

9000

ADVANCED GUITAR
EFFECTS PROCESSOR

ZCCN

High-Tech Tools for Artistic Expression

MODE D'EMPLOI

TABLE DES MATIERES

Précautions	2
Interférences électriques	3
Terminologie utilisée dans ce mode d'emploi	4
Dénominations et fonctions des commandes et des connecteurs	6
Panneau avant	6
Panneau arrière	8
Panneau latéral droit	8
Exemples de connexions	9
Mode Play	11
Sélection des patches	12
Mise sous tension/hors tension du simulateur d'amplificateur	12
Réglage de la commande Master Volume	13
Dérivation des effets	13
Accordage des instruments musicaux	14
Etalonnage du tuner	15
Mémorisation d'un patch désiré dans une banque différente	14
Mode Edit (édition)	17
Introduction du mode Edit	17
Edition des patches	17
Mise en circuit/hors circuit du module d'effets	21
Utilisation de la fonction de comparaison	21
Mémorisation d'un patch édité	22
Patches d'usine	22
Réglage de patch au statut d'usine (initialisation)	23
Types d'effets et paramètres	24
Exemple d'application:	
Commande à distance par pédalier	33
Connexion du pédalier	33
Sélection de patch	33
Dérivation des effets	34

Nous vous remercions d'avoir choisi ce **processeur évolué d'effets de guitare ZOOM 9000** (que nous appellerons le "9000" dans cette édition).

Le 9000 est une boîte multi-effets sophistiquée qui offre les caractéristiques et fonctions suivantes:

- Un total de 21 effets individuels fondamentaux sont intégrés dans le 9000. Vous pourrez combiner un maximum de cinq effets ensemble et les réunir dans un programme. Un maximum de 20 programmes est stockable en mémoire.
- Le 9000 peut fonctionner comme une boîte d'effets compacte lorsque ses effets sont sélectionnés avec soin. Ces effets peuvent être déterminés par l'utilisateur.
- Les effets de compresseur et de distorsion sont générés par l'utilisation d'un circuit analogique afin d'obtenir des effets de tenue et de distorsion naturels et riches.
- Une fonction d'accordage automatique est intégrée. Vous pourrez accorder vos instruments musicaux, même s'ils sont connectés.
- Avec le pédalier de commande FC01 en option, les patches pour les effets ON/OFF du circuit de dérivation BYPASS peuvent être commandés au pied.

Prenez le temps de lire attentivement ce mode d'emploi afin d'obtenir les meilleures performances de votre ZOOM 9000 et garantir qu'il fonctionnera longtemps, avec une grande fiabilité.

WARNING!

Danger of explosion at incorrect battery change.

Use same type of battery or of equivalent type recommended by manufacturer.

Always discard the battery according to the manufacturer's instructions.

Précautions

Pour utiliser de manière optimale votre 9000, tenez compte des précautions et conseils de sécurité suivants:

Alimentation

Le 9000 est alimenté par six piles AA ou l'adaptateur AD0001 (en option), conçu spécialement pour le 9000. L'utilisation d'un autre adaptateur pourrait endommager votre 9000 ou provoquer son mauvais fonctionnement.

Demandez conseil à votre concessionnaire local ZOOM sur l'adaptateur ou le convertisseur de tension adéquats avant d'utiliser votre 9000 dans un pays où la tension est différente.

Emplacement

Évitez d'utiliser votre 9000 dans un endroit où il sera exposé à:

- l des températures extrêmes
- l une grande humidité
- l de la poussière ou du sable excessifs
- l des vibrations fortes ou des chocs brutaux

Manipulation

Votre 9000 est un dispositif électronique de précision.

Ne forcez pas excessivement ses sélecteurs et ses boutons. Bien que le 9000 soit un appareil solide et fiable, il pourrait être endommagé s'il tombait, était écrasé ou devait supporter un poids trop lourd.

Modifications

N'ouvrez jamais le coffret du 9000 et n'essayez pas de modifier le produit de quelle que manière que ce soit car vous pourriez l'endommager.

Raccordement des câbles et des jacks d'entrée et de sortie

Pour procéder au raccordement des câbles, il est nécessaire de couper l'alimentation auparavant et de débrancher l'adaptateur à la prise murale. Et lorsque vous désirez déplacer votre 9000, n'oubliez pas de déconnecter tous les câbles ainsi que l'adaptateur avant de le faire.

Remarques concernant la pile interne d'entretien de la mémoire

Attention!

Le 9000 est pourvu d'une pile au lithium longue durée (différente des piles assurant l'alimentation électrique) qui protège les programmes d'effets sauvegardés dans la mémoire interne même en cas de mise hors tension. En usage normal, cette pile a une durée de vie d'environ 3 ans. Quand la pile est épuisée, le message " ERROR " s'affiche et le contenu de la mémoire revient automatiquement aux conditions de pré-réglages usine. La mémoire est vidée par un changement de cette pile. Avant de procéder, transférer les données des programmes et restituer ces derniers après avoir changé la pile. Pour éviter toute perte des données, demander au concessionnaire ZOOM le plus proche de faire changer la pile par un technicien qualifié. Ne pas tenter de changer la pile soi-même sous peine d'explosion en cas d'installation erronée.

Interférences électriques

Le 9000 est doté d'un circuit numérique qui peut provoquer des interférences et des parasites s'il est placé trop près d'équipements électriques tels un poste de télévision ou de radio. Si un problème de cette sorte survenait, éloignez le 9000 de ces appareils. De plus, lorsque des lampes fluorescentes ou des dispositifs à moteurs intégrés sont trop proches du 9000, celui-ci peut fonctionner de manière incorrecte.

Entretien

Utilisez un chiffon doux et sec pour nettoyer le 9000. Si nécessaire, servez-vous d'un tissu légèrement humide. N'utilisez jamais de produits de nettoyage abrasifs, d'encaustique ou de solvants (comme du diluant pour la peinture ou de l'alcool), car ils pourraient ternir la finition ou endommager les surfaces.

En cas de problème

Si le 9000 ne fonctionne pas correctement ou qu'un problème survienne durant son opération, débranchez-le à la prise secteur et débranchez les câbles au connecteur d'entrée IN/POWER ainsi que les autres câbles au 9000. Prenez contact avec la boutique où vous l'avez acheté en communiquant le nom du modèle, le numéro de série, le symptôme et laissez votre nom et votre numéro de téléphone pour que l'on puisse vous transmettre éventuellement des instructions ultérieures.

Conservez ce mode d'emploi à portée de la main afin de vous y référer ultérieurement.

Terminologie utilisée dans ce mode d'emploi

Ce manuel a été écrit en utilisant des termes simples afin d'être compris facilement par les utilisateurs débutants. Cependant, le 9000 possède plusieurs fonctions spéciales qui ne sont pas disponibles sur un simple fader compact habituel. Cette section par conséquent explique certains la terminologie utilisée dans ce mode d'emploi pour décrire les fonctions spéciales du 9000.

Module d'effets

Le 9000 se compose de groupes d'effets fondamentaux, qui sont listés ci-dessous. Chaque groupe d'effets est appelé "module d'effets". Voici les différents modules d'effets.

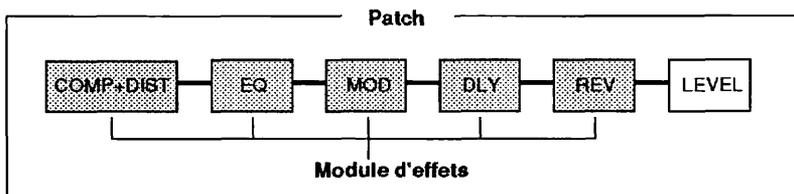
- COMP+DIST (groupe de module d'effets de compresseur+distorsion)
- EQ (groupe de module d'effets d'égaliseur)
- MOD (groupe de module d'effets de modulation comme un chorus ou un flanger)
- DLY (groupe de module d'effets de retard)
- REV (groupe de module d'effets de réverbération)

Types d'effets

Chaque module d'effets se compose de plusieurs types d'effets (cependant, seul un type d'effet retard est disponible) qui sont appelés Types d'effets dans ce mode d'emploi. Chaque module d'effets peut utiliser un type d'effet à la fois. Reportez-vous page 19 pour les types d'effets de chaque module d'effets.

Patch

Le 9000 vous permet d'utiliser au maximum cinq modules d'effets simultanément. Un groupe de modules d'effets, qui possèdent chacun un réglage de niveau audio en plus de leurs propres réglages de types d'effets, est appelé un patch. Le 9000 peut mémoriser 20 patches dans sa mémoire interne.



Banque

Le 9000 appelle les patches désirés à partir d'un groupe de quatre patches. Chaque groupe est appelé une banque. Utilisez les banques 0 à 4 et les numéros de patches 1 à 4 pour sélectionner le patch désiré à partir de la banque désirée.

Paramètre

Les éléments qui déterminent le son d'un effet s'appellent des paramètres. La valeur des paramètres peut être spécifiée pour chaque module d'effets afin de créer les patches désirés avec le 9000.

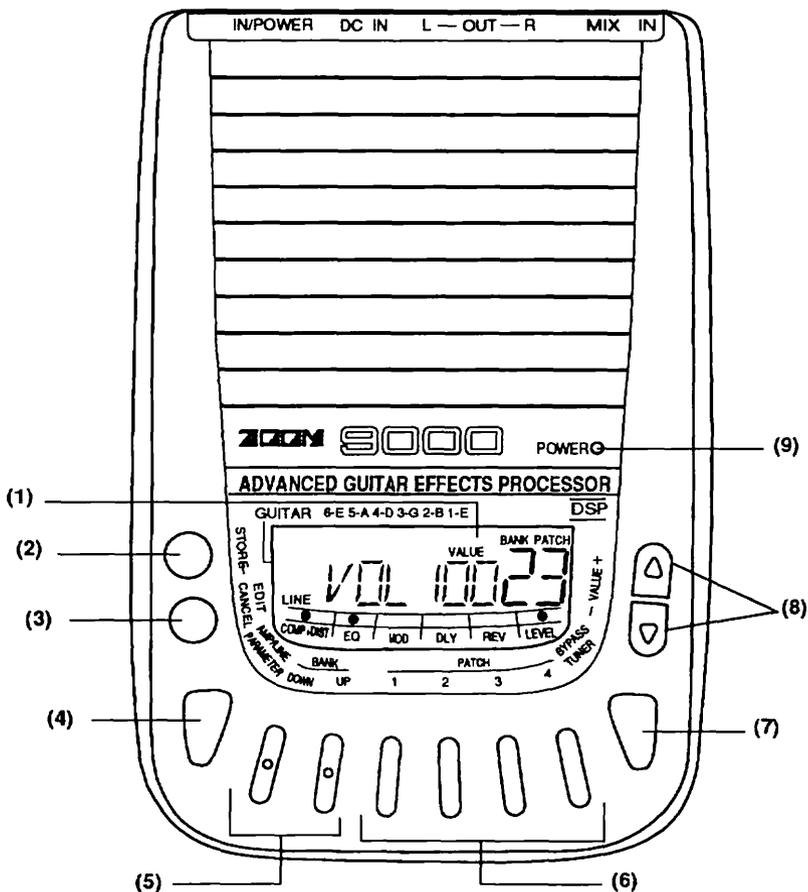
Mode

La fonction du 9000 peut être plus ou moins divisée en deux groupes différents de fonctions. Ces groupes sont appelés "modes" et sont décrits ci-dessous.

- **Le mode Play** — Ce mode sert à sélectionner et à reproduire les patches. A la mise sous tension du 9000, ce mode est automatiquement appelé.
- **Mode Edit** — Ce mode sert à éditer les paramètres de chaque patch.

Dénominations et fonctions des commandes et des connecteurs

Panneau avant



(1) Affichage

Cet affichage montre les informations nécessaires pour commander le 9000, tels les banques, les numéros de patches, les valeurs des paramètres d'effets et autres messages.

(2) Touche STORE

Cette touche permet de stocker en mémoire les patches édités.

(3) Touche EDIT/CANCEL

Cette touche permet de mettre le 9000 en mode Edit. Appuyez aussi sur cette touche pour annuler un stockage en mémoire et certaines autres opérations.

(4) Touche AMP/LINE (PARAMETRE)

- Dans le mode Play, cette touche vous permet de sélectionner les tonalités du 9000 selon l'unité de reproduction utilisée.
- Dans le mode Edit, cette touche vous permet d'appeler le paramètre à éditer.

(5) Touches BANK DOWN/UP (ordre décroissant/croissant)

Ces touches vous permettent de sélectionner la banque désirée de 0 à 4. Le patch de votre choix sera appelé en utilisant l'une de ces touches et la touche de PATCH.

(6) Touches PATCH 1 à 4

Ces touches vous permettent de sélectionner le patch désiré à partir la banque actuellement sélectionnée.

(7) Touche BYPASS/TUNER

Cette touche vous permet de couper (ou dériver) l'effet provisoirement. Cette touche active la fonction d'accordage lorsque le 9000 est commuté au statut de dérivation (Bypass).

(8) Touches VALUE +/-

- Cette touche normalement vous permet de commander le Master Volume dans le mode Play. Dans le statut Bypass, cette touche sert à ajuster le signal d'étalonnage à utiliser comme diapason de référence du tuner.
- Dans le mode Edit, cette touche vous permet de sélectionner les types d'effets et de changer la valeur du paramètre actuellement sélectionné.

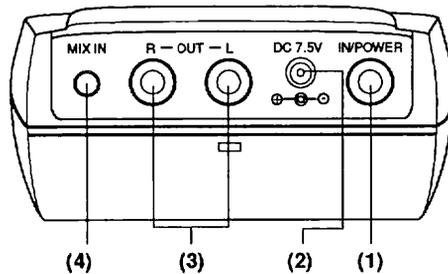
(9) Diode POWER LED

Cette diode indique la mise sous tension (ON)/hors tension (OFF) de l'appareil.

Note:

Lorsque POWER LED clignote, cela signifie que les piles sont presque usées. Dans ce cas, remplacez-les. L'autonomie des piles est d'environ 3 heures pour les piles au manganèse et 6 heures pour les piles alcalines (en fonctionnement continu). Pour installer le couvercle du compartiment des piles, insérez le crochet du couvercle dans le trou, puis verrouillez fermement l'arrière du couvercle en place.

Panneau arrière



(1) Borne d'entrée /alimentation IN/POWER

Pour raccorder une guitare. En raccordant un câble avec prise mono à ce connecteur, le 9000 s'allume automatiquement. Il est à noter que le courant n'est pas commuté lorsque vous utilisez une prise stéréo.

(2) Jack d'adaptateur secteur 7,5 V c.c.

Pour raccorder l'adaptateur secteur (AD-0001) en option pour alimenter le 9000 avec l'électricité.

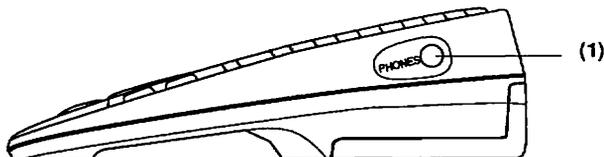
(3) Borne des sortie gauche/droite OUT L/R

Pour raccorder l'amplificateur de guitare, un système PA ou une console de mixage d'enregistrement.

(4) Jack d'entrée de mixage MIX IN

Pour raccorder le connecteur du casque d'écoute, d'un lecteur de disque compact ou d'un lecteur de cassette en utilisant un mini jack stéréo. L'entrée sonore sur ce jack peut être mixée avec le son des instruments musicaux. Aucun effet n'est disponible pour le son appliqué à ce jack.

Panneau latéral droit



(1) Prise de casque d'écoute

Pour raccorder un casque d'écoute stéréo.

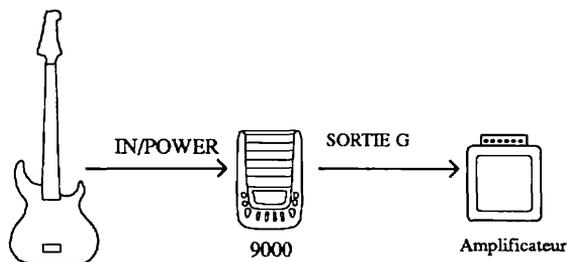
*Le jack de commande à distance du FC01 se trouve sur le fond.

Exemples de connexions

Connexion avec un seul amplificateur de guitare (Exemple de connexion 1)

Pour utiliser le 9000 avec un amplificateur de guitare, raccordez la sortie de l'instrument musical à la borne d'entrée IN/POWER du 9000 et la borne de sortie gauche OUT L du 9000 à l'amplificateur. Avec cette connexion, les effets stéréo tels que la réverbération, le chorus stéréo, etc. sont sortis en mono.

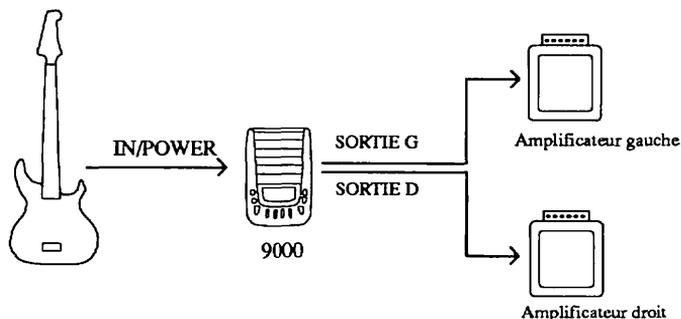
Exemple de connexion 1



Connexion avec deux amplificateurs de guitare (Exemple de connexion 2)

Pour utiliser le 9000 avec deux amplificateurs de guitare, connectez les bornes de sorties gauche/droite OUT L/R du 9000 aux amplificateurs. Un son stéréo bien équilibré est sorti lorsque les effets stéréo sont activés.

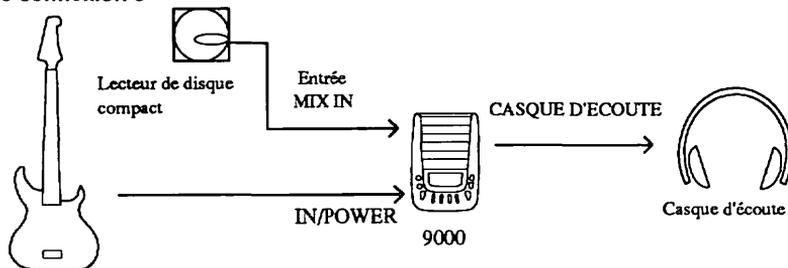
Exemple de connexion 2



Connexion avec un lecteur de disque compact ou un lecteur de cassette (Exemple de connexion 3)

En raccordant la sortie du casque d'un lecteur de disque compact ou d'un lecteur de cassette sur le jack MIX IN du 9000, un son mixé de la source sonore du disque compact ou de la bande et du son de l'instrument musical peut être sorti. Ce son est mélangé via le casque d'écoute qui sert la nuit pour jouer d'un instrument musical sans faire de bruit ou pour copier un enregistrement par exemple.

Exemple de connexion 3



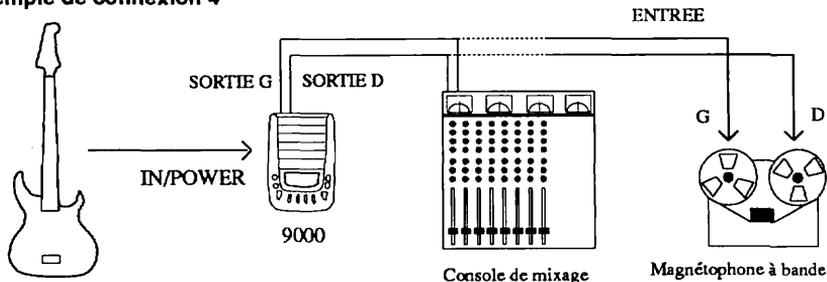
Connexion avec un magnétophone à bande ou une console de mixage (Exemple de connexion 4)

Le 9000 peut être raccordé directement sur un MTR (magnétophone multipistes) ou une console de mixage. Lorsque vous faites les connexions sur un système d'amplification audio haute-fidélité comme dans cet exemple, activez la fonction de simulation d'amplificateur décrite à la page 12.

Précaution:

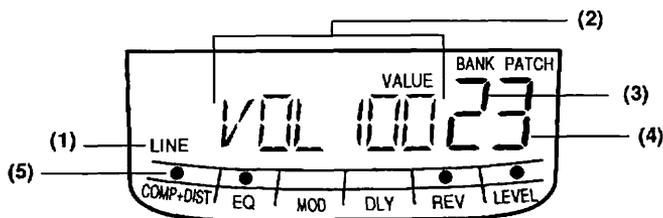
Lorsque le câble est raccordé sur la borne d'entrée IN/POWER du 9000, le 9000 se met automatiquement sous tension. Si vous utilisez des piles sur votre 9000, n'oubliez pas de débrancher le câble à la borne IN à chaque fois que vous n'utilisez pas le 9000 afin de ne pas abréger la longévité des piles.

Exemple de connexion 4



Mode Play

Dans ce mode, les patches peuvent être sélectionnés et écoutés. C'est le réglage implicite (automatique) du 9000 à sa mise sous tension. Les informations suivantes sont disponibles sur l'affichage, dans le mode Play.



Items affichés dans le mode Play

(1) Simulateur de l'amplificateur ON/OFF

Affiche le réglage sur "LINE" ou sur "AMP" (amplificateur de guitare) des caractéristiques de reproduction du 9000.

(2) Commande du Master Volume

Commande le volume depuis le 9000. Cette fonction est valable pour tous les patches.

(3) Numéro de banque

Indique le numéro de banque actuellement sélectionné.

(4) Numéro de patch

Indique le numéro de patch actuellement sélectionné.

(5) Repère d'effet

Indique par un repère "●", le module d'effets que le patch sélectionné utilise.

Remarque:

Les contenus affichés diffèrent selon le dernier statut utilisé lorsque le 9000 a été éteint.

Sélection des patches

- **Raccorder le 9000 à l'instrument musical et l'amplificateur, puis mettez l'amplificateur sous tension.**

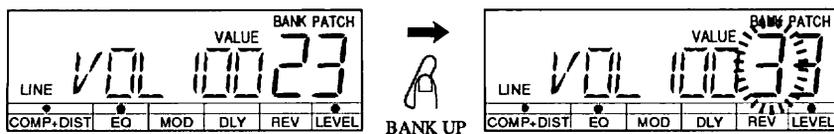
Le 9000 est automatiquement mis sous tension lorsque le câble est raccordé sur la borne d'entrée IN/POWER du 9000.

- **Sélectionnez une banque avec la touche DOWN/UP**

Il y a quatre groupes de patches sur le 9000. Chaque groupe est appelé une banque. Appuyez sur les touches BANK DOWN/UP pour sélectionner la banque 0 à 4 que vous désirez. Dans ce cas, le numéro de banque correspondant clignotera.

Remarque:

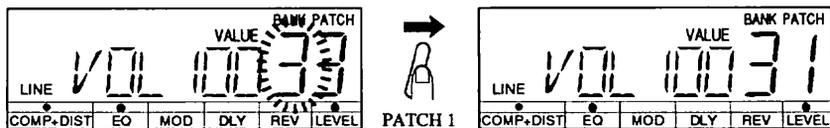
Le fait d'appuyer sur les touches BANK DOWN/UP ne change pas le son des effets. Vous pouvez activer le patch et changer le son en appuyant sur les touches PATCH 1 à 4 comme décrit dans la phase suivante.



Sélection d'un numéro de banque

- **Sélection d'un patch avec les touches de PATCH 1 à 4**

Le numéro de banque s'arrête de clignoter et l'affichage indique le numéro de patch sélectionné. Le repère d'effet est affiché pour chaque module d'effets en cours d'utilisation par le patch sélectionné.



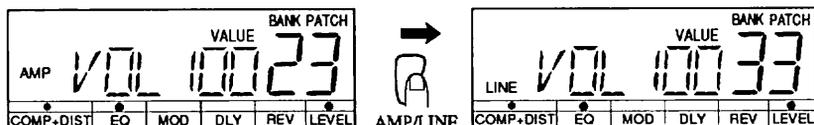
Sélection du numéro de patch

Mise sous tension/hors tension du simulateur d'amplificateur

Le 9000 est équipé d'un simulateur d'amplificateur pour rendre un son clair lors de la lecture sur un système d'amplification audio haute-fidélité.

- **Lorsque vous êtes dans le mode Play, appuyez sur la touche AMP/LINE.**

Chaque fois que vous appuyez sur la touche AMP/LINE, "LINE" et "AMP" s'allument sur l'affichage à tour de rôle. Si vous utilisez le 9000 avec un système d'amplification audio haute-fidélité, choisissez "LINE" (le simulateur d'amplificateur est en circuit) pour enregistrer directement avec un magnétophone à bande ou optez pour "AMP" (le simulateur d'amplificateur est hors circuit) pour la reproduction avec un amplificateur de guitare.

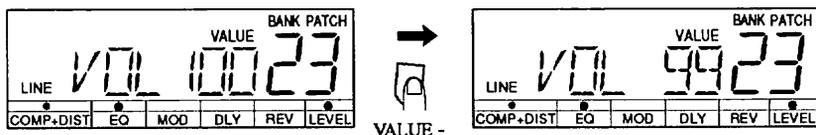


Commutation du simulateur d'amplificateur

Réglage de la commande Master Volume

• Maintenez la touche VALUE +/- enfoncée dans le mode Play.

La nouvelle valeur sélectionnée sera mémorisée même si le 9000 est éteint.



Modification du réglage de la commande Master Volume

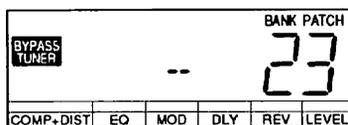
Remarque:

La commande Master Volume fonctionne pour tous les patches. Cette commande est différente de celle du niveau (commande individuelle de volume pour chaque patch) expliqué pour le fonctionnement dans le mode EDIT.

Dérivation des effets

Le 9000 peut dériver tous les effets (les couper provisoirement) dans un patch. Cette fonction Bypass est pratique pour vérifier le changement d'un son réalisé par l'effet. Dans le statut Bypass, la fonction d'accordage automatique intégrée peut être utilisée.

• Appuyez sur la touche BYPASS/TUNER dans le mode Play.



Items affichés dans le statut Bypass

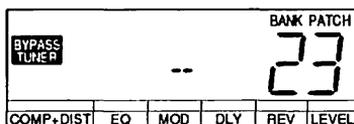
Cette opération dérive tous les effets et le 9000 sort le son direct. L'affichage change comme suit. "BYPASS TUNER" sur l'affichage indique que le 9000 est en état de dérivation.

Accordage des Instruments musicaux

Le 9000 est équipé d'une fonction d'accordage automatique de guitare. Cette fonction ne peut être utilisée que lorsque le 9000 est dans le statut Bypass.

• Appuyez sur la touche BYPASS/TUNER dans le mode Play.

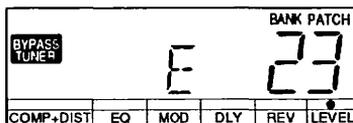
Le 9000 est alors dans le statut Bypass et la fonction d'accordage est activée.



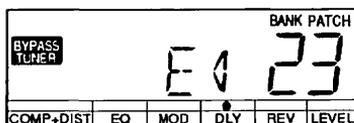
Items affichés dans le statut Bypass

• Pincer fortement la corde relâchée dans laquelle vous voulez accorder.

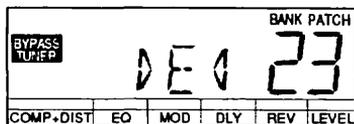
Par exemple si la hauteur de son de la première corde est plus élevée que celle de référence, l'affichage est le suivant. La hauteur la plus proche est indiquée sur l'affichage par la notation ouverte de cordes de guitare (E, A, D, G, B, E). L'affichage montre aussi le maximum et le minimum de hauteur de son à l'aide du repère d'effet (●).



Pendant que vous abaissez la hauteur de son de la première corde, le repère d'effets se déplace vers le centre. Lorsque le repère d'effets dépasse "DLY", un repère de guide (◁) apparaît. Ce repère indique que la hauteur de son est dans une plage de + 1,5 à + 5 centièmes de la référence (1 centième est le 1/100e d'un intervalle chromatique).



Et lorsque vous abaissez un peu plus la hauteur de son, le repère d'effets disparaît et le repère de guide apparaît de chaque côté, indiquant que l'accordage précis a été exécuté.

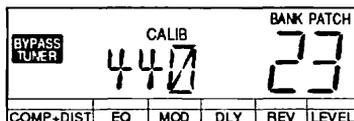


Remarque:

Cette fonction d'accordage est exclusivement conçue pour la guitare. Pour accorder une basse, utilisez les harmoniques.

Étalonnage du tuner

La fonction d'étalonnage règle avec précision le diapason pour l'accordage. Le 9000 règle le diapason A4 à 440 Hz, 441 Hz ou 442 Hz.



Items affichés pendant l'étalonnage

• Appuyez sur la touche **BYPASS/TUNER** dans le mode **Play**.

Le 9000 est alors dans le statut Bypass et la fonction d'accordage est activée.

• Maintenez enfoncée l'une des touches **VALUE +/-**.

L'affichage indique le diapason A4 (en fréquence) actuellement sélectionné, pendant trois secondes environ.

• Appuyez sur la touche **VALUE +/-** pendant que l'affichage indique le diapason.

Cette opération change la valeur affichée, de 440 Hz à 441 Hz, puis à 442 Hz, dans cet ordre.

Le 9000 revient au statut Bypass environ trois secondes après que vous avez sélectionné le diapason désiré avec la touche **VALUE +/-** et le nouveau diapason est stocké en mémoire en tant que référence.

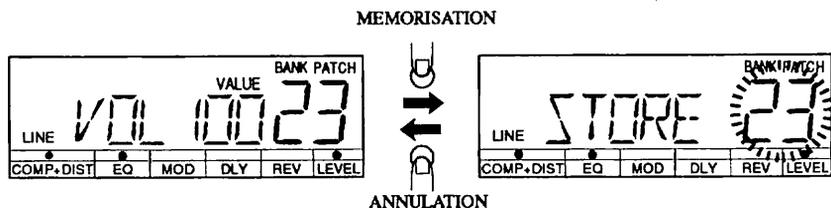
Mémorisation d'un patch désiré dans une banque différente

Le numéro de banque choisi doit être spécifié en sélectionnant le patch désiré sur le 9000. Le regroupement dans une même banque des patches, utilisés dans un morceau de musique, simplifie le fonctionnement. Cette section explique comment spécifier un patch d'une banque à une autre, et comment stocker le patch sous un numéro de patch différent.

- **Sélectionnez le patch à stocker dans une banque différente dans le mode Play.**

→ Appuyez sur la touche STORE.

Cette opération commute le 9000 à l'état d'attente de mémorisation et le numéro de banque ainsi que le numéro de patch commencent à clignoter.



Items affichés dans le statut en attente de mémorisation

- Avec les touches **BANK DOWN/UP** et **PATCH 1 à 4**, spécifiez le numéro de banque, puis le numéro de patch dans lesquels le patch sera stocké.

Remarque:

Lors du stockage d'une nouvelle donnée, la donnée précédemment mémorisée dans la banque sera d'abord annulée. Assurez-vous que la donnée antérieure n'est pas utile. Reportez-vous à la page 22 pour restaurer les patches d'usine si vous les avez effacés par erreur.

- Appuyez sur la touche **STORE** à nouveau. Cette opération mémorise le patch dans la banque.

Conseil d'utilisation:

Si vous appuyez sur la touche **EDIT/CANCEL** avant d'appuyer une seconde fois sur la touche **STORE**, la mémorisation est annulée et le 9000 revient au mode play.

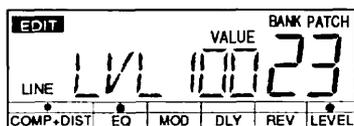
Mode Edit (édition)

Dans le mode Edit, les modules d'effets comprenant les patches du 9000 sont appelés les uns après les autres et vous pouvez alors spécifier les paramètres désirés pour chaque patch.

Introduction du mode Edit

- Sélectionnez le patch à éditer dans le mode Play, puis appuyez sur la touche EDIT/CANCEL.

Le 9000 passe au mode Edit et l'affichage indique "EDIT". Appuyez à nouveau sur la touche EDIT/CANCEL pour que le 9000 revienne au mode Play.



Items affichés dans le mode Edit

Edition des patches

Editez les patches selon la procédure simplifiée qui suit:

1. Sélectionnez le module d'effets. (Avec la touche BANK DOWN/UP et la touche PATCH 1 à 4)
2. Sélectionnez les types d'effet. (Avec la touche VALUE +/-)
3. Sélectionnez le paramètre. (Avec la touche PARAMETER)
4. Changez la valeur du paramètre sélectionné. (Avec la touche VALUE +/-)

- Sélectionnez le module d'effets à éditer avec les touches BANK DOWN/UP et PATCH 1 à 4, dans le mode Edit.

Le 9000 est doté des groupes de modules d'effets suivants pour les patches.

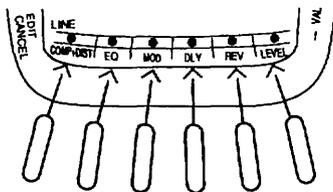
- COMP+DIST (Groupe de module d'effets compresseur/distorsion)
- EQ (Groupe de module d'effets égaliseur)
- MOD (Groupe de module d'effets modulation comme le chorus ou le flanger)
- DLY (Groupe de module d'effets retard)
- REV (Groupe de module d'effets réverbération)

Les modules d'effets ci-dessus sont connectés directement. Les patches du 9000 sont commandés par ces modules d'effets et le paramètre LEVEL (commande de volume qui est indépendante pour chaque patch).



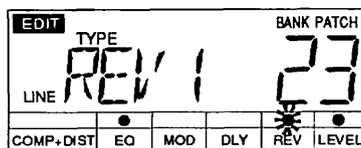
Composition des modules d'effets

Dans le mode Edit, les touches BANK DOWN/UP et PATCH 1 à 4 sont affectées aux cinq modules d'effets et au paramètre LEVEL. Pour éditer les patches désirés, sélectionnez le module d'effets ou le paramètre LEVEL à éditer à l'aide de ces touches.



Disposition des touches pour la sélection d'un module d'effets

- Sélection du module d'effets qui est hors circuit — "OFF" apparaît sur l'affichage.
- Sélection du module d'effets qui est en circuit — les types d'effets sélectionné apparaissent sur l'affichage.



Items affichés pour les types d'effets

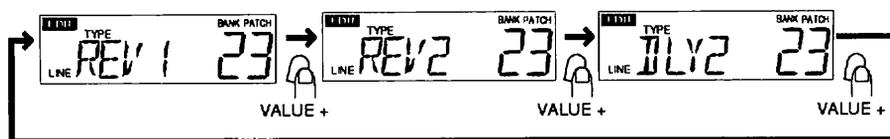
• **Sélection des types d'effets avec la touche VALUE +/-**

Chacun des modules d'effets COMP+DIST, EQ, MOD, DLY, REV dispose de plusieurs types d'effets. Le tableau suivant indique les types d'effets de chaque module d'effets.

MODULE	TYPE D'EFFET	MODULE	TYPE D'EFFET
COMP+DIST	CLEAN	MOD	CHORS1
	RHYTHM		CHORS2
CRUNCH	TREMOL		
OVDRV	STEP		
DIST	CRY		
EQ	EQ	DLY	METAL
	ENHANC		DLY1
MOD	PITCH	REV	REV1
	PHASE		REV2
	MID EQ		DLY2
	FLANGE		

Types d'effets de chaque module d'effets

Par exemple, quand le module d'effets REV est sélectionné à partir de REV1, le fait d'appuyer sur la touche VALUE +/- change le type d'effet comme indiqué ci-dessous.



Exemple de changement de type d'effet

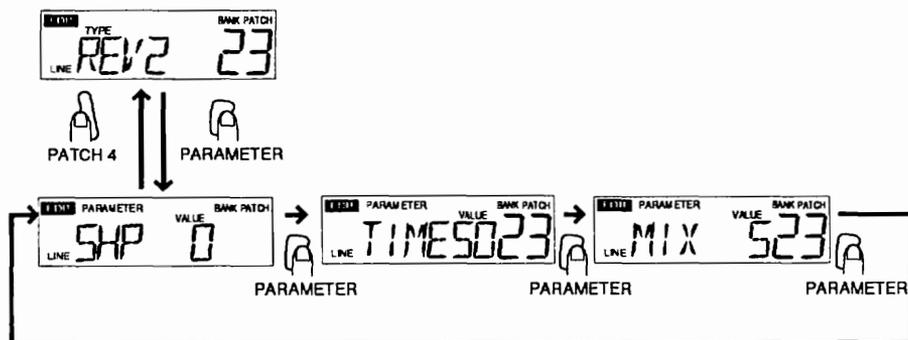
- Appuyez sur la touche **PARAMETER (AMP/LINE)** et sélectionnez le paramètre à changer.

Chaque type d'effet utilise un paramètre indépendant d'un autre type d'effet (la fonction du paramètre peut être considérée comme la commande d'effet sur un effecteur compact). Le fait d'appuyer sur la touche **PARAMETER** affiche dans l'ordre les paramètres pour l'effet sélectionné.

Conseil d'utilisation:

Pour revenir à la sélection du type d'effet après avoir appuyé sur la touche **PARAMETER (AMP/LINE)**, utilisez la touche **BANK DOWN/UP** et la touche **PATCH 1 à 4** pour sélectionner le même module d'effets et puis répétez les phases ci-dessus.

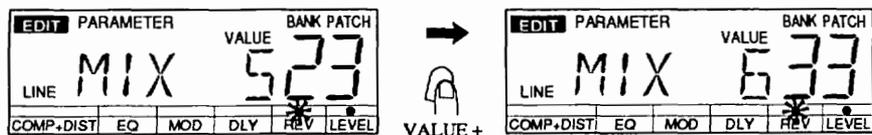
La figure suivante illustre un exemple du changement de paramètres du type d'effet REV2.



Exemple de changement de paramètre

Maintenez la touche VALUE +/- enfoncée.

La valeur du paramètre sélectionné change.



Changement de valeur du paramètre

De la même manière, appuyez sur la touche PARAMETER (AMP/LINE) pour sélectionner un autre paramètre et réglez la valeur à l'aide de la touche VALUE +/-.

Conseil d'utilisation:

Lorsque vous désirez éditer un autre module d'effets, utilisez les touches BANK DOWN/UP et PATCH 1 à 4 pour sélectionner le module d'effets puis, répétez les phases ci-dessus.

Mise en circuit/hors circuit du module d'effets

Chaque effet peut être mis en circuit, hors circuit indépendamment des autres.

- **Sélectionnez le module d'effets désiré avec les touches BANK DOWN/UP et PATCH 1 à 4 dans le mode Edit.**

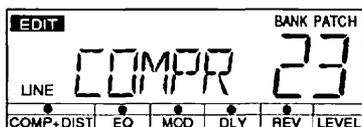
- **Appuyez sur les mêmes touches à nouveau.**

Cette opération change le statut On/Off du module d'effets sélectionné. L'affichage indique "OFF" lorsque le module d'effets est mis hors circuit.

Utilisation de la fonction de comparaison

En appuyant sur la touche système BYPASS/TUNER pendant l'édition d'un patch, le 9000 est provisoirement spécifié au statut précédent (celui édité en dernier). Cette fonction s'appelle la "Comparaison".

L'affichage change comme suit et le paramètre du patch à éditer disparaît au profit du paramètre avant l'édition.



Items affichés pour la comparaison

Pour que le 9000 revienne dans le mode Edit, appuyez à nouveau sur la touche BYPASS/TUNER.

Conseil d'utilisation:

Vous pouvez facilement vérifier le changement produit sur l'effet général, lorsqu'un paramètre a été modifié, en utilisant la fonction de comparaison.

Mémorisation d'un patch édité

Le paramètre édité dans le mode Edit est annulé, lorsqu'un autre patch est sélectionné, s'il n'est pas stocké en mémoire. Stockez le patch que vous préférez dès la fin de sa création.

- **Lorsque le réglage de chacun des paramètres dans le mode Edit est terminé, appuyez sur la touche STORE.**

Cette opération commute le 9000 en statut d'attente de mémorisation et les numéros de banque et de patch commencent à clignoter.

- **Avec les touches BANK DOWN/UP et PATCH 1 à 4, spécifiez le numéro de banque, puis le numéro de patch dans lesquels le patch sera stocké.**

Si le numéro de banque n'est pas spécifié, le patch édité sera stocké dans la banque actuellement sélectionnée.

- **Appuyez sur la touche STORE. Cette opération stocke le patch dans la mémoire. Si vous appuyez sur la touche EDIT/CANCEL avant d'appuyer sur la touche STORE, le 9000 arrête l'opération de stockage et revient au mode play.**

Conseil d'utilisation:

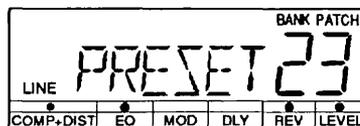
Même quand le 9000 revient au mode Play, le patch édité reste inchangé jusqu'au moment où un nouveau patch est appelé.

Patches d'usine

Dans la ROM (mémoire morte) du 9000 sont mémorisées des données de patches d'origine qui sont identiques aux données de patches d'usine. Si vous effacez par mégarde ou si vous changez ces données de patches d'usine, vous pouvez les extraire de la ROM et les stocker à nouveau.

- **Lorsque vous êtes dans le mode Play, appuyez sur la touche AMP/LINE tout en maintenant la touche EDIT/CANCEL enfoncée.**

Le contenu de l'affichage change comme illustré sur la figure suivante. C'est l'indication que les patches d'usine sont prêts à être extraits.



Items affichés dans le statut d'attente de rappel

• **Sélectionnez le patch que vous désirez extraire avec les touches BANK DOWN/UP et PATCH 1 à 4. Dans ce cas, le son de l'effet doit être contrôlé.**

- **Pour stocker le patch en mémoire** — Appuyez sur la touche STORE. Cette opération commute le 9000 dans le statut d'attente. Puis sélectionnez le numéro de banque dans lequel le patch sera stocké, ainsi que le numéro de patch. Appuyez sur la touche STORE à nouveau (ou pour arrêter cette opération, utilisez la touche EDIT/CANCEL).
- **Pour éditer le patch** — Appuyez sur la touche CANCEL. Le 9000 passe au mode Play sans que le patch change. Puis, appelez le mode Edit avec la touche EDIT/CANCEL.

Réglage de patch au statut d'usine (initialisation)

L'initialisation est une fonction spéciale qui règle les patches et autres données du 9000 dans le statut d'usine. Notez que lorsque vous procédez à l'initialisation, tous les patches stockés en mémoire seront annulés.

• **Maintenez la touche STORE enfoncée pendant 2 secondes environ dans le mode Play, tout en maintenant le touche EDIT/CANCEL enfoncée aussi.**

Le contenu de l'affichage changera comme illustré sur la figure suivante.



Items affichés dans le statut d'attente d'initialisation

- **Pour initialiser tous les patches** — Appuyez sur la touche STORE. "AL" clignotera sur l'affichage. Puis, appuyez sur la touche STORE à nouveau. (Cette opération peut être annulée en appuyant sur la touche EDIT/CANCEL).
- **Pour arrêter l'initialisation en cours** — Appuyez sur la touche EDIT/CANCEL. Cette opération renvoie le 9000 dans le mode Play.

Conseil d'utilisation:

Lorsque la fonction d'initialisation est effectuée, les réglages d'étalonnage du Master Volume et de l'accordage seront spécifiés au statut d'usine.

Types d'effets et paramètres

Cette section explique les paramètres de tous les effets disponibles pour le 9000. Cependant, l'explication ne couvre pas l'utilisation des paramètres qui sont communs à d'autres types d'effets.

■ Module d'effets 1: Compresseur+Distorsion (COMP+DIST)

Ce module d'effets utilise des effets de compresseur et de distorsion. Le compresseur est un effet qui maintient le volume à un certain niveau sans perdre du ton et de l'attaque. La distorsion est un effet qui donne une distorsion unique du type amplificateur à tube et une longue tenue du son.

Avec ce module d'effets, cinq degrés de profondeur de distorsion pour chaque type d'effet sont disponibles. La compression se règle en changeant la valeur du paramètre.

● CLEAN

Ce type d'effet utilise seulement le compresseur. Le son rendu est net, sans distorsion. L'utilisation de ce type d'effet avec le chorus convient aux arpèges.

[Paramètres]

(1) COMP (Compresseur): 0 à 2

Ce paramètre détermine la profondeur de compression. Plus la valeur est grande, plus la différence de niveau est petite et plus la tenue est longue.

● RYTHM

Ce type d'effet donne au son une distorsion similaire à celle d'un amplificateur à tubes avec une légère distorsion. Il convient pour couper les accords.

[Paramètres]

(1) COMP (Compresseur): 0 à 2

● CRUNCH

Ce type d'effet donne au son une distorsion naturelle et chaude unique pour un amplificateur à tubes.

[Paramètres]

(1) COMP (Compresseur): 0 à 2

● OVDRV (Overdrive)

Ce type d'effet donne un son d'effet de distorsion qui convient le mieux à la création des sons.

[Paramètres]

(1) COMP (Compresseur): 0 à 2

● **DIST (distorsion)**

Ce type d'effet donne la même distorsion dure qu'un grand amplificateur entièrement commandé par les sons à un volume très élevé.

[Paramètres]

(1) COMP (Compresseur): 0 à 2

■ **Module d'effets 2: Egaliseur (EQ)**

Ce module d'effets comprend deux types d'effets pour commander la tonalité des sons.

● **EQ (Egaliseur)**

Ce type d'effet est celui d'un égaliseur du type à commande de tonalité qui relève ou coupe les hautes fréquences et les fréquences basses, indépendamment.

[Paramètres]

(1) LO (Low): - 7 à + 7

Ce paramètre ajuste le son des fréquences basses.

(2) Hi (High): - 7 à + 7

Ce paramètre ajuste le son des hautes fréquences.

● **ENHANC (Enhancer)**

Ce type d'effet relève les hautes fréquences pour rendre un son clair.

[Paramètres]

(1) DEPT (Depth): 0 à 10

Ce paramètre détermine la grandeur du son à prononcer. Plus la valeur est élevée, plus l'effet est profond.

(2) FREQ (Fréquence): 0 à 10

Ce paramètre détermine la fréquence à relever. Plus la valeur est élevée, plus l'accent est mis sur les hautes fréquences.

Conseil d'utilisation:

Une trop grande distorsion augmente les composantes de fréquence dans la bande moyenne et le son peut perdre de sa clarté. Dans ce cas, utilisez un enhancer (filtre relevant les fréquences) pour obtenir un son de distorsion clair.

■ Module d'effets 3: Modulation (MOD)

Ce module d'effets comprend 11 types d'effets qui changent le ton en temps.

● PITCH (Hauteur de son)

Ce type d'effet ajoute au son direct, un son d'effet lorsque la hauteur de son est commutée dans la gamme supérieure ou inférieure d'une octave.

[Paramètres]

(1) PIT (Hauteur de son): - 12 à + 12

Ce paramètre détermine la différence de hauteur de son d'un intervalle chromatique. La gamme se règle dans la limite d'une octave supérieure ou inférieure.

(2) FIN (Réglage fin): - 10 à + 10

Ce paramètre ajuste avec précision le changement de hauteur de son.

(3) BAL (Balance): 0 à 10

Ce paramètre détermine la balance du volume entre le son de l'effet et le son direct. Le réglage 0 ne sort que le son direct tandis que le réglage 10 ne sort que le son de l'effet.

Conseil d'utilisation:

Réglez la hauteur de son (PIT) à 0 et augmentez légèrement le réglage fin (FIN) pour obtenir pour le son un effet de chorus avec moins de modulation.

● PHASE

Ce type d'effet ajoute un son d'effet de modulation de phase différent au son direct et change la différence de phase en temps. Vous obtiendrez une tonalité directe, chaude, différente de celle du flanger ou du chorus.

[Paramètres]

(1) DEPT (Profondeur): 0 à 10

Ce paramètre détermine la profondeur de l'effet de phasing.

(2) RATE: 0 à 50

Ce paramètre détermine la vitesse d'onde de la phase.

● MID_EQ (égaliseur de gamme moyenne)

Ce type d'effet est un effet unique qui utilise l'effet de phasing comme un égaliseur. Ceci ajoute le son d'effet d'une phase différente au son d'effet direct et engendre des crêtes et des creux dans la réponse des fréquences. Le résultat se traduit par un son dans des gammes de fréquences particulières.

[Paramètres]

(1) DEPT (Depth): 0 à 10

Ce paramètre détermine la grandeur de relevage de la fréquence à régler avec les paramètres **FREQ**, **PEAK** suivants.

(2) **FREQ (Fréquence):** 0 à 50

Ce paramètre détermine la fréquence centrale à relever.

(3) **PEAK (Crête):** 0 à 10

Ce paramètre détermine la gamme du son à relever. Plus la valeur est élevée, plus la gamme est limitée.

● **FLANGE (Flanger)**

Ce type d'effets ajoute au son direct un son d'effet qui est retardé de 10 ms et change périodiquement le temps retard. Cet effet produit un son intense. Lorsqu'il est combiné avec l'effet de distorsion, un son de flanger tourbillonnant appelé "Jet sound" est obtenu.

[Paramètres]

(1) **DEPT (Profondeur):** 0 à 10

Ce paramètre détermine la profondeur de l'effet de flanger

(2) **RATE:** 0 à 50

Ce paramètre détermine la vitesse de la modulation de l'effet de flanger.

(3) **PEAK (Crête):** 0 à 10

Ce paramètre détermine la grandeur de réinjection du signal depuis la sortie de l'effet à l'entrée. Plus la valeur est élevée, plus l'effet de modulation est prononcé et plus le son a un effet intense.

● **CHORS1**

Ce type d'effet ajoute au son direct le son de l'effet dont la hauteur est modulée périodiquement. Ceci donne au son un effet mono de chorus doté d'une grande sensation de spatialité. Le principe de cet effet est similaire à celui du flanger, mais il n'a pas de paramètre pour la réinjection du signal.

[Paramètres]

(1) **DEPT (Profondeur):** 0 à 10

Ce paramètre détermine la profondeur du changement de tonalité.

(2) **RATE:** 0 à 50

Ce paramètre détermine la vitesse du changement de tonalité.

(3) **MIX (mixage d'effets):** 0 à 10

Ce paramètre détermine la grandeur du mixage du son de l'effet avec le son direct. Le réglage 0 ne sort que le son direct tandis que le réglage 10 sort le maximum du son de l'effet.

Conseil d'utilisation:

Pour obtenir une vibration agréable, ajustez la profondeur en fonction du changement de vitesse.

● CHORS2 (Chorus 2)

Ce type d'effet apporte un effet stéréo de chorus au son. L'effet maximum s'obtient lors de la reproduction avec un système d'amplification stéréo.

[Paramètres]

Les paramètres sont les mêmes que ceux du type d'effet CHORS1 mentionné ci-dessus.

● TREMOL (Trémolo)

Cet effet change le volume du son périodiquement. Cela donne au son direct un effet trémolo compris dans une gamme allant de l'effet conventionnel à un fort effet d'écrêtage.

[Paramètres]

(1) DEPT (Profondeur): 0 à 10

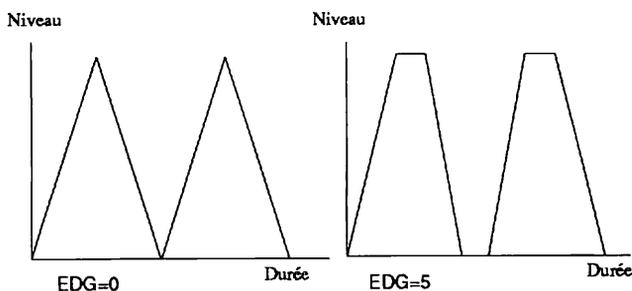
Ce paramètre détermine la profondeur de l'effet trémolo

(2) RATE: 0 à 50

Ce paramètre détermine la vitesse de l'effet trémolo

(3) EDG (flanc): 0 à 10

Ce paramètre déforme, par l'augmentation de sa valeur, la forme d'onde du trémolo en une forme trapézoïdale qui se traduit par un effet fort allant jusqu'à l'écrêtage.



Effet du paramètre EDG

● STEP

Ce type d'effet ajoute au son direct un effet dans lequel la tonalité change de manière aléatoire. Ceci produit un effet de style arpège automatique.

[Paramètres]

(1) DEPT (Profondeur): 0 à 10

Ce paramètre détermine la profondeur du changement de tonalité.

(2) RATE: 0 à 50

Ce paramètre détermine la vitesse du changement de tonalité (vitesse de l'arpège).

(3) SPD (vitesse): 0, 1

Ce paramètre accélère six fois l'effet pour créer un effet spécial, quand la valeur du paramètre est spécifiée sur 1.

Conseil d'utilisation:

Cet effet est similaire à celui que vous pouvez obtenir avec la fonction d'échantillonnage et de tenue d'un synthétiseur. Si vous réglez la vitesse sur 1, vous obtiendrez un son semblable à celui du SFX.

● CRY

Ce type d'effet est un effet wah automatique unique dans lequel chaque tonalité du son change selon la force du pincé. Cela peut aussi donner un effet wah parlant au son.

[Paramètres]

(1) SENS (sense): 0 à 10

Ce paramètre détermine la sensibilité de l'effet wah pour le signal d'entrée. Plus la valeur du paramètre est élevée, plus l'effet wah est profond, même si le pincement est faible.

(2) DIR (Direction): 0, 1

Ce paramètre détermine la direction du changement de tonalité. La sélection 0 (ordre croissant) déplace la crête du son vers des fréquences plus élevées tandis que la sélection 1 (ordre décroissant) la déplace vers des fréquences plus basses. Lorsque le réglage est 0 (ordre croissant), un effet de modulation parlante est obtenu.

Conseil d'utilisation:

L'effet wah automatique dépend énormément du type d'effet de distorsion. Essayez différentes combinaisons avec plusieurs types d'effets de distorsion.

● METAL (Métallique)

Ce type d'effet augmente le son métallique en introduisant des séries irrégulières d'harmoniques faites en appliquant la modulation d'amplitude (modulation en anneau) d'un oscillateur sur le son direct. En plus, l'oscillateur peut être modulé en fréquence (ce qui produit un vibrato) avec le LFO (oscillateur de signaux basses fréquences) afin de changer doucement le son métallique.

[Paramètres]

(1) DEPT (Profondeur): 0 à 10

Ce paramètre détermine la profondeur de modulation de l'oscillateur. L'augmentation de la valeur de ce paramètre fait changer lentement le son métallique.

(2) FREQ (Fréquence): 0 à 50

Ce paramètre détermine la fréquence de modulation de référence de l'oscillateur. Le

changement de valeur de ce paramètre modifie le son métallique.

Conseil d'utilisation:

Pour obtenir un son métallique clair, spécifiez COMP+DIST sur CLEAN (le type d'effet avec la distorsion hors circuit) et reproduisez-le avec une tonalité pure.

■ Module d'effets 4: Delay (DLY)

Ce module d'effets ajoute un son d'écho au son direct. Un seul type d'effet est disponible.

● DLY1 (Retard 1)

Ce type d'effets est un retard numérique conventionnel dans lequel la durée du retard peut être réglée à 480 ms au maximum.

[Paramètres]

(1) DECY: 0 à 10

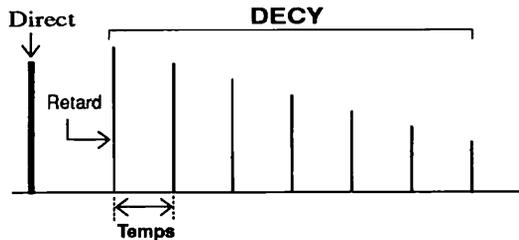
Ce paramètre détermine le nombre de répétitions du son retard. Plus la valeur est élevée, plus le nombre de répétitions est grand.

(2) TIME: 1 à 48

Ce paramètre détermine le temps retard (intervalle entre les sons retard). Pour obtenir le temps retard réel (en unité de ms), multipliez la valeur du paramètre par 10.

(3) MIX (mixage d'effets): 0 à 10

Ce paramètre détermine la grandeur du mixage du son de l'effet avec le son direct. Le réglage 0 ne sort que le son direct tandis que le réglage 10 sort le maximum des sons des effets (sons retardés).



Paramètres de DELAY 1

■ Module d'effets 5: Reverb (Rev)

Ce module d'effets comprend trois types d'effets qui donnent un effet de réverbération au son.

● REV1 (Reverb1)

Ce type d'effet est un effet de réverbération du type salle, qui convient pour ajouter une ambiance riche au son.

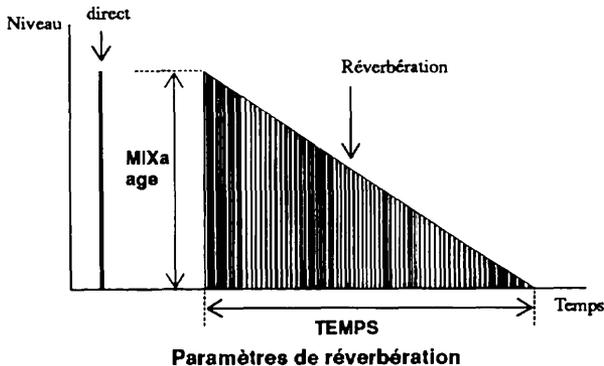
[Paramètres]

(1) **TIME:** 0 à 10

Ce paramètre détermine le temps imparti à la réverbération pour décroître. L'augmentation de cette valeur donne l'impression d'une salle de concert plus grande.

(2) **Mix (niveau de mixage):** 0 à 10

Ce paramètre détermine la grandeur du mixage du son de l'effet.



● REV2 (Reverb 2)

Ce type d'effet épaissit la densité de la réverbération.

[Paramètres]

(1) **SHP (Shape):** 0, 1, 2

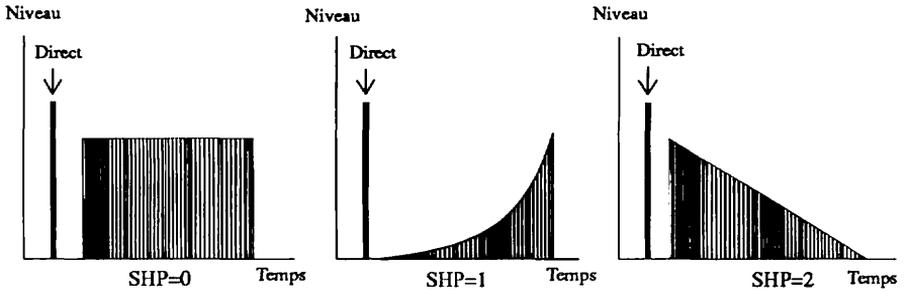
Ce paramètre détermine l'effet de réverbération à partir de trois types de formes. Le réglage de cette valeur sur 0 sélectionne la forme pour la réverbération du type pièce, sur 1, inverse la forme et sur 2 sélectionne la réverbération inversée.

(2) **TIME:** 0 à 50

Ce paramètre détermine le temps nécessaire à la réverbération pour décroître, plus précisément que pour Reverb 1.

(3) **MIX (mixage d'effets):** 0 à 10

Ce paramètre détermine la grandeur du mixage du son de l'effet avec le son direct.



Types de formes

● **DLY2 (Delay 2)**

Ce type d'effet est un effet retard ping-pong dans lequel les répétitions retardées alternent entre les canaux gauche et droit.

[Paramètres]

(1) **DECY (Decay):** 0 à 10

Ce paramètre détermine le nombre de répétitions du son retard.

(2) **TIME:** 1 à 44

Ce paramètre détermine le temps retard (intervalle entre les sons retard). Pour obtenir le temps retard réel (en unité de ms), multipliez la valeur du paramètre par 10.

(3) **MIX (mixage d'effets):** 0 à 10

Ce paramètre détermine la grandeur du mixage du son de l'effet avec le son direct. Le réglage 0 ne sort que le son direct tandis que le réglage 10 sort le maximum des sons des effets (sons retardés).

● **LEVEL (Level)**

Cette fonction détermine le volume de chaque patch. Bien qu'elle ne soit pas un effet, elle est stockée en mémoire comme faisant partie des patches.

[Paramètres]

(1) **LVL (niveau de sortie):** 0 à 200

Ce paramètre détermine le niveau de sortie de chaque patch.

Conseil d'utilisation:

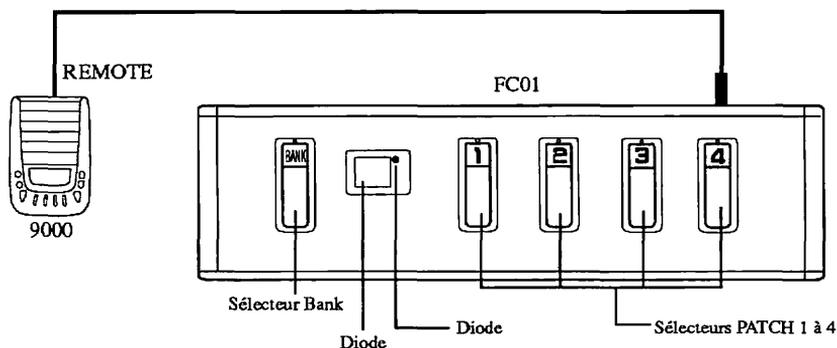
Le réglage du paramètre LEVEL diffère de celui de la commande Master Volume qui s'effectue dans le mode Play.

Exemple d'application: Commande à distance par pédalier

En utilisant le pédalier de commande à distance en option FC01, la sélection des patches et la fonction Bypass ON/OFF peuvent être contrôlées au pied.

Connexion du pédalier

Utilisez le câble fourni avec le FC01 et raccordez le FC01 à la borne REMOTE (sur le panneau arrière) du 9000.



Connexion entre le FC01 et le 9000

Le FC01 est alimenté par le 9000 et n'exige donc pas de source d'alimentation indépendante.

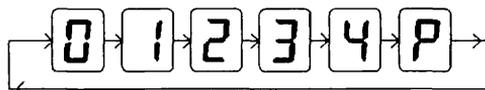
Sélection de patch

• Appuyez avec le pied sur le sélecteur BANK.

La diode du FC01 s'allumera dans l'ordre suivant: 0 → 1 → 2 → 3 → 4 → P → 0.

0 à 4 représentent les numéros de banque tandis que "P" signifie le statut d'attente en Bypass.

Si le 9000 est déjà en statut d'attente, "P" est sauté et "O" s'allume à la place.



Sélection du patch désiré

- Avec les sélecteurs de PATCH 1 à 4, sélectionnez le numéro de patch que vous désirez.

Remarque:

Comme pour les opérations effectuées à partir du 9000, le patch n'est pas changé lorsque vous choisissez une autre banque. Le patch sélectionné est activé quand vous appuyez sur le sélecteur PATCH.

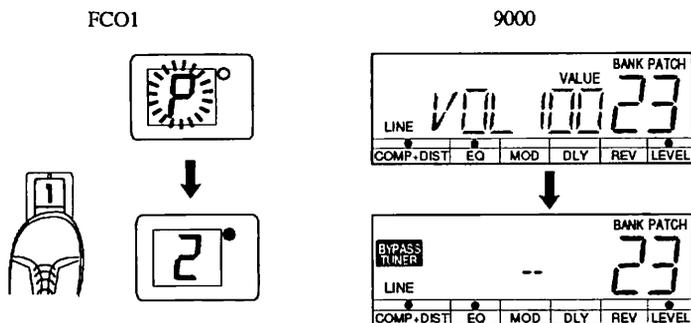
Dérivation des effets

- Appuyez plusieurs fois avec le pied sur le sélecteur BANK, jusqu'à ce que la diode du FC01 affiche "P".

La diode commence à clignoter.

- Appuyez sur un des sélecteurs de PATCH 1 à 4.

La diode arrête de clignoter et le 9000 passe au statut Bypass (dérivation)



Opération Bypass

Pour annuler le statut bypass du 9000, utilisez les sélecteurs BANK et PATCH du FC01 et sélectionnez l'un des patches suivants.

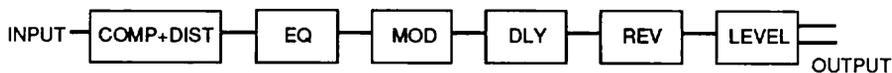
Remarque:

Le 9000 peut être commandé à distance depuis le FC01 seulement quand il est dans le mode Play. Lorsque le 9000 est dans un autre mode, la diode du FC01 clignote et la sélection des patches et les effets ON/OFF de la fonction Bypass sont invalidés.

9000 SPECIFICATIONS

Effect Programs:	21 programs
Patch Memory :	20(programmable)
Input : Guitar Input	1/4"phone jack × 1 (input impedance 470kΩ)
MIX IN	mini stereo jack × 1
Output: Main Output	1/4"phone jack × 2 (max 4Vp-p,10kΩ)
Phones	mini stereo jack × 1 (max 50mW, 32Ω)
Display :	Custom LCD × 1 POWER Indicator LED × 1
Control In/Out :	Remote In
Power Supply :	DC7.5V 200mA AC adapter AD0001(option)
Dimensions :	106.4(W) × 162 (L) × 47 (H)mm
Weight :	250g(without batteries) battery 19 × 6 : 114g

BLOCK DIAGRAM



*Specifications are subject to change without notice.

Patch List

NAME : FULL CLEAN CHORUS

COMP+DIST	EQUALIZER	MODULATION	DELAY	REVERB	PATCH LVL
● CLEAN	TYPE	TYPE		TYPE	52
• RHYTHM	ENHANC	CHORS2		REV1	
• CRUNCH	par1(DEPT)	par1(DEPT)	DECAY	par1(TIME)	
• OVERDRV	7	1		7	
• DISTORTION	par2(FREQ)	par2(RATE)	TIME	par2(MIX)	
COMP/2	10	30		2	
COMMENTS:		par3(MIX)	MIX	par3()	
		6			

NAME : FAT DELAY CHORUS

COMP+DIST	EQUALIZER	MODULATION	DELAY	REVERB	PATCH LVL
● CLEAN	TYPE	TYPE		TYPE	52
• RHYTHM	EQ	PITCH		REV1	
• CRUNCH	par1(LO)	par1(PIT)	DECAY	par1(TIME)	
• OVERDRV	0	0	5	6	
• DISTORTION	par2(HI)	par2(FIN)	TIME	par2(MIX)	
COMP/2	+7	+4	46	2	
COMMENTS:		par3(BAL)	MIX	par3()	
		5	5		

NAME : STEREO RHYTHM

COMP+DIST	EQUALIZER	MODULATION	DELAY	REVERB	PATCH LVL
● CLEAN	TYPE	TYPE		TYPE	40
• RHYTHM	EQ	CHORS2			
• CRUNCH	par1(LO)	par1(DEPT)	DECAY	par1()	
• OVERDRV	-2	10			
• DISTORTION	par2(HI)	par2(RATE)	TIME	par2()	
COMP/2	+7	0			
COMMENTS:		par3(MIX)	MIX	par3()	
		10			

NAME : HEAVY CHORUS DISTORTION

COMP+DIST	EQUALIZER	MODULATION	DELAY	REVERB	PATCH LVL
• CLEAN	TYPE	TYPE		TYPE	34
• RHYTHM	ENHANC	CHORS2			
• CRUNCH	par1(DEPT)	par1(DEPT)	DECAY	par1()	
• OVERDRV	7	2			
● DISTORTION	par2(FREQ)	par2(RATE)	TIME	par2()	
COMP/1	10	17			
COMMENTS:		par3(MIX)	MIX	par3()	
		6			

NAME : HEAVY DISTORTION DELAY

COMP+DIST	EQUALIZER	MODULATION	DELAY	REVERB	PATCH LVL
• CLEAN	TYPE	TYPE		TYPE	24
• RHYTHM	ENHANC			DLY2	
• CRUNCH	par1(DEPT)	par1()	DECAY	par1(DECY)	
• OVERDRV	6		0	0	
● DISTORTION	par2(FREQ)	par2()	TIME	par2(TIME)	
COMP/1	10		48	44	
COMMENTS:		par3()	MIX	par3(MIX)	
			8	5	

NAME : SLOW CLEAN PHASE

COMP+DIST	EQUALIZER	MODULATION	DELAY	REVERB	PATCH LVL
• CLEAN	TYPE	TYPE		TYPE	46
● RHYTHM	EQ	PHASE		REV1	
• CRUNCH	par1(LO)	par1(DEPT)	DECAY	par1(TIME)	
• OVERDRV	+ 3	6		0	
• DISTORTION	par2(HI)	par2(RATE)	TIME	par2(MIX)	
COMP/1	+ 5	1		2	
COMMENTS:		par3()	MIX	par3()	

NAME : CLEAN BLUES LEAD

COMP+DIST	EQUALIZER	MODULATION	DELAY	REVERB	PATCH LVL
● CLEAN	TYPE	TYPE		TYPE	40
• RHYTHM	EQ			REV1	
• CRUNCH	par1(LO)	par1()	DECAY	par1(TIME)	
• OVERDRV	- 3		0	0	
• DISTORTION	par2(HI)	par2()	TIME	par2(MIX)	
COMP/1	+ 7		8	2	
COMMENTS:		par3()	MIX	par3()	
			8		

NAME : RHTHYM CRUNCH

COMP+DIST	EQUALIZER	MODULATION	DELAY	REVERB	PATCH LVL
• CLEAN	TYPE	TYPE		TYPE	28
• RHYTHM	ENHANC			REV1	
● CRUNCH	par1(DEPT)	par1()	DECAY	par1(TIME)	
• OVERDRV	5		0	0	
• DISTORTION	par2(FREQ)	par2()	TIME	par2(MIX)	
COMP/1	10		9	3	
COMMENTS:		par3()	MIX	par3()	
			8		

NAME : METAL ROBOT

COMP+DIST	EQUALIZER	MODULATION	DELAY	REVERB	PATCH LVL
• CLEAN	TYPE	TYPE		TYPE	24
• RHYTHM	ENHANC	METAL		DLY2	
● CRUNCH	par1(DEPT)	par1(DEPT)	DECAY	par1(DECY)	
• OVERDRV	8	0		10	
• DISTORTION	par2(FREQ)	par2(FREQ)	TIME	par2(TIME)	
COMP/0	10	0		1	
COMMENTS:			MIX	par3(MIX)	10

NAME : COMPRESSED FUNK

COMP+DIST	EQUALIZER	MODULATION	DELAY	REVERB	PATCH LVL
● CLEAN	TYPE	TYPE		TYPE	52
• RHYTHM	EQ	CHORS2		REV1	
• CRUNCH	par1(LO)	par1(DEPT)	DECAY	par1(TIME)	
• OVERDRV	0	3	0	1	
• DISTORTION	par2(HI)	par2(RATE)	TIME	par2(MIX)	
COMP/2	+4	7	28	1	
COMMENTS:		par3(MIX)	MIX	par3()	
		6	1		

NAME : FUNK LEAD

COMP+DIST	EQUALIZER	MODULATION	DELAY	REVERB	PATCH LVL
● CLEAN	TYPE	TYPE		TYPE	52
• RHYTHM	EQ	CHORS2		REV2	
• CRUNCH	par1(LO)	par1(DEPT)	DECAY	par1(SHP)	
• OVERDRV	-3	6	0	0	
• DISTORTION	par2(HI)	par2(RATE)	TIME	par2(TIME)	
COMP/2	+7	2	24	20	
COMMENTS:		par3(MIX)	MIX	par3(MIX)	
		0	1	10	

NAME : MILD CHORUS LEAD

COMP+DIST	EQUALIZER	MODULATION	DELAY	REVERB	PATCH LVL
• CLEAN	TYPE	TYPE		TYPE	26
• RHYTHM	ENHANC	CHORS1		REV1	
● CRUNCH	par1(DEPT)	par1(DEPT)	DECAY	par1(TIME)	
• OVERDRV	10	7		0	
• DISTORTION	par2(FREQ)	par2(RATE)	TIME	par2(MIX)	
COMP/0	8	7		3	
COMMENTS:		par3(MIX)	MIX	par3()	
		7			

NAME : ROCK CHORUS LEAD

COMP+DIST	EQUALIZER	MODULATION	DELAY	REVERB	PATCH LVL
• CLEAN	TYPE	TYPE		TYPE	34
• RHYTHM	ENHANC	CHORS1		REV1	
● CRUNCH	par1(DEPT)	par1(DEPT)	DECAY	par1(TIME)	
• OVERDRV	5	8		5	
• DISTORTION	par2(FREQ)	par2(RATE)	TIME	par2(MIX)	
COMP/2	7	7		3	
COMMENTS:		par3(MIX)	MIX	par3()	
		6			

NAME : COMB LEAD

COMP+DIST	EQUALIZER	MODULATION	DELAY	REVERB	PATCH LVL
• CLEAN	TYPE	TYPE		TYPE	30
• RHYTHM	ENHANC	FLANGE		REV2	
● CRUNCH	par1(DEPT)	par1(DEPT)	DECAY	par1(SHP)	
• OVERDRV	10	0		0	
• DISTORTION	par2(FREQ)	par2(RATE)	TIME	par2(TIME)	
COMP/0	10	10		8	
COMMENTS:		par3(PEAK)	MIX	par3(MIX)	
		5		3	

NAME : CHORUS BLUES LEAD

COMP+DIST	EQUALIZER	MODULATION	DELAY	REVERB	PATCH LVL
● CLEAN	TYPE	TYPE		TYPE	48
• RHYTHM	EQ	CHORS1		REV1	
• CRUNCH	par1(LO)	par1(DEPT)	DECAY	par1(TIME)	
• OVERDRV	- 5	0	3	3	
• DISTORTION	par2(HI)	par2(RATE)	TIME	par2(MIX)	
COMP/1	+ 7	0	35	3	
COMMENTS:		par3(MIX)	MIX	par3()	
		6	4		

NAME : HARMONY LEAD - 5

COMP+DIST	EQUALIZER	MODULATION	DELAY	REVERB	PATCH LVL
• CLEAN	TYPE	TYPE		TYPE	22
• RHYTHM	ENHANC	PITCH		REV1	
● CRUNCH	par1(DEPT)	par1(PIT)	DECAY	par1(TIME)	
• OVERDRV	10	- 5	5	0	
• DISTORTION	par2(FREQ)	par2(FIN)	TIME	par2(MIX)	
COMP/2	7	0	22	5	
COMMENTS:		par3(BAL)	MIX	par3()	
		5	3		

PRESET PATCHES

BP	PATCH NAME	BP	PATCH NAME	BP	PATCH NAME
0 1	SOFT CHORUS	2 1	MODERN JAZZ	4 1	RHYTHM FLANGE
2	BLUES CHORUS	2	ECHO LEAD	2	MULTI-DELAY LEAD
3	HEAVY ROCK	3	CHORUS ROCK	3	HONK LEAD
4	THICK ROCK LEAD	4	-5 PITCH LEAD	4	CLASSIC TREMOLO
1 1	FUNKY PHASE	3 1	SMOOTH CHORUS		
2	FULL CHORUS LEAD	2	ZOOM TALK		
3	SQUEEZE	3	ROCK CRUNCH		
4	CRY-WAH	4	BASS LEAD		

BLANK PATCH CHART

BANK ____ PATCH ____ NAME :

COMP+DIST	EQUALIZER	MODULATION	DELAY	REVERB	PATCH LVL
• CLEAN	TYPE -----	TYPE -----		TYPE -----	
• RHYTHM					
• CRUNCH	par1() -----	par1() -----	DECAY	par1() -----	
• OVERDRV					
• DISTORTION	par2() -----	par2() -----	TIME	par2() -----	
COMP/					
COMMENTS:		par3() -----	MIX	par3() -----	

BANK ____ PATCH ____ NAME :

COMP+DIST	EQUALIZER	MODULATION	DELAY	REVERB	PATCH LVL
• CLEAN	TYPE -----	TYPE -----		TYPE -----	
• RHYTHM					
• CRUNCH	par1() -----	par1() -----	DECAY	par1() -----	
• OVERDRV					
• DISTORTION	par2() -----	par2() -----	TIME	par2() -----	
COMP/					
COMMENTS:		par3() -----	MIX	par3() -----	

BANK ____ PATCH ____ NAME :

COMP+DIST	EQUALIZER	MODULATION	DELAY	REVERB	PATCH LVL
• CLEAN	TYPE -----	TYPE -----		TYPE -----	
• RHYTHM					
• CRUNCH	par1() -----	par1() -----	DECAY	par1() -----	
• OVERDRV					
• DISTORTION	par2() -----	par2() -----	TIME	par2() -----	
COMP/					
COMMENTS:		par3() -----	MIX	par3() -----	



High-Tech Tools for Artistic Expression

ZOOM CORPORATION

Seikou-ai Kanda Bldg. 3-5-12 Soto-Kanda Chiyoda-ku Tokyo 101 Japan

Tel. (03)5256-1141 Fax (03)5256-1143

385 Oyster Point Boulevard #7 South San Francisco California 94080 USA

Tel. (415) 573-5885 Fax (415) 573-5887