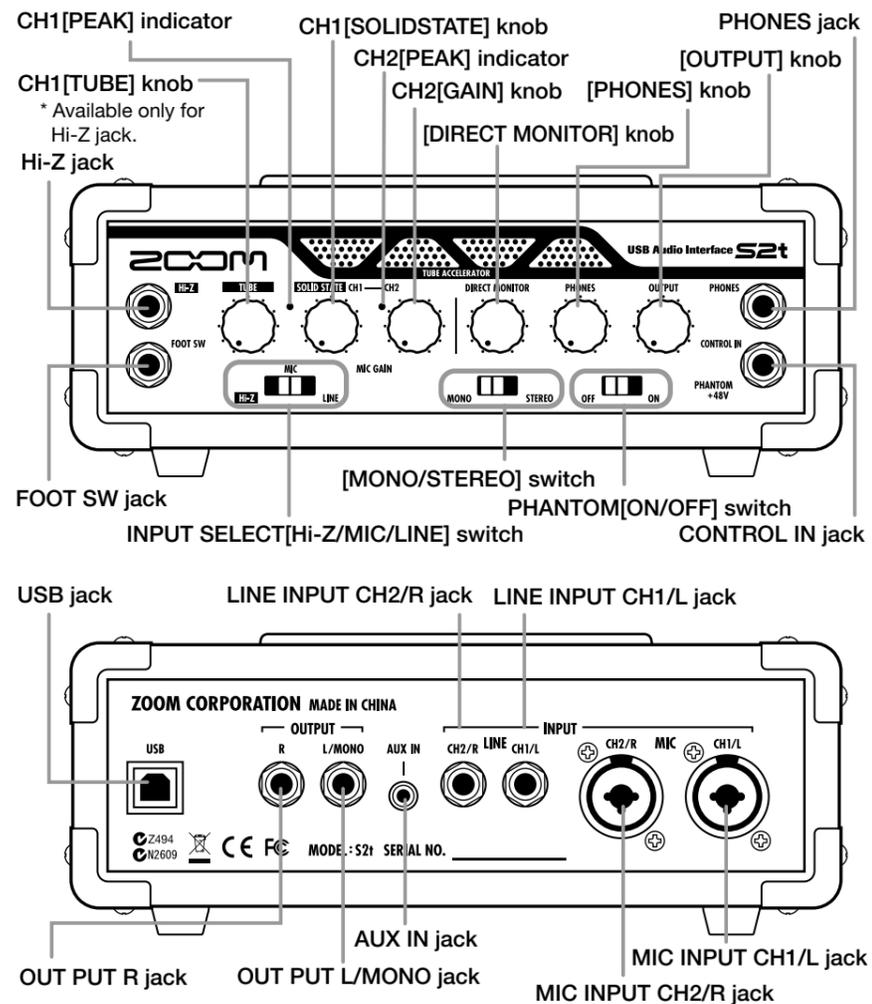
- * ZFX Plug-in includes stand-alone application.
- * 64bit operating system is not supported.
- * USB hub is not supported.
- * Intel Chipset is recommended.

ZOOM
 ZOOM CORPORATION

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

S2t USB AUDIO INTERFACE HARDWARE MANUAL

Controls and indicators of S2t



CH1 [TUBE] knob

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

CH1 [SOLIDSTATE] knob

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

CH2 [GAIN] knob

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

[DIRECT MONITOR] knob

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

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

[PHONES] knob

Headphone volume can be adjusted with [PHONES] knob.

[OUTPUT] knob

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

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

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

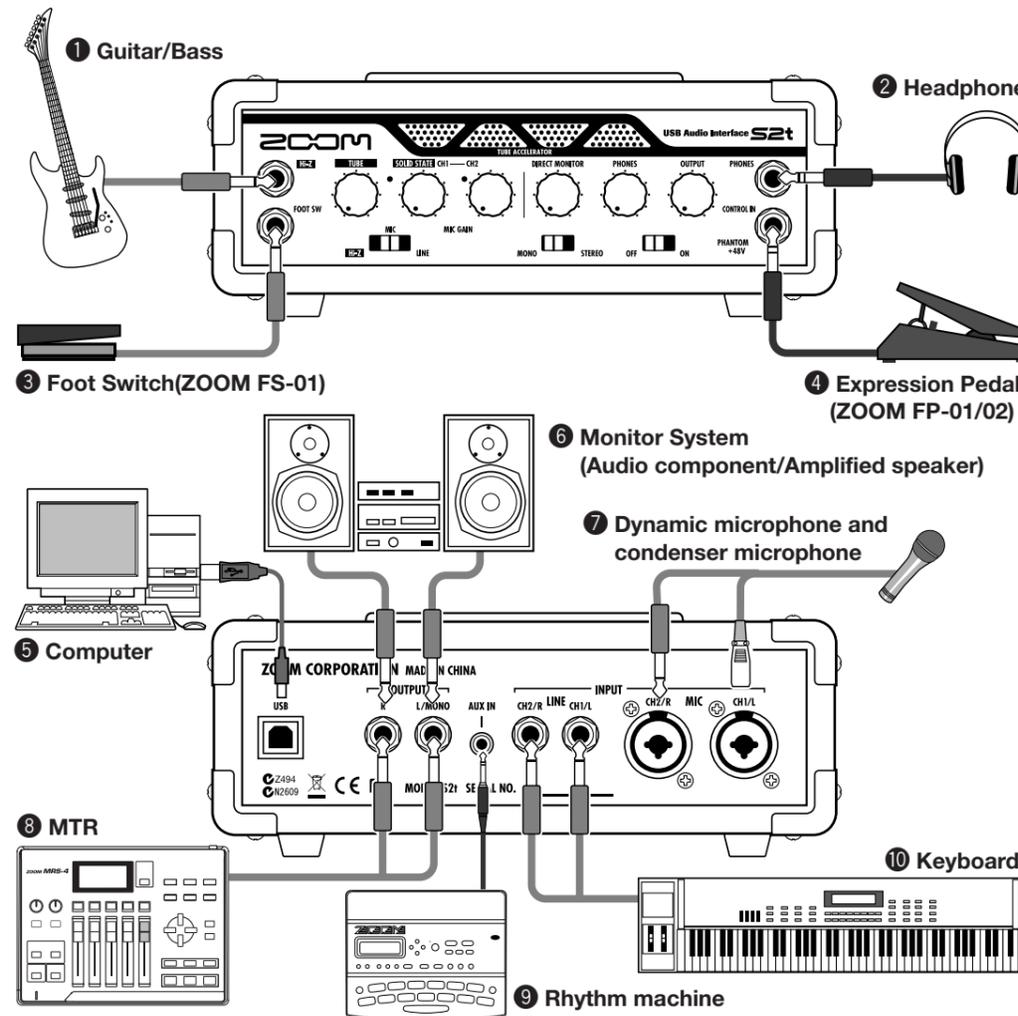
[MONO/STEREO] switch

This switches the direct monitor sound between monaural and stereo.

PHANTOM [ON/OFF] switch

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

Connections and Functions



1 Guitar/Bass

Connect your guitar/bass to the Hi-Z jack with a monoaural shielded cable. To enable the Hi-Z input, turn the INPUT SELECT [Hi-Z/MIC/LINE] switch at the front panel to "Hi-Z"

2 Headphone

Headphones should be connected to the PHONES jack, and its volume can be adjusted with [PHONES] knob.

3 Foot Switch(ZOOM FS-01)

The foot switch ZOOM FS-01 (optional) can be connected to the FOOT SW jack as an external control interface of effect parameters.

4 Expression Pedal(ZOOM FP-01/02)

The foot pedal ZOOM FP-01/02 (optional) can be connected to the CONTROL IN jack as an external control interface of effect parameters.

5 Computer

The S2t/C5.1t should be connected to your computer with the USB port.

6 Monitor System

The monitor system such as audio components and amplified speakers can be connected to OUTPUT jack. Its volume is adjustable through [OUTPUT] knob.

7 Dynamic microphone and condenser microphone

When connecting microphones, use MIC INPUT CH1/L jack or MIC INPUT

CH/R jack.

XLR plugs, stereo phone plugs (balanced), and monoaural phone plugs (unbalanced) can be connected.

To enable, turn the INPUT SELECT [Hi-Z/MIC/LINE] switch to "MIC". Phantom power might be supplied to the condenser microphones with turning on the PHANTOM [ON/OFF] switch.

8 MTR

MTR can be connected to OUTPUT L(MONO)/R jacks with monoaural cables. For the monoaural use, choose the OUTPUT L(MONO) jack. Adjust the output volume with the [OUTPUT] knob at front panel.

9 Rhythm machine

Rhythm machines and CD/MD players can be connected to the AUX IN jack with stereo cables (usually Y-cables). The signal will not be sent to the computer, but directly to OUTPUT L/MONO and OUTPUT R jacks, with no effects.

10 Keyboard

The instruments with stereo outputs, typically keyboards, should be connected to the line inputs. The L side to LINE INPUT CH1/L jack, and the R side to LINE INPUT CH2/R jack.

These inputs will be available when the INPUT SELECT [Hi-Z/MIC/LINE] switch is turned to "LINE".

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

- Number of Audio Record/ Playback Channels
- Audio Sampling
- Frequency Response

Record: 1 pair of stereo
Playback: 1 pair of stereo
24bit 48kHz/44.1kHz
48 kHz: 20 Hz to 22 kHz (+0 dB/-1 dB)
44.1 kHz: 20 Hz to 20 kHz (+0 dB/-0.5 dB)
TypeB USB 1.1 Full Speed

- USB
- Inputs

- Hi-z Input

Standard mono phone jack
Input impedance: 470 kilohm
Input level: -17dBm to +4dBm

- MIC Input

XLR/standard phone combo jack x2 (pin 2:HOT, Tip:HOT, Ring:COLD, Sleeve:GND) (Balanced and Unbalanced operation)
Input impedance: 1 kilohm or more
Input level: -38dBm to +1dBm

- LINE INPUT

Standard mono phone jack(L/R)
Input impedance: 47 kilohm
Rated input level: -10dBm

- AUX Input

Mini phone jack (stereo)
Input impedance: 15 kilohm
Rated input level: -10dBm

- Phantom powersupply

48V

- Outputs

- Line Output

Standard mono phone jack (L/R)
Output impedance: 5 kilohm or less
Rated output level: -10dBm
Standard phone jack (stereo)
Output impedance: 10 ohm
Rated output 20mW (32 ohm load)

- Headphone

Output Jack: -96 dBm
(Input short, At the unity gain, IHF-A typ.)

- Residual Noise Level

- Control input (S2t only)

- FOOT SW
- CONTROL IN

For FS01
For FP02/FP01
12AX7
USB bus power
480mA

- Tube circuitry

- Power requirements

- Current Draw

- Dimensions

- USB Audio Interface S2t 222mm(W) x145mm(D) x82.5mm(H)
- USB Audio Interface C5.1t 390mm(W) x245mm(D) x83mm(H)

- Weight

- USB Audio Interface S2t 1.1kg
- USB Audio Interface C5.1t 3.2kg

*0 dBm = 0.775 Vrms

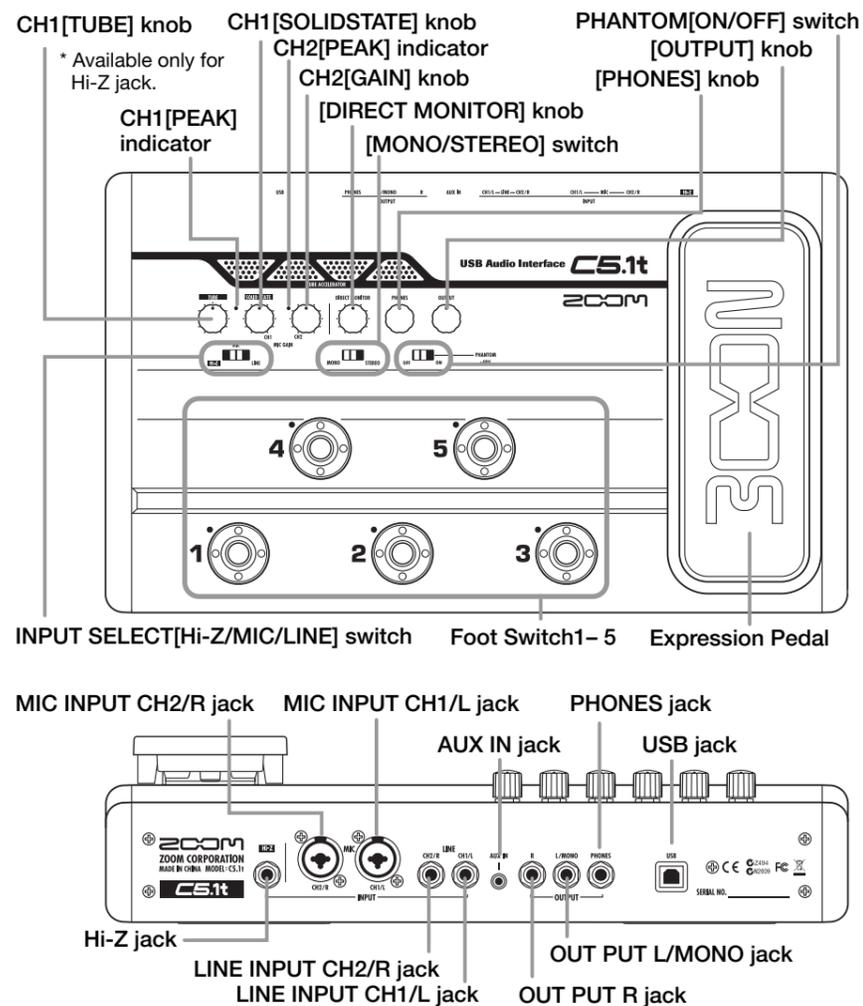
*Design and specifications subject to change without notice.

ZOOM
ZOOM CORPORATION

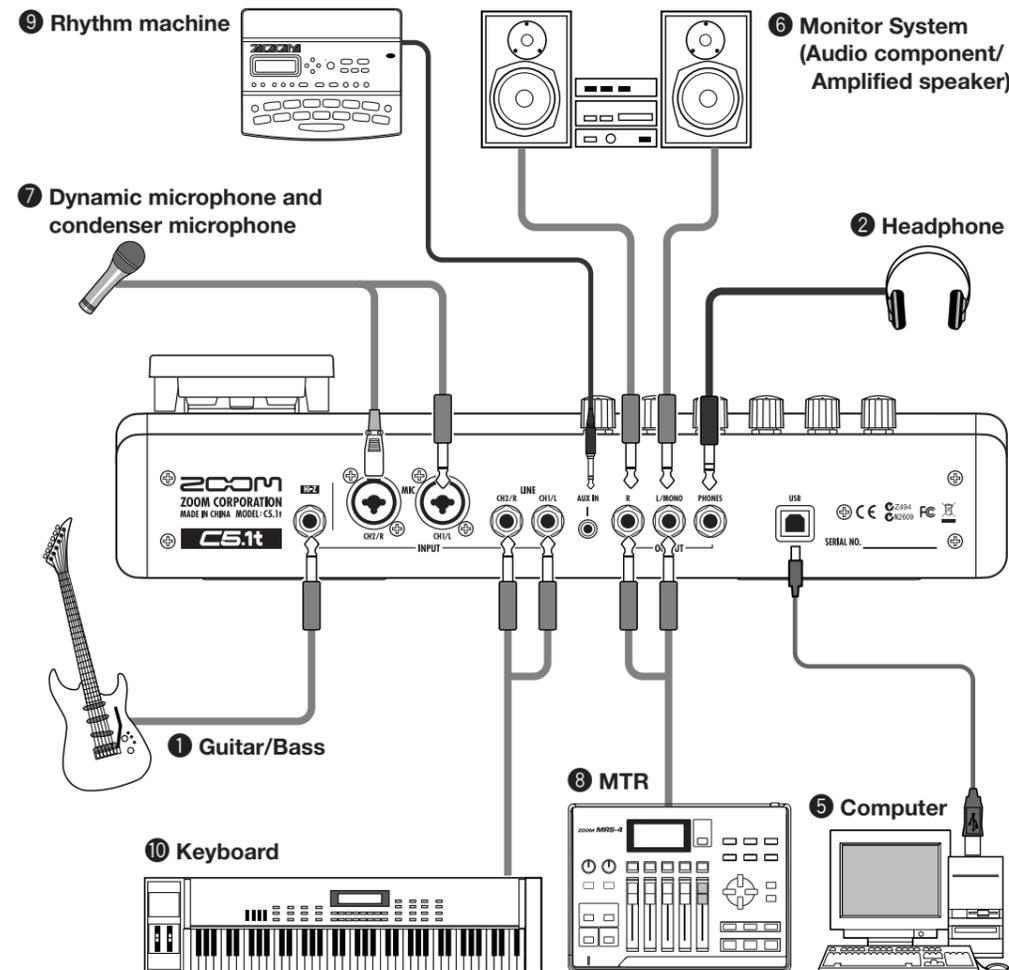
ITOPIA Iwamotocho 2chome Bldg. 2F, 2-11-2, Iwamoto-cho, Chiyoda-ku, Tokyo 101-0032, Japan
Web Site: <http://www.zoom.co.jp>

C5.1t USB AUDIO INTERFACE HARDWARE MANUAL

Controls and indicators of S2t



Connections and Functions



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

CH1 [TUBE] knob

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

CH1 [SOLIDSTATE] knob

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

CH2 [GAIN] knob

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

[DIRECT MONITOR] knob

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

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

[PHONES] knob

Headphone volume can be adjusted with [PHONES] knob.

[OUTPUT] knob

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

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

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

[MONO/STEREO] switch

This switches the direct monitor sound between monoaural and stereo.

PHANTOM [ON/OFF] switch

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

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

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

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

Cubase LE 4 installation

Connections and preparation

Use Cubase LE 4 to record

Cubase LE 4 installation

Connections and preparation

Use Cubase LE 4 to record

Windows Vista / XP

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

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

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



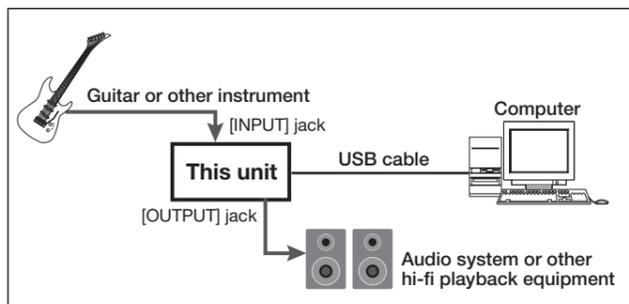
HINT

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

NOTE

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

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



NOTE

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

HINT

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

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

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

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

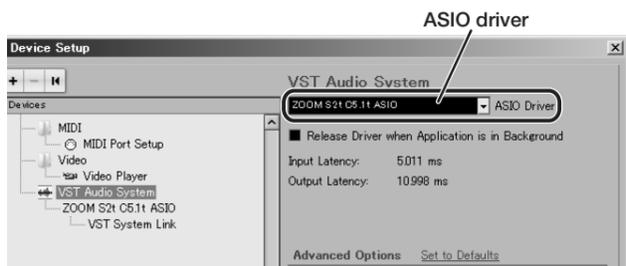


In the "Sound" window, verify that "ZOOM S2t C5.1t Audio" is listed under the Play and Record devices and that the device is checked. (To switch between Play and Record, click the tabs at the top of the window.)

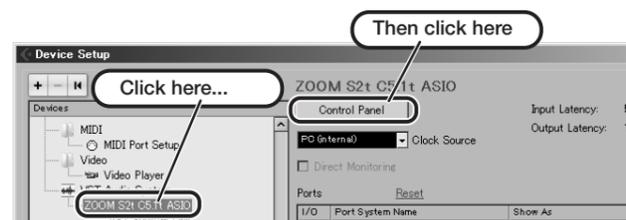
If the device is not checked, right-click on the icon for the device and click "Set as Default Device" so that a check mark appears.

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

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



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



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

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

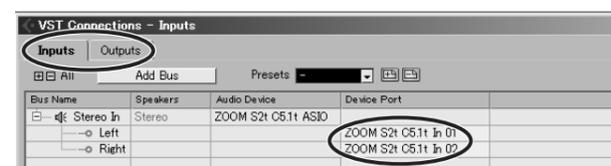
Cubase LE 4 installation

Connections and preparation

Use Cubase LE 4 to record

Windows Vista / XP

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



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

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

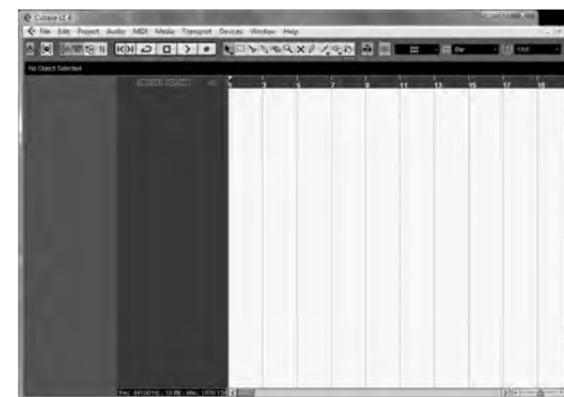
The new project window appears. Here you can select a project template.

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

A window for selecting the project file save location appears.

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

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



Project window

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

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

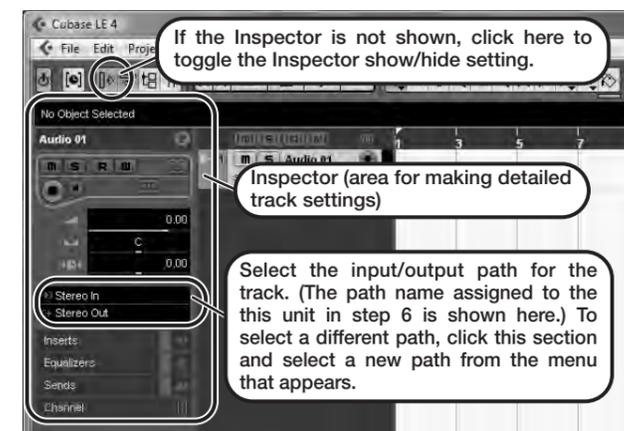


In this example, set the number of tracks to "1" and select stereo, then click the OK button.

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



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

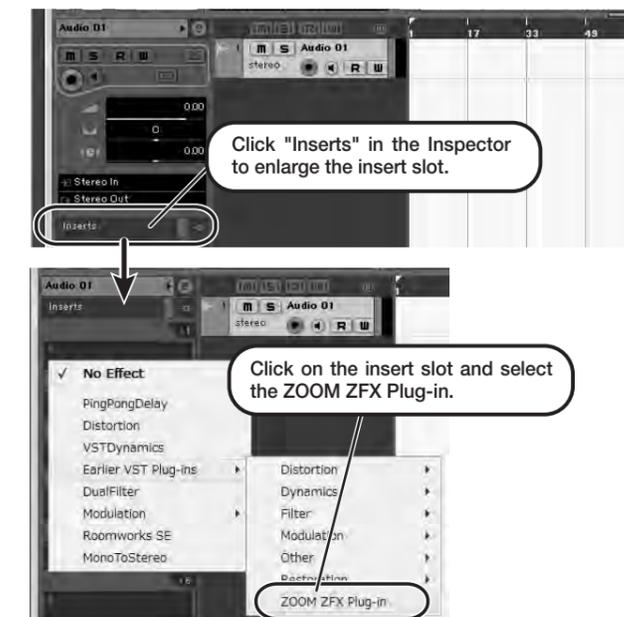


HINT

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

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

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



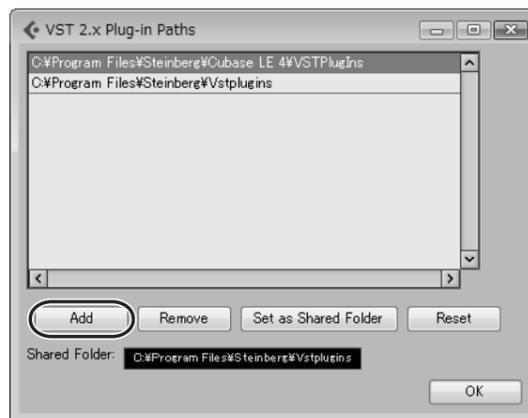
If the ZFX Plug-in is not shown

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

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



- (3) Click the "Add" button.



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



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

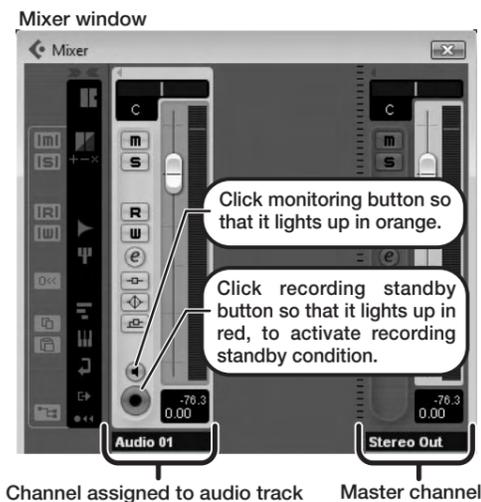
HINT

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

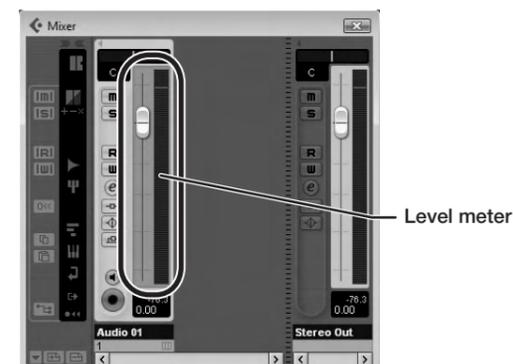
- (13) Access the "Devices" menu of Cubase LE 4 and select "Mixer".

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

Perform the following steps here.



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



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

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

NOTE

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

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

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

NOTE

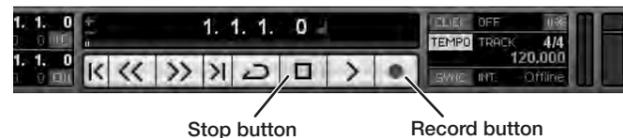
Contrary to the above recommendation, when a plug-in effect is inserted, the monitoring button should be lit in orange and the [DIRECT MONITOR] knob of this unit should be turned down. If the knob is turned up, the sound will have a flanger-like quality.

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



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

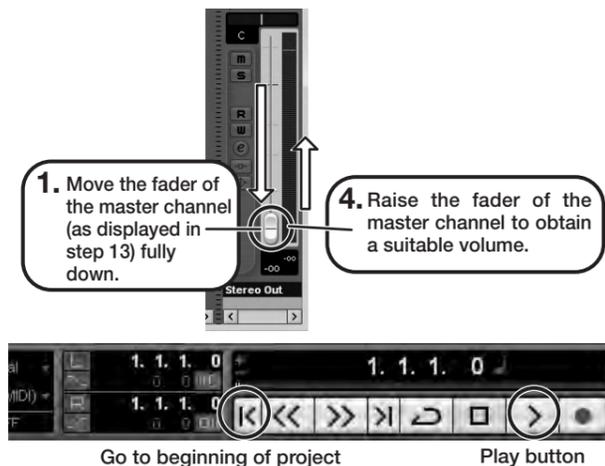
- (17) To start recording, click the Record button in the transport panel.



Recording starts. As you play your instrument, the waveform appears in real time in the project window. To stop recording, click the Stop button in the transport panel.

- (18) Check the recorded content.

To play the recording, perform the following steps.



- (2) Use the button in the transport panel to move to the beginning of the project.

- (3) Click the Play button in the transport panel to start playback.

HINT

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

NOTE

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

For optimum enjoyment

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

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

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