


M O D E D' E M P L O I

Préampli-processeur d'effets pour guitare

ZOOM
9002

Nous ne pouvons que vous remercier d'avoir choisi le préampli-processeur Zoom 9002. Afin de tirer le meilleur parti de votre acquisition, veuillez lire attentivement ce mode d'emploi.



Sommaire

Principales particularités	2
Matériel	2
Outils logiciels	3
Précautions	4
Commandes et afficheur	5
Commandes	5
Afficheur à cristaux liquides	9
Exemples de raccordements	10
Effets et paramètres	11
Effets d'amplificateur de guitare	11
Effets de modulation	12
Effets de retard	13
Effets spéciaux	14
Programmes préétablis et programmes utilisateur	15
Banques des programmes préétablis	15
Banques des programmes utilisateur	15
Quelques mots sur les banques de mémoire	15
Utilisation du préampli-processeur	16
Utilisation de base	16
Edition	17
Autres fonctions	21
Accord	21
Métronome	21
Télécommande	21
Fiche technique	22

Principales particularités

Matériel

- **Circuits analogiques et numériques**

Outre des circuits de traitement numérique du signal, ce préampli-processeur comporte divers circuits analogiques particuliers destinés à assurer la distorsion et la compression qui jouent un rôle majeur dans la musique pour guitare.

- **Conversion numérique à 16 bits**

Une réelle quantification à 16 bits garantit des résultats professionnels lors des conversions numérique-analogique et analogique-numérique.

- **Puce sur mesure Zoom ZFx-1**

Zoom a conçu ce CI à grande intégration pour disposer, sous forme très réduite, d'une grande puissance de traitement. La puce ZFx-1 accroît, au-delà de toute espérance, vos possibilités d'expression musicale.

- **Entrée mono, sortie stéréo**

Le préampli-processeur 9002 possède une entrée mono pour votre guitare mais les effets de multiplication, de retard et de réverbération sont disponibles, en sortie, sous forme stéréophonique.

- **Afficheur à cristaux liquides**

Il indique les effets choisis, les paramètres et d'autres informations. Ses dimensions généreuses (60 x 30 mm) en facilitent la lecture.

- **Prise pour casque et entrée pour mélange**

Pour écouter, seul, votre interprétation il vous suffit de brancher un casque stéréophonique sur le préampli-processeur mais vous pouvez également exécuter une œuvre tout en étant accompagné de la musique que fournit une autre source reliée à la prise MIX IN.

- **Protection des programmes utilisateur**

La protection des programmes utilisateur ne nécessite pas une pile spéciale.

Outils logiciels

- **Effets**

La chaîne d'effets possède six étages: compression, distorsion, égalisation, modulation, retard, réverbération. Des effets spéciaux (SFX) sont également disponibles.

- **Simplicité de fonctionnement**

Des curseurs permettent un réglage rapide et simple des paramètres et donnent l'impression agréable de travailler en analogique.

- **Programmes préétablis et programmes utilisateur**

La mémoire est divisée en cinq banques pour les programmes préétablis et cinq banques pour les programmes utilisateur. Chaque banque peut contenir 4 programmes. Les 20 programmes préétablis se composent d'effets bien adaptés à une grande variété de musiques. Vingt programmes utilisateur (programmes originaux ou programmes préétablis modifiés) peuvent être mémorisés.

- **Diapason et métronome**

Le Zoom 9002 peut produire un son entretenu à 440 Hz, 441 Hz ou 442 Hz grâce auquel l'accord de la corde La (A) sera aisément réalisé. Quant au métronome, il s'avérera utile pour les exercices ou à titre de référence.

- **Pour la scène ou l'enregistrement privé**

Compact, le Zoom 9002 est idéal pour les concerts en public. Grâce à la télécommande vous disposez d'un moyen simple pour choisir rapidement un programme. Le Zoom 9002 se comporte également comme un préamplificateur de guitare, de sorte que vous pouvez directement enregistrer les signaux de votre guitare ou la connecter à une table de mixage, sans faire appel à un amplificateur et un microphone auxiliaires.

Précautions

- **Alimentation**

Afin d'éviter toute anomalie de fonctionnement, n'utilisez aucun adaptateur secteur autre que celui qui vous a été fourni avec l'appareil.

Par ailleurs, veillez à n'utiliser que la pile (batterie) rechargeable fournie ou une pile de même type. Pour recharger cette pile, employez uniquement l'adaptateur secteur ou le chargeur spécial (en option) car l'utilisation d'un autre chargeur peut endommager la pile. La pile fournie peut être rechargée environ 400 fois avant qu'il soit nécessaire de la remplacer. La charge complète est obtenue, en moyenne, au bout de trois heures et permet d'utiliser le préampli-processeur pendant environ trois heures. Nous vous déconseillons vivement de prolonger la charge au-delà de 24 heures.

Les indications de l'afficheur clignotent dès que la pile doit être rechargée ou remplacée; en ce cas, vous pouvez momentanément faire appel à l'adaptateur secteur si vous souhaitez poursuivre une interprétation.

- **Lieu d'utilisation**

Comme les autres dispositifs numériques, le Zoom 9002 peut provoquer un brouillage dans la mesure où il est utilisé à proximité d'un récepteur de radio ou de télévision et de certains appareils électriques.

- **Nettoyage**

Nettoyez le Zoom 9002 au moyen d'un chiffon sec et propre. N'utilisez ni solvant, ni diluant, ni alcool, produits qui pourraient endommager la surface ou déformer le boîtier.

- **Manipulation**

Manipulez le Zoom 9002 avec soin. Evitez d'exercer une force excessive sur les commandes. N'ouvrez pas le boîtier et ne tentez pas de réparer ou de modifier l'appareil; ce faisant, vous perdriez le bénéfice de la garantie.

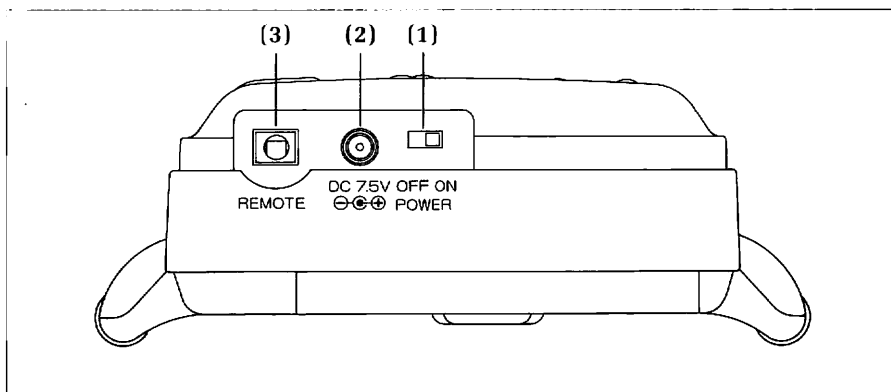
- **Branchement et débranchement**

L'appareil doit être hors tension, ou le niveau de sortie réglé à la valeur minimale, avant de le raccorder à un amplificateur ou un autre équipement. Les signaux transitoires importants qui prennent naissance lors de cette opération peuvent endommager les haut-parleurs.

- **Entretien et réparation**

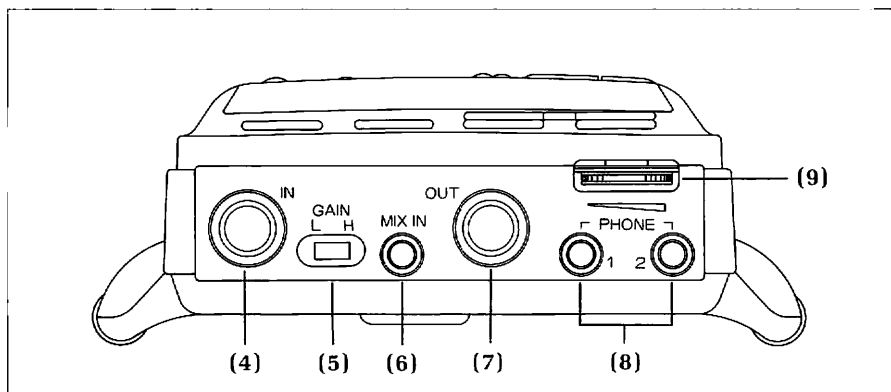
Veillez consulter le distributeur Zoom si le préampli-processeur 9002 ne fonctionne pas normalement.

Commandes et afficheur



Commandes

- (1) **Interrupteur général (POWER)**
- (2) **Prise pour l'adaptateur secteur (DC 7.5V)**
- (3) **Prise de télécommande (REMOTE)**
Branchez sur cette prise la télécommande fournie.
- (4) **Prise d'entrée mono (IN)**
Branchez sur cette prise le câble de la guitare.
- (5) **Sélecteur de gain (GAIN)**
Vous le placerez sur la position H si la guitare est pourvue d'un capteur à simple bobine, et sur la position L dans le cas où elle est munie d'un capteur à double bobine ou d'un capteur à circuits actifs.
- (6) **Prise de mélange (stéréo) (MIX IN)**
Branchez sur cette prise un magnétophone, ou toute autre source musicale, pour vous accompagner tandis que vous jouez de la guitare. (Les effets sont sans influence sur le signal appliqué sur cette prise.)



(7) Prise de sortie (mono/stéréo) (OUT)

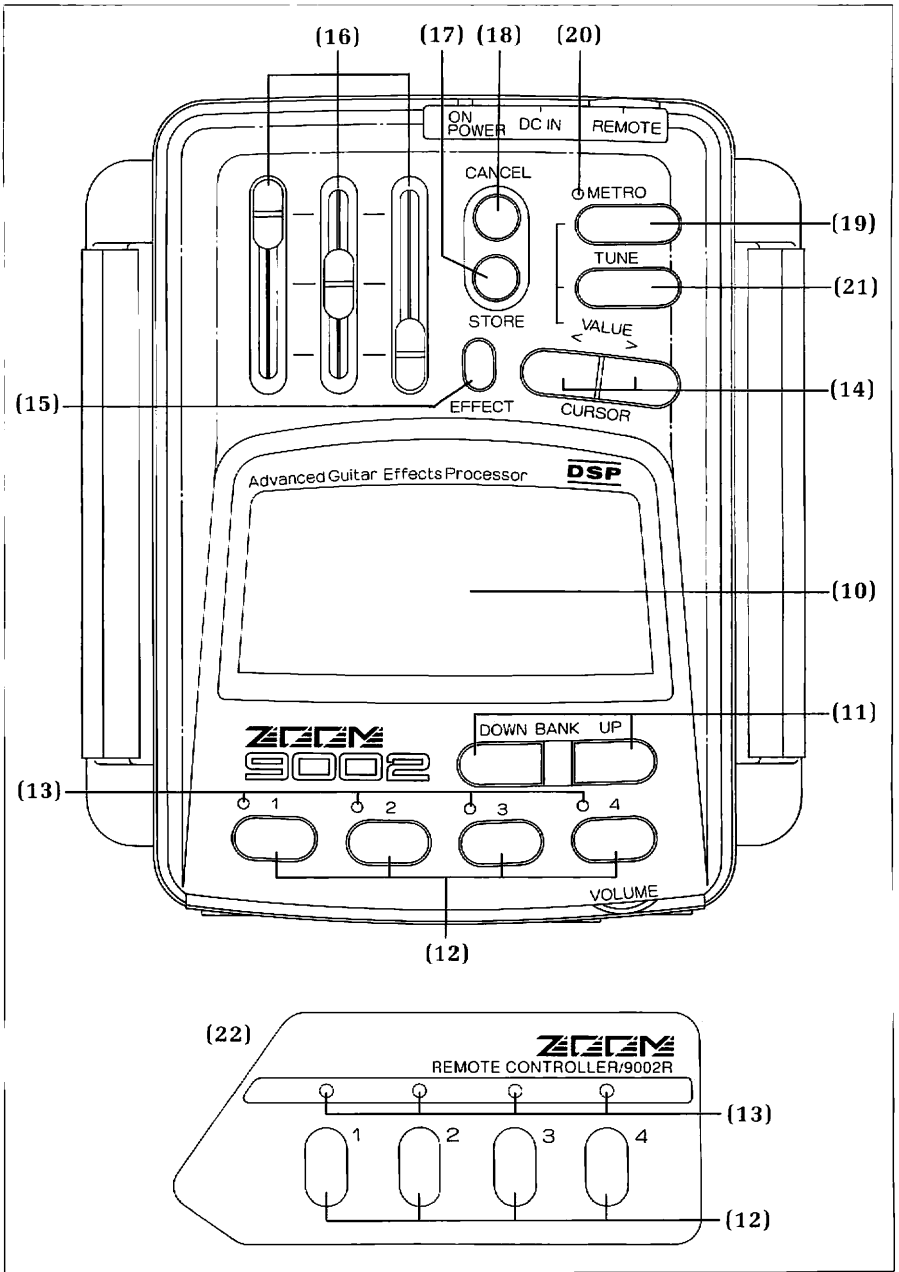
Branchez, sur cette prise, l'amplificateur de guitare ou un autre appareil tel qu'une table de mixage, un enregistreur multipiste, un récepteur de radio ou un magnétophone. Le simulateur d'amplificateur de guitare permet d'obtenir des sonorités amplifiées, même en l'absence d'amplificateur et de microphone.

(8) Prises pour casque (PHONES)

Deux prises sont prévues pour l'écoute privée ou l'exécution d'une œuvre avec un autre musicien.

(9) Commande de niveau de sortie (VOLUME)

Pour le réglage du niveau de sortie général.



(10) Afficheur à cristaux liquides

Il fournit toutes les indications utiles à l'emploi de l'appareil, en particulier le numéro de la banque de mémoire et la valeur des paramètres.

(11) Sélecteurs de banque de mémoire (BANK DOWN/UP)

Ils permettent le choix des banques contenant les programmes préétablis ou les programmes utilisateur.

(12) Sélecteurs de programmes

Ils permettent le choix d'un programme à l'intérieur d'une banque de mémoire.

(13) Témoins de programme choisi

La diode éclairée indique le numéro du programme choisi. La diode clignotante indique le numéro du programme choisi en vue de sauvegarde dans une banque de mémoire utilisateur.

(14) Touches de sélection (CURSOR)

Elles permettent de choisir un effet, le tempo du métronome et la fréquence du diapason.

(15) Interrupteur d'effet (EFFECT)

Il permet de mettre un effet en service ou hors service. L'état de l'effet est indiqué sur l'afficheur.

(16) Curseurs de réglage des paramètres

Ces curseurs permettent le réglage des paramètres et du niveau de sortie de l'effet. La valeur de chaque paramètre est indiquée, sur l'afficheur, sous forme de bâtonnets à l'aplomb de chaque curseur et, à droite, sous forme numérique.

(17) Touche de sauvegarde (STORE)

Elle vous permet de sauvegarder, dans une banque de mémoire utilisateur, un programme original ou un programme préétabli modifié.

(18) Touche d'annulation (CANCEL)

Elle annule l'effet de la touche de sauvegarde. Lorsque vous procédez à l'édition d'un effet, cette touche permet de choisir le paramètre suivant.

(19) Commande du métronome (METRO)

Elle met en service le métronome. Vous pouvez régler le tempo (entre 40 et 250 battements par minute) au moyen des touches CURSOR. Le niveau de sortie n'est pas réglable.

(20) Témoin du métronome

Cette diode clignote au rythme du métronome.

(21) Commande du diapason (TUNE)

Elle permet de produire un son correspondant au La (A). Les touches CURSOR vous donnent le moyen de choisir l'une des trois fréquences suivantes: 440 Hz, 441 Hz et 442 Hz. Tous les effets sont alors supprimés et seul le son de référence est audible.

(22) Télécommande

Elle vous permet de sélectionner un programme à l'intérieur de la banque de mémoire choisie.

Afficheur à cristaux liquides

(1) Numéro de la banque de mémoire

Le numéro de la banque de mémoire choisie s'affiche ainsi: USER 0, ou 1, ou 2, ou 3, ou 4, ou PRESET 0, ou 1, ou 2, ou 3, ou 4.

(2) Nom des effets

Les différents effets possibles sont indiqués sur cette ligne. Un seul effet du groupe Modulation et un seul effet du groupe Réverbération peuvent être employés en même temps.

- COMP — DIST — EQ — PITC — DEL1 — DEL2

Groupe Modulation

PHA

REV1

Groupe Réverbération

FLA

REV2

CHO

• SFX - Les effets spéciaux peuvent être associés à d'autres effets, quels qu'ils soient, sous réserve qu'ils n'appartiennent pas au groupe Modulation.

(3) Repères des effets

Chaque effet employé est repéré par un point noir. Lorsque vous éditez un effet, le point noir correspondant clignote.

(4) Etat de l'effet (EFFECT ON/OFF)

L'état de l'effet choisi est indiqué ici.

(5) Nom des paramètres

Les paramètres modifiables de l'effet choisi sont indiqués ici.

(6) Valeur des paramètres

La valeur précise du paramètre s'affiche ici selon la position du curseur correspondant.

(7) Indications visuelles de la valeur des paramètres

Le nombre et la taille des bâtonnets fournissent une indication approchée de la valeur

d'un paramètre et dépendent de la position du curseur correspondant.

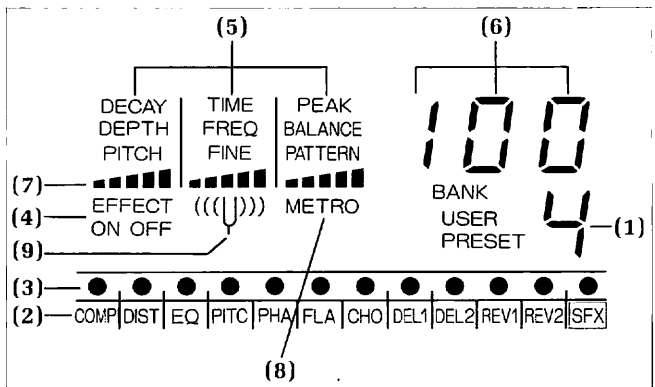
(8) METRO

Cette indication s'affiche lorsque le métronome est en service.

(9) Diapason

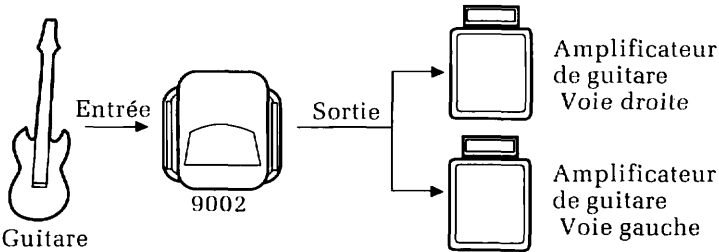
Le diapason

s'affiche lorsque le générateur de fréquence de référence est en service.



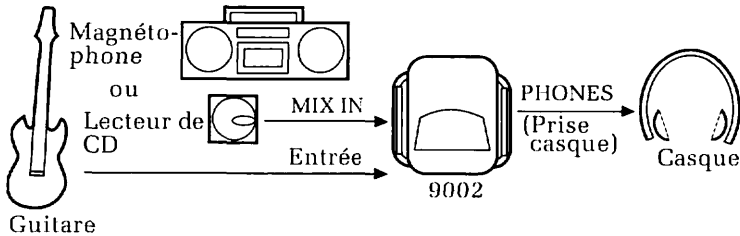
Exemples de raccordement

- Le préampli-processeur 9002 est pourvu d'une sortie stéréophonique de sorte que vous pouvez le relier à deux amplificateurs et élargir ainsi l'espace acoustique des effets Chorus (PATTERN 2), Delay 2 et Reverb 1 et 2.

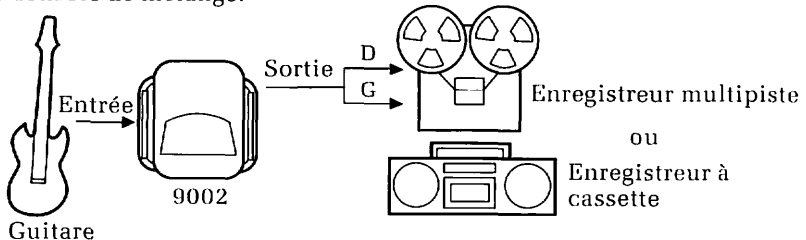


* Une extrémité du câble fourni est terminée par deux prises; la prise blanche doit être reliée à la voie gauche et la prise rouge à la voie droite.

- Vous pouvez brancher la sortie d'un lecteur de CD ou d'un magnétophone sur la prise de mélange afin d'accompagner votre interprétation que vous écouterez alors grâce à un casque.



- Le préampli-processeur 9002 est doté d'un simulateur d'amplificateur de guitare de sorte que vous pouvez le relier directement à un enregistreur ou à une console de mélange.



Effets et paramètres

Effets d'amplificateur de guitare

Compression (COMP)

Le paramètre DEPTH (0 à 12) permet de régler l'amplitude de l'effet. Les notes sont soutenues sans apport de distorsion. Le son est pur et ample.

L'effet de compression analogique obtenu a une qualité comparable à celle que permettent les studios d'enregistrement.

Distorsion (DIST)

Le paramètre DEPTH (0 à 12) permet de régler l'amplitude de l'effet.

La distorsion analogique produite est riche en harmoniques et simule bien les sons fournis par un amplificateur à tubes. Pour DEPTH 0, l'effet est semblable à une accentuation.

Egaliseur (EQ)

Au moyen du curseur de réglage des paramètres situé à droite, choisissez un des deux motifs (PATTERN 1 ou 2) puis agissez sur les deux autres curseurs pour régler DEPTH et FINE selon l'effet désiré.

PATTERN 1: Accentuation ou atténuation des aigus et des graves

Le paramètre DEPTH (0 à 10) modifie l'accentuation ou l'atténuation des graves; le paramètre FINE (0 à 10) agit de même sur les aigus. Avec une distorsion élevée, cet effet permet d'obtenir des sonorités "heavy metal". Inversement, des sons moelleux sont également possibles. Vous disposez ainsi d'un moyen de régler la proportion relative des graves et des aigus.

PATTERN 2: Excitateur

Deux paramètres peuvent être modifiés: DEPTH (0 à 10) et FINE (0 à 10). Cet effet produit les sonorités brillantes d'un amplificateur à tubes; le paramètre DEPTH agit sur le niveau et le paramètre FINE sur la fréquence.

Effets de modulation

Groupe Modulation

(PITC, PHA, FLA, CHO)

Le choix est limité à un effet de groupe (sous réserve de ne pas employer SFX).

Hauteur tonale (PITC), Transpositeur

Le paramètre PITCH (- 12, 0, + 12) permet de faire varier la hauteur tonale par demi-tons sur une plage d'une octave en plus ou en moins.

Le paramètre FINE (- 10, 0, + 10) sert au réglage fin de la hauteur tonale déterminée par le paramètre PITCH.

Le paramètre BALANCE (0 à 10) permet de modifier la proportion relative des sons directs et des sons dont la hauteur tonale est modifiée.

Pour harmoniser, jouer une ou plusieurs notes une octave plus haut ou plus bas, donner de l'épaisseur aux sons. Vous pouvez essayer de jouer à l'unisson ou à la quinte, ou d'obtenir des effets de chorus non répétitifs.

Modulation de phase et accentuation du médium (PHA), Phasing

Choisissez PATTERN 1 ou 2 pour obtenir respectivement une modulation de phase (son "planant") ou l'accentuation du médium.

PATTERN 1: Modulation de phase

Le paramètre DEPTH (0 à 10) commande la profondeur de la modulation et la résonance.

Le paramètre FREQ (0 à 50) modifie la vitesse de modulation.

L'accentuation du médium revient à disposer d'amplificateurs dont les caractéristiques diffèrent. Elle permet au guitariste de créer une gamme étendue de tonalités personnelles.

Balayage mélodique (FLA), Flanger

Le paramètre DEPTH (0 à 10) commande la profondeur de la modulation.

Le paramètre FREQ (0 à 50) modifie la vitesse de modulation.

Le paramètre PEAK (0 à 10) permet de régler l'importance des pointes de résonance.

Contrairement à une simple modulation de phase, le balayage mélodique produit des pointes qui sont liées dans le plan de l'harmonie. Lorsque le niveau des pointes est élevé, l'impression est celle d'un tintement métallique.

Multiplication (CHO), Chorus

Le paramètre DEPTH (0 à 10) commande la profondeur de la modulation.
Le paramètre FREQ (0 à 10) modifie la vitesse de modulation.
Les paramètres PATTERN 1 et 2 permettent de choisir respectivement des sons monophoniques ou stéréophoniques.
Comme pour le balayage mélodique, l'effet de multiplication dépend directement de la proportion relative des sons retardés et de ceux qui ne le sont pas. De même que la modulation de phase, cet effet offre le moyen de créer des sons ayant une grande ampleur.

Effets de retard

Retard 1 (DEL1)

Le paramètre DECAY (0 à 10) commande le nombre d'échos (un seul pour 0).
Le paramètre TIME (0 à 100) agit sur la durée du retard (plage 1/100 de seconde à 1 seconde par pas de dix millisecondes).
Le paramètre BALANCE (0 à 10) règle la proportion relative des sons directs (0) et des sons retardés (10).
Vous emploierez cet effet pour produire des échos.

Groupe Réverbération

(DEL2, REV1, REV2)

Le choix est limité à un effet de ce groupe.

Retard 2 (DEL2)

Le paramètre DECAY (0 à 10) agit sur le nombre de répétitions. (En sortie monophonique, la fréquence des répétitions est égale à la moitié de ce que vous obtenez en stéréophonie.)
Le paramètre TIME (0 à 90) permet de régler la durée du retard entre 1/100 de seconde et 9/10 de seconde par pas de dix millisecondes.
Le paramètre BALANCE (0 à 10) modifie l'amplitude des sons retardés.
DEL2 produit alternativement un écho sur la voie droite puis sur la voie gauche lorsqu'il est employé en stéréophonie.

Réverbération 1 (Salle de concert) (REV1)

Le paramètre TIME (0 à 10) commande la durée de la réverbération.
Le paramètre BALANCE (0 à 10) agit sur l'amplitude du signal réverbérant.
La réverbération est nécessaire pour obtenir de bons enregistrements et

pour simuler l'acoustique d'une salle plus grande que celle dans laquelle vous jouez. La durée maximale de réverbération est égale à 4000 ms.

Réverbération 2 (Club) (REV2)

Le paramètre TIME (0 à 50) commande la durée de la réverbération.

Le paramètre BALANCE (0 à 10) agit sur l'amplitude du signal réverbérant.

Cet effet de réverbération permet de simuler l'acoustique d'un club. La durée maximale de réverbération est égale à 160 ms.

Effets spéciaux

SFX

Les paramètres PATTERN 1, 2, et 3, permettent de choisir STEP, CRY et METALLIC, respectivement.

PATTERN 1: STEP

Le paramètre DEPTH (0 à 10) commande la profondeur de la modulation.

Le paramètre FREQ (0 à 50) agit sur la vitesse de modulation.

Les effets obtenus sont aléatoires et contiennent des sons échantillonnés et des notes arpégées.

PATTERN 2: CRY

Le paramètre DEPTH (0 à 10) commande la profondeur de la modulation.

Les paramètres FREQ 1 ou FREQ 2 permettent de choisir respectivement un effet de type vocal ou une attaque rapide suivie d'un decrescendo majestueux.

Les effets obtenus sont du type "wah-wah" et boîte parlante.

PATTERN 3: METALLIC

Le paramètre DEPTH (0 à 10) commande la profondeur de la modulation.

Le paramètre FREQ (0 à 50) agit sur la vitesse de modulation.

Les effets obtenus sont comparables à ceux d'un modulateur en anneau.

Programmes préétablis et programmes utilisateur

Le préampli-processeur 9002 comporte d'une part une mémoire morte qui contient 20 programmes d'effets préétablis en usine, et d'autre part une mémoire vive (mémoire utilisateur) pour l'enregistrement de 20 autres programmes sur mesure qu'il vous appartient de définir. En général, chaque programme se compose de plusieurs effets.

Banques des programmes préétablis

Les cinq banques PRESET (0 à 4) contiennent les programmes préétablis, immédiatement disponibles et convenant à une grande variété de musiques. Pour un programme donné, les paramètres de chaque effet peuvent être modifiés à votre guise. Cela fait, vous avez la possibilité de sauvegarder le programme dans une des banques de la mémoire utilisateur.

Banques des programmes utilisateur

Les cinq banques USER (0 à 4) contiennent les programmes utilisateur. Ces programmes peuvent être soit totalement originaux soit des copies, plus ou moins modifiées, des programmes préétablis. A l'origine, les banques de la mémoire utilisateur sont identiques à celles de la mémoire des programmes préétablis.

Quelques mots sur les banques de mémoire

Chaque banque de mémoire PRESET contient quatre programmes préétablis. Chaque programme se compose de plusieurs effets choisis pour créer une sonorité et une impression globale convenant bien à un concert en public ou un enregistrement.

Ainsi, un des programmes préétablis crée un effet immédiatement reconnaissable de sons "heavy metal", tandis qu'un autre est idéal pour le bon vieux "rock and roll" des années 50.

Un programme ne peut pas contenir plus de six effets, placés dans un ordre tel que celui-ci:

COMP – DIST – EQ – PITC (etc.) – DEL1 – REV1 (etc.)

Les programmes utilisateur suivent les mêmes règles, à ceci près que leur contenu peut être sauvegardé. (Lors de la sélection d'un programme préétabli les effets obtenus sont toujours les mêmes.)

Utilisation du préampli-processeur

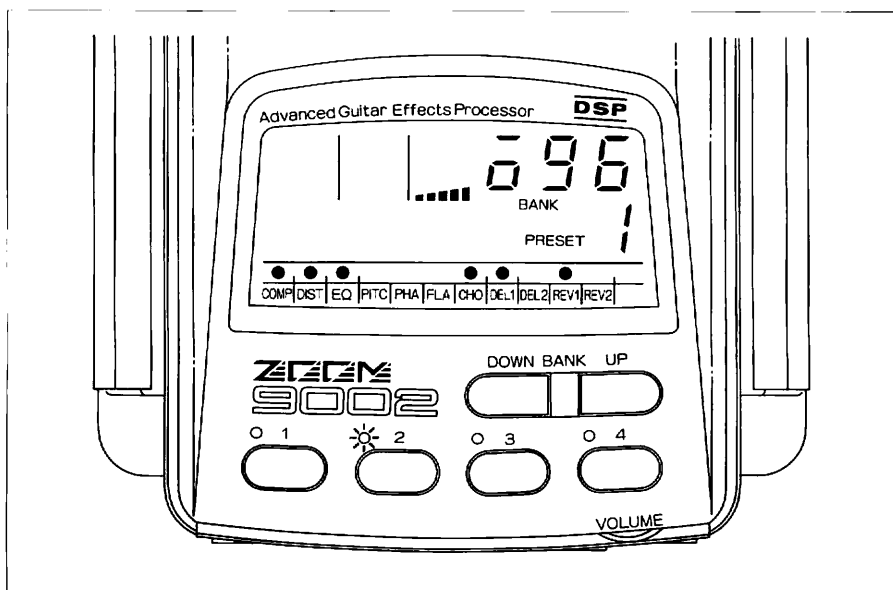
Utilisation de base

- **Mettez l'appareil sous tension.**

USER 0 s'affiche dans la zone BANK et la diode associée au programme 1 s'éclaire. Le niveau de sortie est indiqué sous forme numérique. Le programme préétabli 1 de la banque USER 0 a été sélectionné.

- **Choisissez une banque de mémoire et un programme.**

Choisissez une banque de mémoire au moyen des sélecteurs (BANK UP et DOWN) puis appuyez sur l'un des sélecteurs de programmes (1 à 4). A titre d'exemple, choisissez la banque PRESET 1 et le programme 2.



Sélection du programme 2 de la banque PRESET 1

* Les indications affichées lors de l'utilisation ne sont pas nécessairement identiques à celles des illustrations, lesquelles sont fournies à titre d'exemple.

(1) Pour cela, appuyez sur l'un des sélecteurs de banque de mémoire et notez l'indication fournie par la zone BANK de l'afficheur (USER 0 à 4 et PRESET 0 à 4). Choisissez PRESET 1. Le numéro de la banque clignote.

(2) Choisissez un programme en appuyant sur le sélecteur correspondant (une des quatre touches à la partie inférieure). Appuyez sur le sélecteur 2. La diode 2 associée s'éclaire. Le numéro de la banque cesse de clignoter.

Vous avez sélectionné la banque PRESET 1 et le programme 2.

Edition ou modification

Chaque programme contient plusieurs effets. Vous avez la possibilité de choisir les effets qui composeront le programme, de modifier les paramètres de chaque effet et de régler le niveau de sortie de l'ensemble du programme.

Un paramètre est l'une des caractéristiques réglables de l'effet (par exemple, la durée dans le cas d'un effet de retard). Chaque effet a plusieurs paramètres réglables. Reportez-vous à "Effets et paramètres". Les programmes édités peuvent être sauvegardés par la mémoire utilisateur en vue d'emploi ultérieur.

Pour éditer et sauvegarder un programme, vous procéderez ainsi:

(1) Choisissez une banque puis un programme qui vous servira de point de départ (par exemple PRESET 2, programme 3).

(2) Sélectionnez un effet (par exemple FLA).

(3) Réglez certains paramètres de l'effet (par exemple, DEPTH et PEAK).

(4) Réglez le niveau de sortie afin de compenser les modifications apportées par les nouvelles valeurs données aux paramètres.

(5) Sauvegardez le programme (par exemple, sous le numéro 1 de la banque 4 de la mémoire utilisateur).

Méthode pour éditer un effet

Tout d'abord, appuyez sur l'une des touches CURSOR pour amener le repère clignotant au-dessus de l'effet que vous désirez éditer (la liste des effets est indiquée à la partie inférieure de l'afficheur).

Les noms des paramètres réglables pour cet effet s'affichent à l'aplomb des curseurs. (Le nombre de paramètres réglables est en général égal à deux ou trois.)

(Si les noms des paramètres réglables ne s'affichent pas, appuyez sur la touche EFFECT de manière à faire apparaître EFFECT ON dans la zone de l'afficheur indiquant l'état de l'effet.)

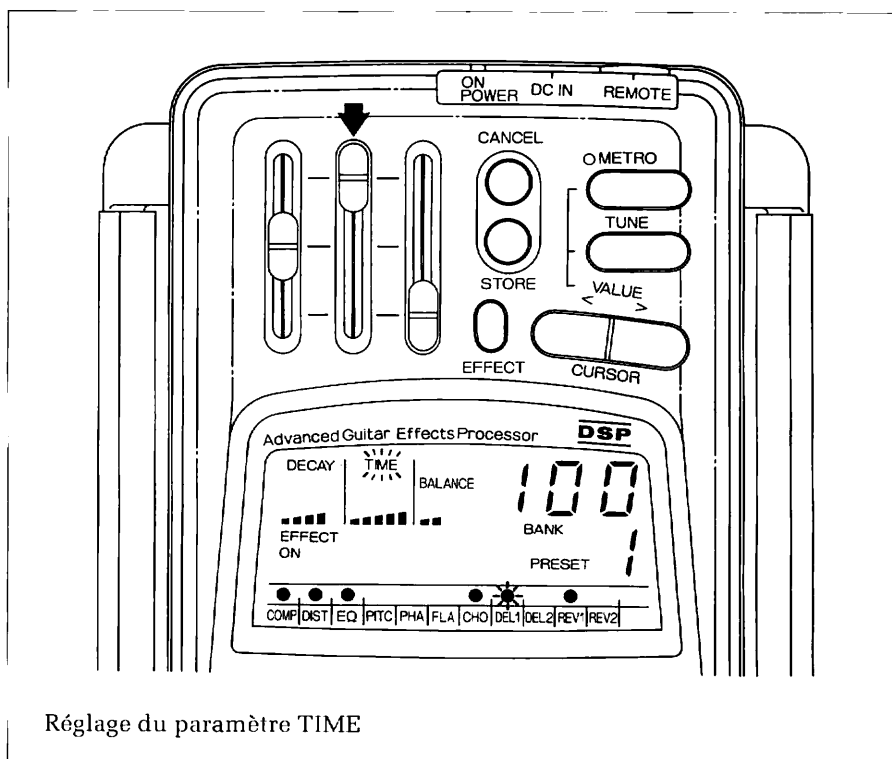
Un nom de paramètre clignote. Réglez ce paramètre à l'aide du curseur correspondant. Le déplacement du curseur modifie, dans les limites possibles, le nombre de bâtonnets affichés sous le nom du paramètre et la valeur numérique (sur la droite de l'afficheur).

A titre d'exemple, modifiez l'effet DEL1 du programme précédent choisi (PRESET 1, programme 1).

(1) Au moyen des touches CURSOR, amenez le repère clignotant au-dessus de DEL1. Les noms des paramètres, DECAY, TIME et BALANCE, s'affichent.

(2) Seul DECAY clignote. Réglez tout d'abord le paramètre TIME. Pour cela, déplacez, dans un sens ou dans l'autre, le curseur correspondant jusqu'à ce que TIME clignote. (Vous pouvez également appuyer sur la touche CANCEL pour sélectionner ce paramètre.)

(3) Dès que TIME commence à clignoter, le déplacement du curseur agit sur la valeur du paramètre TIME (le nombre de bâtonnets augmente ou



Réglage du paramètre TIME

diminue et il en est de même de la valeur numérique). Poussez le curseur à fond vers le bas pour rendre minimale la durée du retard, et à fond vers le haut pour la rendre maximale (1 seconde).

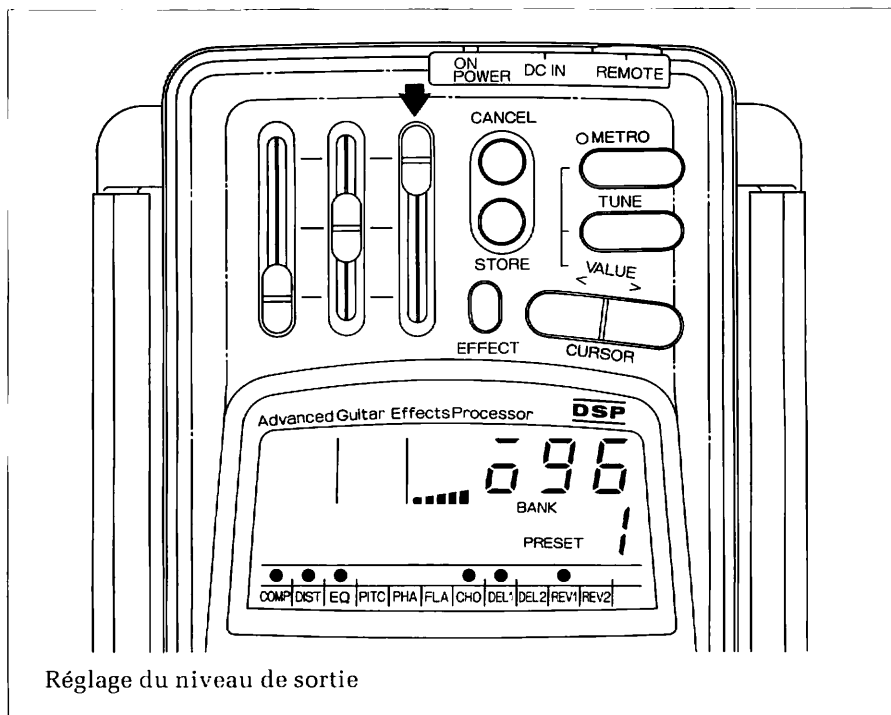
(4) Déplacez maintenant le curseur correspondant au paramètre BALANCE. Lorsque ce curseur est placé dans la position inférieure, seul le son direct est fourni. A l'inverse, dans la position supérieure, vous n'entendez que le son retardé.

(5) Enfin, agissez sur le curseur correspondant à DECAY. Ce paramètre détermine le nombre d'échos ou de répétitions. Le curseur étant dans la position inférieure, vous n'entendez qu'une seule répétition; dans la position supérieure, le nombre de répétitions est maximal.

(6) Choisissez un autre effet au moyen des touches CURSOR et procédez à la modification de ses paramètres.

• Annulation

Pour redonner aux effets d'un programme leurs valeurs initiales, il vous suffit de choisir un autre programme puis de rappeler le précédent programme. Autrement dit, si vous sélectionnez un autre programme sans



sauvegarder le précédent, les modifications que vous pouvez avoir apportées à ce dernier sont effacées.

- **Réglage du niveau de sortie**

Après réglage de chaque paramètre, vous pouvez modifier le niveau de sortie du programme. Cette opération peut être nécessaire pour compenser les modifications résultant des nouvelles valeurs données aux paramètres et éviter ainsi que n'apparaissent des différences d'amplitude lorsque vous sélectionnez successivement divers programmes au cours d'une exécution.

(1) Au moyen des touches CURSOR, faites disparaître le repère des effets à droite de SFX ou à gauche de COMP. Les bâtonnets de la zone PEAK/BALANCE/PATTERN fournissent une indication du niveau de sortie dont la valeur numérique est affichée par ailleurs. Vous pouvez également accéder au mode de réglage du niveau de sortie en appuyant une nouvelle fois sur le sélecteur de programme correspondant au programme en cours d'utilisation.

(2) Réglez le niveau de sortie grâce au curseur placé à l'aplomb de la zone PEAK/BALANCE/PATTERN. La plage de réglage est comprise entre 10 et 99, valeurs numériques extrêmes affichées.

- **Sauvegarde d'un programme**

La méthode de sauvegarde d'un programme d'effet est la suivante.

(1) Appuyez une fois sur la touche STORE. Le numéro de la banque de mémoire et la diode associée au programme clignote, vous signalant ainsi que vous avez accédé au mode de sauvegarde.

(2) Au moyen des touches BANK et des sélecteurs de programmes, choisissez la banque de mémoire utilisateur et le numéro de programme qui doivent servir à la sauvegarde du programme. (Vous ne pouvez pas sauvegarder un programme dans une banque PRESET.)

(3) A ce moment-là, vous pouvez encore quitter le mode de sauvegarde en appuyant sur la touche CANCEL et revenir ainsi dans la situation qui existait avant d'avoir employé la touche STORE. Si vous décidez de poursuivre la sauvegarde, procédez à l'opération 4 ci-dessous.

(4) Appuyez une nouvelle fois sur la touche STORE. Le numéro de la banque et la diode associée au programme cessent de clignoter. La sauvegarde est terminée.

Autres fonctions

Accord

Appuyez une fois sur la touche TUNE; le diapason s'affiche et l'appareil émet un signal à 440 Hz. Réglez la tension de la corde La (A) pour qu'elle soit accordée sur cette fréquence. Vous pouvez choisir une fréquence légèrement plus élevée (441 Hz ou 442 Hz) au moyen des touches CURSOR. Lorsque la fréquence de référence est émise, tous les effets sont hors service et les noms des paramètres et les indications correspondantes sont effacés. Appuyez une nouvelle fois sur la touche TUNE pour replacer l'appareil dans le mode de fonctionnement normal.

Métronome

Appuyez sur la touche METRO; l'indication METRO s'affiche. La diode associée à cette touche clignote au rythme du métronome qui peut être réglé entre 40 et 250 battements par minute grâce aux touches CURSOR. Dans ce mode de fonctionnement, les effets demeurent en service et vous pouvez choisir le programme que vous désirez, mais les noms des paramètres et les indications correspondantes sont effacés. Appuyez une nouvelle fois sur la touche METRO pour arrêter le métronome. Lors d'un concert, vous souhaiterez probablement que le métronome ne soit pas audible et que seule une indication visuelle soit fournie par la diode qui lui est associée. Pour cela, l'appareil étant hors tension, appuyez sur la touche METRO puis mettez l'appareil sous tension.

Télécommande

La télécommande fournie étant reliée à l'appareil, elle vous permet de choisir un programme parmi les quatre que contient une banque. Le choix d'une banque à partir de la télécommande n'est pas possible. En conséquence, nous vous conseillons de sauvegarder dans la même banque les programmes que vous emploierez au cours de l'exécution d'un morceau de musique donné, et de procéder à cette sauvegarde dans l'ordre séquentiel d'utilisation.

Pour fixer la télécommande à la guitare, utilisez les deux morceaux de bande Velcro. Placez le morceau dont la surface est douce sur la guitare et celui dont la surface est rugueuse sur la télécommande. Lorsque vous détachez la télécommande, le morceau de bande Velcro qu'elle porte peut endommager les vêtements; nous vous suggérons de ranger la télécommande dans la housse de la guitare et non de la mettre dans une poche.

Fiche technique

Effets:	Compression, distorsion, égalisation, modification de la hauteur tonale (Pitch), modulation de phase (Phasing), balayage mélodique (Flanger), multiplication (Chorus), retard 1, retard 2, réverbération 1, réverbération 2, effets spéciaux (6 effets peuvent être employés en même temps)
Mémoire:	20 programmes préétablis, 20 programmes utilisateur
Conversion A-N/N-A:	Linéaire à 16 bits
Entrées:	1 x guitare (jack 1/4", -10/-20 dBm, 470 kΩ) 1 x mélange (mini-jack, stéréo)
Sorties:	1 x ligne (jack 1/4", stéréo/mono, -10 dBm, 10 kΩ) 2 x casques (mini-jack, stéréo)
Afficheur:	60 x 30 mm, à cristaux liquides
Télécommande:	Sélection de programme
Alimentation:	Pile rechargeable, adaptateur CA; durée d'utilisation possible après 3 heures de charge: 3 heures
Dimensions:	102 (L) x 119,5 (P) x 39 (H) mm
Poids:	280 g (0,62 lbs.)
Accessoires:	Télécommande, adaptateur CA, 1 pile rechargeable, 1 câble à fiche stéréo et fiches Cinch

Les caractéristiques et la présentation peuvent être modifiées sans avis préalable.



Seikoukai Kanda Bldg., 3-5-12 Soto Kanda, Chiyoda-ku, Tokyo 101 Japan
Tel : (03)5256-1741 Fax : (03)5256-1743
385 Oyster point Boulevard, #7, South Francisco, California 94080, USA.
Tel : (415)873-5885 Fax : (415)873-5887

Imprimé au Japon.

A10F

9002-5031