

Гитарный процессор ZOOM 707II

Руководство пользователя

СОДЕРЖАНИЕ

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ И МЕРЫ БЕЗОПАСНОСТИ	2
Характеристики	2
Органы управления и функции	3
Верхняя панель	3
Задняя панель	3
Подготовка	4
Использование батарей и карты SmartMedia	4
Основные подключения	4
Быстрое начало	5
Прослушивание патчей (Режим игры)	6
Дисплей в режиме игры	6
Выбор патча	6
Использование функции тюнера	6
Использование функцию редактирования	6
Использование функции сэмплера	7
Использование функции ритма	8
Изменение звука патча (Режим редактирования)	10
Конфигурация патча	10
Основные шаги режима редактирования	10
Сохранение и обмен местами патчей	10
Другие функции	11
Использование функции удержания задержки	11
Изменение метода запроса патча	11
Использование педали	12
Настройка педали	13
Сохранение образцов ритма и сэмплов как части патча	13
Назначение ритма к патчу	13
Назначение сэмпла к патчу	14
Использование карты SmartMedia (сервисный режим)	14
Основные шаги сервисного режима	14
Функции сервисного режима	15
Полная и частичная инициализация памяти	17
Типы эффектов и параметры	17
BOOSTER модуль	17
ISOLATOR/COMP модуль (изолятор / компрессор)	17
DRIVE модуль	17
EQ (Equalizer) модуль	18
ZNR/D GATE модуль (шумоподавитель / гейт)	18
CABINET модуль	19
MODULATION модуль	19
DLY/REV модуль (задержка / ревер)	21
TOTAL модуль	21
Поиск неисправностей	23
Спецификация	23
Список патчей	24

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ И МЕРЫ БЕЗОПАСНОСТИ

МЕРЫ БЕЗОПАСНОСТИ

Пожалуйста, соблюдайте следующие меры безопасности и предосторожности, чтобы гарантировать свободное от опасности использование ZOOM 707II.

• требования по питанию

Так как потребление тока у этого устройства довольно высоко, мы рекомендуем использование AC адаптера всякий раз, когда возможно. При включении устройства от батареи, используйте только щелочной тип.

[работа от AC адаптера]

- Убедитесь, что использован только AC адаптер, который дает 9 V DC, 300 mA и имеет "центр минус" штепсель. Использование другого адаптера может повреждать устройство.
- Соединяйте AC адаптер только с AC выходом, который соответствует номинальному напряжению, требуемому адаптером.
- При разъединении AC адаптера от AC выхода, всегда берите адаптер непосредственно и не тяните за кабель.
- При неиспользовании устройства в течение долгого периода, разъедините AC адаптер от AC выхода.

[работа от батареи]

- Используйте четыре обычных R6 (размер AA) (щелочные) батареи.
- ZOOM 707II не может использоваться для перезарядки.
- При неиспользовании устройства в течение длительного периода, удалите батареи из устройства.
- если утечка батареи произошла, вытрите отсек батареи и терминалы батареи тщательно, чтобы удалить все остатки жидкости батареи.
- При использовании устройства, отсек батареи должен быть закрыт.

• Окружающая среда

Избегайте использования вашего ZOOM 707II в окружающих средах, где оно будет подвергаться:

- Чрезвычайная температура
- Высокая влажность или влажность
- Чрезмерная пыль или песок
- Чрезмерная вибрация или удар

• Работа

Так как ZOOM 707II - точное электронное устройство, избегайте применять чрезмерную силу для переключателей и кнопок. Также заботьтесь, чтобы не уронить устройство, и не подвергать его тряске или чрезмерному давлению.

• Соединительные кабели и входные и выходные гнезда

Вы должны всегда выключать питание ZOOM 707II и все другое оборудование перед соединением или разъединением кабелей. Также удостоверитесь, чтобы разъединить все кабели и AC адаптер перед перемещением ZOOM 707II.

Предосторожности использования

• Электрические помехи

Для соображений безопасности, ZOOM 707II был разработан, чтобы обеспечить максимальную защиту против распространения электромагнитных колебания от внутренней части устройством, и защитой от внешнего вмешательства. Однако, оборудование, которое является очень восприимчивым к вмешательству или которое испускает мощные электромагнитные волны, не должно быть помещено около ZOOM 707II, поскольку возможность вмешательства не может быть исключена полностью. Если ZOOM 707II работает вместе с любым типом цифрового устройства, электромагнитные помехи могут привести к сбоям и уничтожить данные. Осторожность должна быть принята, чтобы минимизировать риск повреждения.

• Чистка

Используйте мягкую, сухую ткань, чтобы чистить ZOOM 707II. Если необходимо, слегка увлажняют ткань. Не используйте жесткое моющее средство, воск, или сольвент (или очищающийся алкоголь), так как они могут повредить поверхность.

Характеристики

ZOOM 707II - сложный процессор мульти-эффектов для гитары со следующими особенностями.

Разнообразные эффекты

Изменяемая Система Моделирования Архитектуры (VAMS) приспособливает внутреннюю конфигурацию устройства, чтобы достичь желательного звука. Широкий диапазон выбора включает эффекты искажения, эффекты модуляции, типа хора и flanger, ревера и эффектов задержки, симулятора комбиков. Общее количество - 74 эффекта.

120 звуковых патчей

Модули эффектов с комбинацией параметров могут быть сохранены в памяти как патчи. ZOOM 707II предлагает патчи, которые могут быть свободно изменены пользователем, плюс 60 заданных патчей. Эти назначения позволят Вам немедленно сделать хороший звук.

Полный набор эффектов искажения

33 эффекта типа искажения не только освежают характеристики известных гитарных усилителей, но также дублируют звук и действие известных компактных эффектов и педалей. Кнопки предназначены для быстрой и легкой работы.

Разработан для использования на сцене

ZOOM 707II может работать от AC-адаптера или батарей. С одним набором щелочных батарей устройство можно использовать непрерывно до 11 часов. Большой дисплей, показывает названия патчей, встроенная педаль экспрессии служит для прекрасного живого исполнения.

Ручки обеспечивают удобное редактирование

Параметры эффектов, которые управляют звуком, могут быть непосредственно изменены тремя удобными Ручками. Легкое редактирование позволяет Вам крутить ручки для настройки параметров также и в течение игры. Конечно, Вы можете сохранить результаты в вашем собственном патче.

Функция сэмплирования для записи

Фраза гитары или сигнал из доп. входа (CD-дека) могут быть сэмплированы до 6 секунд, и записаны во внутренней памяти. При использовании карты SmartMedia 16 МБ, Вы можете делать запись до 60 сэмплов или до 4 минут музыки. Записанный сэмпл может даже быть сыгран назад в более медленной скорости без изменения тона. Это - хороший инструмент для живого исполнения или для копирования быстро-сыгранной фразы.

Карта SmartMedia позволяет иметь огромное число патчей и сэмплов

Патчи и сэмплы могут быть записаны на отдельно поставляемых картах SmartMedia (до 60 патчей x 5 групп / 60 сэмплов в карту). Записанные данные могут считываться назад в устройство в любое время. Это дает Вам неограниченный потенциал для создания библиотеки патчей и сэмплов.

Встроенная функция ритма

60 встроенных ритмов копирует естественно звучащих ударные, являются большим подспорьем для практики или быстрой JAM-сессии.

Привязка сэмплов, ритмов, назначения педали к патчам

Выбор образцов ритма и сэмплов может быть записан для каждого патча индивидуально, позволяя синхронизировать действия при переключении патчей. Даже диапазон регулирования педали может запоминаться для патча.

Подготовка

Вставка батарей и карты SmartMedia

При питании ZOOM 707II от батарей, вставьте их как показано ниже. При желании, чтобы сохранить данные патча или сэмплерные данные на карте SmartMedia, вставьте карту как показано ниже.

1. Проверните устройство, и откройте отсек батарей.
2. Вставьте четыре новые R6 (размер AA) батареи в отсек батарей. Рекомендуется использование щелочных батарей. Правильная ориентация батареи обозначена внутри отсека батарей.
3. Чтобы хранить патч и сэмплерные данные, вставьте карту SmartMedia в щель карты, как показано выше.

Предостережение !

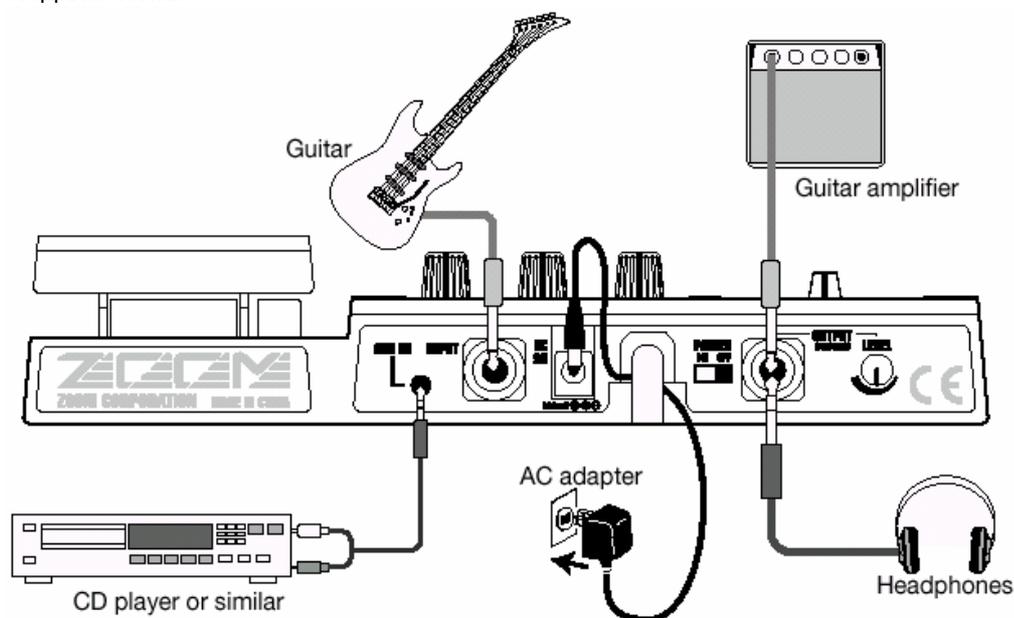
- Если карта вставлена вверх тормашками или с неправильной ориентацией, то она не пойдет полностью в гнездо. Не пробуйте принудительно вставить карту, потому что это ее повредит.
- Никогда не вставляйте или не удаляйте карту SmartMedia при включенном питании. Иначе все данные на карте могут быть потеряны.
- Могут использоваться карты SmartMedia (предназначенный для 3.3V) с вместимостью от 16 - 128 МБ.
- При желании, чтобы использовать карту SmartMedia, которая была отформатирована на другом оборудовании (типа компьютера или цифровой камеры), Вы должны отформатировать карту снова в ZOOM 707II.
- Чтобы хранить содержимое карты SmartMedia в компьютере, требуется считыватель карт SmartMedia.

4. Закройте отсек батарей.

ПРИМЕЧАНИЕ

- если признак "BATT" появляется на дисплее, значит батареи истощены. Замените батареи как можно скорее.
- При неиспользовании устройства в течение длительного периода, удалите батареи, чтобы предотвратить возможность повреждения.

Подключения



1. Удостоверитесь, что усилитель и ZOOM 707II выключены. Поверните громкость в усилителе к минимуму.
2. При питании устройства от AC-адаптера, вставьте маленький штепсель кабеля адаптера в гнездо [DC 9V] на ZOOM 707II. Потом включите адаптер в сеть.
3. Соедините гитару с гнездом [INPUT] ZOOM 707II, используя моно-кабель.
4. Присоедините [OUTPUT / PHONES] гнездо ZOOM 707II к гитарному усилителю, используя моно-кабель. Вы можете также использовать Y-кабель, чтобы направить сигнал в стерео на два усилителя.
5. Чтобы контролировать звук в наушниках, включите телефоны в [OUTPUT / PHONES] гнездо.
6. Включите питание в следующем порядке: ZOOM 707II - > усилитель.

ПРИМЕЧАНИЕ

Если Вы включите ZOOM 707II после того, как усилитель уже включен, это может кончиться повреждением динамиков. Всегда включайте питание на усилителе в последнюю очередь.

7. Установите громкость инструмента и усилителя, и отрегулируйте ручкой [OUTPUT] на задней панели ZOOM 707II.

Быстрое начало

Сразу после включения ZOOM 707II находится в так называемом "режиме игры". Быстрое руководство объясняет основные шаги в режиме игры. Это позволит Вам сразу же использовать устройство.

Выбор патча

1. В режиме игры нажмите один из [▼] / [▲] ножных переключателей.

В режиме игры, информация, показанная на рис. появляется на дисплее и индикаторе [BANK/PATCH].

2. Чтобы непосредственно переключать банк, нажмите одну из кнопок TYPE [▼] / [▲] .

Каждое нажатие кнопок переключает к следующему банку.

- Чтобы сделать так, чтобы звук патча переключался не сразу, а только после подтверждения, смотрите руководство ниже.

Патчи, группы и банки

Комбинация эффектов с различными назначениями параметров называется патчем. Патчи организованы в банки (A-F, 0-5) и имеют номера (0 - 9). Также возможно назначить патчу название до шести знаков.

Патчи ZOOM 707II записаны в двух различных группах:

- группа USER (банки A-F) для "чтения и записи" (могут быть свободно переписаны пользователем)

- группа PRESET (банки 0-5) только для чтения (патчи, которые не могут быть изменены пользователем).

Имеются 60 патчей в каждой группе, т.е. всего 120 патчей.

Изменение эффекта педалью

1. Чтобы изменить эффект в режиме реального времени, перемещайте педаль при игре.

Глубина эффекта или громкость изменяются, поскольку Вы перемещаете педаль. Изменения параметра зависят от патча.

2. Чтобы включить или выключить модуль эффекта, нажмите на педаль полностью вниз.

Педаль экспрессии также имеет выключатель "толчок вниз", который позволяет включать/выключать определенный модуль эффектов.

Изменение звука патча

1. При игре на вашем инструменте используйте кнопки на панели.

Каждая кнопка управляет некоторым параметром, как обозначено ниже.

Переключатель DRIVE Выбирает тип искажения для модуля DRIVE.

Ручка Параметр 1 Регулирует уровень искажений модуля DRIVE.

Ручка Параметр 2 Регулирует глубину модуляции хора, flanger, и подобных эффектов.

Для некоторых патчей, кнопка регулирует уровень эха.

Ручка Параметр 3 Регулирует уровень эха и ревера.

Сохранение эффекта

1. Нажмите кнопку [STORE / EXECUTE].

ZOOM 707II переходит в режим сохранения. Если патч от группы PRESET был отобран, "A0" в группе USER будет автоматически отобран как цель сохранения.

2. Используйте [▼] / [▲] ножные переключатели, чтобы выбрать банк для сохранения и номер патча.

3. Чтобы выполнить действие сохранения, нажмите кнопку [STORE / EXECUTE] еще раз.

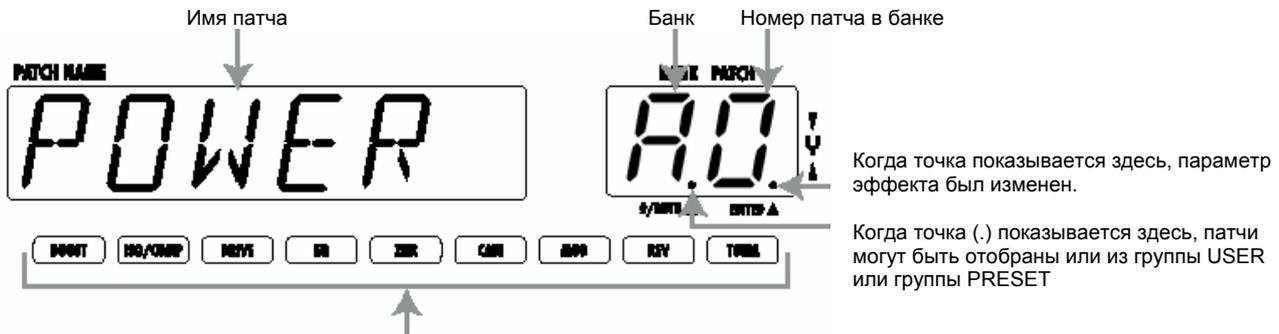
Чтобы отменить процесс, нажмите кнопку [CANCEL / EXIT].

Прослушивание патчей (Режим игры)

Состояние, при котором Вы вызываете патчи, запасенные в памяти ZOOM 707II и используете их для игры, называется "режим игры". Это - состояние, в котором устройство находится сразу после включения питания. Различные действия, возможные в режиме игры, описаны в этой секции.

Дисплей в режиме игры

В режиме игры, верхняя панель показывает следующую информацию.



ИНДИКАТОРЫ, соответствующие "включенным" модулям в текущем отображенном патче, светятся.

Выбор патча

1. В режиме игры, нажмите один из [▼] / [▲] ножных переключателей.

Нажатие [▲] ножного переключателя перемещает Вас к следующему патчу, и при нажатии [▼] ножного переключателя Вы перемещаетесь к предыдущему патчу.

2. Чтобы непосредственно переключать банк, используйте кнопки TYPE [▼] / [▲].

Нажим кнопки TYPE [▲] перемещает Вас к следующему более высокому банку, и при нажатии кнопки TYPE [▼] Вы перемещаетесь к предыдущему более низкому банку.

ПРИМЕЧАНИЕ

При игре ритма, прямой выбор банка недоступен.

3. Также возможно установить такой режим, чтобы патчи только из группы USER, или из группы PRESET выбирались.

Чтобы это сделать, нажмите обе кнопки TYPE [▼] / [▲] вместе.

С каждым нажатием, будет переключаться группа, из которой патчи могут быть выбраны.

СОВЕТ

Использование функции тюнера

ZOOM 707II включает авто-хроматический тюнер для гитары. Чтобы использовать функцию тюнера, встроенные эффекты должны быть обойдены (временно выключены) или приглушены (и прямой звук, и звук эффекта выключены).

1. Чтобы устанавливать ZOOM 707II в режим обхода, нажмите, и выпустите оба [▼] / [▲] ножных переключателей в режиме игры.

Когда Вы нажимаете и немедленно выпускаете обоих ножных переключателя, ZOOM 707II перейдет в режим обхода. Когда ZOOM 707II находится в состоянии обхода, все эффекты выключены и только прямой звук идет на выход. Педаль экспрессии работает как педаль громкости.

Когда Вы нажимаете и держите обои ножных переключателя, по крайней мере, 1 сек. и затем освобождаете их, ZOOM 707II перейдет в режим заглушения (mute).

В то время как ZOOM 707II находится в состоянии Mute, на выходе [OUTPUT /PHONES] нет никакого звука.

2. Играйте открытой струной, которую Вы хотите настроить.

Индикатор [BANK/PATCH] показывает ноту, которая является самой близкой к текущей струне. Настройте ваш инструмент, пока индикатор показывает текущую струну.

Нота показывается в левой части индикатора

Справа от ноты символ указывает, как точно настроена струна.

3. Чтобы изменить настройку самого тюнера (частота ноты "Ля" первой октавы), используйте кнопки TYPE [▼] / [▲].

Текущая установка частоты кратко показывается на дисплее. После включения питания частота "Ля" = 440 Hz.

4. Пока частота отображается на дисплее, Вы можете ее изменять, нажимая кнопки TYPE [▼] / [▲].

Доступный диапазон регулирования - 435 - 445 Hz с шагом в 1Hz. Когда ZOOM 707II выключен и снова включен, частота "Ля" будет повторно установлена на 440 Hz.

5. Нажмите один из [▼] / [▲] ножных переключателей.

ZOOM 707II возвратится режиму игры.

Использование функции быстрого редактирования

ZOOM 707II имеет функцию, называемую "легкое редактирование", которая позволяет регулировать некоторые параметры эффекта в течение игры. Это делается ручками параметров 1 - 3, кнопкой [DRIVE VARIATION], и переключателем [DRIVE] на передней панели.

1. Чтобы изменить звук патча в режиме игры, используйте ручки параметров 1 - 3.

Параметры, управляемые ручками следующие.

Фактический параметр, управляемый ручками 1 - 3 зависит от эффекта, отобранного для текущего модуля.

Когда ручка крутится, установка параметра показывается на индикаторе BANK/PATCH, и точка (.) появляется в позиции "EDITET".

Это указывает, что параметр был изменен. Если параметр возвращен к оригинальной установке, точка исчезает.

Ручка Параметр 1 Регулирует количество искажения модуля DRIVE.

Ручка Параметр 2 Регулирует главный параметр MOD модуля (типа глубины хора).

Ручка Параметр 3 Регулирует главный параметр модуля REV (типа эха или количества ревера).

Когда точка (.) показывается здесь, параметр эффекта был изменен.

2. Используйте переключатель [DRIVE] и кнопку [DRIVE VARIATION], чтобы выбрать эффект, который нужно использовать для модуля DRIVE.

Эффекты модуля DRIVE могут быть непосредственно отобраны переключателем [DRIVE] и кнопкой [DRIVE VARIATION].

Переключатель [DRIVE] выбирает общий тип эффекта, кнопка [DRIVE VARIATION] выбирает один из нескольких разновидностей для того эффекта. Каждое нажатие [DRIVE VARIATION] переключает CLASSIC > STANDARD > MODERN, что отмечается огоньком индикатора.

СОВЕТ

• В режиме игры, Вы можете также использовать кнопки MODULE [<] / [>], чтобы редактировать PATLVL параметр (уровень громкостей для каждого патча).

3. Чтобы сохранить отредактированный патч, выполните шаги для сохранения.

Обратите внимание, что если другой патч был вызван без сохранения отредактированного патча, то отредактированное содержание будет потеряно.

ПРИМЕЧАНИЕ

При игре ритма, ручки параметра 1 - 3 регулируют параметры ритма.

Использование функции сэмплера

ZOOM 707II включает функцию сэмплера, которая позволяет делать запись входного сигнала во внутренней памяти или на карте SmartMedia.

Эта функция может использоваться, чтобы делать запись фразы от гитары, связанной с гнездом [INPUT] или звука от внешнего источника типа CD-деки, подключенной с гнездо [AUX IN]. При использовании внутренней памяти, максимальная продолжительность записи - 6 секунд (1 сэмпл). При использовании карты SmartMedia 16 МБ, до 4 минут (максимум 60 сэмплов) могут быть записаны. Записанная фраза может также быть сыграна на более медленной скорости без изменения тональности. Это удобно для подбора быстро-сыгранной фразы с CD-диска.

При воспроизведении сэмпла, Вы можете выбирать между двумя режимами: "воспроизведение один раз" где сэмплерная фраза проигрывается только один раз, когда Вы используете кнопку или педаль, и "воспроизведение петли", где сэмплерная фраза закликивается и продолжает играть, пока не будет остановлена.

1. Если Вы хотите использовать карту SmartMedia, отключите питание ZOOM 707II, вставьте карту SmartMedia в щель карты, и затем включите питание снова.

ПРИМЕЧАНИЕ

• Перед использованием карты SmartMedia в ZOOM 707II, она должна быть отформатирована.

• Никогда не вставляйте или удаляйте карту SmartMedia при включенном питании. Иначе все данные карты могут быть потеряны.

2. Соедините источник сигнала с гнездом [INPUT] или гнездом [AUX IN].

3. Включите питание ZOOM 707II и нажмите кнопку [SAMPLER] в режиме игры.

Для патчей, в которых педаль экспрессии назначена на СЭМПЛЕР, функция сэмплера может также быть включена при нажатии на педаль полностью вниз.

Последующие шаги слегка различны, в зависимости от того, вставлена ли карта SmartMedia или нет.

Карта SmartMedia не вставлена

Следующий признак появляется на дисплее, и устройство перейдет в режим ожидания сэмпла. Переходите к шагу 4.

Карта SmartMedia вставлена

Следующий признак появляется на дисплее, и устройству перейдет в режим ожидания сэмпла. Номер сэмпла показывается на индикаторе [BANK/PATCH].

При использовании карты SmartMedia сэмплам на карте назначены номера от 1 до 60. Если необходимо, используйте ручку Параметр 1, чтобы выбрать номер. Переходите к шагу 4.

ПРИМЕЧАНИЕ

• если индикатор "NO" сопровождается "***", сэмпл записан под этим номером.

• если Вы выбираете номер, на который сэмпл уже был записан, предыдущий сэмпл будет переписан. Будьте осторожны, чтобы не переписать сэмпл, который Вы хотите оставить.

4. Используйте кнопки TYPE [▼] / [▲], чтобы выбрать "GT" или "AUX" как источник входа.

Когда Вы нажимаете одну из кнопок TYPE [▼] / [▲], отобранный источник входа покажется на дисплее. Выберите один из следующих источников.

GT Сигнал от гнезда [INPUT]

AUX Сигнал от гнезда [AUX IN]

СОВЕТ

• если "GT" отобран, сигнал сэмплируется после прохождения эффектов. Если "AUX" отобран, эффекты обойдены.

• При записи сигнала от гнезда [AUX IN], Вы можете минимизировать шум и искажение, поворачивая ручку [OUTPUT] и, регулируя выходной уровень внешнего источника так, чтобы громкость была равна громкости гитары.

• После записи, Вы можете использовать параметр SP LVL, чтобы управлять уровнем воспроизведения сэмпла.

5. Нажмите [▲] ножной переключатель, и проиграйте фразу, которую Вы записали (или включите воспроизведение фразы, записанной от внешнего источника).

Во время сэмплирования признак "REC" показывается на дисплее. Модуль ИНДИКАТОРЫ на панели показывают окончание сэмплирования.



ПРИМЕЧАНИЕ

- При сэмплировании во внутреннюю память, сэмплирование закончено, когда все ИНДИКАТОРЫ загорятся.
- При сэмплировании в карту SmartMedia, ИНДИКАТОРЫ проходят цикл неоднократно.

6. Чтобы прекратить сэмплирование, нажмите [▼] ножной переключатель.

Если Вы не нажмете никакую кнопку после старта сэмплирования, оно автоматически закончится через заданное время (6 секунд во внутреннюю память, 4 минуты - в карту SmartMedia 16 МБ).

7. Ручка Параметр 2 используется, чтобы выбрать типовой режим воспроизведения.

Когда Вы используете ручку Параметр 2, признак "SPMODE" появляется на дисплее. Индикатор [BANK/PATCH] показывает режим воспроизведения. Доступны следующие назначения.



- | | |
|----|--|
| N1 | Нормальная скорость воспроизведения |
| N2 | Половина темпа, смещение тональности на октаву |
| P2 | Половина темпа без смещения тональности |
| N4 | Темп меньше в 4 раза, смещение тональности на 2 октавы |
| P4 | Темп меньше в 4 раза без смещения тональности |

8. Используйте ножные переключатели и панельные кнопки, чтобы управлять воспроизведением (старт / стоп / перемотка / быстро-вперед).

Пока функция сэмплера включена, Вы можете использовать ножные переключателей и панельные для воспроизведения.

Нажмите обе кнопки, чтобы возвратиться началу сэмпла.

9. Если необходимо, Вы можете регулировать громкость воспроизведения сэмпла ручкой Параметр 3.

Когда Вы используете ручку Параметр 3, на дисплее появляется признак " SP LVL ". Индикатор [BANK/PATCH] показывает уровень сигналов в диапазоне от 0 - 30. Отрегулируйте уровень, чтобы получить подходящую громкость воспроизведения.

СОВЕТ

Вы можете также регулировать уровень воспроизведения педалью экспрессии.

10. Чтобы зациклить воспроизведение петли в определенном интервале, при воспроизведении сэмпла нажмите кнопку [A>B] в желательной точке начала.

[A>B] вспышки ИНДИКАТОРА и воспроизведение петли позволяют. Точка, в которой Вы нажали кнопку [A>B], принята как точка начала петли. Если конечная точка не была установлена, за конечную точку будет принят конец сэмпла.

11. Если Вы желаете установить конечную точку петли, нажмите кнопку [A>B] еще раз в течение воспроизведения петли сэмпла.

[A>B] ИНДИКАТОР теперь будет постоянно гореть, и точка, в которой Вы нажали кнопку [A>B] будет принята как конец петли. Когда конец, петли установлен, воспроизведение петли выполняется между начальной и конечной точками.

12. Чтобы отменить воспроизведение петли, нажмите кнопки [A>B] еще раз (или измените номер сэмпла).

[A>B] ИНДИКАТОР выходит, и устройство возвращается нормальному воспроизведению.

13. Для завершения функции сэмплера, нажмите кнопку [SAMPLER], пока сэмпл остановлен, или толкните педаль экспрессии полностью вниз.

Устройство возвращается нормальному режиму игры.

ПРИМЕЧАНИЕ

- точки начала и конца петли сбрасываются, когда Вы изменяете номер сэмпла или выключаете и включаете функцию сэмплера снова.
- функция сэмплера не может использоваться вместе с функцией ритма.
- пока функция сэмплера включена, модуль MOD и модуль REV не могут использоваться. (Они автоматически установлены в "OFF".)
- При сэмплировании в карту SmartMedia, сэмплерные данные сохраняются в карту SmartMedia автоматически. Не нужно исполнить специальных действий для сохранения.

Использование функции ритма

ZOOM 707II включает 60 образцов ритма, которые могут быть выбраны для воспроизведения. Это удобно для практики или быстрой JAM-сессии.

1. Нажмите кнопку [▶/■] в режиме игры.

Стартует воспроизведение ритма. Дисплей покажет отобранный образец, а индикатор [BANK/PATCH] кратко показывает номер образца. Индикатор [RHYTHM] вспыхивает синхронно с темпом образца ритма.

2. Кнопки Параметр 1 – 3 используются, чтобы управлять ритмом.

В режиме игры, кнопки Параметр 1 - 3 имеют следующие функции.

- | | |
|-------------------|-----------------------------------|
| Кнопка Параметр 1 | Изменяет тип образца ритма. |
| Кнопка Параметр 2 | Изменяет темп образца ритма. |
| Кнопка Параметр 3 | Изменяет громкость образца ритма. |

Когда Вы используете кнопки параметров в течение игры ритма, индикация на дисплее и индикатор [BANK/PATCH] временно изменяются.

СОВЕТ

- Вы может также переключать патчи во время воспроизведения образца ритма.
- Вы можете также играть образец ритма в состоянии обхода / немного и в редактирующемся режиме, но кнопки параметра не могут использоваться, чтобы управлять образцом ритма в этом случае.
- тип образца ритма, темп, и назначения громкости возвращается к установкам по умолчанию, когда устройство выключено и снова включено.
- Вы может также использовать кнопки TYPE [▼] / [▲], чтобы изменить тип образца.

3. Чтобы остановить воспроизведение образца ритма, нажмите кнопку [▶/■] еще раз.

Также возможно "привязать" образец ритма к определенному патчу. Если Вы назначили образцы ритма на патчи, и Вы включаете кнопку [PATCH SYNC], то образцы ритма будут переключаться вместе с патчами.

Список ритмов

Образец ритма	Дисплей	Индикатор [BANK/PATCH]	
8BEAT1	8BEAT	1	Бит
8BEAT2	8BEAT	2	
8BEAT3	8BEAT	3	
8BEATSHUFFLE	8SHUFL		
16BEAT1	16BEAT	1	
16BEAT2	16BEAT	2	
16BEAT3	16BEAT	3	
16BEATSHUFFLE	16SHFL		
3/4	3/4		
6/8ROCK	6/8		
5/4	5/4	1	
5/4ROCK	5/4	2	
ROCK'nROLL1	Rc R	1	Рок
ROCK'nROLL2	Rc R	2	
ROCK1	ROCK	1	
ROCK2	ROCK	2	
HARDROCK1	HARD	1	
HARDROCK2	HARD	2	
METAL1	METAL	1	
METAL2	METAL	2	
THRASH	THRASH		
PUNK	PUNK		
POP1	POP	1	Дэнс
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	CONTRY		Разное
BOSSANOVA	BOSSA		
JAZZ1	JAZZ	1	
JAZZ2	JAZZ	2	
REGGAE	REGGAE		
SKA	SKA		
LATIN1	LATIN	1	
LATIN2	LATIN	2	
METRO (3/4)	METRO	3	Метроном
METRO (4/4)	METRO	4	
METRO (5/4)	METRO	5	
METRO	METRO		
INTRO1	INTRO	1	Интродукция
INTRO2	INTRO	2	
INTRO3	INTRO	3	
INTRO4	INTRO	4	
INTRO5	INTRO	5	
INTRO6	INTRO	6	
INTRO7	INTRO	7	
INTRO8	INTRO	8	
INTRO9	INTRO	9	
ENDING1	ENDING	1	Кода
ENDING2	ENDING	2	
ENDING3	ENDING	3	
ENDING4	ENDING	4	
ENDING5	ENDING	5	
ENDING6	ENDING	6	

Изменение звука патча (Режим редактирования)

Режим редактирования позволяет Вам свободно изменять параметры, которые составляют патч, так, чтобы Вы могли создавать ваши собственные патчи. Эта секция описывает, как редактировать патчи и как хранить отредактированные патчи.

Конфигурация патча

Каждый патч ZOOM 707II состоит из нескольких эффектов (модули эффекта), как показано в иллюстрации ниже. Патч - комбинация модулей, каждый с их отличными назначениями параметра.

В пределах каждого модуля, имеются несколько различных, но связанных эффектов, которые называются типами эффекта. Например, модуль MODULATION включает типы эффекта типа CHORUS, PHASER, и WAN. Элементы, которые определяют звук патча, называются параметрами эффекта. Каждый модуль имеет несколько параметров эффекта, значения которых могут быть изменены кнопками Параметр 1 - 3, переключателем [DRIVE], кнопкой [DRIVE VARIATION] и т.д.

ПРИМЕЧАНИЕ

В пределах того же самого модуля, различные типы эффекта будут иметь различные параметры.

Основные шаги режима редактирования

Эта секция описывает основную процедуру для редактирования патчей.

1. В режиме игры выберите патч, который Вы хотите редактировать.

Патчи для редактирования могут быть отобраны или из группы USER, или группы PRESET. Однако, группа PRESET не позволяет сохранить. Когда Вы изменили патч от группы PRESET и хотите хранить его, то "A0" в группе USER автоматически будет отобран как цель сохранения.

2. Нажмите кнопку [EDIT].

ZOOM 707II переключается в редактирующий режим. Загорится ИНДИКАТОР модуля, в настоящее время отобранного для редактирования. (Первый раз, когда Вы переключаетесь, чтобы редактировать режим после того, как устройство было включено, будет отобран модуль TOTAL.)

3. Используйте кнопки MODULE [<] / [>], чтобы выбрать модуль, который Вы хотите редактировать.

Модули переключаются в порядке, показанном ниже, и соответствующий ИНДИКАТОР модуля вспыхивает. Дисплей показывает тип эффекта, в настоящее время отобранный для текущего модуля. Если эффект может управляться с педалью экспрессии, признак "Pd" показывается на индикаторе [BANK/PATCH].

ПРИМЕЧАНИЕ

Поскольку ISOLATOR, EQ, и модули TOTAL имеют много параметров, назначения разделены на несколько страниц. Чтобы переключать страницу, нажмите кнопку [EDIT], пока соответствующий ИНДИКАТОР модуля горит.

4. Чтобы переключать вкл/выкл статус отобранного модуля, нажмите обе кнопки MODULE [<] / [>] вместе.

Когда Вы изменяете статус модуля вкл/выкл, производите выбор типа, или значение параметра, появляется точка (.). Появляется в позиции "EDITED" индикатора [BANK/PATCH]. Когда эта точка показывается в режиме редактирования, это означает, что в настоящее время отобранный модуль был отредактирован. Если Вы возвращаете модуль к оригинальной установке, точка исчезает.

5. Чтобы изменить тип эффекта отобранного модуля, нажмите одну из кнопок TYPE [v] / [^].

6. Чтобы изменять параметры, используйте ручки Параметр 1 - 3.

Ручки Параметр 1 - 3 служат для наладки трех параметров отобранного в настоящее время модуля. Когда Вы используете ручки, дисплей показывает название параметра, а индикатор [BANK/PATCH] показывает текущее значение.

Например, если выбран эффект ROOM в модуле REV, ручки Параметр 1 - 3 управляют следующими параметрами.

Ручка Параметр 1:	TIME
Ручка Параметр 2:	tone
Ручка Параметр 3:	MIX

7. Если Вы хотите проверить значение параметра без перемещения ручек, нажмите кнопки TYPE [v] / [^] вместе. С каждым нажатием этих двух кнопок, показываются названия параметров 1 - 3 и соответствующие назначения.

8. Чтобы непосредственно переключать тип эффекта модуля DRIVE, используйте переключатель [DRIVE] и кнопку [DRIVE VARIATION].

Как и в режиме игры, переключатель [DRIVE] и кнопка [DRIVE VARIATION] непосредственно управляет типом эффекта модуля DRIVE.

9. Повторите шаги 3 - 8, чтобы редактировать другие модули.

10. Когда редактирование закончено, нажмите кнопку [PLAY] или кнопку [CANCEL/EXIT].

ZOOM 707II возвращается режиму игры. Точка (.) появляется в позиции "EDITED" индикатора [BANK/PATCH], если любой аспект патча был отредактирован.

ПРИМЕЧАНИЕ

Если Вы желаете сохранить патч, убедитесь, что исполнили действие сохранения. Иначе все изменения будут теряться, как только Вы переключаетесь на другой патч.

Сохранение и перемещение патчей

Эта секция описывает, как хранить отредактированный патч в памяти, и как перемещать патчи в группе USER.

1. В режиме игры или редактирования нажмите кнопку [STORE / EXECUTE].

ZOOM 707II входит в режим сохранения. Имя патча и признаки "SAVE" и "SWAP" показывается поочередно на дисплее. Индикатор [BANK/PATCH] показывает номеру патча и банк.

2. Используйте кнопки MODULE [<] / [>], чтобы выбрать или "SAVE" или "SWAP".

ПРИМЕЧАНИЕ

Если первоначальный патч - от группы PRESET, "ОБМЕН" не может быть отобран.

3. Используйте кнопки TYPE [v] / [^] или [v] / [^] ножные переключатели, чтобы выбрать целевой патч для сохранения.

На дисплее поочередно показываются имя недавно отобранного патча и вопрос "STORE?". Банк и номер патча вспыхивают на индикаторе [BANK/PATCH].

ПРИМЕЧАНИЕ

Группа PRESET не может быть отображена как цель сохранения. Если Вы нажимаете кнопку [STORE / EXECUTE], в то время как патч от группы PRESET отображен, выбор автоматически изменяется на "A0" в группе USER.

4. Чтобы выполнять сохранение или обмен патчей, нажмите кнопку [STORE / EXECUTE] еще раз.

Когда сохранение или действие обмена выполнены, устройство возвращается первоначальному режиму. Если патч на шаге 1 редактировался, изменения редактирования будут сохранены.

Если Вы нажмете кнопку [CANCEL / EXIT] вместо кнопки [STORE / EXECUTE] действие сохранения или обмена будет отменено, и устройство возвращается первоначальному режиму.

Другие функции

ZOOM 707II также включает различные другие удобные функции, которые описаны в этой секции.

Использование функции удержания

Модуль DLY/REV включает эффект удержания задержки, который позволяет делать запись и играть фразы гитары до 2 секунд. Вы можете также играть фразу наоборот или исполнять петлю воспроизведения, чтобы создать интересные слои "звучит на звуке".

1. В режиме игры, выберите патч, чтобы использовать удержание задержки.

2. Нажмите [EDIT] кнопку, чтобы активизировать режим редактирования, и выберите "HLDDLY" как тип эффекта для модуля DLY/REV.

3. Ручка Параметр 1 используется, чтобы установить параметр TIME.

Параметр TIME определяет длину интервала записи для удержания задержки. Поворот ручки изменяет значение следующим образом.

1 - 99: 10 - 990 миллисекунд (единица = 10ms)

1.0 - 2.0: 1.0 - 2.0 секунды (единица = 100ms)

Mп (вручную): запись начинается, когда Вы нажимаете [▲] ножного переключателя и оканчивается, когда Вы нажимаете [▲] ножного переключателя снова (максимально 2 секунды).

4. Ручка Параметр 2 используется, чтобы установить параметр MODE.

Параметр MODE определяет, как записанная фраза будет воспроизведена. Следующие три режима доступны.

NL (нормальный): Нормальное воспроизведение

So "звук на звуке": Записанная фраза проигрывается неоднократно, чтобы создать многослойный звук.

Если Вы нажмете [▲] ножной переключатель, то фраза будет проигрываться до повторного нажатия [▲].

RS (реверс):

Обратное воспроизведение.

5. Ручка Параметр 3 используется, чтобы установить параметр MIX.

Параметр MIX управляет соотношением прямого и записанного звука. Значение 30 приводит к равенству уровня прямого и записанного звука.

6. Нажмите кнопку [PEDAL] несколько раз, пока ИНДИКАТОР не зажжется напротив модуля REV.

Педаля экспрессии может теперь использоваться, чтобы включать и выключать функцию удержания задержки.

7. Сохраните патч, и возвратитесь в режим игры.

Когда используется патч, в котором включено удержание задержки, ИНДИКАТОР модуля DLY/REV и индикатор [PEDAL] вспыхивает.

8. Нажмите педаль экспрессии полностью вниз.

Функция удержания задержки будет включена, и устройство будет находиться в режиме ожидания. Приznak "STOP" показывается на дисплее.

9. При игре на гитаре нажмите [▲] ножной переключатель, чтобы начать делать запись.

Приznak "REC" показывается на дисплее. Фактическая работа зависит от набора параметров TIME в шаге 3.

- Если числовое значение установлено как параметр TIME

Запись стартует, когда Вы нажмете [▲] ножной переключатель, и продолжится время, равное параметру TIME. После окончания записи, воспроизведение петли начинается автоматически.

- Если параметр TIME установлен в "Mп"

Запись стартует, когда Вы нажмете [▲] ножной переключатель, и продолжится до тех пор, пока Вы не нажмете на выключатель снова, или максимум 2 секунды. После окончания записи, воспроизведение петли начинается автоматически.

- Если параметр TIME установлен в "Mп" и параметр MODE к "So"

Когда параметр TIME установлен на "Mп", и параметр MODE на "звук на звуке", нажатие [▲] ножного переключателя добавляет новую музыкальную фразу к уже записанной, пока переключатель не будет нажат снова. При этом ранее записанная фраза не стирается.

10. Чтобы остановить воспроизведение, нажмите [▼] ножной переключатель.

11. Чтобы выключения функции удержания задержки, нажмите педаль экспрессии еще раз полностью вниз.

Устройство возвращается режиму игры.

Изменение метода запроса патча

По умолчанию патчи переключаются сразу, как только Вы делаете выбор, заканчивающийся немедленным изменением в звуке.

Если Вы хотите перейти к отдаленному патчу, все промежуточные патчи будут менять звук, что может быть нежелательно, особенно во время работы. В таком случае Вы можете перейти к методу предварительного выбора патча.

Когда установлен этот метод, Вы сначала выбираете желательный патч, но звук не будет меняться, пока Вы не подтвердите выбор.

1. Чтобы изменить метод запроса патча на предварительный выбор, нажмите и держите [▲] ножной переключатель при включении питания ZOOM 707II.

2. Выберите патч в режиме игры.

Когда Вы выбираете патч в этом состоянии, дисплей и индикатор [BANK/PATCH] показывает новый патч, но звук не изменяется.

3. Чтобы подтвердить замену патча, нажмите оба [▼] / [▲] ножных переключателя вместе.

Дисплей и индикатор [BANK/PATCH] прекращают вспыхивать, и устройство перейдет к новому патчу, звук изменится.

СОВЕТ

Чтобы возвратиться к методу прямого выбора патча, выключите и включите ZOOM 707II снова.

Использование педали

Вы можете использовать педаль экспрессии ZOOM 707II, чтобы управлять параметром, вкл/выкл статус, или уровень громкости определенного эффекта. Диапазон регулирования педали может запоминаться индивидуально для патча.

1. Выберите патч в режиме игры.

2. Используйте кнопку [PEDAL], чтобы выбрать тип модуля / эффекта, которым нужно управлять педалью.

Каждое нажатие кнопки [PEDAL] циклически переключает индикатор [PEDAL], как показано ниже. Индикатор [PEDAL] указывает тип модуля / эффекта, назначенный на педаль. Значение индикаторов объясняется ниже.

WAH

Педаль экспрессии функционирует как педаль wah. Тип эффекта P-WAH (педаль WAH) модуля MODULATION назначен на педаль, и FREQ параметр может быть отрегулирован. Даже если другой тип эффекта в настоящее время отобран для модуля MODULATION, тип эффекта будет временно переключен к P-WAH.

PITCH

Педаль экспрессии функционирует как педаль сдвига частоты Pitch Shifter. Тип эффекта P-PIT модуля MODULATION назначен на педаль, и сдвиг можно регулировать. Даже если другой тип эффекта в настоящее время отобран для модуля MODULATION, тип эффекта временно переключен к P-PIT.

MOD

Эффект, в настоящее время отобранный для модуля MODULATION может регулироваться педалью. Управляемый параметр зависит от типа эффекта.

GAIN

Величина искажения регулируется педалью. Параметр GAIN модуля DRIVE (для некоторых эффектов параметр RESONANCE / TOP назначен на педаль).

REV

Эффект, в настоящее время отобранный для модуля DLY/REV может регулироваться педалью. Управляемый параметр зависит от типа эффекта.

VOL

Основная громкость может регулироваться педалью.

СЭМПЛЕР

Функция сэмплера переключается педалью в состояние ВКЛ./ ВЫКЛ. Нажатие педали полностью вниз переключает сэмплер в режим ВКЛ. (индикатор [PEDAL] горит) и ВЫКЛ. (индикатор [PEDAL] мигает). Также, если модуль в настоящее время выключен, то при выборе его кнопкой [PEDAL] индикатор [PEDAL] загорится, и модуль временно включится. Если патч сохраняется в этом состоянии, то модуль будет сохранен со статусом ВКЛ. Фактический параметр, который управляется педалью, зависит от типа эффекта.

СОВЕТ

Вышеупомянутая процедура для назначения типа модуля / эффекта к педали экспрессии может быть выполнена также в режиме редактирования.

3. Нажмите кнопку [EDIT], чтобы активизировать редактирующий режим.

4. Используйте кнопки MODULE [<] / [>], чтобы выбрать модуль TOTAL.

5. Нажмите кнопку [EDIT] еще раз.

Кнопка подсвечивается зеленым. В этом состоянии ручки Параметр 2 и 3 имеют следующие функции.

Ручка Параметр 2

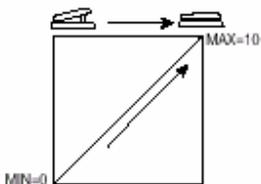
Устанавливает значение для полностью поднятого положения педали.

Ручка Параметр 3

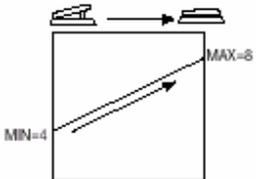
Устанавливает значение для полностью опущенного положения педали.

6. Используйте ручки Параметр 2 и 3, чтобы установить значение PDLMIN (когда педаль полностью поднята) и значение PDLMAX (когда педаль полностью опущена). Диапазон урегулирования обоих значений 0 - 10.

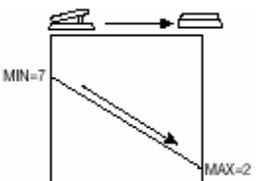
Когда Вы используете ручку Параметр 2, признак "PDLMIN" появляется на дисплее. Когда Вы используете ручку Параметр 3, признак "PDLMAX" появляется на дисплее. Значения 0 – 10 показывается на индикаторе [BANK/PATCH].



Установка PDLMIN или PDLMAX на 0 означает, что параметр, назначенный на педаль будет минимального значения. Урегулирование PDLMIN или PDLMAX на 10 означает, что параметр, назначенный на педаль, будет максимального значения. Когда ZOOM 707II находится в состоянии по умолчанию, PDLMIN установлен на 0, и PDLMAX установлен на 10. Поскольку педаль поднята, то значение параметра постепенно увеличивается от минимума до максимума.



Например, когда PDLMIN установлен на 4 и PDLMAX на 8, диапазон регулирования параметра будет ограничен, как показано на рис.



Когда PDLMIN установлен на 7 и PDLMAX на 2, но нажатие на педаль уменьшает значение параметра, и диапазон как показано на рис.

7. Нажмите [STORE / EXECUTE] кнопку, чтобы хранить патч.

Модуль, который назначен на педаль, будет автоматически сохранен со статусом ВКЛ.

8. В режиме игры, перемещайте педаль при игре на гитаре.

Параметр, назначенный на педаль, будет изменяться.

9. Нажмите педаль полностью вниз.

Модуль, который назначен на педаль, будет переключаться между состоянием ВКЛ. и ВЫКЛ. Если педаль назначена на сэмплер, то функция сэмплера будет переключаться между состоянием ВКЛ. и ВЫКЛ.

ПРИМЕЧАНИЕ

Если педаль назначена на громкость, нажатие педали полностью вниз не выполняет никакого действия переключения.

Настройка педали

Педаль экспрессии отрегулирована для оптимальной работы на заводе, но иногда может потребоваться перенастройка. Если при нажатии педали полностью вниз ничего не происходит, или громкость кажется чрезмерной даже, когда педаль только слегка выдвинута, то необходимо отрегулировать педаль следующим образом.

1. Включите питание ZOOM 707II при удержании кнопки [PEDAL].

Признак "MIN" появится на дисплее.

2. При полностью поднятой педали, нажмите кнопку [STORE / EXECUTE].

Признак дисплея изменяется "MAX".

3. Нажмите педаль экспрессии полностью вниз, и затем снимите вашу ногу от педали.

Педаль отойдет немного назад.

4. Нажмите [STORE / EXECUTE] кнопку.

Настройка закончена, и устройство возвратится к режиму игры.

СОВЕТ

• положение педали на шаге 3 определяет точку вкл\выкл переключения. Если Вы хотите, чтобы педаль выполняла вкл\выкл переключение при более легком контакте, установите педаль в несколько более высокое положение.

• если признак "ERROR" появится, то возвратитесь к шагу 2 и повторите процедуру.

Сохранение ритма и сэмплов как части патча

Патчи ZOOM 707II могут содержать не только информацию относительно типа эффекта и назначений параметра, но также и относительно образцов ритма и сэмплов, запасенных на карте SmartMedia. Используя эту способность, Вы можете быстро переключать образцы ритма на лету, или Вы можете воспроизводить тот же самый сэмпл, каждый раз Вы вызываете определенный патч.

Назначение ритма на патч

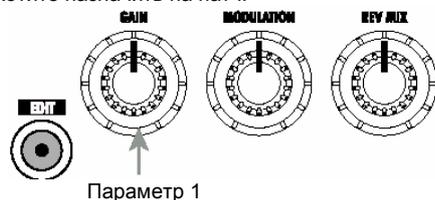
Назначая ритм на патч, Вы можете получить смену ритма синхронно и изменением патчей.

1. В режиме игры, выберите патч, на который Вы хотите назначить образец ритма, и нажмите кнопку [EDIT].

2. Используйте кнопки MODULE [<] / [>], чтобы выбрать модуль TOTAL.

3. Нажмите кнопку [EDIT] еще раз.

Кнопка [EDIT] подсветится зеленым. Вы можете теперь использовать ручку Параметр 1, чтобы выбрать образец ритма, который Вы хотите назначить на патч.



4. Используйте ручку Параметр 1, чтобы выбрать желательный образец ритма.

Название образца появится на дисплее. Вы можете проиграть образец, нажимая кнопку [▶/■].

СОВЕТ

В зависимости от типа образца ритма, отобранного здесь (intro, кода, другой), действие воспроизведения образца при переключении патчей отличается.

5. Нажмите кнопку [STORE / EXECUTE], чтобы сохранить патч.

Назначьте другие образцы ритма на другие патчи таким же образом.

6. Когда все патчи будут подготовлены, нажмите [PATCH SYNC] кнопку так, чтобы индикатор кнопки зажегся.

Когда кнопка [PATCH SYNC] включена, патчи и образцы ритма переключены в режим синхронизации.

ПРИМЕЧАНИЕ

Когда кнопка [PATCH SYNC] выключена, назначение образца ритма на патчи не имеет никакого эффекта.

7. Вызовите патч, на который был назначен ритм.

Когда кнопка [PATCH SYNC] включена, переключение патчей приводит к смене ритма. В зависимости от типа назначенного на патч образца ритма возможно несколько ситуаций.

Образец ритма ИНТРО (INTRO 1 - 9)

Когда патч переключается, ритм стартует автоматически. Он продолжает играть до тех пор, пока Вы не нажмете на кнопку [▶/■] или пока Вы не переключитесь на другой патч.

Образца ритма КОДА (ENDING 1 - 6)

После переключения патча, ритм стартует, только если Вы нажмете кнопку [▶/■]. Потом ритм автоматически останавливается в конце образца.

Образец ритма другой

После переключения патча, ритм стартует, только если Вы нажмете кнопку [▶/■]. Потом ритм продолжает играть, пока Вы не нажмете кнопку [▶/■] еще раз, или пока Вы не переключитесь на другой патч.

8. Нажмите кнопку [▶/■].

Образец ритма, отобранного на шаге 7, стартует. (Если образец типа INTRO был назначен на патч, то ритм стартует сразу же после выбора этого патча.)

9. Если необходимо, используйте ручки Параметр 2 и 3, чтобы отрегулировать темп и громкость образца.

Также, когда кнопка [PATCH SYNC] включена, ручки Параметр 2 и 3 могут использоваться, чтобы регулировать темп и громкость для всех образцов. (Если хотите, Вы можете также использовать ручку Параметр 1, чтобы вручную переключать ритм.)

10. Переключайте патч.

Когда Вы переключаете патч (пока образец ритма играет), образец доигрывает до конца текущего такта и затем переключается на образец, который назначен на новый патч.

11. Чтобы остановить воспроизведение ритма, нажмите кнопку [▶/■].

Если на патч назначен тип ENDING, то образец будет играть при переключении патча, и затем остановится сам.

12. Нажмите кнопку [PATCH SYNC] так, чтобы индикатор кнопки погас.

Назначение сэмпла на патч

Назначая сэмпл, записанный в карту SmartMedia на патч, Вы можете воспроизводить нужный сэмпл каждый раз, когда Вы выбираете требуемый патч.

1. Вставьте карту SmartMedia в ZOOM 707II и сэмплируйте гитарную фразу или другой исходный материал, который Вы хотите использовать.

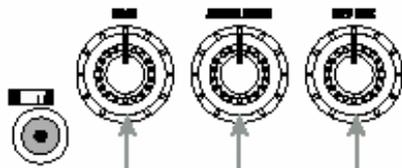
2. В режиме игры выберите патч, на который Вы хотите назначить сэмпл, и нажмите кнопку [EDIT].

3. Используйте кнопки MODULE [<] / [>], чтобы выбрать модуль TOTAL.

"PATLVL" (уровень патчей) параметр появится на дисплее.

4. Нажмите кнопку [EDIT] дважды.

Кнопка [EDIT] подсветится оранжевым. Вы можете теперь использовать ручки Параметр 1 - 3, чтобы управлять следующими функциями.



Параметр 1 Выбирает номер сэмпла на карте SmartMedia
Параметр 2 Выбирает тип метода воспроизведения (n1, n2, P2, n4, P4).
Параметр 3 Устанавливает громкость воспроизведения (0 - 30).

5. Используйте ручки Параметр 1 - 3, чтобы выбрать номер, метод воспроизведения, и громкость воспроизведения.

Если Вы хотите проверить сэмпл, нажать кнопку [SAMPLER], чтобы активизировать режим сэмплера, и нажмите [▼] ножной переключатель, чтобы проиграть отобранный сэмпл.

6. Нажмите кнопку [STORE / EXECUTE], чтобы хранить патч.

Назначьте другие сэмплы на другие патчи таким же образом.

7. Когда все патчи будут подготовлены, выберите патч в режиме игры, на который был назначен сэмпл.

8. Нажмите кнопку [SAMPLER], чтобы активизировать режим сэмплера.

Для патча, где педаль экспрессии назначена на СЭМПЛЕР, Вы можете также нажать педаль полностью вниз для включения функции сэмплера.

9. Нажмите [▼] ножной переключатель.

Сэмпл, назначенный на патч, будет сыгран.

10. Используйте кнопки MODULE [<] / [>] и [▼] / [▲] ножные переключатели, чтобы управлять режимами ИГРА / ОСТАНОВКА / ПЕРЕМОТКА / БЫСТРО - ВПЕРЕД.

11. Нажмите кнопку [SAMPLER], чтобы выключить режим сэмплера.

Использование карты SmartMedia (Сервисный режим)

Карта SmartMedia, вставленная в ZOOM 707II может поддерживать до 5 групп патчей и 60 сэмплов. Эта секция описывает сервисный режим, который обеспечивает различную карту SmartMedia связанными функциями.

Основные шаги сервисного режима

1. Проверить, что карта SmartMedia вставлена в щель карты.

Когда карта SmartMedia вставлена, индикатор [SmartMedia] будет светиться.

2. В режиме игры, нажмите кнопку [UTILITY].

ZOOM 707II входит в сервисный режим. Признак "LOAD" появляется на дисплее.



3. Используйте кнопки TYPE [▼] / [▲], чтобы вызвать требуемую функцию.

Сервисный режим включает следующие функции.

LOAD (загрузка патча)

Загружает отдельный патч, записанный на карте SmartMedia в память устройства (в группу USER).

SAVE (сохранение патч)

Сохраняет отдельный патч в памяти устройства (из группы USER) на карте SmartMedia.

ALLOAD (загрузка группы патчей)

Загружает полную группу патчей, записанную на карте SmartMedia в память устройства (в группу USER).

ALSAVE (сохранение группы патчей)

Сохраняет все патчи группы USER в памяти устройстве на карте SmartMedia.

P DEL (удаление группы патчей)

Удаляет группу патчей, записанную на карте SmartMedia.

SP DEL (удаление сэмпла)

Удаляет сэмпл, записанный на карте SmartMedia.

FORMAT

Форматирует карту SmartMedia.

4. Нажмите кнопку [STORE / EXECUTE].

Появятся установки для функции, отобранной на шаге 3.

Последующие шаги зависят от отобранной функции.

Функции сервисного режима

Сохранение отдельного патча в карте SmartMedia

Вы можете сохранить единственный патч от внутренней памяти ZOOM 707II на карте SmartMedia.

1. В режиме игры, выберите патч из внутренней памяти, который Вы хотите сохранить.

Патч, который в настоящее время редактируется, не может быть записан на карте SmartMedia. Вы должны сначала сохранить патч во внутренней памяти.

2. Активизируйте сервисный режим, и выберите "SAVE". Потом нажмите кнопку [STORE / EXECUTE].

Признак "GROUP" появится на дисплее, и индикатор [BANK/PATCH] показывает номер группы (1 - 5) для сохранения. Если "" показывается после "GROUP", имеются патчи, записанные в той группе.

3. Используйте кнопки TYPE [▼] / [▲], чтобы выбрать группу патчей (1 - 5) для сохранения, и затем нажмите кнопку [STORE / EXECUTE].

Одна карта SmartMedia может поддерживать до 5 групп патчей (60 патчей в группе). Нажатие кнопки [STORE / EXECUTE] подтверждает группу сохранения. На дисплее появится признак "SAVE", и индикатор [BANK/PATCH] покажет банку для сохранения (A-F) и номер патча (0 - 9).

4. Используйте кнопки TYPE [▼] / [▲] и ножные переключатели [▼] / [▲], чтобы выбрать желаемый банк (A - F) и номер патча (0 - 9) в группе патчей.

5. Нажмите кнопку [STORE / EXECUTE].

Признак "SHURE?" (Уверены?) появится на дисплее.

6. Чтобы выполнить действие, нажмите кнопку [STORE / EXECUTE] еще раз.

Единственный патч будет записан на карту SmartMedia. Когда процесс закончен, устройство возвращается в режим игры.

Если Вы нажмете кнопку [CANCEL / EXIT] вместо кнопки [STORE / EXECUTE] действие сохранения будет отменено.

ПРИМЕЧАНИЕ

- Любой патч, который присутствует на карте SmartMedia, будет переписан. Позаботьтесь о том, чтобы случайно не переписать патч, который Вы уже имели.
- Никогда не вставляйте или не удаляйте карту SmartMedia пока устройство включено. Иначе все данные карты могут быть потеряны.
- Если группа пуста, то все патчи группы USER будут сохранены.

Загрузка отдельного патча из карты SmartMedia

Вы можете загрузить единственный патч из карты SmartMedia во внутреннюю память ZOOM 707II.

1. В режиме игры, выберите патч во внутренней памяти, в который Вы хотите загрузить патч.

2. Активизируйте сервисный режим, и выберите "LOAD". Потом нажмите кнопку [STORE / EXECUTE].

Признак "GROUP" появится на дисплее, и индикатор [BANK/PATCH] покажет номер группы (1 - 5) для загрузки.

3. Используйте кнопки TYPE [▼] / [▲], чтобы выбрать группу патчей (1 - 5) на карте SmartMedia для загрузки, и затем нажмите кнопку [STORE / EXECUTE].

Признак "LOAD" появится на дисплее, и индикатор [BANK/PATCH] покажет банк источника загрузки (A - F) и номеру патча (0 - 9).

4. Нажмите кнопку [STORE / EXECUTE].

Признак "SHURE?" (Уверены?) появится на дисплее.

5. Чтобы выполнить действие, нажмите кнопку [STORE / EXECUTE] еще раз.

Единственный патч будет загружен из карты SmartMedia в память устройства. Когда процесс будет закончен, устройство возвратится в режим игры.

Если Вы нажмете кнопку [CANCEL / EXIT] вместо кнопки [STORE / EXECUTE] действие загрузки будет отменено.

ПРИМЕЧАНИЕ

- Любой патч, который присутствует в целевом местоположении, будет переписан. Позаботьтесь о том, чтобы случайно не переписать патч, который Вы уже имели.
- Никогда не вставляйте или не удаляйте карту SmartMedia пока устройство включено. Иначе все данные карты могут быть потеряны.

Сохранение группы в карте SmartMedia

Вы можете сохранить группу USER ZOOM 707II на карте SmartMedia как группу патчей.

1. В сервисном режиме, выберите "ALSAVE", и нажмите кнопку [STORE / EXECUTE].

Признак "GROUP" появится на дисплее, и индикатор [BANK/PATCH] покажет номер группы (1 - 5) для сохранения.

2. Используйте кнопки TYPE [▼] / [▲], чтобы выбрать группу патчей (1 - 5) для сохранения, и затем нажмите кнопку [STORE / EXECUTE].

Признак "SHURE?" (Уверены?) появится на дисплее.

3. Чтобы выполнить действие, нажмите кнопку [STORE / EXECUTE] еще раз.

Полная группа USER ZOOM 707II будет записана на карте SmartMedia. Когда процесс будет закончен, устройство возвратится в режим игры.

Если Вы нажмете кнопку [CANCEL / EXIT] вместо кнопки [STORE / EXECUTE] действие сохранения будет отменено.

ПРИМЕЧАНИЕ

Любая группа патчей, которая была записана на карте SmartMedia в этой позиции, будет переписана. Будьте осторожны, чтобы не переписать нужную группу.

Загрузка группы из карты SmartMedia

Вы можете загружать группу патчей, записанную на карте SmartMedia в память устройства.

1. В сервисном режиме, выберите "ALLOAD", и нажмите кнопку [STORE / EXECUTE].

Признак "GROUP" появится на дисплее, и индикатор [BANK/PATCH] покажет номер группы (1 - 5) для загрузки.

2. Используйте кнопки TYPE [▼] / [▲], чтобы выбрать группу патчей (1 - 5) для загрузки, и затем нажмите кнопку [STORE / EXECUTE].

Признак "SHURE?" (Уверены?) появится на дисплее.

3. Чтобы выполнить действие, нажмите кнопку [STORE / EXECUTE] еще раз.

Полная отобранная группа патчей будет загружена из карты SmartMedia в группу USER ZOOM 707II. Когда процесс будет закончен, устройство возвратится в режим игры.

Если Вы нажмете кнопку [CANCEL / EXIT] вместо кнопки [STORE / EXECUTE] действие загрузки будет отменено.

ПРИМЕЧАНИЕ

Все патчи, в настоящее время запасенные в группе USER устройства будут переписаны. Позаботьтесь о том, чтобы случайно не переписать нужные патчи.

Удаление группы из карты SmartMedia

Вы можете удалить любую группу, записанную на карте SmartMedia.

1. В сервисном режиме, выберите "P DEL" и нажмите кнопку [STORE / EXECUTE].

Признак "GROUP" появится на дисплее, и индикатор [BANK/PATCH] покажет номер группы (1 - 5) для удаления.

2. Используйте кнопки TYPE [▼] / [▲], чтобы выбрать группу патчей (1 - 5) для удаления.

3. Нажмите кнопку [STORE / EXECUTE].

Признак "SHURE?" (Уверены?) появится на дисплее.

4. Чтобы выполнить действие, нажмите кнопку [STORE / EXECUTE] еще раз.

Полная отобранная группа патчей будет удалена из карты SmartMedia. Когда процесс будет закончен, устройство возвратится в режим игры.

Если Вы нажмете кнопку [CANCEL / EXIT] вместо кнопки [STORE / EXECUTE] действие удаления будет отменено.

ПРИМЕЧАНИЕ

Удаленная группа не может быть восстановлена. Позаботьтесь о том, чтобы случайно не удалить нужную группу.

Удаление сэмпла из карты SmartMedia

Вы можете удалить любой сэмпл, который был запасен на карте SmartMedia при использовании функции сэмплера.

ПРИМЕЧАНИЕ

Никакие специальные шаги не нужно выполнять для сохранения сэмплов на карте SmartMedia. Сэмплы сохраняются автоматически, когда карта SmartMedia вставлена и используется функция сэмплера.

1. В сервисном режиме, выберите "SP DEL" и нажмите кнопку [STORE / EXECUTE].

Признак "SP DEL" появляется на дисплее, и индикатор [BANK/PATCH] покажет номер (1 - 60) для удаления.

2. Используйте кнопки TYPE [▼] / [▲], чтобы выбрать сэмпл для удаления из карты SmartMedia.

3. Нажмите кнопку [STORE / EXECUTE].

Признак "SHURE?" (Уверены?) появится на дисплее.

4. Чтобы выполнить действие, нажмите кнопку [STORE / EXECUTE] еще раз.

Отобранный сэмпл будет удален из карты SmartMedia. Когда процесс будет закончен, устройство возвратится в режим игры. Если

Вы нажмете кнопку [CANCEL / EXIT] вместо кнопки [STORE / EXECUTE] действие удаления будет отменено.

ПРИМЕЧАНИЕ

Удаленный сэмпл не может быть восстановлен. Позаботьтесь о том, чтобы случайно не удалить нужный сэмпл.

Форматирование карты SmartMedia

Форматирование - процесс подготовки карты SmartMedia для чтения и письма данных. Прежде, чем имеющаяся в наличии карта SmartMedia может использоваться в ZOOM 707II, ее нужно сначала отформатировать в устройстве.

1. В сервисном режиме, выберите "FORMAT", и нажмите кнопку [STORE / EXECUTE].

Признак "EXEC?" (Выполнить?) появится на дисплее.

2. Нажмите кнопку [STORE / EXECUTE] еще раз.

Признак "SHURE?" (Уверены?) появится на дисплее.

3. Чтобы выполнить действие, нажмите кнопку [STORE / EXECUTE] еще раз.

Начнется процесс форматирования. Когда процесс будет закончен, устройство возвратится в режим игры. Если Вы нажмете кнопку [CANCEL / EXIT] вместо кнопки [STORE / EXECUTE] действие форматирования будет отменено.

ПРИМЕЧАНИЕ

Форматирование стирает все данные, которые могут присутствовать на карте SmartMedia. Позаботьтесь о том, чтобы случайно не отформатировать карту, которая уже содержит данные.

Сообщения об ошибках карты SmartMedia

При использовании карты SmartMedia, может появляться один из следующих признаков ошибки.

Индикатор [SmartMedia] не горит

Карта SmartMedia с вместимостью меньше, чем 8 МБ, возможно была вставлена.

ERROR

- карта была удалена или вставлена (во время операций с сэмплером).
- карта была удалена (в сервисном режиме).

WP ERR

На карте SmartMedia имеется защита от записи. Это предохраняет карту от записи.

FULL

Нет достаточно свободного места на карте SmartMedia.

NODATA

- нет никаких данных сэмплера (во время операций с сэмплером).
- нет никаких данных патча или данных сэмплера (в сервисном режиме).

NO USR

Загрузка не может быть выполнена, потому что цель загрузки - не группа USER (в сервисном режиме).

NO CARD

Карта SmartMedia не вставлена.

CD ERR

Карта дефектная, или вставлена неправильно, или неправильно отформатирована.

Полная или частичная инициализация патчей процессора

Патчи в группе USER могут быть возвращены к первоначальному состоянию в любое время, даже если Вы заменили их. Функция Initialize возвращает все патчи в группе USER к состоянию по умолчанию (к заводским установкам). Частичная инициализация может использоваться, чтобы вернуть только определенные патчи в группе USER к заводским установкам.

1. Включите питание ZOOM 707II при удержании кнопки [STORE / EXECUTE].

На дисплее появится признак "ALINIT".

Чтобы выполнять полную инициализацию, перейдите к шагу 2.

Чтобы выполнять частичную инициализацию, используйте кнопки TYPE [▼] / [▲] и ножные переключатели [▼] / [▲], чтобы выбрать патч, который Вы хотите вернуть к заводским установкам. (Банк и номер патча показывает индикатор [BANK/PATCH]).

2. Нажмите кнопку [STORE / EXECUTE] еще раз.

Будет выполнена полная или частичная инициализация. Если выполнена полная инициализация, то устройство автоматически возвратится к режиму игры.

Содержание патчей, записанных пользователем будет потеряно, заводские установки будут восстановлены. Чтобы отменить инициализацию, нажмите кнопку [CANCEL / EXIT] перед шагом 2.

Типы эффектов и параметры

В этой секции, объясняются все типы эффектов и параметры модулей в ZOOM 707II. Символ указывает параметр, который назначен на педаль экспрессии и может быть изменен, перемещая педаль. Символы - указывают параметры, которые могут управляться ручками Параметр 1-3 в режиме игры.

BOOSTER Модуль

Этот модуль усиливает входной сигнал. Усиление может быть установлено низкое (1) или высокое (2).

TYPE 1 BOOSTER

Параметр 1	GAIN 1, 2	Выбирает уставку усиления.
------------	-----------	----------------------------

ISOLATOR/COMP Модуль (изолятор / компрессор)

Изолятор позволяет вырезать или усилить специфическую полосу частот. Компрессор служит, чтобы уменьшить чрезмерные уровни сигналов.

TYPE 1 COMP (Компрессор)

Универсальный компрессор с изменяемым временем атаки.

Параметр 1	ATTACK FS, SL (БЫСТРО / МЕДЛЕННО)	Регулирует интервал времени от начала сигнала до начала сжатия.
Параметр 2	SENS 0 - 10	Регулирует чувствительность компрессора.
Параметр 3	LEVEL 1 - 8	Регулирует уровень сигналов после прохождения модуля.

TYPE 2 ISOLTR (Изолятор)

Изолятор позволяет вырезать или усилить специфическую полосу частот. Имеются две страницы с параметрами. Используйте кнопку [EDIT], чтобы переключаться между страницами.

СТРАНИЦА 1

Параметр 1	HIGH OFF, -12 - 12	Регулирует верхний диапазон.
Параметр 2	MID OFF, -12 - 12	Регулирует середину.
Параметр 3	LOW OFF, -12 - 12	Регулирует нижний диапазон.

СТРАНИЦА 2

Параметр 1	FREQ L 5 - 8.0, 0.0	(5=50Hz, 8.0=8kHz, 0.0=10kHz) Регулирует частоты кроссовера для низкого и среднего диапазона
Параметр 2	FREQ H 5 - 8.0, 0.0	Регулирует частоты кроссовера для среднего и верхнего диапазона.
Параметр 3	LEVEL 1 - 8	Регулирует уровень сигналов после прохождения модуля.

DRIVE Модуль

Этот модуль включает 30 типов искажения и акустических эффектов симулятора. Ручка [DRIVE] позволяет выбирать усилитель или тип эффекта, а кнопка [DRIVE VARIATION] позволяет выбирать разновидность искажения или тон.

TYPE 1 FDR

FD BLU	CLASSIC	Классический блюзовый звук встроенного лампового усилителя
FD CLN	STANDARD	Чистый звук встроенного лампового усилителя
FD DRV	MODERN	Драйвовый звук встроенного лампового усилителя

TYPE 2 MS

MS OLD	CLASSIC	Старый звук в стиле британского лампового стека
MS CRU	STANDARD	Стандартный звук в стиле британского лампового стека
MS DRV	MODERN	Драйвовый звук в стиле британского лампового стека

TYPE 3 BG

BG OLD	CLASSIC	Звук лампового комбика с приподнятой серединой
BG DRV	STANDARD	Драйвовый звук лампового комбика с приподнятой серединой
BG MTL	MODERN	Металлический звук лампового комбика с приподнятой серединой

TYPE 4 CLEAN

VX CRU	CLASSIC	Звук комбика в старом стиле
JAZZ C	STANDARD	Чистый и яркий звук комбика
MACH	MODERN	Теплый и мощный звук комбика

TYPE 5 HI GAIN		
MP 1	CLASSIC	Ламповый перегруз
PV DRV	STANDARD	Ламповый стек для тяжелого металла
SL DRV	MODERN	Теплый и современный ламповый стек

TYPE 6 ZOOM (оригинальные эффекты ZOOM)		
9002	CLASSIC	Оригинальный звук типа ZOOM 9002
Z LEAD	STANDARD	Традиционный богатый сольный звук ZOOM
Z PWR	MODERN	Оригинальный мощный звук ZOOM

TYPE 7 OVER DRIVE		
V-OD	CLASSIC	Сухой звук овердрайва
OD	STANDARD	Звук овердрайва
PD 1	MODERN	Звук овердрайва для широкого диапазона применения, от бустера до жесткого дисторшна

TYPE 8 DIST		
V-DIST	CLASSIC	Характерный звук дисторшна
TB DST	STANDARD	Звук дисторшна с большим усилением
HP DST	MODERN	Экстремальный дисторшн

* Параметры для TYPE 1 - 8.

Параметр 1	GAIN 1 - 30	Регулирует интенсивность искажения.
Параметр 2	TONE 0 - 10	Регулирует тон.
Параметр 3	LEVEL 1 - 8	Регулирует уровень сигналов после прохождения модуля.

TYPE 9 FUZZ		
WILDFZ	CLASSIC	Старый стиль, агрессивный звук фуза с высоким усилением
FUZZ	STANDARD	Ностальгический стандартный звук фуза стиля шестидесятых
UF 1	MODERN	Оригинальный фуз ZOOM звучит с управлением колебаниями
* Для этого типа, действие параметра 2 отличается для WILDFZ/FUZZ и UF 1.		
Параметр 1	GAIN 1 - 30	Регулирует интенсивность искажения.
Параметр 2	(WILDFZ /FUZZ) TONE 0 - 10	Регулирует тон.
Параметр 2	(UF1) RESO 0 - 10	Регулирует резонансный характер.
Параметр 3	LEVEL 1 - 8	Регулирует уровень сигналов после прохождения модуля.

TYPE 10 METAL		
MTZ	CLASSIC	Традиционный металлический стиль звучит с подчеркнутой серединой
METAL	STANDARD	Оригинальный металлический звук ZOOM с низким диапазоном и высоким усилением на высоких частотах
MT 7TH	MODERN	Металлический звук для 7-стр. гитары
Параметр 1	GAIN 1 - 30	Регулирует интенсивность искажения.
Параметр 2	TONE 0 - 10	Регулирует тон.
Параметр 3	LEVEL 1 - 8	Регулирует уровень сигналов после прохождения модуля.

TYPE 11 ACOUSTIC (Симулятор акустической гитары)		
AC FAT	CLASSIC	
AC STD	STANDARD	
AC BRI	MODERN	
Заменяет звук электрической гитары на звук акустической гитары. Кнопка [DRIVE VARIATION] переключает тон (жирный, стандарт, яркий).		
Параметр 1	TOP 1 - 10	Регулирует характерный звук струн акустической гитары.
Параметр 2	BODY 1 - 10	Регулирует резонанс.
Параметр 3	LEVEL 1 - 8	Регулирует уровень сигналов после прохождения модуля.

EQ (Equalizer) Модуль

Это 4-полосный эквалайзер. Имеются две страницы с параметрами. Используйте кнопку [EDIT], чтобы переключаться между страницами.

СТРАНИЦА 1

Параметр 1	PRESEN -12 - 12	Регулирует усиление / уменьшение в верхнем диапазоне (частота 8 кГц).
Параметр 2	HIGH -12 - 12	Регулирует усиление / уменьшение в высокой середине (частота 3.125 кГц).
Параметр 3	MIDDLE -12 - 12	Регулирует усиление / уменьшение в середине (частота 800 Hz).

СТРАНИЦА 2

Параметр 1	LOW F 1, 2	Выборы частоты для низкого диапазона. 1 = 63 Hz, 2 =125 Hz.
Параметр 2	LOW G -12 - 12	Регулирует усиление / уменьшение в низком диапазоне, отобранном с LOW F.
Параметр 3	LEVEL 1 - 8	Регулирует уровень сигналов после прохождения модуль.

ZNR/D GATE (шумоподавитель ZOOM / гейт) Модуль

Этот модуль служит для сокращения шума в течение паузы. Он предлагает выбор степени шумоподавления, которое понижает только шум и шумовые ворота, которые отключают звук полностью.

TYPE 1 ZNR (шумоподавитель ZOOM)

Оригинальный шумоподавитель, разработанный ZOOM, сокращает шум в течение паузы без повреждения качества звука.

TYPE 2 D GATE

Шумовой гейт с различными характеристиками закрытия.

Параметр 1	1 - 8	Регулирует чувствительность. Установите значение для максимального шумового сокращения без потерь качества звука инструмента.
------------	-------	---

CABINET Модуль

Моделирует звук различных колонок.

TYPE 1 BOX

Моделирует маленькую колонку.

TYPE 2 Z BOX (ZOOM-бокс)

Моделирует колонку с оригинальным звуком ZOOM.

TYPE 3 BR CMB (Яркий Combo)

Моделирует яркий комбик.

TYPE 4 CMB (Combo)

Моделирует обычный комбик.

TYPE 5 CMB+EV (Combo + EV)

Моделирует EV-динамик в комбике.

TYPE 6 STK (Стек)

Моделирует гитарный стек.

TYPE 7 STK+EV (Стек + EV)

Моделирует EV-динамики в стекe.

* Параметры для TYPE 1 - 7.

Параметр 1 DEPTH 0 - 10

Регулирует интенсивность эффекта кабинета.

MODULATION Модуль

Этот модуль содержит эффекты типа модуляции, хора и flanger, эффекты, что изменяет звук до неузнаваемости, фильтр, кольцевой модулятор, питч и vibrato.

TYPE 1 CHORUS

Добавляет вибрацию и пространственность в звуке.

Параметр 1 DEPTH 0 - 10

Регулирует интенсивность модуляции.

Параметр 2 RATE 1 - 30

Регулирует скорость модуляции.

Параметр 3 MIX 0 - 30

Регулирует баланс прямого звука и звука эффекта.

TYPE 2 V-CHO (V-хорус)

Моделирует теплый звук эффекта Vintage-хоруса.

Параметр 1 DEPTH 0 - 10

Регулирует интенсивность модуляции.

Параметр 2 RATE 1 - 30

Регулирует скорость модуляции.

Параметр 3 MIX 0 - 30

Регулирует баланс прямого звука и звука эффекта.

TYPE 3 FLANGE (Flanger)

Производит уникальный, холмистый звук.

Параметр 1 DEPTH 0 - 10

Регулирует интенсивность модуляции.

Параметр 2 RATE 1 - 30

Регулирует скорость модуляции.

Параметр 3 FB -10 - 10

Регулирует обратную связь. Высокие отрицательные или положительные значения более сильным характеристикам.

соответствуют

TYPE 4 PHASE (Phaser)

Производит типичный звук фейзера.

Параметр 1

POSITION AF, bF

Выбирает точку подключения MOD модуля.

• AF: После модуля CABINET

• bF: Перед модулем DRIVE

Параметр 2 RATE 1 - 30

Регулирует скорость модуляции.

Параметр 3 COLOR 1 - 4

Выбор окраски звука.

TYPE 5 TREMOL (Tremolo)

Периодически изменяет уровень громкости.

Параметр 1 DEPTH 0 - 10

Регулирует интенсивность модуляции.

Параметр 2 RATE 1 - 30

Регулирует скорость модуляции.

Параметр 3 CLIP 0 - 10

Регулирует ограничение формы волны модуляции.

Большие значения соответствуют более интенсивной модуляции.

TYPE 6 A-PAN (Авто-панорама)

Этот эффект panning стерео периодически перемещает звук справа налево, когда стерео-усилитель используется. Когда один усилитель используется, то эффект tremolo.

Параметр 1 WIDTH 0 - 10

Регулирует ширину эффекта.

Параметр 2 RATE 1 - 30

Регулирует скорость модуляции.

Параметр 3 CLIP 0 - 10

Регулирует зажим формы волны модуляции.

Большие значения соответствуют более интенсивной модуляции.

TYPE 7 A-WAH (Авто Wah)

Этот эффект дает wah звук, который зависит от интенсивности выбора.

Параметр 1 POSITION AF, bF

Выбирает точку подключения MOD модуля.

• AF: После модуля CABINET
 • bF: Перед модулем DRIVE
 Параметр 2 RESO 1 - 10 Регулирует интенсивность эффекта wah
 Параметр 3 SENS -10 - -1, 1 - 10 Регулирует чувствительность. Отрицательные значения соответствуют нисходящему wah.

TYPE 8 P-WAH (Педадь Wah)

Этот эффект позволяет Вам управлять звуком wah педалью.

Параметр 1 POSI AF, bF Выбирает точку подключения MOD модуля.
 • AF: После модуля CABINET
 • bF: Перед модулем DRIVE
 Параметр 2 FREQ 1 - 10 Регулирует центральную частоту эффекта wah.
 Параметр 3 DIRMIX 0 - 10 Регулирует прямой звук.

TYPE 9 STEP

Это - специальный эффект с пошаговым изменением характеристик фильтра.

Параметр 1 DEPTH 0 - 10 Регулирует интенсивность модуляции.
 Параметр 2 RATE 1 - 30 Регулирует скорость модуляции.
 Параметр 3 RESO 0 - 10 Регулирует интенсивность эффекта wah.

TYPE 10 PITCH (Сдвиг частоты)

Это - питч с диапазоном 2 октавы вверх и 1 октава вниз.

Параметр 1 SHIFT -12 - 1, dt, 1 - 12, 24 Устанавливает величину сдвига. "Dt" - эффект расстройки.
 Параметр 2 TONE 0 - 10 Регулирует тон эффекта.
 Параметр 3 BAL 0 - 30 Регулирует баланс между прямым звуком и звуком эффекта.
 Высокие значения подчеркивают звук эффекта.

TYPE 11 P-PIT (Педальный питч)

Этот эффект позволяет Вам сдвигать частоту сигнала в режиме реального времени, используя педаль.

Параметр 1 TYPE 1 - 16 Выбирает тип эффекта сдвига.
 В зависимости от типа, сдвиг отличается при нажатии педали вниз или при ее подъеме.

Тип	Педадь поднята	Педадь опущена вниз
1	-100 центов	Исходный звук
2	Исходный звук	-100 центов
3	УДВОЕНИЕ	Detune +
4	Detune + исходный	УДВОЕНИЕ
5	0 цента	+1 октава
6	+1 октава	0 цента
7	0 цента	-2 октавы
8	-2 октавы	0 цента
9	-1 октава + исходный	+1 октава + исходный
10	+1 октава + исходный	-1 октава + исходный
11	-700 центов + исходный	500 центов + исходный
12	500 центов + исходный	-700 центов + исходный
13	(0 Hz) + исходный	+1 октава
14	+1 октава	(0 Hz) + исходный
15	(0 Hz) + исходный	+1 октава + исходный
16	+1 октава + исходный	(0 Hz) + исходный

Параметр 2 TONE 0 - 10 Регулирует тон эффекта.

TYPE 12 RING M (Кольцевой модулятор)

Производит металлический звук.

Параметр 1 POSI AF, bF Выбирает точку подключения MOD модуля.
 • AF: После модуля CABINET
 • bF: Перед модулем DRIVE
 Параметр 2 RATE 1 - 30 Устанавливает частоту для кольцевого эффекта модуляции.
 Тон изменяется в зависимости от установки частоты.
 Параметр 3 BAL 0 - 30 Регулирует баланс между прямым звуком и звуком эффекта.

TYPE 13 SLOW A (медленная атака)

Этот эффект автоматически создает звук скрипки.

Параметр 1 POSI AF, bF Выбирает точку подключения MOD модуля.
 • AF: После модуля CABINET
 • bF: Перед модулем DRIVE
 Параметр 2 TIME 1 - 30 Регулирует скорость атаки.
 Параметр 3 CURVE 1 - 10 Регулирует кривую атаки.

TYPE 14 FILTER (фильтр)

Эффект зависит от интенсивности ударов по струнам и управляет открытием фильтра.

Параметр 1 POSI AF, bF Выбирает точку подключения MOD модуля.
 • AF: После модуля CABINET
 • bF: Перед модулем DRIVE
 Параметр 2 TIME 1 - 30 Регулирует скорость атаки фильтра.
 Параметр 3 RANGE 1 - 10 Устанавливает диапазон фильтра.

TYPE 15 DELAY (задержка)

Эффект задержки до 500 миллисекунд.

Параметр 1 TIME 1 - 50 Регулирует время задержки в 10-ms шагах.
 Параметр 2 FB 0 - 10 Регулирует число циклов повторения (обратная связь) для звука задержки.
 Параметр 3 MIX 0 - 30 Регулирует уровень эффекта.

TYPE 16 ECHO (Эхо)

Эффект задержки (до 2 секунд) с теплым звуком.

Параметр 1 TIME 1 - 50 Регулирует время задержку в 10-ms шагах до 1 сек., и в 100-ms шагах до 2 сек.

Параметр 2	FB 0 - 10	Регулирует число циклов повторения (обратная связь) для звука задержки.
Параметр 3	MIX 0 - 30	Регулирует уровень эффекта.

TYPE 17 TIME TRIP (задержка)

Этот эффект изменяет временную задержку в зависимости от интенсивности ударов по струнам.

Параметр 1	SENS 1 - 50	Регулирует чувствительность эффекта.
Параметр 2	FB -10 - 10	Регулирует число циклов повторения (обратная связь) для звука задержки.
Параметр 3	BAL 0 - 30	Регулирует баланс между прямым звуком и звуком эффекта.

TYPE 18 TRMCHO (Tremolo + Хор)

Это объединенный эффект tremolo и хора.

Параметр 1	TRMRAT 1 - 30	Регулирует скорость tremolo.
Параметр 2	CHORAT 1 - 30	Регулирует скорость модуляции эффекта хора.
Параметр 3	CHOMIX 0 - 30	Регулирует громкость звука хора.

TYPE 19 RINVIB (Кольцевой Модулятор + Vibrato)

Это объединенный кольцевой модулятор и эффект vibrato.

Параметр 1	RINRAT 1 - 30	Регулирует кольцевую частоту эффекта модуляции.
Параметр 2	VIBRAT 1 - 30	Регулирует скорость эффекта vibrato.
Параметр 3	VIBDEP 0 - 10	Регулирует глубину эффекта vibrato.

TYPE 20 VIBE (Vibrato)

Это автоматический эффект vibrato.

Параметр 1	DEPTH 0 - 10	Регулирует глубину эффекта.
Параметр 2	RATE 1 - 30	Регулирует скорость эффекта.
Параметр 3	BAL 0 - 30	Регулирует баланс между прямым звуком и звуком эффекта.

DLY/REV Модуль (задержка / ревер)

Этот модуль включает различные пространственные эффекты, включая задержку и ревер.

TYPE 1 HALL (Ревер зала)

Это - эффект ревера, который моделирует акустику концертного зала.

TYPE 2 ROOM (Ревер комнаты)

Это - эффект ревера, который моделирует акустику комнаты.

TYPE 3 SPRING (Пружинный ревер)

Это - эффект ревера, который моделирует пружинный тип ревера.

* Параметры для TYPE 1 - 3.

Параметр 1	TIME 1 - 30	Регулирует продолжительность ревера.
Параметр 2	tone 0 - 10	Регулирует тон эффекта.
Параметр 3	MIX 0 - 30	Регулирует громкость эффекта.

TYPE 4 MN-DLY (Моно задержка)

Это - моно-задержка продолжительностью до 1.5 сек.

TYPE 5 PP-DLY (Задержка пинг-понг)

Когда используются два усилителя, это дает эффект задержки пинг-понга с продолжительностью до 1.5 секунд. Когда один усилитель используется, эффект - моно-задержка.

* Параметры для TYPE 4 и 5.

Параметр 1	TIME 1 - 99, 1.0 - 1.5	Регулирует задержку время от 10 мс до 990 мс в 10-мс шагах (1 - 99), а для более 1 сек. - в 100-мс шагах (1.0 - 1.5).
Параметр 2	FB 0 - 10	Регулирует число циклов повторения (обратная связь) для звука задержки.
Параметр 3	MIX 0 - 30	Регулирует уровень задержек.

TYPE 6 DLYHAL (Задержка + Ревер зала)

Это - объединенная задержка и эффект ревера зала.

TYPE 7 DLYROM (Задержка + Ревер комнаты)

Это - объединенная задержка и эффект ревера комнаты.

* Параметры для DLYHAL и DLYROM.

Параметр 1	DLYTIM 1 - 50	Регулирует время задержки в 10-мс шагах.
Параметр 2	DLYMIX 0 - 15	Регулирует уровень звука задержки.
Параметр 3	REVMIX 0 - 15	Регулирует уровень звука ревера.

TYPE 8 HLDDLY (удержание задержки)

Это - эффект задержки, который позволяет Вам делать запись фразы до 2 секунд в течение исполнения и неоднократно это воспроизводить .

Когда "Mn" (вручную) выбрано, и ножной переключатель нажат, запись выполнена, пока выключатель не нажат снова или пока 2 секунды протекли.

Параметр 1	TIME 1 - 99, 1.0 - 2.0, Mn	Регулирует время записи от 10 мс до 990 мс в 10-мс шагах (1 - 99), а для более 1 сек. - в 100-мс шагах (1.0 - 2.0). Когда "Mn" выбрано, запись выполняется пока ножной переключатель нажат (до 2 сек.).
Параметр 2	MODE nL, Так, rS	Выбирает режим воспроизведения для записанной фразы. • nL (Нормальный): Нормальное направление воспроизведения • So (звук на звуке): Записанное содержание проигрывается назад неоднократно, чтобы создать оверлей. • rS (реверс): Обратное направление воспроизведения
Параметр 3	MIX 0 - 30	Регулирует уровень звука эффекта.

TOTAL Модуль

Модуль TOTAL - не модуль эффекта. Он нужен, чтобы установить параметры, которые затрагивают все патчи ZOOM 707II. Имеются три страницы с параметрами. Используйте кнопку [EDIT], чтобы переключаться между страницами.

СТРАНИЦА 1

Параметр 1 PATLVL 1 - 30 Устанавливает уровень громкости патчей.
 Установка 25 означает, что уровень сигнала на выходе равен входному сигналу.
 Параметр 2 Определяет позицию ввода символа.
 Параметр 3 Выбирает символ.

Ручки Параметр 2 и 3 позволяют Вам вводить или редактировать название патча.
 Ручка 2 определяет позицию ввода знака, а ручка 3 выбирает алфавитно-цифровой символ, который будет находиться в этой позиции.

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

СТРАНИЦА 2

Параметр 1 PTN название ритма Выбирает образец ритма, который будет назначен на патч.
 Параметр 2 PDLMIN 0 - 10 Устанавливает минимальное значение параметра, когда педаль экспрессии полностью поднята.
 Параметр 3 PDLMAX 0 - 10 Устанавливает максимальное значение параметра, когда педаль экспрессии полностью нажата.

СТРАНИЦА 3

Параметр 1 SP Номер 1 - 60 Выбирает сэмпл, чтобы назначить его на патч.
 Параметр 2 SPMODE n1, n2, P2, n4, P4 Выбирает типовой режим воспроизведения, следующим образом.
 • n1 нормальная скорость воспроизведения
 • n2 половина темпа, сдвиг на 1 октаву
 • P2 половина темпа, нет сдвига частоты
 • n4 четверть темпа, сдвиг на 2 октавы
 • P4 четверть темпа, нет сдвига частоты
 Параметр 3 SP LVL 0 - 30 Регулирует выходной уровень воспроизведения

Поиск неисправностей

Нет звука или очень низкая громкость

- Правильно ли подключен адаптер, и включен ли выключатель питания? Проверьте.
- Подключены ли гнезда [INPUT] и [OUTPUT /PHONES] к инструменту и усилителю? Установите правильные связи. Проверьте установки громкости на инструменте и усилителе.
- Действительно ли кабели исправны? Попробуйте заменить кабели.
- Установлен ли ZOOM 707II в заглушенное состояние? Отмените это состояние.
- Ручка [OUTPUT] стоит на минимуме? Установите ручку в нужное положение.
- Педаль экспрессии поднята? Для некоторых патчей педаль экспрессии управляет громкостью. Установите ее в нужное положение.

Нет записи от [AUX IN] гнезда

Источник сигнала установлен в "GT"? Установите его в "AUX".

Звук неестественно искажен

- Отрегулируйте уровень и параметры усиления модулей.
- Установите BOOSTER или COMP/ISOLATOR в положение "ВЫКЛ."
- когда с вышеупомянутыми эффектами используется гитара с большим выходным сигналом, нежелательные искажения могут происходить в зависимости от типа эффекта модуля DRIVE.

Высокие уровни шума

- Отрегулируйте параметр ZNR. Если проблема сохраняется, попытайтесь уменьшить GAIN.
- Если используется модуль BOOSTER или COMP/ISOLATOR, установите более низкий параметр GAIN модуля DRIVE.

Не проигрывается ритм, или громкость очень низка

- Установлена ли громкость ритма? Регулируйте ручку Параметр 3, чтобы получить подходящую громкость.

Педаль, переключающая статус вкл/выкл, не работает должным образом.

- Проведите процедуру настройки педали, описанную выше.

Не может использоваться карта SmartMedia

- Горит ли индикатор [SmartMedia]? Выключите устройство и проверьте, вставлена ли карта SmartMedia должным образом.
- Используется правильная карта SmartMedia? ZOOM 707II может использовать карты SmartMedia емкостью от 16 до 128 МБ (предназначены для 3.3V).
- Отформатирована ли карта SmartMedia? Убедитесь, что форматировали карту SmartMedia в ZOOM 707II перед использованием.

Спецификация

Программы эффектов	74 типа
Модули эффектов	6 модулей + амп симулятор + ZNR
Функция сэмплера	Максимальная продолжительности записи 6 секунд (без SmartMedia), 16 бит (модули REV и MOD временно выключены, когда функция сэмплера используется)
Память патчей	USER: 6 банков x 10 = 60 (перезаписываемые, с сохранением) PRESET: 6 банков x 10 = 60 общее количество патчей 120
Частота дискретизации	31.25 кГц
АЦП	20 бит, 64-разрядная передискретизация
ЦАП	20 бит, 128-разрядная передискретизация
Входы	Гитарный вход: стандартное моно-гнездо 6,3мм (номинальный уровень -20 dBm, входное сопротивление 470 K) AUX В: миниатюрное стерео-гнездо 3,5мм (номинальный уровень - 20 dBm, входное сопротивление 20 K)
Выход	Комбинированное (линейный выход / выход на наушники) стерео-гнездо 6,3мм (максимальный выходной уровень = +3 dBm сопротивление 10 K)
Дисплей	Алфавитно-цифровой 6-позиционный индикатор, 2позиционный 7-и сегментный индикатор
Питание	АС адаптер (поставляется отдельно) 9V DC, в центре минус, 300 mA Батареи: R6 (размер AA) x 4 Непрерывное действие: приблизительно 11 часов (с щелочными батареями)
Размеры	249 мм (W) x 195 мм (D) x 57 мм (H)
Вес	860 г (без батарей)

Список патчей

Банк	Патч	Характеристика	ПЕДАЛЬ
БАНК A Demo			
0	POWER	Мощный звук искажения	ГРОМКОСТЬ
1	NUANCE	Звук овердрайва для точной игры	SPRING
2	FATCLN	Жирный чистый звук	GAIN
3	BARK	Звук с высоким усилением для хард-рока	CHORUS
4	PEDWAH	Звук педали	WAH
5	HYPER	Гладкий, прозрачный звук	PITCH
6	OVERDR	Привлекательный звук овердрайва	GAIN
7	BOOTS	Тяжелый звук октавера	GAIN
8	CLNWAH	Чистый звук Wah	WAH
9	U-FUZZ	Компактный звук ZOOM-фуза	RESO
БАНК b Compact / Pre			
0	MP 1	Предусилитель с высоким усилением	ГРОМКОСТЬ
1	TS	Чистый звук овердрайва	ROOM
2	PD1	Звук ZOOM PD-01	GAIN
3	FZFACE	Звук фуза	HALL
4	JMP	Современный preamp-звук	ГРОМКОСТЬ
5	MTZONE	Компактный звук эффекта для металла	HALL
6	SD+CE	Компактный звук эффекта	V-CHO
7	ANADLY	Пружинный ревербератор	SPRING
8	TURBO	Звук дисторшна	ГРОМКОСТЬ
9	OLDVIB	Ностальгический VIB-звук	VIBE
БАНК C Multi/SFX			
0	ZLEAD	Окончательный сольный звук	ГРОМКОСТЬ
1	FLANG	Чистый звук флэнжера	FLANGE
2	HVYCOMP	Компрессированный звук	DLYROM
3	VOILIN	Звук скрипки	GAIN
4	JET	Стандартный реактивный звук	FLANGE
5	TALK	Звук разговора	T-TRIP
6	WIND	Шум подобный ветру	Кольцевой модулятор
7	REVERS	Реверсивный звук гитары в ретро-стиле	ФИЛЬТР
8	TRILL	Звук трели	T-TRIP
9	STEP	Оригинальный звук ZOOM-шаг	ГРОМКОСТЬ
БАНК d Line			
0	L-DRV	Звук дисторшна для разных применений	GAIN
1	D-FEEL	Звук овердрайва	SPRING
2	ACOUS	Звук акустики	HALL
3	L-FUNK	Funky-звук	PHASE
4	AUTO-W	Авто wah звук	ГРОМКОСТЬ
5	9002LD	Звук ZOOM	PP-DLY
6	BOX	Звук кабинета	GAIN
7	JC CHO	Яркий combo-звук	V-CHO
8	L-FUZY	Звук фуза	ЭХО
9	L-BLUE	Блюзовый звук	GAIN
БАНК E Artist			
0	GARYBD	Сольный звук баллады в стиле Гэри	MN-DLY
1	BEAT	Звук в стиле Mersey	GAIN
2	PAT-M	Моделирование звука Metheney	DLYHAL
3	VAI PT	Звук с питчем в стиле Vai	PITCH
4	ARM	Звук педали для соло	WAH
5	VHALEN	Тяжелый сольный звук	ГРОМКОСТЬ
6	CATS	Звук Rockabilly	CHORUS
7	FUSION	Чистый Fusion-звук	DLYHAL
8	SWEEP	Звук SWEEP	SPRING
9	12STR	Звук 12-стр. акустической гитары	HALL
БАНК F Model			
0	MS9000	Величественный звук гитарного стека	ГРОМКОСТЬ
1	USBLUS	Американский звук блюза	SPRING
2	FD TWN	Комбик FENDER	ГРОМКОСТЬ
3	MARK	Комбик MARK-серии	GAIN
4	SLDN	Тяжелый рок	GAIN
5	AMPDRV	Жирный звук перегруза	ГРОМКОСТЬ
6	MS OLD	Старый MS-звук	ГРОМКОСТЬ
7	MACDRV	Современный чистый звук	GAIN
8	PV PWR	Американский звук хард-рока	ГРОМКОСТЬ
9	MT 7TH	Тяжелый металлический звук для 7-стр. гитары	PITCH