



ZOOM 707II GUITAR

Manual de instrucciones

Indice

PRECAUCIONES DE USO Y SEGURIDAD	2
Introducción	3
Controles y funciones	4
Panel superior	4
Panel trasero	5
Preparativos	6
Inserción de pilas y de una tarjeta SmartMedia	6
Conexiones	7
Guía rápida (comencemos a tocar)	8
Escucha de los programas (funcionamiento del modo de reproducción)	10
Vista del panel en el modo de reproducción	10
Selección de un programa	10
Uso de la función de afinador	11
Uso de la función de edición rápida	12
Uso de la función de sampler	13
Uso de la función de ritmo	16
Cambio del sonido de un programa (modo de edición)	18
Configuración de un programa	18
Pasos básicos del modo de edición	18
Almacenamiento e intercambio de programas	20
Otras funciones	21
Uso de la función de retardo de mantenimiento	21
Cambio del método de carga de programas	23
Uso del pedal para controlar un efecto	23
Ajuste del pedal de expresión	25
Almacenamiento de patrones rítmicos y muestreos como parte de un programa ..	26
Asignación de un patrón rítmico a un programa	26
Asignación de un muestreo a un programa	27
Uso de una tarjeta SmartMedia (modo de utilidades)	28
Pasos básicos operativos del modo de utilidades	28
Funciones del modo de utilidades	29
Inicialización total/recarga de los valores de fábrica	32
Tipos de efectos y parámetros	33
Módulo BOOSTER	33
Módulo ISOLATOR/COMP (aislante/compresor)	33
Módulo DRIVE	33
Módulo EQ (ecualizador)	34
Módulo ZNR/D GATE (reducción de ruidos ZOOM/puerta D)	35
Módulo CABINET	35
Módulo MODULATION	35
Módulo DLY/REV (retardo/reverb)	37
Módulo TOTAL	38
Resolución de problemas	39
Especificaciones técnicas	39
Listado de programas	40

PRECAUCIONES DE USO Y SEGURIDAD

Precauciones de seguridad

En este manual se usan símbolos para resaltar las advertencias y precauciones que ha de tener en cuenta para evitar accidentes. El significado de estos símbolos es el siguiente.



Warning

Este símbolo indica que hay explicaciones acerca de aspectos extremadamente peligrosos. Si usted ignora lo indicado por este símbolo y maneja el aparato de forma incorrecta, pueden producirse daños serios o incluso la muerte.



Caution

Este símbolo indica que hay explicaciones acerca de aspectos sobre los que debe tener cuidado. Si usted ignora este símbolo y usa el aparato de forma incorrecta, pueden producirse daños en el aparato.

Lea y cumpla con lo indicado en los siguientes puntos de seguridad para asegurarse un funcionamiento sin problemas con el 707II.

• Alimentación



Warning

Dado que el consumo de potencia de esta unidad es relativamente elevado, le recomendamos que use un adaptador de CA siempre que sea posible. Cuando utilice este aparato con pilas, le recomendamos que sean alcalinas.

[Funcionamiento con adaptador de corriente alterna]

- * Asegúrese de usar solo un adaptador CD que suministre 9 V DC, 300 mA y que esté equipado con una clavija de tipo «centro negativo» (Zoom AD-0006). El uso de un adaptador de un tipo diferente al indicado puede dañar la unidad y dar lugar a un riesgo de electrocución.
- * Conecte el adaptador de CA solo a una salida de corriente alterna que dé salida solo al voltaje indicado en el propio adaptador.
- * Cuando desconecte el adaptador de la salida de corriente, sujete del propio adaptador y no tire directamente del cable.
- * Si no va a usar el aparato durante un cierto tiempo, desconecte el adaptador de corriente de la salida.

[Funcionamiento con pilas]

- * Use cuatro pilas IEC R6 (de tamaño AA - alcalinas o de manganeso)
- * No puede usar el 707II para recargar pilas recargables. Mire con atención la etiqueta de la pila para colocar solo las del tipo correcto.
- * Si no va a usar el 707II durante un cierto periodo de tiempo, extraiga las pilas de la unidad.
- * Si se ha producido una fuga de material de las pilas, limpie el compartimento de las mismas y los terminales con cuidados para retirar cualquier resto del fluido de las pilas.
- * Mientras use la unidad, el compartimento de las pilas debe estar cerrado.



Caution

• Entorno

Evite usar el 707II en entornos en los que pueda quedar expuesto a:

- * Temperaturas excesivas
- * Altos niveles de humedad
- * Niveles de polvo o arena muy elevados
- * Vibraciones o golpes excesivos

• Manejo



Caution

Dado que el 707II es un aparato electrónico de precisión, evite aplicar una fuerza excesiva sobre los controles. Tenga cuidado también de evitar que la unidad pueda caer al suelo y no permita que se vea sometida a golpes o a una presión excesiva.

• Alteraciones



Caution

No abra nunca la carcasa del 707II ni trate de modificar este aparato en forma alguna dado que eso puede producir daños en la unidad.

• Conexión de cables y clavijas de entrada y salida



Caution

Siempre debería apagar el 707II y cualquier otra unidad a la que vaya a ir unido antes de conectar o desconectar cualquier cable. Asegúrese también de desconectar todos los cables y el adaptador de corriente antes de mover el 707II.

Precauciones de uso

• Interferencias eléctricas

Por motivos de seguridad, el 707II ha sido diseñado para ofrecer la máxima protección contra la emisión de radiaciones electromagnéticas desde el interior de la unidad, y protección de interferencias exteriores. No obstante, no debe colocar aparatos que sea muy susceptibles a las interferencias o que emitan ondas electromagnéticas potentes cerca del 707II, ya que la posibilidad de dichas interferencias nunca puede ser eliminada por completo.

Con cualquier tipo de unidad de control digital, incluyendo el 707II, las interferencias electromagnéticas pueden producir errores y pueden dañar o destruir los datos. Tenga cuidado para reducir al mínimo este riesgo de daños.

• Limpieza

Utilice un trapo suave y seco para limpiar el 707II. Si fuese necesario, humedezca ligeramente el trapo. Nunca use limpiadores abrasivos, ceras o disolventes (como el aguarrás o el alcohol de limpieza) dado que pueden dañar el acabado o la superficie.

Tenga siempre este manual a mano para cualquier referencia en el futuro.

Introducción

Gracias por adquirir el ZOOM 707II GUITAR (al que en adelante haremos referencia solo como "el 707II"). El 707II es un sofisticado procesador multiefectos para guitarra que dispone de las siguientes funciones atractivas:

* Versátiles efectos

El sistema de modelado de arquitectura variable (VAMS) adapta la configuración interna de la unidad para conseguir exactamente el sonido que quiera. La amplia gama de opciones incluyen efectos de distorsión, modulación como chorus y flanger, efectos de reverb y retardo, así como un realzador y un simulador de recinto acústico. Dispone de un total de 74 efectos.

* 120 programas con un sonido increíble

Puede almacenar combinaciones de ajustes de los módulos de efectos como programas. El 707II le ofrece 60 programas que pueden ser modificados libremente por el usuario, y otros 60 programas prefijados. Estos ajustes le permitirán crear su maravillosa música de forma intuitiva.

* Amplia gama de efectos de distorsión

33 tipos de efectos de distorsión que no solo recrean las características de conocidos amplificadores de guitarra sino que también producen el mismo sonido y funcionamiento de algunos efectos compactos y pedales muy famosos. Unos mandos y teclas específicos le aseguran un funcionamiento rápido y sencillo.

* Diseñado para su uso en el escenario

El 707II puede funcionar conectado a la corriente con un adaptador o con pilas. Con pilas alcalinas, la unidad funcionará de forma continua hasta 11 horas. La gran pantalla que le muestra los nombres de los programas y el pedal de expresión interno que le permite el retoque preciso del sonido son perfectos para actuaciones en directo.

* Mandos que permiten una edición directa

Hay diversos aspectos (parámetros de efectos) que controlan el sonido de un módulo que pueden ser modificados de forma directa con tres útiles mandos. La función de edición simple le permite retocar los mandos para el ajuste de parámetros también durante la reproducción. Evidentemente, puede almacenar los resultados dentro de uno de sus propios programas.

* Función de muestreo para la grabación

Puede muestrear hasta 6 segundos de una frase de guitarra o la señal de una fuente de entrada como un reproductor CD y almacenarlo en la memoria interna. Cuando use una tarjeta SmartMedia de 16 MB, podrá grabar hasta 60 muestreos de 4 minutos de música. Un muestreo grabado incluso puede ser reproducido a una velocidad inferior sin por ello modificar el tono. Esto es una herramienta muy útil para enfatizar una actuación en directo o para ensayar o copiar una frase musical o solo muy rápidos.

* Tarjeta SmartMedia que permite un número infinito de programas y muestreos

Los programas y muestreos pueden ser almacenados en tarjetas SmartMedia que puede comprar por separado (hasta 60 programas x 5 grupos / 60 muestreos por tarjeta). Los datos almacenados pueden ser cargados de nuevo en la unidad en cualquier momento. Esto le ofrece un potencial de creación de bibliotecas de programas y muestreos ilimitado.

* Función rítmica integrada

Dispone de 60 patrones rítmicos internos que usan fuentes PCM con un sonido totalmente natural, lo que resulta perfecto para ensayar o para una sesión de tipo jam.

* Enlace de muestreos, ritmos o ajustes de pedal con programas

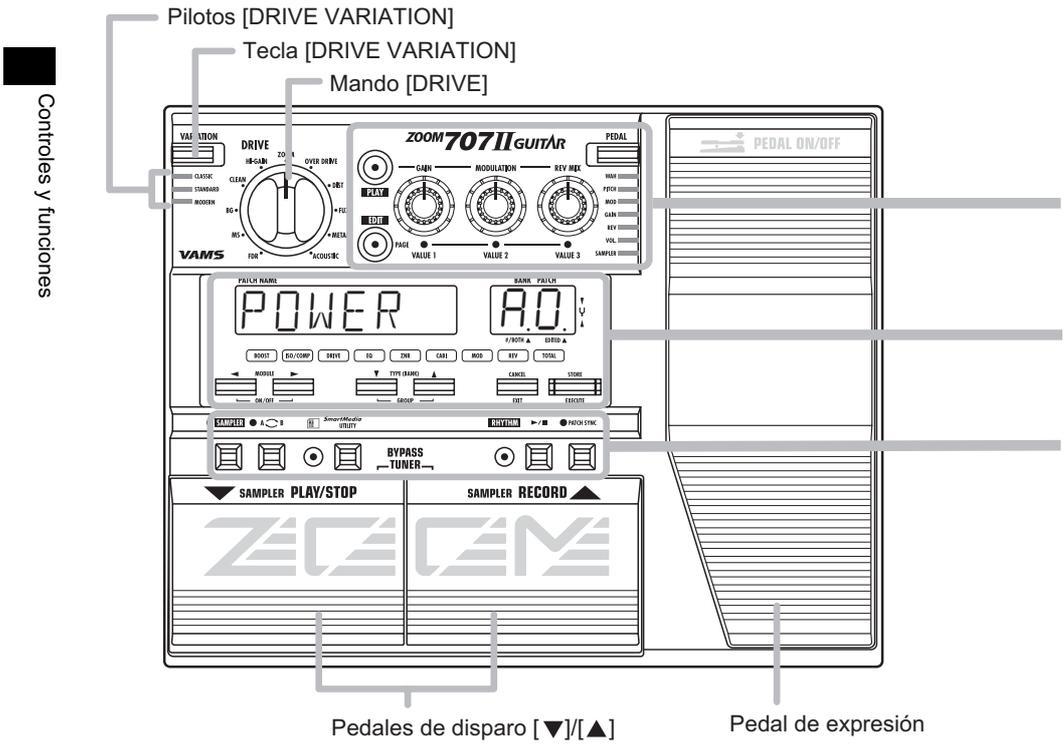
La selección de patrones rítmicos y muestreos puede ser guardada de forma individual con cada programa, lo que permite un funcionamiento sincronizado cuando cambia de un programa a otro. Incluso puede memorizar el rango de ajuste del pedal para cada programa.

Para sacar el máximo partido de este sofisticado aparato, lea completamente este manual antes de usarlo. Le recomendamos que conserve este manual y que lo tenga a mano siempre para cualquier uso en el futuro.

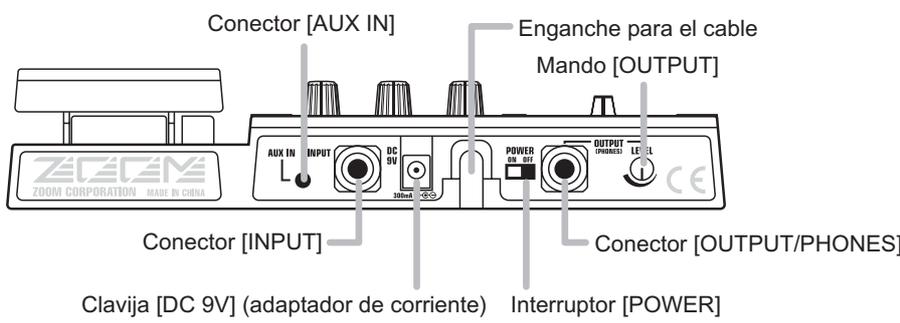
Controles y funciones

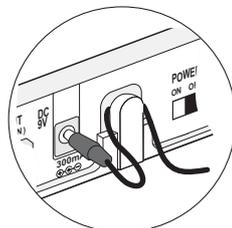
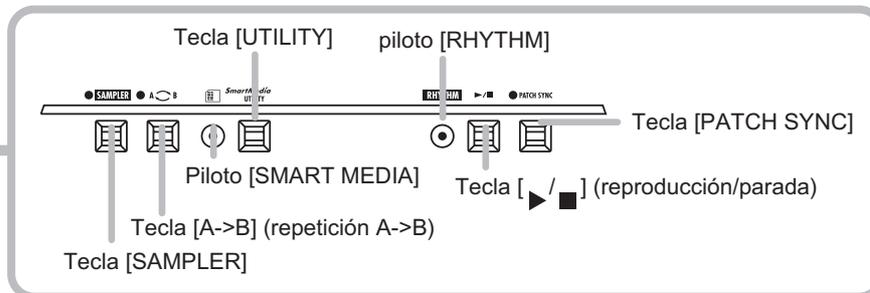
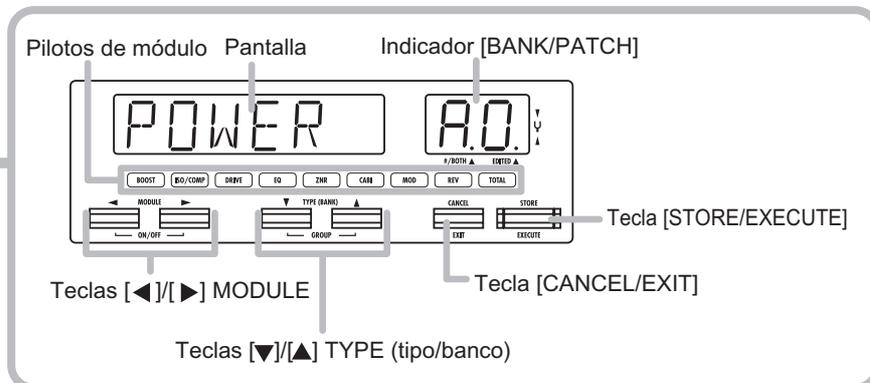
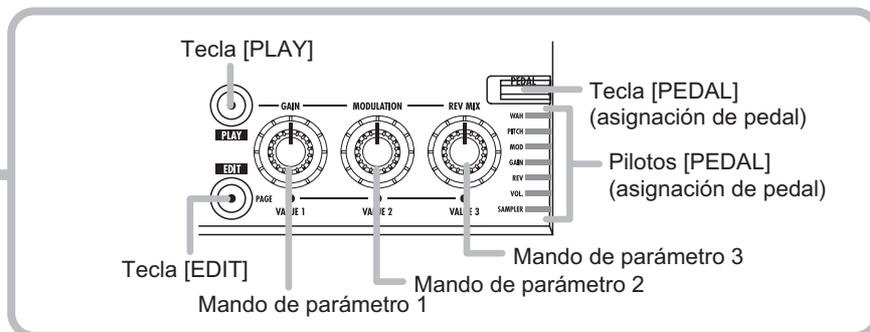
Esta sección le identifica las partes del 707II y describe los preparativos para su uso.

Panel superior



Panel trasero





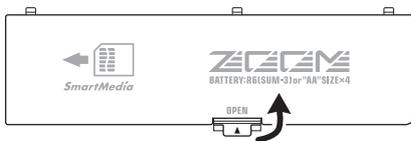
Pase el cable del adaptador de corriente alrededor de este enganche tal como le mostramos en este diagrama antes de conectarlo en la toma [DC 9V]. Esto evitará que el cable se llegue a desconectar de la unidad en caso de un tirón accidental.

Preparativos

Inserción de pilas y de una tarjeta SmartMedia

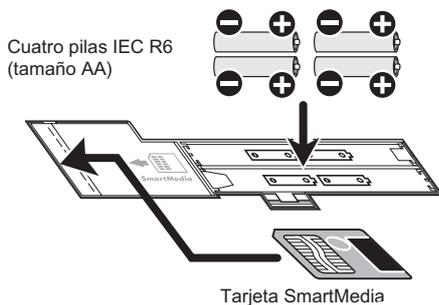
Cuando quiera hacer funcionar el 707II con pilas, introdúzcalas tal y como le mostramos abajo. Cuando quiera almacenar datos de muestreos o de programas en una tarjeta SmartMedia, insértela tal como le mostramos.

1. Dele la vuelta a la unidad y abra la tapa del compartimento de las pilas.



2. Introduzca cuatro pilas IEC R6 (tamaño AA) nuevas en el compartimento de las pilas. Recomendamos que use pilas alcalinas.

Dentro del compartimento de las pilas viene indicada la orientación correcta para las mismas.



3. Para almacenar datos de programas y de muestreos, introduzca la tarjeta SmartMedia en la ranura de tarjetas tal puede ver en el gráfico de arriba.

* Precaución *

- * Si introduce la tarjeta boca-abajo o con la orientación incorrecta no entrará hasta el fondo. No trate de forzar la entrada de la tarjeta ya que puede dañarla.
- * No introduzca ni extraiga nunca la tarjeta SmartMedia con la unidad encendida. Si lo hace podrá perder los datos grabados.
- * Puede usar tarjetas SmartMedia standard (diseñadas para 3,3 V) con una capacidad de 16 - 128 MB.
- * Cuando quiera usar una tarjeta SmartMedia que haya sido formateada en otro aparato como un ordenador o cámara digital, primero deberá volver a formatear la tarjeta en el 707II, tal como se describe en la página 3.
- * Para almacenar el contenido de una tarjeta SmartMedia en un ordenador, deberá tener un lector/grabador de tarjetas SmartMedia.

4. Cierre la tapa del compartimento de las pilas

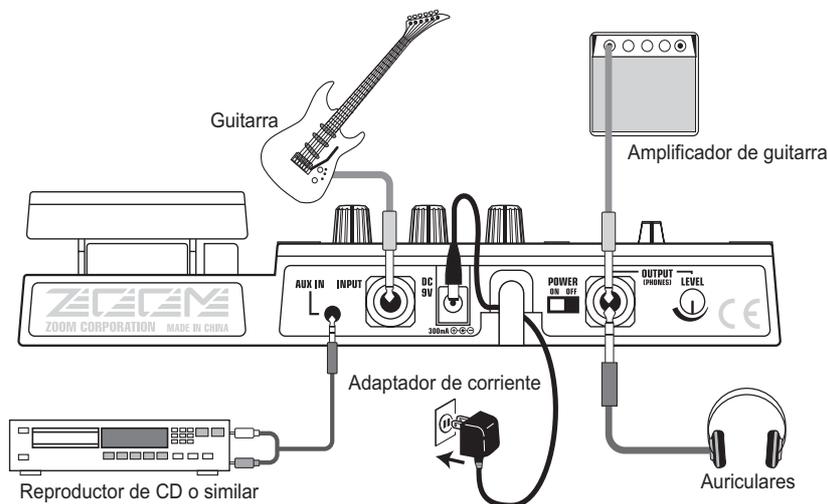
● NOTA ●

- * Si aparece la indicación "BATT" en la pantalla deberá cambiar las pilas dado que estarán gastadas. Sustitúyalas tan pronto como le sea posible.



- * Cuando no vaya a utilizar la unidad durante un cierto periodo de tiempo, saque las pilas para evitar la posibilidad de daños debidos a una fuga del líquido interno.

Conexiones



Preparativos

1. Asegúrese de que el amplificador y el 707II estén apagados.

Coloque el mando de volumen del amplificador en el mínimo.

2. Para hacer funcionar la unidad con el adaptador de corriente, introduzca la clavija pequeña del cable del adaptador en la toma [DC 9V] en el 707II. Conecte después el adaptador a una salida de corriente alterna.

3. Conecte la guitarra a la entrada [INPUT] del 707II, usando un cable mono.

4. Conecte la salida [OUTPUT/PHONES] del 707II al amplificador de guitarra usando un cable mono.

También puede usar un cable en Y para dar señal en stereo a dos amplificadores.

5. Para monitorizar el sonido con auriculares, conecte estos a la toma [OUTPUT/PHONES].

6. Encienda las unidades en el orden siguiente: 707II -> amplificador.

●NOTA●

Si enciende el 707II con el amplificador ya encendido es posible que se produzcan daños en los altavoces. Encienda siempre el amplificador al final del todo.

7. Aumente la posición del control de volumen del instrumento y del amplificador, y ajuste también el mando [OUTPUT] que está en el panel trasero del 707II.

Guía rápida (comencemos a tocar)

Selección de un programa

- En el modo de reproducción, pulse uno de los pedales de disparo [▼]/[▲]

En el modo de reproducción, la información de la derecha aparece en la pantalla y en el indicador [BANK/PATCH]



- Para activar directamente el banco, pulse una de las teclas TYPE [▼]/[▲]

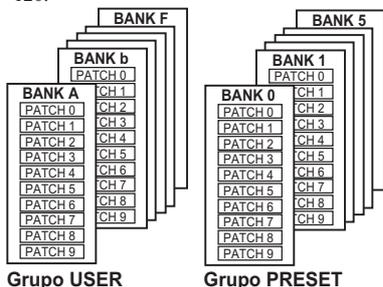
Cada pulsación de una tecla hará que pase al banco siguiente.

- * Para ver una explicación más detallada de la activación de programas, vea la p. 10
- * Para configurar la unidad de tal forma que el sonido del programa quede activo solo después de una confirmación, vea p. 23.

Programas, grupos y bancos

Llamamos programa a una combinación de efectos del 707, cada uno con valores específicos para cada parámetro. Los programas están organizados en bancos (A-F, 0-5) y números de programa (0-9). También es posible asignar un nombre de hasta seis caracteres a los programas.

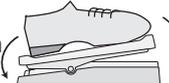
Los programas del 707II están almacenados en dos grupos distintos: el grupo USER (bancos A-F) en el que hay programas de lectura y escritura que puede ser sobregabados libremente por el usuario, y el grupo PRESET (0-5) en el que hay programas de solo lectura que no pueden ser modificados. En cada grupo hay 60 programas, lo que nos da un total de 120.



Modificación de un efecto con el pedal

- Para modificar un efecto en tiempo real, mueva el pedal de expresión mientras toca en su instrumento.

Movimiento adelante-atrás



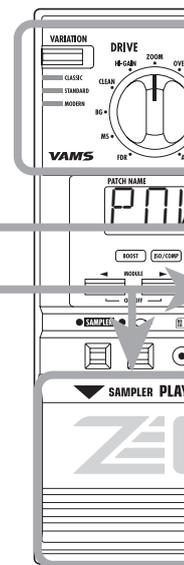
El volumen o la profundidad del efecto cambian de acuerdo al movimiento del pedal. El parámetro que varía depende del programa elegido.

- Para activar o desactivar el módulo de efecto, pulse el pedal de expresión completamente abajo.



El pedal de expresión incorpora también un interruptor de pulsación que le permite el control on/off de un módulo de efectos concreto.

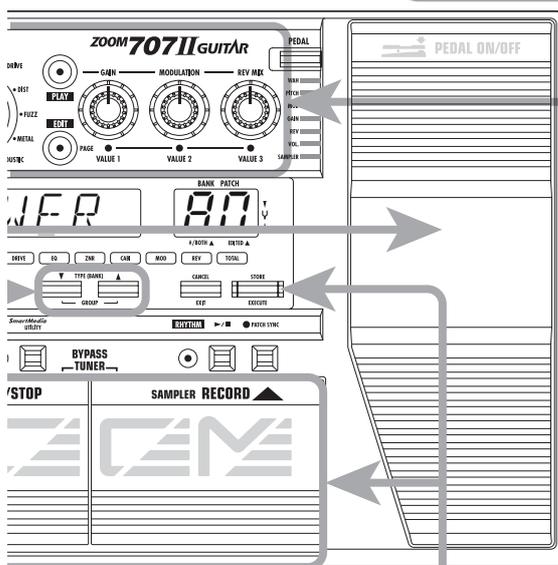
- * Para más detalles acerca de la selección del módulo de efectos que va a ser controlado con el pedal, vea la p. 23.



Cambio del sonido de un programa

- 1 Mientras toca en su instrumento, modifique la posición de los mandos en el panel.

Cada mando controla un determinado parámetro, tal como indicamos abajo.

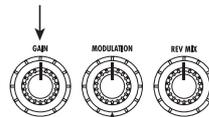


Tecla [DRIVE VARIATION]



Mando de parámetro 1

Ajusta el nivel de distorsión del módulo DRIVE



Mando de parámetro 2

Ajusta la velocidad de modulación del chorus, flanger o efectos similares. Para algunos programas, este mando ajusta el nivel de eco.

Mando de parámetro 3

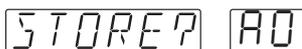
Ajusta el nivel de eco y de reverb.

- * Para la lista de parámetros que se ajustan con los botones, (ver P. 33-38).
- * Para editar un patch con mas detalle , ver P.18.

Almacenamiento de un efecto

- 1 Pulse la tecla [STORE/EXECUTE].

El 707II accede al modo de espera de grabación.



Si ha elegido un programa del grupo PRESET, el programa "A0" del grupo USER será seleccionado automáticamente como destino para la grabación.

- 2 Use los pedales de disparo [▼]/[▲] para elegir el número de banco y de programa de destino.

- 3 Para realizar la operación de almacenamiento, pulse la tecla [STORE/EXECUTE] una vez más.

Para cancelar el proceso, pulse la tecla [CANCEL/EXIT].

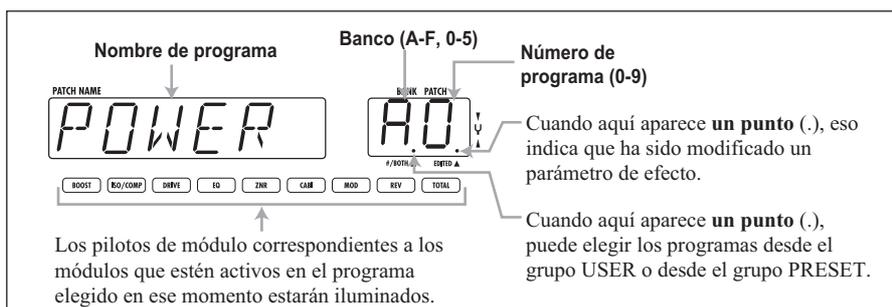
- * Para ver una explicación más detallada del proceso de almacenamiento, vea la p. 20
- * Para más información acerca de cómo hacer que los programas del grupo USER vuelvan a sus valores de fábrica por defecto, vea la p. 30

Escucha de los programas (funcionamiento del modo de reproducción)

Al estado en el que puede cargar programas que están almacenados en la memoria del 707II y usarlos para tocar con su instrumento se le llama "modo de reproducción". Esta es la condición que tiene la unidad cuando la enciende. En esta sección le describimos las diversas opciones posibles en este modo de reproducción.

Vista del panel en el modo de reproducción

En el modo de reproducción, el panel muestra la información siguiente:

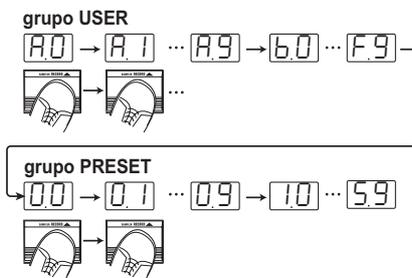


Escucha de los programas (funcionamiento del modo de reproducción)

Selección de un programa

1. En el modo de reproducción, pulse uno de los pedales de disparo [▼]/[▲]

El pulsar el pedal [▲] hace que vaya al programa siguiente, mientras que el pulsar el pedal [▼] hace que pase al programa justo anterior.



2. Para activar directamente el banco, use las teclas TYPE [▼]/[▲]

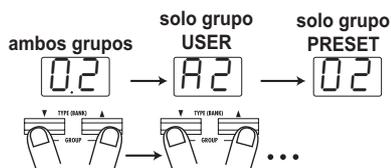
La pulsación de la tecla TYPE [▲] hace que pase al banco siguiente, mientras que el pulsar la tecla TYPE [▼] hace que vaya al banco justo anterior.

NOTA

Cuando esté reproduciendo un patrón rítmico no podrá realizar la selección directa de un banco.

3. También es posible configurar la unidad de forma que sean elegidos solo programas del grupo USER o del grupo PRESET. Para hacer esto, pulse ambas teclas TYPE a la vez.

Con cada pulsación, el grupo en el que podrá elegir los programas irá cambiando de la siguiente forma:



CONSEJO

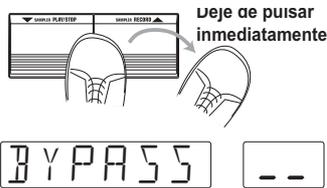
Para configurar la unidad de tal forma que el sonido de un programa solo se active tras una confirmación, vea la p. 23.

Uso de la función de afinador

El 707II incorpora un afinador cromático automático de guitarra. Para usar esta función de afinador, deberá dejar en bypass (temporalmente desactivados) o anulados (sonido directo y sonido de efectos desactivado) los efectos internos.

1. Para configurar el 707II a la condición bypass (anulado), pulse y deje de pulsar después ambos pedales de disparo [▼]/[▲] en el modo de reproducción.

Cuando pulse y suelte inmediatamente después ambos pedales de disparo, el 707II accederá al modo de bypass



Mientras el 707II esté en la condición de bypass, todos los efectos estarán desactivados y solo tendrá salida el sonido directo. El pedal de expresión actuará aquí como un pedal de volumen.

Cuando mantenga pulsados ambos pedales de disparo durante al menos 1 segundo y después los suelte, el 707II accederá al modo de anulación total o "mute".

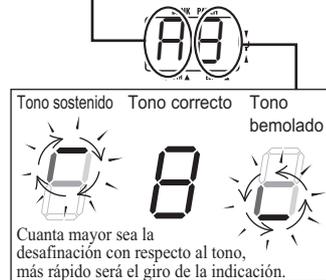
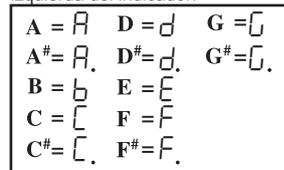


Mientras el 707II esté en este estado, no habrá ninguna salida de sonido por el conector [OUTPUT/PHONES].

2. Toque la cuerda que quiera afinar (abierta, sin pulsar ningún traste).

El indicador [BANK/PATCH] mostrará la nota más cercana al tono activo. Afine su instrumento hasta que la indicación de nota sea la del tono que quiere.

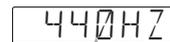
La nota es mostrada en la parte izquierda del indicador.



A la derecha de la nota, aparece un símbolo que indica la cantidad de desafinación de la misma.

3. Para cambiar el tono de referencia del afinador, use las teclas TYPE [▼]/[▲].

El tono de referencia activo aparece brevemente en la pantalla. El valor por defecto después de encender la unidad es A (la) central = 440 Hz.



Valor de tono de referencia

4. Mientras esté visualizando el tono de referencia, puede cambiarlo pulsando las teclas TYPE [▼]/[▲].

El rango de valores posible es 435 – 445 Hz en pasos de 1 Hz. Cuando apague el 707II, el valor volverá al ajuste original de 440 Hz.

5. Pulse uno de los pedales de disparo [▼]/[▲]

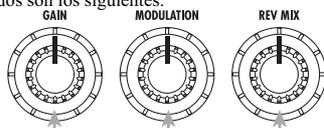
El 707II volverá al modo de reproducción.

Uso de la función de edición rápida

El 707II incorpora una función llamada "edición rápida" que permite el ajuste de algunos parámetros de efectos durante la reproducción. Esto se hace por medio de los mandos de parámetro 1-3, la tecla [DRIVE VARIATION] y el mando [DRIVE] del panel frontal.

1. Para cambiar el sonido de un programa en el modo de reproducción, use los mandos de parámetro 1-3

Los parámetros controlados por cada uno de estos mandos son los siguientes:



Mando de parámetro 1
Ajusta la cantidad de distorsión del módulo DRIVE

Mando de parámetro 2
Ajusta un parámetro principal del módulo MOD (como la profundidad del chorus)

Mando de parámetro 3
Ajusta un parámetro principal del módulo REV (como la cantidad de eco o reverb).

El parámetro controlado por los mandos de parámetro 1-3 depende del efecto elegido para el módulo de efectos activo.

Cuando gira un mando, el ajuste activo del parámetro correspondiente aparece en el indicador BANK/PATCH, y aparece un punto (.) en la posición "EDITED". Esto indica que el parámetro ha sido modificado. Si vuelve a colocar el parámetro en su posición original, el punto desaparecerá.

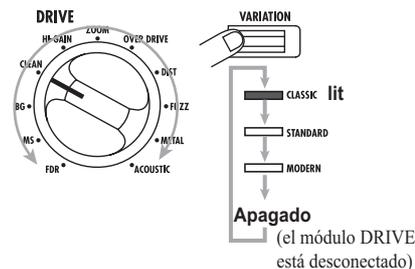


Cuando aparece aquí un punto (.), el parámetro del efecto habrá sido modificado.

2. Use el mando [DRIVE] y la tecla [DRIVE VARIATION] para elegir el efecto que vaya a usar en el módulo DRIVE.

Los efectos del módulo DRIVE pueden ser seleccionados directamente con el mando [DRIVE] y la tecla [DRIVE VARIATION].

El mando [DRIVE] elige el tipo de efecto general (tipo de amplificador o tipo de efecto compacto), mientras que la tecla [DRIVE VARIATION] elige una de las posibles variaciones de ese efecto. Cada pulsación de esta tecla hace que vaya pasando de forma cíclica por los valores CLASSIC->STANDARD->MODERN y que se ilumine el piloto correspondiente.



CONSEJO

- * Para ver una explicación de los efectos del módulo DRIVE, vea la p. 33.
- * En el modo de reproducción, también puede usar las teclas MODULE [◀] [▶] para editar el parámetro PATLVL (nivel de volumen de cada programa).

3. Para almacenar un programa editado, ejecute los pasos del proceso de almacenamiento (vea p. 20).

Tenga en cuenta que si carga otro programa sin haber almacenado antes el programa editado, esas ediciones se perderán y serán sustituidas por los nuevos datos.

NOTA

Mientras esté reproduciendo un patrón rítmico los mandos de parámetro 1-3 ajustarán los parámetros del ritmo.

Uso de la función sampler

El 707II incorpora una función de sampler que permite la grabación de la señal de entrada en la memoria interna o en una tarjeta SmartMedia.

Puede usar esta función para grabar una frase de la guitarra que tiene conectada a la toma [INPUT] o el sonido procedente de una fuente exterior como un reproductor de CD que tenga conectado en [AUX IN]. Cuando esté usando la memoria interna, la duración máxima de grabación será de 6 segundos (1 solo muestreo). Cuando esté usando una tarjeta SmartMedia de 16 MB, podrá grabar hasta 4 minutos (60 muestreos máximo). Una frase grabada de esta forma podrá ser reproducida también a una velocidad inferior sin que por ello cambie el tono. Esto resulta perfecto para poder ensayar o copiar una frase musical reproducida muy rápidamente o un solo.

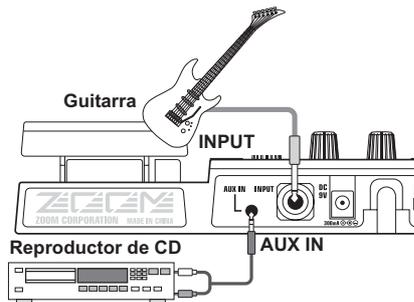
Para reproducir un muestreo, puede elegir entre dos modos: "reproducción única" en la que la frase muestreada es reproducida una solo vez cuando usa un pedal o tecla y "reproducción en bucle" en el que la frase continúa reproduciéndose hasta que la detenga.

1. Cuando quiera usar una tarjeta SmartMedia, apague primero el 707II, introduzca la tarjeta en la ranura y vuelva a encender la unidad. (Para más información acerca de cómo insertar una tarjeta SmartMedia, vea la p. 6).

● NOTA ●

- * Antes de usar una tarjeta SmartMedia en el 707II, deberá formatearla (vea p. 31).
- * No introduzca ni saque nunca una tarjeta SmartMedia con la unidad encendida. El hacer esto puede hacer que los datos de la tarjeta se pierdan.

2. Conecte la fuente de entrada a la toma [INPUT] o a la entrada [AUX IN].



3. Encienda el 707II y pulse la tecla [SAMPLER] en el modo de reproducción.

Para los programas en los que el pedal de expresión esté asignado a SAMPLER, la función de muestreo también puede ser activada pulsando el pedal hasta abajo del todo (vea p. 24).

Los pasos siguientes son ligeramente distintos dependiendo de si tiene una tarjeta SmartMedia introducida o no.

No hay ninguna tarjeta SmartMedia insertada

La indicación siguiente aparece en la pantalla, y la unidad pasa al modo de espera de muestreo. Salte hasta el paso 4.

SAMPLE

Tarjeta SmartMedia introducida

La indicación siguiente aparece en la pantalla y la unidad pasa al modo de espera de muestreo. El número del muestreo aparece en el indicador [BANK/PATCH].

SP NO 1

Cuando esté usando una tarjeta SmartMedia, los muestreos de la tarjeta serán asignados a los números 1 – 60. Si fuese necesario, use el mando de parámetro 1 para elegir un número. Siga después con el paso 4.

NOTA

- * Si la indicación "NO" va seguida por un "**", es que hay un muestreo ya grabado en ese número.
- * Si elige un número en el que ya ha sido grabado un muestreo, el muestreo anterior será sobregabado. Tenga cuidado de no borrar un muestreo que quiera conservar.

CONSEJO

- * Para más información acerca de cómo asignar un muestreo a un programa cuando lo graba, vea la p. 27.
- * Para más información sobre cómo eliminar los muestreos que ya no necesite de una tarjeta SmartMedia, vea la p. 31.

4. Use las teclas TYPE [▼]/[▲] para elegir "GT" o "AUX" como fuente de entrada.

Cuando pulse una de las teclas TYPE [▼]/[▲], en la pantalla aparecerá la fuente de entrada elegida en ese momento. Elija una de las dos fuentes siguientes:

- * **GT** Señal procedente del conector [INPUT]
- * **AUX** Señal procedente de la toma [AUX IN]

CONSEJO

- * Si elige "GT", la señal muestreada será la procedente del exterior después de pasar por los efectos. Si elige "AUX", los efectos serán anulados.
- * Cuando grabe desde la toma [AUX IN], podrá reducir al mínimo el ruido y la distorsión colocando el mando [OUTPUT] en una posición por encima del punto intermedio y ajustando el nivel de salida de la unidad exterior de forma que el volumen sea aproximadamente el mismo que el de la guitarra.
- * Después de la grabación, puede usar el parámetro SP LVL para controlar el nivel de reproducción del muestreo.

5. Pulse el pedal de disparo [▲] y reproduzca la frase musical que quiera grabar (o ponga en marcha la reproducción de la unidad exterior).

Durante el muestreo, la indicación "REC" aparecerá en la pantalla. Los pilotos de módulo del panel indicarán el tiempo de muestreo transcurrido.



NOTA

- * Cuando esté realizando el muestreo sobre la memoria interna, dicho muestreo terminará cuando todos los pilotos de módulo estén iluminados.
- * Cuando esté realizando el muestreo sobre una tarjeta SmartMedia, los pilotos de módulo irán repitiendo el ciclo de encendido.

6. Para detener el muestreo, pulse el pedal de disparo [▼]

Si no pulsa ninguna tecla después de iniciar el muestreo, este terminará automáticamente cuando se haya consumido el tiempo máximo de muestreo (6 segundos con la memoria interna o 4 minutos con una tarjeta SmartMedia de 16 MB).

7. Use el mando de parámetro 2 para elegir el modo de reproducción del muestreo.

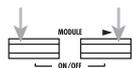
Cuando gire el mando de parámetro 2, en la pantalla aparecerá la indicación "SPMODE". El indicador [BANK/PATCH] le mostrará el modo de reproducción. Son posibles los valores siguientes:

- * **n1** Velocidad de reproducción normal
- * **n2** Reproducción con mitad de tono, mitad de tempo
- * **P2** Reproducción con tono normal, mitad de tempo
- * **n4** Reproducción con un cuarto de tono, un cuarto de tempo
- * **P4** Reproducción con tono normal, un cuarto de tempo

8. Utilice los pedales de disparo y las teclas del panel para controlar la reproducción del muestreo (inicio/parada/rebobinado/avance rápido).

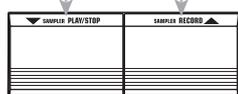
Mientras la función de muestreador esté activa, podrá usar los pedales de disparo y las teclas del panel para producir una reproducción directa.

Tecla MODULE [◀] Rebobinado **Tecla MODULE [▶]** Avance rápido



Pulse ambas teclas a la vez para volver al principio del muestreo.

pedal de disparo [▼] Reproducción/parada **pedal de disparo [▲]** inicio del muestreo



9. Si fuese necesario, puede ajustar el nivel de reproducción del muestreo con el mando de parámetro 3.

Cuando gire el mando de parámetro 3, en la pantalla aparecerá la indicación "SP LVL". El indicador [BANK/PATCH] mostrará entonces el nivel de entrada de señal, usando un rango de 0-30. Ajuste el nivel hasta conseguir el volumen de reproducción correcto.

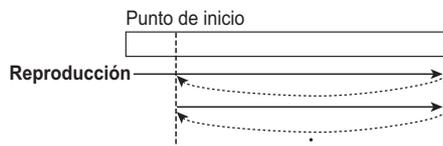


CONSEJO

También puede ajustar el nivel de reproducción con el pedal de expresión.

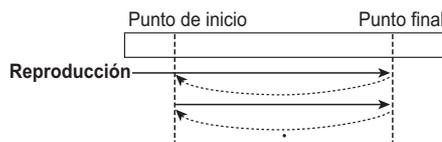
10. Para realizar una reproducción en bucle de un intervalo concreto, reproduzca el muestreo y pulse la tecla [A->B] en el punto de inicio que quiera.

El piloto [A->B] parpadea y la reproducción en bucle queda activada. El punto en el que pulsó la tecla [A->B] queda como punto de inicio del bucle. Si no fija ningún punto final, el final del bucle será tomado como dicho punto final.



11. Si quiere ajustar el punto de final del bucle, pulse una vez más la tecla [A->B] durante la reproducción en bucle del muestreo.

El piloto [A->B] se quedará ahora iluminado fijo y el punto en el que haya pulsado la tecla quedará ahora fijado como punto final del bucle. Cuando haya fijado el punto final, la reproducción en bucle se realizará entre los puntos de inicio y final.



12. Para cancelar la reproducción en bucle, pulse una vez más la tecla [A->B] (o cambie el número del muestreo).

El piloto [A->B] se apagará y la unidad volverá al modo de reproducción sencilla normal.

13. Para finalizar la función de muestreo, pulse la tecla [SAMPLER] mientras el muestreador esté detenido o pulse hasta abajo del todo el pedal de expresión.

La unidad volverá al modo de reproducción normal.

NOTA

- * Los ajustes de punto inicia y final son reiniciados cuando cambia el número del muestreo o cuando desactiva la función de muestreo.
- * No puede usar la función de muestreo a la vez con la función de patrón rítmico.
- * Cuando tenga la función de muestreo activa, no podrá usar los módulos REV y MOD. (Se ajustan automáticamente a OFF).
- * Cuando esté realizando el muestreo sobre una tarjeta SmartMedia, los datos muestreados serán almacenados de forma automática en la tarjeta. Por tanto, no es necesario que el usuario realice ningún otro paso para su almacenamiento.

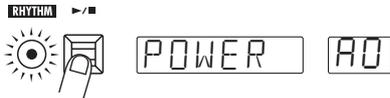
Escucha de los programas (funcionamiento del modo de reproducción)

Uso de la función rítmica

El 707II incorpora también 60 patrones rítmicos que puede elegir para su reproducción. Esta es una función muy útil para el ensayo de determinadas piezas o para una sesión "jam".

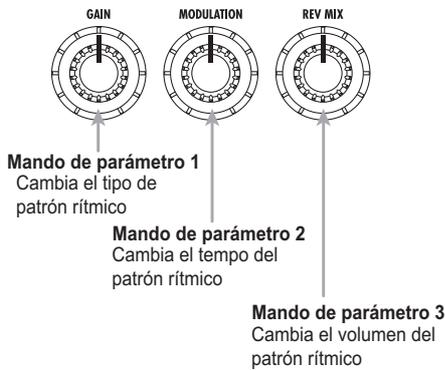
1. Pulse la tecla [▶/■] en el modo de reproducción

Comenzará la reproducción de patrón rítmico. La pantalla mostrará entonces el patrón activo en ese momento y el indicador [BANK/PATCH] mostrará brevemente el número de dicho patrón. El piloto [RHYTHM] parpadeará de forma sincronizada con el tempo del patrón rítmico.



2. Use los mandos de parámetro 1-3 para controlar la reproducción del patrón rítmico.

En el modo de reproducción, los mandos de parámetro 1-3 tienen las funciones siguientes:



Cuando gire un mando de parámetro durante la reproducción del patrón rítmico, la indicación de la pantalla y el indicador [BANK/PATCH] cambiarán de forma temporal.



CONSEJO

- * También puede cambiar y activar programas durante la reproducción de los patrones rítmicos.
- * Puede usar también un patrón rítmico en la condición bypass/anulado de la unidad y en el modo de edición, pero no podrá usar los mandos de parámetro en ese caso para controlar el patrón del ritmo.
- * El tipo, tempo y volumen del patrón rítmico volverán a sus valores por defecto cuando apague la unidad.
- * También puede usar las teclas TYPE [▼]/[▲] para cambiar el tipo de patrón.

3. Para detener la reproducción del patrón, pulse una vez más la tecla [▶/■].

También es posible almacenar un patrón rítmico con programas concretos. Cuando haya asignado un patrón rítmico a un programa y active la tecla [PATCH SYNC], los patrones rítmicos serán activados junto con los programas (vea la p. 26).

Listado de patrones rítmicos

Patrón rítmico	indicación en pantalla	indicador [BANK/PATCH]		Patrón rítmico	indicación en pantalla	indicador [BANK/PATCH]	
8BEAT1	8BEAT	1	patrones básicos	METRO (triple time)	METRO	3	patrones de metrónomo
8BEAT2	8BEAT	2		METRO (quadruple time)	METRO	4	
8BEAT3	8BEAT	3		METRO (quintuple time)	METRO	5	
8BEATSHUFFLE	8SHUFL			METRO	METRO		patrones de entrada
16BEAT1	16BEAT	1		INTRO1	INTRO	1	
16BEAT2	16BEAT	2		INTRO2	INTRO	2	
16BEAT3	16BEAT	3		INTRO3	INTRO	3	
16BEATSHUFFLE	16SHFL			INTRO4	INTRO	4	
3/4	3/4			INTRO5	INTRO	5	
6/8ROCK	6/8			INTRO6	INTRO	6	
5/4	5/4	1	INTRO7	INTRO	7		
5/4ROCK	5/4	2	INTRO8	INTRO	8		
ROCK'nROLL1	RC nR	1	INTRO9	INTRO	9	patrones de salida	
ROCK'nROLL2	RC nR	2	ENDING1	ENDING	1		
ROCK1	ROCK	1	ENDING2	ENDING	2		
ROCK2	ROCK	2	ENDING3	ENDING	3		
HARDROCK1	HARD	1	ENDING4	ENDING	4		
HARDROCK2	HARD	2	ENDING5	ENDING	5		
METAL1	METAL	1	ENDING6	ENDING	6		
METAL2	METAL	2					
THRASH	THRASH						
PUNK	PUNK						
POP1	POP	1	patrones dance				
POP2	POP	2					
DANCE1	DANCE	1					
DANCE2	DANCE	2					
DANCE3	DANCE	3					
FUNK1	FUNK	1					
FUNK2	FUNK	2					
BALLAD1	BALLAD	1					
BALLAD2	BALLAD	2					
BLUES1	BLUES	1					
BLUES2	BLUES	2					
COUNTRY	COUNTRY		otros géneros				
BOSSANOVA	BOSSA						
JAZZ1	JAZZ	1					
JAZZ2	JAZZ	2					
REGGAE	REGGAE						
SKA	SKA						
LATIN1	LATIN	1					
LATIN2	LATIN	2					

Escucha de los programas (funcionamiento del modo de reproducción)

Cambio del sonido de un programa (modo de edición)

El modo de edición le permite modificar libremente los parámetros que forman un programa, con lo que puede crear sus propios programas. Esta sección le describe cómo editar programas y cómo almacenar los programas editados.

Configuración de programa

Cada programa del 707II está formado por varios efectos (módulos de efectos), tal como puede ver en la ilustración siguiente. Un programa es una combinación de módulos, cada uno de ellos con sus valores de parámetro individuales.



Dentro de cada módulo hay varios efectos distintos pero relacionados entre sí, a los que llamamos tipos de efectos. Por ejemplo, el módulo de MODULACION está formado por tipos de efectos como pueden ser el CHORUS, MODULACION DE FASE y WAH.

Los elementos que determinan el sonido de un programa es lo que conocemos como parámetros de efectos. Cada módulo tiene varios parámetros de efectos, cuyos valores pueden ser ajustados con los mandos de parámetro 1-3, el mando [DRIVE], la tecla [DRIVE VARIATION], etc.

NOTA

También dentro del mismo módulo, los distintos tipos de efectos tendrán parámetros diferentes.

Pasos básicos del modo de edición

Esta sección le describe el proceso básico para la edición de programas. Para más información acerca de los tipos de efectos y parámetros de los diversos módulos, vea las páginas 33-38.

1. En el modo de reproducción, elija el programa que quiera editar.

Los programas que vaya a editar pueden ser seleccionados del grupo USER o del grupo PRESET. No obstante, no podrá almacenar nada dentro del grupo PRESET. Cuando haya modificado un programa del grupo PRESET y quiera guardarlo, como destino será seleccionada automáticamente la posición "A0" en el grupo USER.

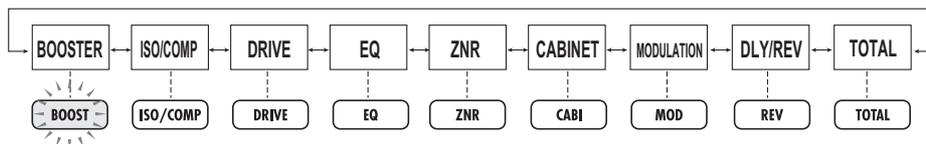
2. Pulse la tecla [EDIT]

El 707II activará el modo de edición. El piloto del módulo que esté seleccionado en ese momento para su edición parpadeará. (La primera vez que acceda al modo de edición después de encender la unidad, el módulo elegido será el TOTAL).

3. Use las teclas MODULE [◀]/[▶] para elegir el módulo que quiera editar.

Los módulos van siendo activados en el orden que le mostramos abajo, y sus pilotos asociados parpadearán conforme van siendo activados.

La pantalla le muestra el tipo de efecto elegido en cada momento para el módulo. Si el efecto puede ser controlado con el pedal de expresión, en el indicador [BANK/PATCH] aparece la indicación "Pd".





Tipo de efecto

Le indica que el efecto elegido puede ser controlado con el pedal

NOTA

Debido a que los módulos ISOLATOR, EQ y TOTAL tienen tantos parámetros, su configuración está dividida en varias páginas. Para cambiar de una página a otra, pulse la tecla [EDIT] mientras esté iluminado el piloto correspondiente al módulo.

4. Para cambiar el estado on/off del módulo elegido, pulse ambas teclas MODULE [◀]/[▶] a la vez.

Cuando cambie el estado on/off del módulo, la selección del tipo de efecto o un valor de parámetro, aparecerá un punto (.) en la posición "EDITED" del indicador [BANK/PATCH]. Cuando este punto aparece en el modo de edición, eso quiere decir que el módulo activo en ese momento ha sido editado. Si devuelve el módulo a su ajuste original, el punto desaparecerá.



Cuando aquí aparece un punto (.), es que el módulo activo en ese momento habrá sido editado.

5. Para cambiar el tipo de efecto del módulo elegido en ese momento, pulse una de las teclas TYPE [▼]/[▲].

6. Para cambiar el valor de un parámetro, use los mandos de parámetro 1-3.

Los mandos de parámetro 1-3 sirven para el ajuste de tres parámetros del módulo activo en ese momento. Cuando gire un mando, en pantalla aparecerá el nombre del parámetro, mientras que en el indicador [BANK/PATCH] aparecerá el valor activo del ajuste.

Por ejemplo, si el tipo de efecto ROOM está seleccionado para el módulo REV, los mandos de parámetro 1-3 controlarán los siguientes parámetros:

- * Mando de parámetro 1: TIEMPO
- * Mando de parámetro 2: TONO
- * Mando de parámetro 3: MEZCLA

7. Si quiere verificar el valor activo sin mover el mando de parámetro, pulse las teclas TYPE [▼]/[▲] juntas. Con cada pulsación de las dos teclas, irán apareciendo los nombres de los parámetros 1-3 y sus respectivos valores.



Primera pulsación



Segunda pulsación



Tercera pulsación

8. Para cambiar directamente el tipo de efecto del módulo DRIVE, use el mando [DRIVE] y la tecla [DRIVE VARIATION].

Al igual que en el modo de reproducción, el mando [DRIVE] y la tecla [DRIVE VARIATION] controlan directamente el tipo de efecto del módulo DRIVE.

9. Repita los pasos 3-8 para editar otros módulos.

10. Cuando haya terminado la edición, pulse la tecla [PLAY] o la tecla [CANCEL/EXIT].

El 707II volverá al modo de reproducción. En la posición "EDITED" del indicador [BANK/PATCH] aparecerá un punto (.) si cualquier aspecto del programa ha sido editado.

NOTA

Si quiere conservar el programa, asegúrese de realizar la operación de almacenamiento. En caso contrario cualquier cambio que hubiese hecho se perdería tan pronto como eligiese un nuevo programa (vea p. 20).

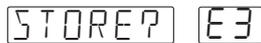
Cambio del sonido de un programa (modo de edición)

Almacenamiento e intercambio de programas

Esta sección le enseña cómo almacenar en la memoria un programa editado y cómo intercambiar programas dentro del grupo USER.

1. En el modo de reproducción o de edición, pulse la tecla [STORE/EXECUTE].

El 707II accede entonces al estado de espera de grabación. En la pantalla se van alternando el nombre del programa y las indicaciones "SAVE" y "SWAP". El indicador [BANK/PATCH] muestra el número de banco y de programa.



CONSEJO

Para cambiar el nombre de un programa editado, vea la p. 38.

2. Use las teclas MODULE [◀]/[▶] para elegir "SAVE" o "SWAP".

NOTA

Si el programa original procede del grupo PRESET, no podrá elegir la opción "SWAP".

3. Utilice las teclas TYPE [▼]/[▲] o los pedales de disparo [▼]/[▲] para elegir el programa destino del almacenamiento.

En la pantalla aparecerán alternativamente el nombre del programa que acaba de elegir y la indicación "STORE?".

En el indicador [BANK/PATCH] parpadearán el número del programa y el del banco.

NOTA

No puede elegir el grupo PRESET como destino para el almacenamiento. Si pulsa la tecla [STORE/EXECUTE] con un programa del grupo PRESET seleccionado, la selección del destino pasará a ser automáticamente el "A0" del grupo USER.

4. Para realizar la operación de grabación o intercambio, pulse de nuevo la tecla [STORE/EXECUTE].

Se realizará la operación de grabación o intercambio y la unidad volverá al modo original. Si el programa del paso 1 había sido editado, dichas modificaciones serán guardadas.

Si pulsa la tecla [CANCEL/EXIT] en lugar de la tecla [STORE/EXECUTE], el proceso de almacenamiento/intercambio será cancelado y la unidad volverá al modo normal.

Otras funciones

El 707II incorpora también otras diversas funciones útiles que describimos en esta sección.

Uso de la función de retardo de mantenimiento

El módulo DLY/REV le ofrece un efecto de retardo de mantenimiento que permite la grabación y reproducción de una frase de guitarra de hasta 2 segundos. También puede reproducir una frase musical al revés o realizar un bucle de reproducción para crear interesantes estratos de tipo "un sonido encima de otro".

1. En el modo de reproducción, elija el programa al que le quiera aplicar este retardo.

2. Pulse la tecla [EDIT] para activar el modo de edición y elija "HLDDLY" como tipo de efecto para el módulo DLY/REV.

3. Use el mando de parámetro 1 para ajustar el parámetro TIME (tiempo).

Este parámetro determina la longitud del intervalo de grabación para el retardo de mantenimiento. El giro del mando hace que el valor varíe de la siguiente forma:

* **1-99:** 10-990 milisegundos (unidades de 10 ms)

* **1.0-2.0:** 1.0 – 2.0 segundos (en unidades de 100 ms)

* **Mn (manual):** la grabación comienza cuando pulsa el pedal de disparo [▲] y termina cuando pulsa de nuevo dicho pedal (máximo 2 segundos).

4. Use el mando de parámetro 2 para ajustar el parámetro MODE

Este parámetro determina la forma en que es reproducida la frase grabada. Dispone de los tres modos siguientes:

* **nL (normal):** reproducción en el sentido normal.

* **So (un sonido encima de otro):** el contenido de la grabación es reproducido de forma repetida para crear un solapamiento.

Si pulsa el pedal de disparo [▲], la frase musical que sea reproducida hasta que vuelva a pulsar el pedal de nuevo será añadida al sonido.

* **rS (inverso):** reproducción en el sentido inverso.

5. Use el mando de parámetro 3 para ajustar el parámetro MIX

Este parámetro controla el ratio o porcentaje de mezcla del sonido retardado. Un valor de 30 produce como resultado un nivel igual entre el sonido directo y el retardado.

6. Pulse la tecla [PEDAL] unas cuantas veces hasta que el piloto [PEDAL] del módulo REV parpadee.

Ahora podrá usar el pedal de expresión para activar o desactivar la función de retardo de mantenimiento.

7. Guarde el programa y vuelva al modo de reproducción.

Cuando elija en el modo de reproducción un programa en el que pueda usar el retardo de mantenimiento, el piloto del módulo DLY/REV y el piloto [PEDAL] parpadearán.

8. Pulse hasta abajo del todo el pedal de expresión

La función de retardo de mantenimiento quedará activada y la unidad estará en el modo de espera de grabación. En la pantalla aparecerá la indicación "STOP".

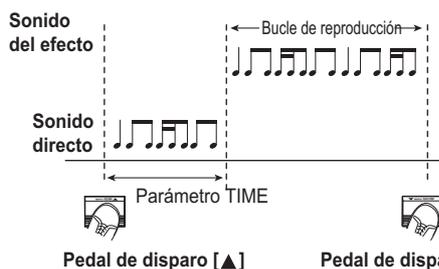


9. Mientras toca en su guitarra, pulse el pedal de disparo [] para dar comienzo a la grabación.

En la pantalla aparecerá la indicación "REC". La operación que se realice en ese momento dependerá del ajuste del parámetro TIME del paso 3.

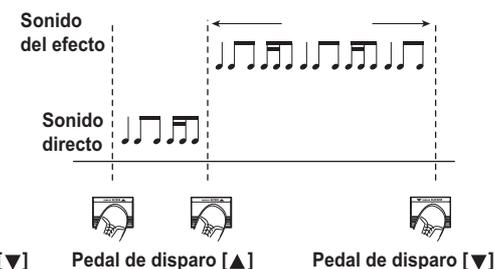
*** Si ha ajustado un valor numérico en el parámetro TIME**

La grabación comenzará en el momento en el que pulse el pedal de disparo [▲] y continuará durante el tiempo fijado en el parámetro TIME. Una vez que la grabación haya terminado comenzará automáticamente un bucle de reproducción.



*** Si ha ajustado el parámetro TIME a "Mn"**

La grabación comenzará en el momento en que pulse el pedal de disparo [▲] y seguirá hasta que vuelva a pulsar ese pedal de nuevo, o hasta que hayan transcurrido dos segundos. Una vez que la grabación haya terminado comenzará automáticamente un bucle de reproducción.



*** Si ha ajustado el parámetro TIME a "Mn" y el parámetro MODE a "So".**

Cuando estos dos parámetros hayan sido ajustados de la forma indicada arriba, la pulsación del pedal de disparo [▲] añadirá la frase tocada en ese momento hasta que vuelva a pulsar el pedal de nuevo.



Otras funciones

10. Para detener la reproducción, pulse el pedal de disparo [▲].

11. Para desactivar la función de retardo de mantenimiento, pulse de nuevo hasta abajo del todo el pedal de expresión.

La unidad volverá al modo de reproducción.

Cambio del método de carga de programas

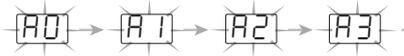
Cuando la unidad sale de fábrica, los programas son activados tan pronto como los elige, lo que produce un cambio inmediato en el sonido. Si quiere cambiar a un preset muy separado, todos los presets intermedios irán cambiando brevemente el sonido, lo que puede que no quiera, especialmente durante una actuación en vivo. Para este tipo de casos, puede cambiar a un método de preselección.

Cuando active este método de preselección, primero deberá elegir el programa que quiera, pero después deberá confirmar dicha selección para que el sonido cambie.

1. Para cambiar el método de carga de programas al de preselección, mantenga pulsado el pedal de disparo [▲] mientras enciende el 707II.

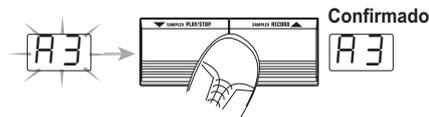
2. Elija el programa en el modo de reproducción.

Cuando elija un programa en esta condición, la pantalla y el indicador [BANK/PATCH] mostrarán el nuevo programa (parpadeando), pero el sonido no cambiará.



3. Para confirmar el cambio de programa, pulse ambos pedales de disparo [▼]/[▲] a la vez.

La pantalla y el indicador [BANK/PATCH] dejarán de parpadear y la unidad activará el nuevo programa, haciendo que el sonido cambie.



CONSEJO

Para volver al método normal de selección de programas, apague y vuelva a encender el 707II.

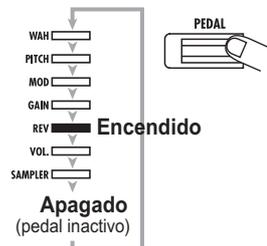
Uso del pedal para controlar un efecto

Puede usar el pedal de expresión del 707II para controlar el parámetro, estado on/off o el nivel de volumen de un efecto concreto. El rango de ajuste del pedal puede ser memorizado de forma individual con cada programa.

1. Elija un programa en el modo de reproducción

2. Use la tecla [PEDAL] para elegir el módulo/ tipo de efecto que vaya a controlar con el pedal de expresión.

Cada pulsación de la tecla [PEDAL] hará que vaya pasando de forma cíclica por los pilotos [PEDAL] como le mostramos a continuación.



Los pilotos [PEDAL] indican el módulo/tipo de efecto asignado al pedal. El significado de estas indicaciones de los pilotos es el siguiente:

* WAH

El pedal de expresión funciona como un pedal wah. El tipo de efecto P-WAH (pedal wah) del módulo MODULATION está asignado al pedal, y el parámetro FREQ puede ser ajustado. Incluso aunque tenga otro tipo de efecto elegido en ese momento para el módulo MODULATION, el tipo de efecto cambiará temporalmente a P-WAH.

* PITCH

El pedal de expresión actúa como un modulador de tono. El tipo de efecto P-PIT (tono en pedal) del módulo MODULATION está asignado al pedal, con lo que puede ajustar el tono. Incluso aunque tenga otro tipo de efecto elegido en ese momento para el módulo MODULATION, el tipo de efecto cambiará temporalmente a P-PIT.

*** MOD**

El tipo de efecto activo en ese momento para el módulo MODULATION puede ser ajustado ahora con el pedal. El parámetro que vaya a ser controlado dependerá del tipo de efecto.

*** GAIN**

El pedal ajusta ahora la ganancia de distorsión. El parámetro GAIN del módulo DRIVE (para algunos tipos de efectos el parámetro RESONANCE/TOP) está asignado al pedal.

*** REV**

El tipo de efecto activo en ese momento para el módulo DLY/REV puede ser ajustado con el pedal. El parámetro que vaya a ser controlado dependerá del tipo de efecto.

*** VOL**

El pedal ajustará el volumen master.

*** SAMPLER**

Ahora la función de muestreo es activada/desactivada con el pedal. El pulsar hasta abajo del todo el pedal hará que vaya cambiando entre muestreador activo (piloto [PEDAL] encendido) y anulado (piloto [PEDAL] parpadeando).

Además, si un módulo está actualmente desconectado, el seleccionarlo con la tecla [PEDAL] hará que su piloto [PEDAL] se ilumine y que el módulo quede temporalmente activado. Si guarda un programa en estas condiciones, el módulo será grabado como activo.

El parámetro que es controlado por el pedal aquí depende del tipo de efecto. Para más detalles, vea las páginas 33 – 38.

CONSEJO

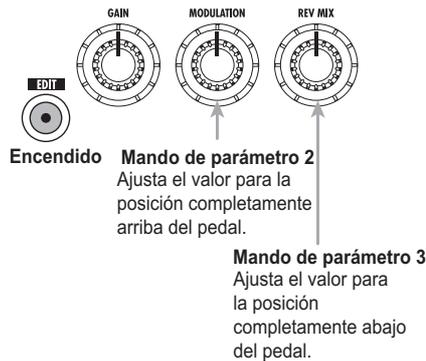
El proceso anterior para asignación de un módulo/tipo de efecto al pedal de expresión puede ser realizado también en el modo de edición.

3. Pulse la tecla [EDIT] para activar el modo de edición.

4. Use las teclas MODULE [◀]/[▶] para elegir el módulo TOTAL.

5. Pulse una vez más la tecla [EDIT]

La tecla se iluminará en verde. En esta condición, los mandos de parámetro 2 y 3 tienen las funciones siguientes:

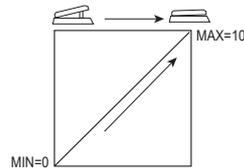


6. Utilice los mandos de parámetro 2 y 3 para ajustar el valor PDLMIN (cuando el pedal está completamente levantado) y PDLMAX (cuando el pedal está completamente pulsado). El rango de valores para ambos es de 0-10.

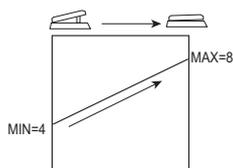
Cuando gira el mando de parámetro 2, en la pantalla aparece la indicación “PDLMIN”. Cuando gira el mando de parámetro 3, aparece la indicación “PDLMAX”. El valor 0-10 será mostrado en el indicador [BANK/PATCH].

El ajustar PDLMIN o PDLMAX a un valor de 0 implica que el parámetro asignado al pedal estará en el valor mínimo. El ajuste de PDLMIN o PDLMAX a 10 implica que el parámetro asignado al pedal estará en el valor máximo.

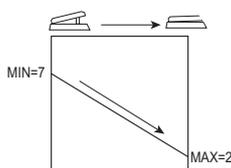
Cuando el 707II está en su condición por defecto, PDLMIN está ajustado a 0 y PDLMAX a 10. Esto implica que conforme más pulse el pedal, el valor del parámetro irá aumentando gradualmente desde su mínimo hasta el máximo.



Por ejemplo, cuando ajusta PDLMIN a 4 y PDLMAX a 8, el rango de ajuste del parámetro quedará limitado tal como le mostramos en la siguiente ilustración.



Cuando ajuste PDLMIN a 7 y PDLMAX a 2, el pulsar el pedal hará que el valor del parámetro disminuya en lugar de aumentar, tal como puede ver aquí.



7. Pulse la tecla [STORE/EXECUTE] para guardar el programa.

El módulo al que haya sido asignado el pedal será almacenado como activo.

8. En el modo de reproducción, mueva el pedal mientras toca en su guitarra.

El parámetro asignado al pedal variará.

9. Pulse el pedal completamente abajo

El módulo que haya sido asignado al pedal irá cambiando entre on y off. Si el pedal había sido asignado al muestreador, la función de muestreo será activada o desactivada.

● NOTA ●

Si el pedal ha sido asignado al volumen, el pulsar hasta abajo del todo el pedal no realizará ninguna función de activación.

Ajuste del pedal de expresión

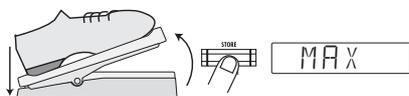
El pedal de expresión ya viene ajustado de fábrica para dar el mejor rendimiento, pero a veces puede que sea necesario un reajuste del mismo. Si el pulsar el pedal hasta abajo no tiene un fuerte efecto, o si el volumen del sonido cambia excesivamente incluso cuando pulsa solo ligeramente el pedal, ajústelo de la siguiente forma:

1. Encienda el 707II mientras mantiene pulsada la tecla [PEDAL]

En la pantalla aparecerá la indicación "MIN".

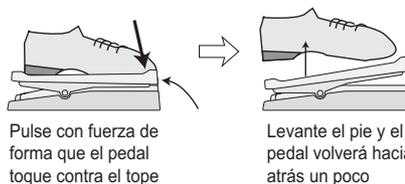
2. Con el pedal de expresión completamente arriba (sin pulsar), pulse la tecla [STORE/EXECUTE]

La indicación en pantalla cambiará entonces a "MAX".



3. Pulse el pedal de expresión hasta que quede completamente abajo y después quite el pie del pedal

El pedal irá hacia atrás un poco.



Pulse con fuerza de forma que el pedal toque contra el tope

Levante el pie y el pedal volverá hacia atrás un poco

4. Pulse la tecla [STORE/EXECUTE].

Habrá completado el ajuste y la unidad volverá al modo de reproducción.

■ CONSEJO ■

* La posición del pedal en el paso 3 determina el punto de disparo on/off. Si quiere que el pedal realice este disparo on/off con un toque más suave, ajuste el pedal a una posición algo más alta.

* Si aparece la indicación "ERROR", vuelva al paso 2 y repita todo el proceso.

Almacenamiento de patrones rítmicos y muestreos como parte de un programa

Los programas del 707II pueden contener no solo información de tipos de efectos y ajustes de parámetros sino también sobre patrones rítmicos y muestreos almacenados en una tarjeta SmartMedia. Usando esta función, puede cambiar rápidamente de patrones rítmicos sobre la marcha o puede hacer que el mismo muestreo se reproduzca cada vez que elija un programa determinado.

Asignación de un patrón rítmico a un programa

Con la asignaciones de patrones de ritmo a programas puede hacer que el ritmo cambie a la vez que cambia de un programa a otro.

1. En el modo de reproducción, elija el programa al que quiera asignar un patrón rítmico y pulse la tecla [EDIT].
2. Use las teclas MODULE [◀]/[▶] para elegir el módulo TOTAL.

3. Pulse una vez más la tecla [EDIT].

La tecla [EDIT] se iluminará en verde. Ahora puede usar el mando de parámetro 1 para elegir el patrón rítmico que vaya a asignar al programa.



4. Use el mando de parámetro 1 para elegir el patrón de ritmo que quiera.

El nombre del patrón aparecerá en la pantalla. Puede hacer que el patrón elegido se reproduzca pulsando la tecla [▶/■].

CONSEJO

Dependiendo del tipo de patrón rítmico elegido aquí (introducción, final, otros), la reproducción del patrón cuando cambie de un programa a otro será distinta.

5. Pulse la tecla [STORE/EXECUTE] para almacenar el programa.

Asigne otros patrones rítmicos a otros programas de la misma forma.

6. Cuando haya preparado todos los programas que quiera, pulse la tecla [PATCH SYNC] de forma que el piloto de la tecla se ilumine.

Cuando ajuste a activa la tecla [PATCH SYNC], los programas y los patrones rítmicos serán activados de forma sincronizada.

NOTA

Cuando esta tecla está en OFF, la asignación de patrones rítmicos a los programas no produce ningún efecto.

7. Cargue el programa al que haya asignado el patrón rítmico que quiere

Cuando la tecla [PATCH SYNC] está ajustada a ON, lo que ocurre cuando se realiza un cambio de programas depende del tipo de patrón rítmico que haya sido asignado.

* Patrón rítmico de introducción (INTRO 1-9)

Cuando elige un programa, comienza automáticamente la reproducción del patrón rítmico. Este patrón continua su reproducción hasta que pulsa la tecla [▶/■] o hasta que cambia a otro programa.

* Patrones rítmicos de final (ENDING 1-6)

Después de elegir el programa, la reproducción del patrón rítmico comienza si pulsa la tecla [▶/■]. El patrón se detiene automáticamente cuando termina.

* Otros patrones rítmicos

Cuando se elige un programa, la reproducción del patrón rítmico comienza si pulsa la tecla [▶/■]. El patrón continuará reproduciéndose hasta que pulse de nuevo la tecla [▶/■] o hasta que cambie a otro programa.

8. Pulse la tecla [▶/■]

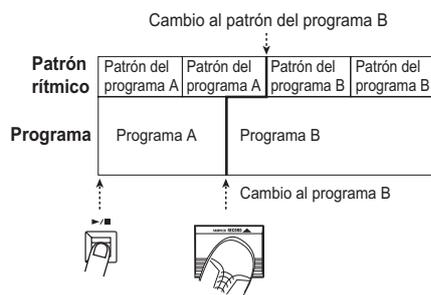
El patrón rítmico del programa elegido en el paso 7 comenzará a reproducirse. (Si tiene asignado un patrón de tipo introducción, la reproducción comenzará cuando elija el programa en el paso 7).

9. Si es necesario, use los mandos de parámetro 2 y 3 para ajustar el tempo y volumen del patrón.

También, cuando la tecla [PATCH SYNC] está activa, puede usar los mandos de parámetro 2 y 3 para ajustar el tempo y el volumen de todos los patrones. (Si quiere, puede usar también el mando de parámetro 1 para cambiar al manejo manual del patrón).

10. Cambie el programa

Cuando cambia el programa mientras se está reproduciendo un patrón rítmico, el patrón continua reproduciéndose hasta el final del compás activo y después cambia al patrón que esté asignado en el nuevo programa.



Cambie a otros programas de la misma forma.

11. Para detener la reproducción del patrón, pulse la tecla [▶/■].

Si el programa tiene asignado un patrón de final, el patrón se reproducirá en cuanto elija el programa y se detendrá cuando llegue a su final.

12. Pulse la tecla [PATCH SYNC] de forma que el piloto de la tecla se apague.

Asignación de un muestreo a un programa

Con la asignación de un muestreo almacenado en una tarjeta SmartMedia a un programa puede hacer que el mismo muestreo se reproduzca cada vez que elija ese programa.

1. Introduzca la tarjeta SmartMedia en el 707II y realice el muestreo de la frase o material fuente que quiera usar.

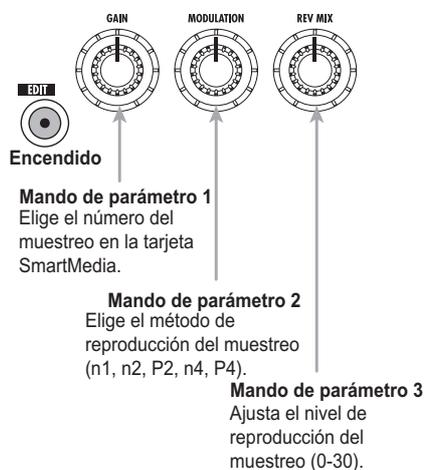
2. En el modo de reproducción, elija el programa al que quiera asignar el muestreo, y pulse la tecla [EDIT].

3. Use las teclas MODULE [◀]/[▶] para elegir el módulo TOTAL.

En la pantalla aparecerá el parámetro "PATLVL" (nivel de programa).

4. Pulse la tecla [EDIT] dos veces

La tecla [EDIT] se iluminará en naranja. Ahora podrá usar los mandos de parámetro 1-3 para controlar las funciones siguientes:



CONSEJO

Para más detalles sobre el modo de reproducción, vea la p. 14.

5. Use los mandos de parámetro 1-3 para elegir el número del muestreo, el método de reproducción y el nivel de la reproducción.

Otras funciones

Si quiere escuchar el muestreo, pulse la tecla [SAMPLER] para activar el modo de muestreador y pulse el pedal de disparo [▼] para que se reproduzca el muestreo seleccionado en ese momento.

6. Pulse la tecla [STORE/EXECUTE] para guardar el programa.

Asigne otros muestreos a otros programas de la misma forma.

7. Cuando haya preparado todos los programas que quiera, elija un programa en el modo de reproducción que tenga un muestreo asignado.

8. Pulse la tecla [SAMPLER] para activar el modo de muestreo.

Cuando el patch del pedal de expresión se asigna para sampler, para conectarlo debes apretar fuertemente el pedal.

9. Pulse el pedal de disparo [▼].

El muestreo asignado a dicho programa será reproducido.

10. Use las teclas MODULE [◀]/[▶] y los pedales de disparo [▼]/[▲] para controlar la reproducción/parada/avance rápido/rebobinado.

11. Pulse la tecla [SAMPLER] cuando quiera desactivar el modo de muestreo de nuevo.

Uso de una tarjeta SmartMedia (modo de utilidades)

Una tarjeta SmartMedia introducida en el 707II puede albergar hasta cinco grupos de programas y 60 muestreos. Esta sección le describe el modo de utilidades en el cual aprenderá sobre algunas funciones relacionadas con las tarjetas SmartMedia.

Pasos operativos básicos del modo de utilidades

Los pasos de las distintas funciones del modo de utilidades son bastante similares, como podrá ver a continuación.

1. Compruebe que ha insertado una tarjeta SmartMedia en la ranura de la tarjeta.

Cuando haya sido introducida correctamente una tarjeta SmartMedia, el piloto [SMART MEDIA] se iluminará. (Para más información acerca de cómo introducir una tarjeta SmartMedia, vea la p. 6).

2. En el modo de reproducción, pulse la tecla [UTILITY]

El 707II accederá al modo de utilidades. En la pantalla aparecerá la indicación "LOAD".



3. Utilice las teclas TYPE [▼]/[▲] para cargar la función que quiera.

El modo de utilidades comprende las funciones siguientes:

*** LOAD (carga de programa)**

Carga un programa individual que tenga grabado en una tarjeta SmartMedia en la memoria de la unidad (grupo USER).

*** SAVE (graba programa)**

Almacena un programa individual desde la memoria de la unidad (grupo USER) en una tarjeta SmartMedia.

*** ALLOAD (carga de grupo de programas)**

Carga un grupo completo de programas que tenga grabados en una tarjeta SmartMedia en la memoria de la unidad (grupo USER).

*** ALSAVE (grabación de grupo de programas)**

Almacena todos los programas del grupo USER desde la memoria de la unidad en una tarjeta SmartMedia.

*** P DEL (borrado de grupo de programas)**

Suprime un grupo de programas almacenado en una tarjeta SmartMedia.

*** SP DEL (borrado de muestreo)**

Elimina un muestreo almacenado en una tarjeta SmartMedia.

*** FORMAT**

Formatea una tarjeta SmartMedia.

4. Pulse la tecla [STORE/EXECUTE]

En ese momento aparece la pantalla de ajuste para la función elegida en el paso 3.

Los pasos siguientes dependerán de la función elegida. Para más detalles, siga leyendo.

Funciones del modo de utilidades

Grabación de un programa individual en una tarjeta SmartMedia

Puede almacenar un programa individual desde la memoria interna del 707II en una tarjeta SmartMedia.

1. En el modo de reproducción, elija el programa de la memoria interna que quiera grabar en la tarjeta.

Un programa que esté editando en ese momento no puede ser almacenado en una tarjeta SmartMedia. Primero deberá grabar el programa en la memoria interna.

2. Active el modo de utilidades y elija "SAVE". Después pulse la tecla [STORE/EXECUTE].

En la pantalla aparecerá la indicación "GROUP", y el indicador [BANK/PATCH] mostrará el número de grupo (1-5) para la grabación. Si aparece un asterisco "*" después de "GROUP", es que ya habrá programas almacenados en ese grupo.

3. Utilice las teclas TYPE [▼]/[▲] para elegir el grupo de programas (1-5) para el almacenamiento y después pulse la tecla [STORE/EXECUTE].

Una tarjeta SmartMedia puede albergar hasta cinco grupos de programas (con 60 programas por grupo). El pulsar la tecla [STORE/EXECUTE] confirma el grupo elegido como destino. En la pantalla aparecerá la indicación "SAVE" y el indicador [BANK/PATCH] le mostrará entonces el banco destino de la grabación (A-F) y el número de programa (0-9)

4. Utilice las teclas TYPE [▼]/[▲] y los pedales de disparo [▼]/[▲] para elegir el banco que quiera (A-F) y el número de programa (0-9) de ese grupo.

5. Pulse la tecla [STORE/EXECUTE].

En la pantalla aparecerá la indicación "SURE?".

6. Para ejecutar la operación, pulse una vez más la tecla [STORE/EXECUTE].

El programa individual elegido será almacenado en la tarjeta SmartMedia. Cuando el proceso haya terminado, la unidad volverá al modo de reproducción.

Si pulsa la tecla [CANCEL/EXIT] en lugar de la tecla [STORE/EXECUTE], el proceso de almacenamiento será cancelado.

NOTA

- * Cualquier programa que estuviese presente en la posición de destino en la tarjeta SmartMedia será sobregabado con los nuevos datos. Tenga cuidado pues de no sobregabar por accidente un programa que quiera conservar.
- * Nunca introduzca ni saque la tarjeta SmartMedia mientras la unidad esté encendida. El hacer eso puede producir que los datos de la tarjeta se pierdan.
- * Si el grupo de destino está vacío, se grabarán todos los programas del grupo USER.

Carga de un programa individual desde una tarjeta SmartMedia

Puede cargar un programa individual desde una tarjeta SmartMedia a la memoria interna del 707II.

1. En el modo de reproducción, elija el programa de la memoria interna sobre el que quiera cargar el nuevo programa.

2. Active el modo de utilidades y elija "LOAD". Pulse entonces la tecla [STORE/EXECUTE].

En la pantalla aparecerá la indicación "GROUP", y el indicador [BANK/PATCH] mostrará el número de grupo (1-5) desde el que se realizará la carga.

3. Utilice las teclas TYPE [▼]/[▲] para elegir el grupo de programas (1-5) de la tarjeta SmartMedia desde el que realizar la carga, y después pulse la tecla [STORE/EXECUTE].

En la pantalla aparecerá la indicación "LOAD", y el indicador [BANK/PATCH] le mostrará el banco de origen para la carga (A-F) y el número de programa (0-9).

4. Pulse la tecla [STORE/EXECUTE].

En la pantalla aparecerá la indicación "SURE?".

5. Para ejecutar la operación, pulse [STORE/EXECUTE] una vez más.

El programa individual elegido será cargado desde la tarjeta SmartMedia en la memoria de la unidad. Cuando el proceso haya terminado, la unidad volverá al modo de reproducción.

Si pulsa la tecla [CANCEL/EXIT] en vez de [STORE/EXECUTE], la operación de carga será cancelada.

NOTA

- * Cualquier programa que estuviese presente en la posición de destino será sobregabado por los datos cargados. Tenga cuidado pues de no borrar por accidente un programa que quiera conservar.
- * Nunca introduzca ni saque la tarjeta SmartMedia mientras la unidad esté encendida. El hacer eso puede producir que los datos de la tarjeta se pierdan.

Grabación de un grupo en una tarjeta SmartMedia

Puede almacenar el grupo USER del 707II en una tarjeta SmartMedia como un grupo de programas.

1 En el modo de utilidades, elija "ALSAVE" y pulse la tecla [STORE/EXECUTE].

En la pantalla aparecerá la indicación "GROUP", y el indicador [BANK/PATCH] mostrará el número de grupo (1-5) para la grabación.

2. Utilice las teclas TYPE [▼]/[▲] para elegir el grupo de programas (1-5) para el almacenamiento y después pulse la tecla [STORE/EXECUTE].

La indicación "SURE?" aparecerá en la pantalla.

3. Para ejecutar la operación, pulse la tecla [STORE/EXECUTE] una vez más.

El grupo USER completo del 707II será grabado en la tarjeta SmartMedia. Cuando el proceso haya terminado, la unidad volverá al modo de reproducción.

Si pulsa la tecla [CANCEL/EXIT] en vez de [STORE/EXECUTE], la operación de grabación será cancelada.

NOTA

Cualquier grupo de programas que estuviese presente en esa posición de destino de la tarjeta SmartMedia será sobregabado por los datos cargados. Tenga cuidado pues de no borrar por accidente un grupo que quiera conservar.

Carga de un grupo desde una tarjeta SmartMedia

También puede cargar un grupo de programas almacenado en una tarjeta SmartMedia en la memoria interna de la unidad.

1 En el modo de utilidades, elija "ALLOAD" y pulse la tecla [STORE/EXECUTE].

En la pantalla aparecerá la indicación "GROUP", y el indicador [BANK/PATCH] mostrará el número de grupo (1-5) para la carga.

2. Utilice las teclas TYPE [▼]/[▲] para elegir el grupo de programas (1-5) que vaya a cargar y después pulse la tecla [STORE/EXECUTE].

La indicación "SURE?" aparecerá en la pantalla.

3. Para ejecutar la operación, pulse la tecla [STORE/EXECUTE] una vez más.

El grupo de programas completo será cargado desde la tarjeta SmartMedia sobre el grupo USER del 707II. Cuando el proceso haya terminado, la unidad volverá al modo de reproducción.

Si pulsa la tecla [CANCEL/EXIT] en vez de [STORE/EXECUTE], la operación de carga será cancelada.

NOTA

Cualquier grupo de programas que estuviese presente en el grupo USER de la unidad será sobregabado por los datos cargados. Tenga cuidado pues de no borrar por accidente un grupo de programas que quiera conservar.

Borrado de un grupo de una tarjeta SmartMedia

Puede eliminar cualquier grupo almacenado en una tarjeta SmartMedia.

1 En el modo de utilidades, elija "P DEL" y pulse la tecla [STORE/EXECUTE].

En la pantalla aparecerá la indicación "GROUP", y el indicador [BANK/PATCH] mostrará el número de grupo (1-5) para su destrucción.

2. Utilice las teclas TYPE[▼]/[▲] para elegir el grupo de programas (1-5) que vaya a eliminar.

3. Pulse la tecla [STORE/EXECUTE].

La indicación "SURE?" aparecerá en la pantalla.

4. Para ejecutar la operación, pulse la tecla [STORE/EXECUTE] una vez más.

El grupo de programas completo será eliminado de la tarjeta SmartMedia. Cuando el proceso haya terminado, la unidad volverá al modo de reproducción.

Si pulsa la tecla [CANCEL/EXIT] en vez de [STORE/EXECUTE], la operación de borrado será cancelada.

● NOTA ●

Un grupo eliminado no puede ser restaurado. Tenga cuidado pues de no eliminar por accidente un grupo que quiera conservar.

Borrado de un muestreo de una tarjeta SmartMedia

Puede eliminar cualquier muestreo concreto que haya sido almacenado en una tarjeta SmartMedia mientras esté en la función de muestreo.

● NOTA ●

El usuario no debe realizar ningún paso especial para almacenar muestreos en una tarjeta SmartMedia. Los muestreos son almacenados automáticamente en cuanto hay una tarjeta introducida y se usa la función de muestreo.

1 En el modo de utilidades, elija "SP DEL" y pulse la tecla [STORE/EXECUTE].

En la pantalla aparecerá la indicación "SP NO", y el indicador [BANK/PATCH] mostrará el número de muestreo (1-60) para su destrucción.

2. Utilice las teclas TYPE [▼]/[▲] para elegir el muestreo a borrar de la tarjeta SmartMedia.

3. Pulse la tecla [STORE/EXECUTE].

La indicación "SURE?" aparecerá en la pantalla.

4. Para ejecutar la operación, pulse la tecla [STORE/EXECUTE] una vez más.

El muestreo elegido será eliminado de la tarjeta SmartMedia. Cuando el proceso haya terminado, la unidad volverá al modo de reproducción.

Si pulsa la tecla [CANCEL/EXIT] en vez de [STORE/EXECUTE], la operación de borrado será cancelada.

● NOTA ●

Un muestreo eliminado no puede ser restaurado. Tenga cuidado pues de no eliminar por accidente un muestreo que quiera conservar.

Formateo de una tarjeta SmartMedia

El "formateo" es el proceso de preparación de un disco o unidad como puede ser una tarjeta SmartMedia para la lectura y grabación de datos. Antes de que pueda comenzar a usar en el 707II una tarjeta SmartMedia recién comprada, deberá formatearla primero en la unidad.

1. En el modo de utilidades, elija "FORMAT" y pulse la tecla [STORE/EXECUTE].

En la pantalla aparecerá la indicación "EXEC?".

2. Pulse de nuevo la tecla [STORE/EXECUTE].

En la pantalla aparecerá entonces la indicación "SURE?".

3. Para ejecutar la operación de formateo, pulse una vez más la tecla [STORE/EXECUTE].

El proceso de formateo dará comienzo. Cuando el proceso haya terminado, la unidad volverá al modo de reproducción.

Si pulsa la tecla [CANCEL/EXIT] en lugar de la tecla [STORE/EXECUTE], la operación de formateo será cancelada.

NOTA

El formateo borra todos los datos que pudiese haber en la tarjeta SmartMedia. Tenga cuidado de no formatear por accidente una tarjeta que ya contenga datos que quiera mantener.

Mensajes de error de tarjeta SmartMedia

Cuando esté usando tarjetas SmartMedia, puede aparecer alguna vez alguno de los mensajes de error siguientes. A continuación le explicamos cada uno de ellos.

* El piloto [SMART MEDIA] no se ilumina

Puede que haya introducido una tarjeta SmartMedia con una capacidad inferior a los 8 MB.

* ERROR

- * Ha sacado o ha introducido la tarjeta (durante el proceso de muestreo).
- * Ha sacado la tarjeta (en el modo de utilidades).

* WP ERR

La tarjeta SmartMedia tiene una pestaña de protección contra la grabación. Esto evita el que se puedan grabar datos en ella.

* FULL

Ya no queda más espacio en la tarjeta SmartMedia.

* NODATA

- * No hay datos de muestreo (durante el proceso de muestreo)
- * No hay datos de programa o de muestreo (en el modo de utilidades).

* NO USR

La carga no puede ser ejecutada dado que el destino de la carga no es el grupo USER (en el modo de utilidades)

* NO CARD

No ha sido introducida ninguna tarjeta SmartMedia.

* CD ERR

La tarjeta está dañada, no ha sido introducida correctamente o no ha sido correctamente formateada.

Inicialización total/recarga de los valores de fábrica

Puede reiniciar los programas del grupo USER a sus valores de fábrica en cualquier momento, incluso aunque los haya modificado.

La función de inicialización total devuelve todos los programas del grupo USER a su condición por defecto. Puede usar la recarga de los valores de fábrica para reiniciar solo programas concretos del grupo USER a sus valores por defecto.

1. Encienda el 707II mientras pulsa la tecla [STORE/EXECUTE].

En la pantalla aparecerá la indicación "ALINIT".

* Para realizar una inicialización total, siga con el paso 2.

* Para realizar una recarga de los valores de fábrica, use las teclas TYPE [▼]/[▲] y los pedales de disparo [▼]/[▲] para elegir el programa que quiera hacer que vuelva a la condición por defecto. (El número de banco y de programa aparecerá en el indicador [BANK/PATCH]).

2. Pulse una vez más la tecla [STORE/EXECUTE].

Se ejecutará la inicialización total o la recarga de valores de fábrica. Si se realiza una inicialización total, la unidad volverá automáticamente al modo de reproducción.

El contenido de los programas almacenados por el usuario se perderá cuando se restauren los valores de fábrica. Para cancelar el proceso de inicialización total/recarga de valores, pulse la tecla [CANCEL/EXIT] antes del paso 2.

Tipos de efectos y parámetros

En esta sección le explicamos todos los tipos de efectos y los parámetros de los módulos del 707II. El símbolo  indica un parámetro que está asignado al pedal de expresión y que puede ser modificando al mover el pedal (vea p. 23). Los símbolos  -  indican los parámetros que pueden ser controlados por los mandos de parámetro 1 - 3 en el modo de reproducción.

Módulo BOOSTER

Este módulo amplifica la señal de entrada. La cantidad de este realce puede ser ajustada a baja (1) o alta (2).

TIPO 1 BOOSTER

Parámetro 1 GANANCIA 1, 2
Elige el valor del realce

Módulo ISOLATOR/COMP (aislante/compresor)

El aislante permite el corte o enfatización de una banda concreta. El compresor sirve para reducir los niveles de señal excesivos.

TIPO 1 COMP (compresor)

Compresor de tipo universal que controla la velocidad de ataque en dos fases.

Parámetro 1 ATAQUE (RAPIDO/LENTO) FS, SL

Ajusta el intervalo de tiempo que transcurre desde el comienzo de la señal al inicio de la compresión.

Parámetro 2 SENSIBILIDAD 0 - 10

Ajusta la sensibilidad del compresor.

Parámetro 3 NIVEL 1 - 8

Ajusta el nivel de la señal después de pasar por el módulo.

TIPO 2 ISOLTR (aislante)

Este efecto le permite cortar o enfatizar una banda concreta. Para él dispone de dos páginas de parámetros. Utilice la tecla [EDIT] para cambiar entre las páginas.

PAGINA 1

Parámetro 1 AGUDOS OFF, 12 - 12

Ajusta la mezcla del rango agudo.

Parámetro 2 MEDIOS OFF, 12 - 12

Ajusta la mezcla de los medios.

Parámetro 3 GRAVES OFF, 12 - 12

Ajusta la mezcla del rango de frecuencias graves.

PAGINA 2

5 - 8.0, 0.0 (5=50Hz, 8.0=8kHz, 0.0=10kHz)

Parámetro 1 FRECUENCIA GRAVE

Ajusta la frecuencia de separación para el rango medio y grave.

Parámetro 2 FRECUENCIA AGUDA 5 - 8.0, 0.0

Ajusta la frecuencia de separación o crossover para el rango medio y agudo.

Parámetro 3 NIVEL 1 - 8

Ajusta el nivel de la señal después de pasar por el módulo.

Módulo DRIVE

Este módulo está formado por 30 tipos de efectos de distorsión y simulador acústico. El mando [DRIVE] le permite escoger el tipo de efecto o amplificador y la tecla [DRIVE VARIATION] le permite escoger el sonido o variación de distorsión.

TIPO 1 FDR

CLASICO FD BLU

Clásico sonido de blues de un amplificador de válvulas.

STANDARD FD CLN

Sonido limpio de un amplificador de válvulas.

MODERNO FD DRV

Sonido saturado de un amplificador de válvulas.

TIPO 2 MS

CLASICO MS OLD

Clásico sonido antiguo de una torre de amplificadores a válvulas de tipo británico.

STANDARD MS CRU

Sonido crujiente de una torre de amplificadores a válvulas de tipo británico.

MODERNO MS DRV

Sonido saturado de una torre de amplificadores a válvulas de tipo británico.

TIPO 3 BG

CLASSICO BG OLD

Sonido de tipo antiguo de un amplificador combo a válvulas con unos medios potentes.

STANDARD BG DRV

Sonido saturado de una torre de amplificadores a válvulas con frecuencias medias potentes.

MODERNO BG MTL

Sonido metálico de una torre de amplificadores a válvulas con medios potentes.

TIPO 4 CLEAN

CLASSICO VX CRU

Sonido tradicional de tipo crujiente.

STANDARD JAZZ C

Sonido limpio y brillante de amplificador combo.

MODERNO MACH

Sonido cálido y potente de amplificador combo.

TIPO 5 HI-GAIN**CLASSICO MP 1**

Sonido de preamplificador a válvulas de alta ganancia.

STANDARD PV DRV

Sonido de pila de amplificadores a válvulas para heavy metal.

MODERNO SL DRV

Sonido cálido y moderno de una pila de modernos amplificadores a válvulas.

TIPO 6 ZOOM (efectos originales de ZOOM)**CLASSICO 9002**

El sonido original del 9002 de ZOOM.

STANDARD Z LEAD

Tradicional sonido solista de ZOOM.

MODERNO Z PWR

Sonido de amplificador potente, original de ZOOM.

TIPO 7 OVER DRIVE**CLASSICO V-OD**

Sonido saturado seco.

STANDARD OD

Sonido saturado con un cierto carácter de recinto acústico.

MODERNO PD 1

Sonido saturado para una amplia gama de aplicaciones, desde la de realce a distorsiones fuertes.

TIPO 8 DIST**CLASSICO V-DIST**

Sonido característico de distorsión seca.

STANDARD TB DST

Sonido de distorsión con un realce de señal extremo.

MODERNO HP DST

Sonido de distorsión extremo.

* Los parámetros para los TIPOS 1 – 8 son los mismos.

Parámetro 1 GANANCIA  1 – 30

Ajusta la intensidad de la distorsión.

Parámetro 2 TONO 0 – 10

Ajusta el tono.

Parámetro 3 NIVEL 1 – 8

Ajusta el nivel de la señal después de pasar por el módulo.

TIPO 9 FUZZ**CLASSICO WILDFZ**

Sonido clásico de fuzz agresivo con ganancia elevada.

STANDARD FUZZ

Nostálgico sonido de fuzz standard de tipo años 60.

MODERNO UF 1

Sonido de fuzz original de ZOOM con control de oscilación.

* Para este tipo, la función del parámetro 2 varía para WILDFZ/FUZZ y UF 1.

Parámetro 1 GANANCIA  1 – 30

Ajusta el tono.

Parámetro 2 (WILDFZ/FUZZ) TONE 0 – 10

Ajusta el carácter del sonido.

Parámetro 2 (UF1)  RESO 0 – 10

Damit regeln Sie den Klangcharakter.

Parámetro 3 LEVEL 1 – 8

Ajusta el nivel de la señal después de pasar por el módulo.

TIPO 10 METAL**CLASSICO MTZ**

heavy con Tradicional sonido de tipo un rango medio prominente.

STANDARD METAL

Sonido original de ZOOM para metal con realce en el rango grave y agudo.

MODERNO MT 7TH

Sonido de heavy metal para guitarras de 7 cuerdas.

Parámetro 1 GANANCIA  1 – 30

Ajusta la intensidad de la distorsión.

Parámetro 2 TONO 0 – 10

Ajusta el tono.

Parámetro 3 NIVEL 1 – 8

Ajusta el nivel de la señal después de pasar por el módulo.

TIPO 11 ACOUSTIC (simulador acústico)**CLASSICO AC FAT****STANDARD AC STD****MODERNO AC BRI**

Cambie el sonido de una guitarra eléctrica para que suene como el de una acústica. La tecla [DRIVE VARIATION] elige el tono (grueso, standard, brillante).

Parámetro 1 TOP  1 – 10

Ajusta el característico sonido de las cuerdas de una guitarra acústica.

Parámetro 2 CUERPO 1 – 10

Ajusta la resonancia de la caja.

Parámetro 3 NIVEL 1 – 8

Ajusta el nivel de la señal después de pasar por el módulo.

Parámetro 3 MEDIOS -12 – 12

Ajusta el corte/realce en el rango medio (frecuencia central 800 Hz).

PAGINA 2

Parámetro 1 FRECUENCIA GRAVE 1, 2

Ajusta la frecuencia de separación para el rango grave, 1=63 Hz, 2=125 Hz.

Módulo EQ (ecualizador)

Este es un ecualizador de 4 bandas. Hay dos páginas con parámetros; utilice la tecla [EDIT] para cambiar entre ellas.

PAGINA 1

Parámetro 3 PRESENCIA -12 – 12

Ajusta el corte/realce en el rango agudo (frecuencia central 8 kHz).

Parámetro 2 AGUDOS -12 – 12

Ajusta el corte/realce en el rango medio-agudo (frecuencia central 3.125 kHz).

Parámetro 2 **G GRAVE** -12 - 12
 Ajusta el corte/realce en el rango grave elegido con el parámetro anterior.

Parámetro 3 **NIVEL** 1 - 8
 Ajusta el nivel de la señal después de pasar por el módulo de ecualizador.

Módulo ZNR/D GATE (reducción de ruidos ZOOM/Puerta D)

Este módulo se usa para suprimir los ruidos durante las pausas en la reproducción. Le ofrece una reducción de ruidos que solo disminuye el nivel de los ruidos y una puerta de ruidos que los suprime por completo.

TIPO 1 ZNR (reducción de ruidos ZOOM)

La reducción de ruidos original diseñada por ZOOM corta los ruidos durante las pausas en la actuación sin hacer que varíe la calidad del sonido.

TIPO 2 D GATE

Puerta de ruidos de tipo tradicional con las típicas características de cierre.

Parámetro 1 1 - 8

Ajusta la sensibilidad. Ajuste el valor de forma que consiga la máxima reducción de ruidos sin que ello produzca un corte antinatural en el sonido del instrumento.

Módulo CABINET

Simula el sonido de un recinto acústico de altavoz.

TIPO 1 BOX

Simula un pequeño recinto acústico.

TIPO 2 Z BOX (caja ZOOM)

Simula un pequeño recinto acústico con el original carácter sonoro de ZOOM.

TIPO 3 BR CMB (combo brillante)

Simula el recinto de un amplificador combo brillante.

TIPO 4 CMB (Combo)

Simula un convencional amplificador combo.

TIPO 5 CMB+EV (Combo + EV)

Simula un altavoz EV montado en un recinto acústico de un combo.

TIPO 6 STK (pila)

Simula el recinto acústico de una pila de amplificadores.

TIPO 7 STK+EV (Stack + EV)

Simula un altavoz EV montado en un recinto acústico de una pila de amplificadores.

* Los parámetros para los TIPOS 1-7 son los mismos.

Parámetro 1 **PROFUNDIDAD** 0 - 10

Ajusta la intensidad del efecto de recinto acústico.

Módulo MODULATION

Este módulo contiene efectos de tipo modulación como el chorus y flanger, efectos que cambiar de forma drástica el sonido como un wow, filtro y modulación de repique, y efectos que modifican el tono como el cambio de tono y vibrato.

TIPO 1 CHORUS

Añade vibración y sensación de espacio al sonido.

Parámetro 1 **PROFUNDIDADQ** 0 - 10

Ajusta la intensidad de la modulación.

Parámetro 2 **VELOCIDAD** 1 - 30

Ajusta la velocidad de la modulación.

Parámetro 3 **MEZCLA**  0 - 30

Ajusta la mezcla entre el sonido directo y el sonido con efectos.

TIPO 2 V-CHO (chorus tradicional)

Simula el cálido sonido de un efecto tradicional.

Parámetro 1 **PROFUNDIDADQ** 0 - 10

Ajusta la intensidad de la modulación.

Parámetro 2 **VELOCIDAD**  1 - 30

Ajusta la velocidad de la modulación.

Parámetro 3 **MEZCLA**  0 - 30

Ajusta la mezcla entre el sonido directo y el sonido con efectos.

TIPO 3 FLANGE (Flanger)

Produce un sonido ondulante realmente único.

Parámetro 1 **PROFUNDIDADQ** 0 - 10

Ajusta la intensidad de la modulación.

Parámetro 2 **VELOCIDAD**  1 - 30

Ajusta la velocidad de la modulación.

Parámetro 3 **FB** -10 - 10

Ajusta el ratio de realimentación. Los valores altos en sentido positivo o negativo producen una características sonoras más fuertes.

TIPO 4 PHASER (modulación de fase)

Elige el punto de conexión del módulo MOD.

Parámetro 1 **POSICION** AF, bF

Damit wählen Sie den Verbindungspunkt des MOD-Moduls.

• AF: después del módulo CABINET

• bF: antes del módulo DRIVE

Parámetro 2 **VELOCIDAD**  1 - 30

Ajusta la velocidad de la modulación.

Parámetro 3 COLOR  1-4
Elige el carácter de la coloración del sonido.

TIPO 5 TREMOL (tremolo)

Hace que varíe de forma periódica el nivel del sonido.

Parámetro 1 PROFUNDIDAD  0-10
Ajusta la intensidad de la modulación.

Parámetro 2 VELOCIDAD   1-30
Ajusta la velocidad de la modulación.

Parámetro 3 SATURACION  0-10
Ajusta la saturación de la forma de onda de la modulación.
Los valores altos producen una modulación más intensa.

TIPO 6 A-PAN (panorama automático)

Este efecto de panorama stereo mueve el sonido de forma periódica a un lado y al otro entre la izquierda y la derecha cuando se usan dos amplificadores. Cuando se usa un único amplificador, este efecto pasa a ser un tremolo.

Parámetro 1 AMPLITUD  0-10
Ajusta la amplitud del efecto.

Parámetro 2 VELOCIDAD   1-30
Ajusta la velocidad de la modulación.

Parámetro 3 SATURACION  0-10
Ajusta la saturación de la forma de onda de la modulación.
Los valores altos producen una modulación más intensa.

TIPO 7 A-WAH (wah automático)

Este efecto produce un sonido de wah ondulante que depende de la intensidad elegida.

Parámetro 1 POSICION  AF, bF
Elige el punto de conexión del módulo MOD.

- **AF:** después del módulo CABINET
- **bF:** antes del módulo DRIVE

Parámetro 2 RESOLUCION  1-10
Ajusta la intensidad del efecto wah.

Parámetro 3 SENSIBILIDAD   -10 -1, 1-10
Ajusta la sensibilidad. Los valores negativos producen un wah hacia abajo.

TIPO 8 P-WAH (pedal de wah)

Este efecto le permite controlar el wah con el pedal de expresión.

Parámetro 1 POSICION  AF, bF
Elige el punto de conexión del módulo MOD.

- **AF:** después del módulo CABINET
- **bF:** antes del módulo DRIVE

Parámetro 2 FRECUENCIA  1-10
Ajusta la frecuencia central del efecto wah.

Parámetro 3 MEZCLA DIRECTA  0-10
Ajusta la mezcla del sonido directo.

TIPO 9 STEP

Este es un efecto especial con características parecidas a las de un filtro por pasos.

Parámetro 1 PROFUNDIDAD  0-10
Ajusta la intensidad de la modulación.

Parámetro 2 VELOCIDAD   1-30
Ajusta la velocidad de la modulación.

Parámetro 3 RESOLUCION  0-10
Ajusta la intensidad del efecto.

TIPO 10 PITCH (cambio de tono)

Este es un modulador de tono con un rango de 2 octavas hacia arriba y 1 hacia abajo.

Parámetro 1 CAMBIO  -12 -1, dt, 1-12, 24
Ajusta la cantidad de cambio en el tono. El valor "dt" produce un efecto de desafinación.

Parámetro 2 TONO  0-10
Ajusta el tono del efecto.

Parámetro 3 BALANCE  0-30
Ajusta el balance entre el sonido directo y el sonido del efecto. Los valores altos enfatizan el sonido del efecto.

TIPO 11 P-PIT (cambio de tono con pedal)

Este efecto le permite variar el tono en tiempo real, usando para ello el pedal de expresión.

Parámetro 1 TIPO  1-16

Elige el tipo de cambio de tono con pedal. Dependiendo del tipo, el tono varía cuando pulsa el pedal o cuando lo levanta.

		Valor mínimo pedal	Valor máximo pedal
TIPO P-PIT	1	-100 centésimas	solo sonido original
	2	solo sonido original	-100 centésimas
	3	DUPLICACION	Desafinación + SECO
	4	Desafinación + SECO	DUPLICACION
	5	0 centésimas	+1 octava
	6	+1 octava	0 centésimas
	7	0 centésimas	-2 octavas
	8	-2 octavas	0 centésimas
	9	-1 octava + SECO	+1 octava + SECO
	10	+1 octava + SECO	-1 octava + SECO
	11	-700 centésimas + SECO	500 centésimas + SECO
	12	500 centésimas + SECO	-700 centésimas + SECO
	13	-infinito (0 Hz) + SECO	+1 octava
	14	+1 octava	-infinito (0 Hz) + SECO
	15	-infinito (0 Hz) + SECO	+1 octava + SECO
	16	+1 octava + SECO	-infinito (0 Hz) + SECO

Parámetro 2 TONO  0-10
Ajusta el tono del efecto.

TIPO 12 RING M (modulación de repique)

Produce un sonido metálico.

Parámetro 1 POSICION  AF, bF
Elige el punto de conexión del módulo MOD.

- **AF:** después del módulo CABINET
- **bF:** antes del módulo DRIVE

Parámetro 2 VELOCIDAD  1-30
Ajusta la frecuencia del efecto de modulación de repique. El tono cambia dependiendo de la frecuencia elegida.

Parámetro 3 BALANCE  0-30
Ajusta el balance entre el sonido directo y el sonido de efectos.

TIPO 13 SLOW-A (ataque lento)

Este efecto crea automáticamente un sonido de tipo "ejecución de violín".

Parámetro 1 POSICION  AF, bF
Elige el punto de conexión del módulo MOD.

- **AF:** después del módulo CABINET
- **bF:** antes del módulo DRIVE

Parámetro 2 TIEMPO   1-30
Ajusta la velocidad de ataque.

Parámetro 3 CURVA  1-10
Ajusta la curva del ataque.

TIPO 14 FILTER

Este efecto controla la acción del punteo de las cuerdas y ajusta la apertura del filtro de acuerdo a ello.

Parámetro 1 POSICION AF, BF

Elige el punto de conexión del módulo MOD.

- AF: después del módulo CABINET
- BF: antes del módulo DRIVE

Parámetro 2 TIEMPO   1 - 30

Ajusta la velocidad de ataque del filtro.

Parámetro 3 RANGO 1 - 10

Fija el rango ajustable del filtro.

TIPO 15 DELAY

Efecto de retardo con un tiempo de retardo de hasta 500 milisegundos.

Parámetro 1 TIEMPO 1 - 50

Ajusta el tiempo de retardo en pasos de 10 ms.

Parámetro 2 REALIMENTACION 0 - 10

Ajusta el número de repeticiones (realimentaciones) del sonido de retardo.

Parámetro 3 MEZCLA   0 - 30

Ajusta el nivel de sonido del efecto.

TIPO 16 ECHO

Efecto de retardo largo (hasta 2 segundos) que produce un sonido cálido.

Parámetro 1 TIEMPO  1 - 50

Ajusta el tiempo de retardo en pasos de 10 ms hasta 1 segundos y en pasos de 100 ms hasta 2 segundos.

Parámetro 2 REALIMENTACION 0 - 10

Ajusta el número de repeticiones (realimentaciones) del sonido de retardo.

Parámetro 3 MEZCLA  0 - 30

Ajusta el nivel de sonido del efecto.

TIPO 17 T-TRIP (retoque de tiempo)

Este efecto de retardo hace que varíe el tiempo de retardo de acuerdo a la intensidad del rasgueo de la cuerda.

Parámetro 1 SENSIBILIDAD   1 - 50

Ajusta la sensibilidad del efecto.

Parámetro 2 REALIMENTACION -10 - 10

Ajusta el número de repeticiones (realimentaciones) del sonido de retardo.

Parámetro 3 BALANCE 0 - 30

Ajusta el balance entre el sonido directo y el sonido del efecto.

TIPO 18 TRMCHO (tremolo + chorus)

Efecto combinado de tremolo y chorus.

Parámetro 1 TRMRAT  1 - 30

Ajusta la velocidad del tremolo.

Parámetro 2 CHORAT 1 - 30

Ajusta la velocidad de modulación del efecto de chorus.

Parámetro 3 CHOMIX  0 - 30

Ajusta la mezcla del sonido de chorus.

TIPO 19 RINVIB (modulación de repique + vibrato)

Efecto combinado de modulación de repique y vibrato.

Parámetro 1 RINRAT 1 - 30

Ajusta la frecuencia del efecto de modulación de repique.

Parámetro 2 VIBRAT  1 - 30

Ajusta la velocidad del efecto de vibrato.

Parámetro 3 VIBDEP  0 - 10

Ajusta la profundidad del efecto de vibrato.

TIPO 20 VIBE (vibrato)

Este es un efecto de vibrato automático.

Parámetro 1 PROFUNDIDAD 0 - 10

Ajusta la profundidad del efecto.

Parámetro 2 VELOCIDAD  1 - 30

Ajusta la velocidad del efecto.

Parámetro 3 BALANCE  0 - 30

Ajusta el balance entre el sonido directo y el sonido del efecto.

Módulo DLY/REV (retardo/reverberación)

Este módulo está formado por varios efectos de tratamiento del espacio como el retardo y la reverberación.

TIPO 1 HALL (reverb de salón)

Este es un efecto de reverb que simula la acústica de un salón de conciertos.

TIPO 2 ROOM (reverb de habitación)

Este es un efecto de reverb que simula la acústica de una habitación.

TIPO 3 SPRING (reverb de muelles)

Este es un efecto de reverb que simula una reverb de tipo muelles.

* Los parámetros de los TIPOS 1-3 son los mismos.

Parámetro 1 TIEMPO 1 - 30

Ajusta la duración de la reverb (tiempo de reverb).

Parámetro 2 TONO 0 - 10

Ajusta el tono del efecto.

Parámetro 3 MEZCLA   0 - 30

Ajusta la mezcla del sonido de reverb.

TIPO 4 MN-DLY (retardo mono)

Este es retardo monoaural con una duración de hasta 1.5 segundos.

TIPO 5 PP-DLY (retardo en ping-pong)

Cuando utilice dos amplificadores, este tipo producirá un retardo en ping-pong con una duración de hasta 1.5 segundos. Cuando utilice un solo amplificador, el efecto será un retardo mono.

* Los parámetros de los TIPOS 4 y 5 son los mismos.

Parámetro 1 TIEMPO 1 - 99, 1.0 - 1.5

Ajusta el tiempo de retardo de 10 a 99 ms en pasos de 10 ms (1-99) y por encima de 1 segundo en pasos de 100 ms (1.0 - 1.5)

Parámetro 2 REALIMENTACION 0 - 10

Ajusta el número de ciclos de repetición (realimentaciones) para el sonido de retardo.

Parámetro 3 MEZCLA 0 - 30

Ajusta la mezcla del sonido de retardo.

TIPO 6 DLYHAL (retardo + reverb de salón)

Efecto combinado de retardo y una reverb de salón.

TIPO 7 DLYROM (retardo + reverb de habitación)

Efecto combinado de retardo y una reverb de habitación.

* Los parámetros de los DLYHAL y DLYROM son los mismos.

Parámetro 1 DLYTIM 1 - 50

Ajusta el tiempo de retardo en pasos de 10 ms.

Parámetro 2 DLYMIX 0 - 15

Ajusta la mezcla del sonido de retardo.

Parámetro 3 REVMIX 0 - 15

Ajusta la mezcla del sonido de reverb.

TIPO 8 HLDDLY (retardo de mantenimiento)

Este es un efecto de retardo de mantenimiento que le permite grabar una frase musical de hasta 2 segundos durante una actuación y reproducirla de forma repetida.

Cuando se elige "Mn" (manual) y se pulsa un pedal de disparo, la grabación da comienzo y continua hasta que vuelve a pulsar de nuevo el pedal o hasta que han transcurrido 2 segundos.

Parámetro 1 TIEMPO 1 - 99, 1.0 - 2.0, Mn

Ajusta el tiempo de grabación de 10 a 99 ms en pasos de 10 ms (1-99), y de 1.0 a 2.0 segundos en pasos de 100 ms (1.0 - 2.0). Cuando elija el valor "Mn" (manual), la grabación se ejecutará desde que pulse un pedal hasta que lo vuelva a pulsar de nuevo (con un máximo de 2 segundos).

Parámetro 2 MODO nL, So, rS

Elige el modo de reproducción para la frase musical grabada.

- nL (Normal): reproducción en el sentido normal.
- So (un sonido encima de otro): el contenido grabado es reproducido de forma repetida para crear una superposición.
- rS (inverso): invierte la dirección de la reproducción.

Parámetro 3 MEZCLA 0 - 30

Ajusta la mezcla del sonido del efecto.

Módulo TOTAL

El módulo TOTAL no es un módulo de efecto independiente. En lugar de ello le permite ajustar los parámetros que afectan a todos los programas o al 707II completo. Hay tres páginas con parámetros. Utilice la tecla [EDIT] para pasar de una página a otra.

*** PAGINA 1****Parámetro 1 PATLVL** 1 - 30

Ajusta el nivel final del programa. Un valor de 25 implica que los niveles de la señal de entrada y de salida son iguales.

Parámetro 2 Especifica la posición de entrada**Parámetro 3 Elige un carácter**

Los mandos de parámetro 2 y 3 le permiten introducir o editar un nombre de programa. El mando 2 especifica la posición de entrada del carácter, mientras que el mando 3 elige el carácter alfanumérico que va a ser introducido en esa posición.

Space	/	<	>	*	+	-	/	0	1	2	3	4
Space	*	()	*	+	-	/	0	1	2	3	4
5	6	7	8	9	<	=	>	?	@	A	B	C
5	6	7	8	9	<	=	>	?	@	A	B	C
D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P
D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P
Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	\		
Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	\		

*** PAGINA 2****Parámetro 1 PTN** Nombre de patrón

Elige el patrón rítmico que va a ser asignado a un patrón. Para más detalles acerca de cómo asignar patrones rítmicos a un programa, vea la p. 26.

Parámetro 2 PDLMIN 0 - 10

Ajusta el valor mínimo de parámetro cuando el pedal de expresión está totalmente levantado.

Parámetro 3 PDLMAX 0 - 10

Ajusta el valor máximo de parámetro cuando el pedal de expresión está totalmente abajo o pulsado.

Para más detalles acerca de cómo ajustar el rango de pedal para cada programa, vea la p. 23.

*** PAGINA 3****Parámetro 1 SP NO** 1 - 60

Elige el muestreo que vaya a asignar a un programa. Para más detalles acerca de cómo asignar un muestreo a un programa, vea la p. 27.

Parámetro 2 SPMODE n1, n2, P2, n4, P4

Elige el modo de reproducción de muestreo, con los siguientes valores posibles:

- n1 Velocidad de reproducción normal
- n2 Reproducción con mitad de tono, mitad de tempo
- P2 Reproducción con tono normal, mitad de tempo
- n4 Reproducción con un cuarto de tono, un cuarto de tempo
- P4 Reproducción con tono normal, un cuarto de tempo

Parámetro 3 SP LVL 0 - 30

Ajusta el nivel de reproducción del muestreo.

Resolución de problemas

* No hay sonido, o el volumen está muy bajo

- * ¿Tiene el adaptador de corriente adecuado conectado a la unidad, y si es así, tiene el interruptor de encendido en la posición ON?
Vea en la página 7 "Conexiones" y encienda la unidad.
- * ¿Están conectadas correctamente las tomas [INPUT] y [OUTPUT/PHONES] al instrumento y al amplificador?
Vea en la página 7 "Conexiones" y realice las conexiones correctas. Compruebe los ajustes de volumen en el instrumento y en el amplificador.
- * ¿El cable blindado está dañado?
Sustituya el cable.
- * ¿El 707II está en la condición de anulación de salida o mute?
Cancele dicho estado.
- * ¿El mando [OUTPUT] está abajo del todo?
Ajuste dicho mando a la posición adecuada.
- * ¿El pedal de expresión está arriba del todo?
En algunos programas, el pedal de expresión controla el volumen. En ese caso ajústelo a una posición adecuada.

* No puede grabar desde la toma [AUX IN]

- * ¿La fuente de entrada está ajustada a "GT"? Ajustela a "AUX".

* El sonido tiene una distorsión antinatural

- * Ajuste los parámetros de nivel y ganancia de los módulos.
- * Ajuste BOOSTER y COMP/ISOLATOR a OFF.
- * Cuando esté usando una guitarra con salida elevada con los efectos anteriores, puede producirse una distorsión no deseada dependiendo del tipo de efecto del módulo DRIVE.

* Altos niveles de ruido

- * Ajuste el parámetro ZNR. Si el problema persiste, pruebe a reducir la ganancia.
- * Si está usando el módulo BOOSTER o COMP/ISOLATOR, disminuya el parámetro GAIN del módulo DRIVE.

* No puede reproducir patrones rítmicos o suenan con un volumen muy bajo.

- * El volumen del ritmo está ajustado a un valor muy bajo? Ajuste el mando de parámetro 3 hasta conseguir el volumen que quiera.

* La función de disparo on/off del pedal de expresión no funciona correctamente.

- * Pruebe a realizar el proceso descrito en "Ajuste del pedal de expresión" en la página 25.

* No puede usar una tarjeta SmartMedia

- * ¿El piloto [SMART MEDIA] está encendido?
Apague la unidad y compruebe que la tarjeta SmartMedia esté introducida correctamente.
- * ¿Está usando el tipo correcto de tarjeta SmartMedia?
El 707II puede usar tarjetas SmartMedia con una capacidad de 16 a 128 MB (diseñadas para 3.3 V).
- * ¿Ha formateado la tarjeta SmartMedia?
Asegúrese de formatear la tarjeta SmartMedia en el 707II antes de usarla, tal como se describe en la página 31.

Especificaciones técnicas

* Programas de efectos

74 tipos
6 módulos + simulador de amplificador + ZNR

* Módulos de efectos

* Función de muestreo

Duración máxima de grabación 6 segundos (sin tarjeta SmartMedia)
grabación/reproducción lineal a 16 bits
(los módulos MOD y REV quedan temporalmente desactivados cuando se usa la función de muestreo)

* Memoria de programa

USER: 6 bancos x 10 = 60 (regrabables, con función de almacenamiento)
PRESET: 6 bancos x 10 = 60

* Frecuencia de muestreo

31.25 kHz

* Conversión A/D

20 bits, sobremuestreo 64 x

* Conversión D/A

20 bits, sobremuestreo 128 x

* Entrada

Entrada de guitarra: conector de auriculares mono standard (nivel de entrada nominal -20 dBm, impedancia de entrada 470 kilohmios)
ENTRADA AUX: clavija de auriculares stereo mini (nivel de entrada nominal -20 dBm, impedancia 20 kilohmios)

* Salida

Salida combinada de línea/auriculares
Clavija de auriculares stereo standard (nivel de salida máxima = +3 dBm con impedancia de carga de salida de 10 kilohmios o superior)

* Pantalla

Pantalla de LEDs alfanumérica de 6 posiciones
Pantalla de LEDs de 7 segmentos y 2 posiciones

* Alimentación

Adaptador AC (disponible por separado)
9 V DV, centro negativo, 300 mA (ZOOM AD-0006)

* Dimensiones exteriores

Pilas: IEC R6 (tamaño AA) x 4
Funcionamiento continuo: aproximadamente 11 horas (con pilas alcalinas)

* Peso

249 x 195 x 57 mm (L x P x A)
860 gramos (sin pilas)

* $0 \text{ dBm} = 0.775 \text{ Vrms}$

* El diseño y las especificaciones están sujetos a cambios sin previo aviso.

Listado de programas

BANCO A DEMO

Programa	NOMBRE		PEDAL
0	POWER	Sonido de distorsión potente	VOLUME
1	NUANCE	Sonido de saturación perfecto para rasgueo con los dedos	SPRING
2	FATCLN	Sonido limpio amplio y grueso	GAIN
3	BARK	Sonido con ganancia alta para rock duro	CHORUS
4	PEDWAH	Sonido de pedal wah salvaje	WAH
5	HYPDR	Sonido suave y transparente	PITCH
6	OVERDR	Atractivo sonido saturado	GAIN
7	BOOTS	Sonido heavy de tipo octavador	GAIN
8	CLNWAH	Sonido de wah limpio	WAH
9	U-FUZZ	Sonido de fuzz compacto de ZOOM	RESO

BANCO d LINE

Programa	NOMBRE		PEDAL
0	L-DRV	Sonido de distorsión multiusos	GAIN
1	D-FEEL	Sonido de línea saturada	SPRING
2	ACOUS	Sonido de línea acústica	HALL
3	L-FUNK	Sonido de línea funky	PHASE
4	AUTO-W	Sonido de línea con auto wah	VOLUME
5	9002LD	Sonido de línea ZOOM	PP-DLY
6	BOX	Sonido de línea con recinto acústico	GAIN
7	JC CHO	Sonido de línea con un combo brillante	V-CHO
8	L-FUZY	Sonido de línea con fuzz	ECHO
9	L-BLUE	Sonido de línea de tipo blues	GAIN

BANCO b COMPACT/PRE

Programa	NOMBRE		PEDAL
0	MP 1	Sonido de preamplificador tradicional con ganancia alta	VOLUME
1	TS	Sonido saturado seco	ROOM
2	PD 1	Sonido PD-01 de ZOOM	GAIN
3	FZFACE	Sonido fuzz tradicional	HALL
4	JMP	Sonido de preamplificador moderno con alta ganancia	VOLUME
5	MTZONE	Sonido de efecto compacto para heavy metal	HALL
6	SD+CE	Sonido de efecto compacto tradicional	V-CHO
7	ANADLY	Sonido de retardo de tipo analógico	SPRING
8	TURBO	Sonido de distorsión de realce turbo	VOLUME
9	OLDVIB	Nostálgico sonido VIB	VIBE

BANCO E ARTIST

Programa	NOMBRE		PEDAL
0	GARYBD	Sonido solista de baladas al estilo de Gary	MN-DLY
1	BEAT	Sonido crujiente de tipo Mersey beat	GAIN
2	PAT-M	Simulación del sonido de Metheny	DLYHAL
3	VAI PT	Sonido con afinación y tono al estilo de Vai	PITCH
4	ARM	Sonido con pedal wah para solos	WAH
5	VHALEN	Sonido solista y de acompañamiento para heavy	VOLUME
6	CATS	Sonido crujiente de rockabilly	CHORUS
7	FUSION	Sonido limpio de fusion	DLYHAL
8	SWEEP	Sonido de barrido	SPRING
9	12STR	Sonido de guitarra acústica de 12 cuerdas	HALL

BANCO C MULTI/SFX

Programa	NOMBRE		PEDAL
0	ZLEAD	El sonido solista definitivo	VOLUME
1	FLANG	Un sólido sonido de flanger limpio	FLANGE
2	HVYCMP	Compacto sonido de compresión	DLYROM
3	VIOLIN	Perfecto para tocar con variaciones de volumen	GAIN
4	JET	Sonido de avión standard	FLANGE
5	TALK	Hace que el rango medio "hable"	T-TRIP
6	WIND	Ruido como el del viento	RING-M
7	REVERS	Sonido de guitarra al revés de tipo retro	FILTER
8	TRILL	Curioso e inquietante sonido	T-TRIP
9	STEP	Sonido de volumen por pasos original de ZOOM	VOLUME

BANCO F MODELING

Programa	NOMBRE		PEDAL
0	MS9000	Impresionante sonido de saturación de pila de amplificadores	VOLUME
1	USBLUS	Sonido de blues americano	SPRING
2	FD TWN	Sonido de amplificador combo limpio de EEUU	VOLUME
3	MARK	Sonido de amplificador combo de la serie Mark	GAIN
4	SLDN	Sonido de amplificado de heavy rock	GAIN
5	AMPDRV	Sonido grueso de amplificador	VOLUME
6	MS OLD	Sonido MS tradicional	VOLUME
7	MACDRV	Moderno sonido crujiente y limpio	GAIN
8	PV PWR	Sonido de rock duro americano	VOLUME
9	MT 7TH	Sonido de heavy metal para guitarra de 7 cuerdas	PITCH



ZOOM CORPORATION

NOAH Bldg., 2-10-2, Miyanishi-cho, Fuchu-shi, Tokyo 183-0022, Japan
 PHONE: +81-42-369-7116 FAX: +81-42-369-7115
 Web Site: <http://www.zoom.co.jp>

707II - 5000-2