

Guitar Effects & Amp Simulator

GS

MODE D'EMPLOI

Merci beaucoup d'avoir choisi le **GS ZOOM**

Veuillez lire attentivement ce mode d'emploi pour découvrir toutes les fonctions du **GS** afin que vous puissiez pleinement l'utiliser pendant de longues années.

Veuillez conserver ce mode d'emploi dans un endroit pratique pour vous y référer ultérieurement.

Sommaire

Précautions de sécurité et d'emploi	2	Emploi du Looper	28
Introduction	3	Emploi du TUBE BOOSTER	34
Termes utilisés dans ce mode d'emploi ...	3	Emploi des fonctions d'interface audio.....	35
Nomenclature des parties	4	Mise à jour du firmware	36
Mise sous tension	7	Restauration des réglages d'usine par défaut du GS	37
Réglage des effets	9	Réglage de la pédale Z	38
Emploi de la pédale Z	12	Types et paramètres d'effet	40
Sélection des patches	14	Types et paramètres d'effet de pédale Z ...	59
Mémorisation des patches	16	Guide de dépannage	62
Réglage des paramètres propres aux patches	18	Caractéristiques techniques	63
Changement de divers réglages	20	Liste des rythmes	63
Emploi de l'accordeur	24		
Emploi des rythmes	26		

Précautions de sécurité et d'emploi

PRÉCAUTIONS DE SÉCURITÉ

Dans ce mode d'emploi, des symboles servent à mettre en évidence des avertissements et précautions que vous devez lire pour éviter les accidents. Leur signification est la suivante :

 Danger	Risque de blessures sérieuses voire mortelles
 Attention	Risque de blessures corporelles ou de dommages pour l'équipement.

Autres symboles

	Actions requises (obligatoires)
	Actions interdites

 Danger

Fonctionnement avec adaptateur secteur

- ⓘ Avec cette unité, n'utilisez qu'un adaptateur secteur AD-16 ZOOM.
- ⊘ Ne faites rien qui puisse entraîner un dépassement de la valeur nominale des prises d'alimentation et autres équipements de raccordement électrique. Avant d'utiliser cet équipement dans un pays étranger ou dans une région où la tension électrique diffère de celle inscrite sur l'adaptateur secteur, consultez toujours au préalable un revendeur de produits ZOOM et utilisez l'adaptateur secteur approprié.

Modifications

- ⊘ N'ouvrez jamais le boîtier et ne tentez jamais de modifier le produit.

 Précautions
--

Manipulation du produit

- ⓘ Ne laissez pas tomber l'unité, ne la heurtez pas et ne lui appliquez pas une force excessive.
- ⓘ Veillez à ne pas y laisser entrer d'objets étrangers ni de liquide.

Environnement de fonctionnement

- ⊘ Ne pas utiliser en cas de températures extrêmes, hautes ou basses.
- ⊘ Ne pas utiliser près de chauffages, poêles et autres sources de chaleur.
- ⊘ Ne pas utiliser en cas de très forte humidité ou d'éclaboussures.
- ⊘ Ne pas utiliser dans des lieux soumis à des vibrations excessives.
- ⊘ Ne pas utiliser dans des lieux où règne une poussière excessive ou du sable.

Manipulation de l'adaptateur secteur

- ⓘ Quand vous débranchez l'adaptateur de la prise, tirez toujours sur le boîtier de l'adaptateur.
- ⓘ Durant un orage ou en cas de non utilisation prolongée, débranchez l'adaptateur secteur de la prise secteur.

Connexion des câbles aux prises d'entrée et de sortie

- ⓘ Éteignez toujours tous les appareils avant de connecter des câbles.
- ⓘ Débranchez toujours tous les câbles de connexion et l'adaptateur secteur avant de déplacer l'unité.

Volume

- ⊘ N'utilisez pas le produit à fort volume durant longtemps.

Précautions d'emploi

Interférences avec d'autres appareils électriques

Pour des raisons de sécurité, le **GS** a été conçu afin de minimiser l'émission de rayonnement électromagnétique par l'appareil et les interférences électromagnétiques externes. Toutefois, un équipement très sensible aux interférences ou émettant de puissantes ondes électromagnétiques peut entraîner des interférences s'il est placé à proximité. Si cela se produit, éloignez le **GS** de l'autre appareil. Avec tout type d'appareil électronique à commande numérique, y compris le **GS**, les interférences électromagnétiques peuvent entraîner un mauvais fonctionnement, altérer voire détruire les données et causer d'autres problèmes inattendus. Prenez toujours toutes vos précautions.

Nettoyage

Utilisez un chiffon sec et doux pour nettoyer les faces de l'unité si elles sont sales. Si nécessaire, utilisez un chiffon humidifié bien essoré. N'utilisez jamais de nettoyeurs abrasifs, de cires ou de solvants, y compris alcool, benzène et diluant pour peinture.

Mauvais fonctionnement

Si l'unité est en panne ou fonctionne mal, débranchez immédiatement l'adaptateur secteur, basculez l'interrupteur d'alimentation sur OFF et débranchez les autres câbles. Contactez le magasin dans lequel vous avez acheté l'unité ou le SAV ZOOM avec les informations suivantes : modèle, numéro de série du produit et symptômes spécifiques de la panne ou du mauvais fonctionnement, ainsi que vos nom, adresse et numéro de téléphone.

Copyrights

- Windows®, Windows Vista® et Windows® 7 sont des marques commerciales ou déposées de Microsoft®.
- Macintosh® et Mac OS® sont des marques commerciales ou déposées d'Apple Inc.
- Tous les autres noms de produit, marque et société mentionnés dans cette documentation sont la propriété de leurs détenteurs respectifs.

Note : toutes les marques commerciales et déposées mentionnées dans ce mode d'emploi n'ont qu'un but indicatif et ne sont pas destinées à enfreindre les droits d'auteur de leurs détenteurs respectifs.

Introduction

Neuf effets simultanés

Vous pouvez librement sélectionner, organiser et utiliser jusqu'à huit effets ordinaires et un effet de pédale Z en même temps. Avec les touches SCROLL, vous pouvez rapidement faire défiler les effets dans les écrans.

Nouvelle pédale Z

La nouvelle pédale Z rend le contrôle encore plus intuitif.

Tube booster

Le Tube Booster utilise une lampe 12AX7 dans l'étage de sortie d'effet.

Cela vous permet d'ajouter une amplification finale avec saturation à lampe.

Looper qui se synchronise avec les rythmes

Le Looper peut être synchronisé avec les rythmes et peut enregistrer des phrases atteignant 60 secondes.

Sauvegarde automatique

La fonction de sauvegarde automatique conserve de façon fiable les changements que vous faites.

Fonctionne avec Edit&Share

Utilisez notre logiciel éditeur et bibliothécaire gratuit Edit&Share avec ce pédalier pour sauvegarder vos patches et faire glisser et déposer les effets afin de changer leur ordre.

Consultez le site web ZOOM (<http://www.zoom.co.jp/>) pour plus d'informations sur Edit&Share.

Termes utilisés dans ce mode d'emploi

Patch

Le statut ON/OFF et les réglages des paramètres de chaque effet sont mémorisés dans des "patches".

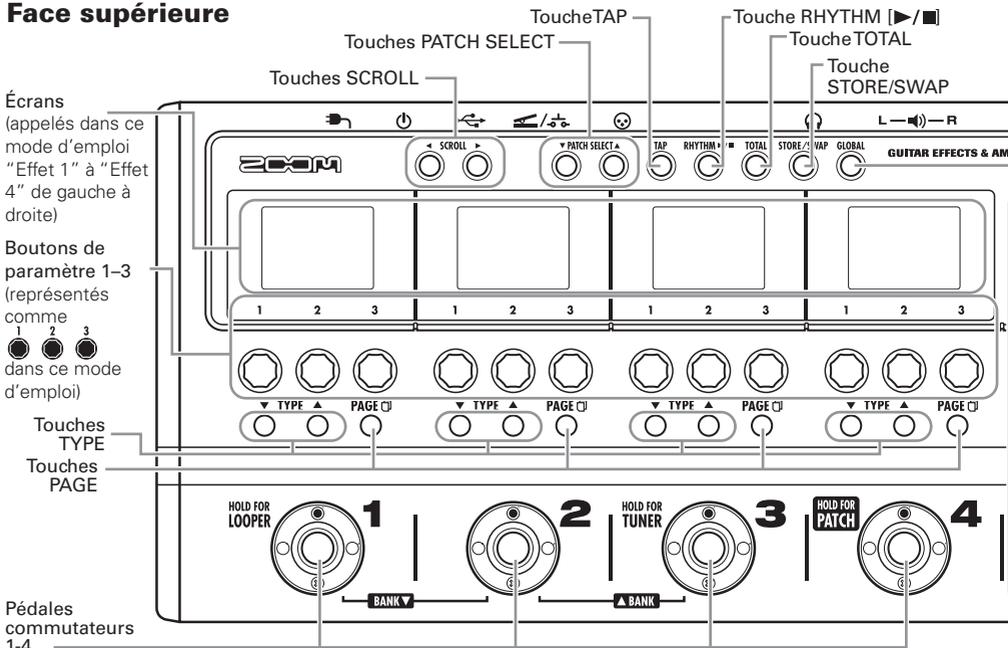
Vous pouvez sauvegarder des groupes d'effets dans des patches et les rappeler ensuite. Le **GS** conserve 297 patches.

Banque

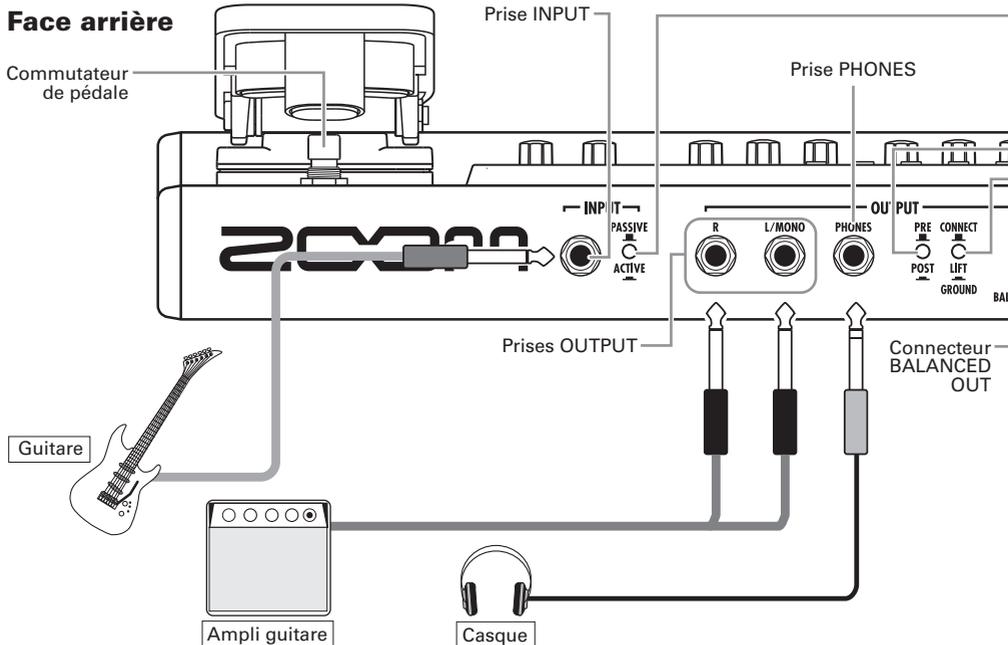
Un groupe de trois patches est appelé une "banque". Il existe 99 banques, numérotées de 01 à 99.

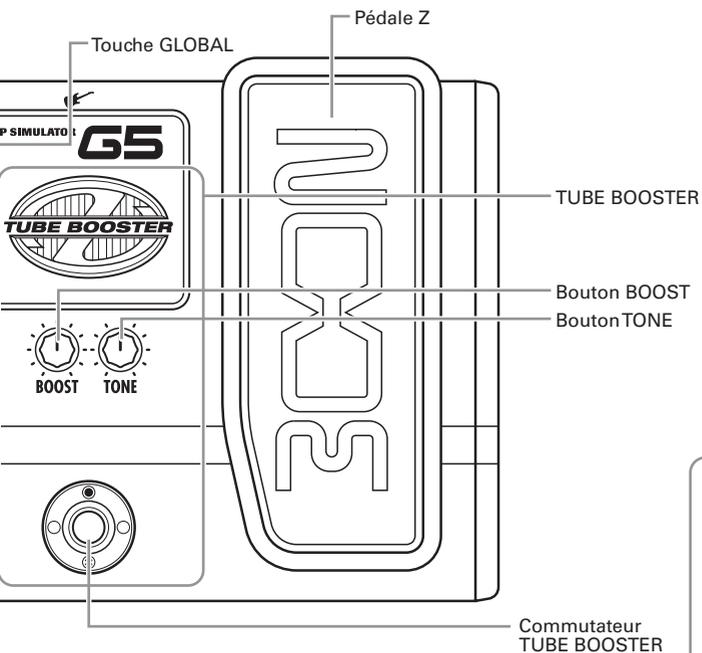
Nomenclature des parties

Face supérieure



Face arrière





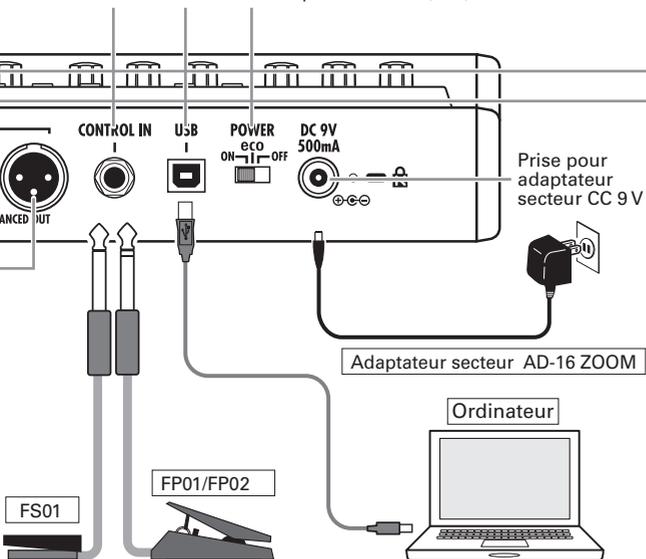
Sélecteur Active/Passive

Sert à régler le type d'entrée.

Réglez-le sur "Active" (enclenché) si vous avez branché une pédale d'effet entre votre instrument et le **GS** ou si vous branchez directement une guitare à micros actifs.

Réglez-le sur "Passive" (non enclenché) si vous branchez directement une guitare à micros passifs.

Prise CONTROL IN Port USB Interrupteur POWER (eco)



Sélecteur PRE/POST

Sert à choisir le point auquel est pris le signal produit par la prise BALANCED OUT.

Réglez-le sur "POST" (enclenché) pour produire le signal pris après les effets. Réglez-le sur "PRE" (non enclenché) pour produire le signal pris avant les effets.

Commutateur de masse (GROUND)

Sert à relier la prise BALANCED OUT à la masse ou à l'en séparer. Réglez-le sur "LIFT" (enclenché) pour séparer le circuit du signal de la broche de masse.

Réglez-le sur "CONNECT" (non enclenché) pour le relier à la broche de masse.

Emploi de la pédale Z

En plus de monter et de descendre, la nouvelle pédale Z peut également tourner à gauche et à droite. En l'utilisant avec un effet pour pédale Z, vous pouvez contrôler intuitivement les effets.



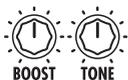
CONSEIL

- Voir page 12 pour savoir comment régler la pédale Z et page 38 pour la façon de la calibrer.

Emploi du TUBE BOOSTER

Ce booster utilise une lampe 12AX7, qui est un type de lampe fréquemment utilisé dans les préamplificateurs d'ampli guitare, afin d'ajouter jusqu'à +16 dB d'amplification.

En le mettant en service quand vous jouez une partie solo, vous pouvez saturer un ampli guitare afin d'obtenir un niveau sonore puissant.



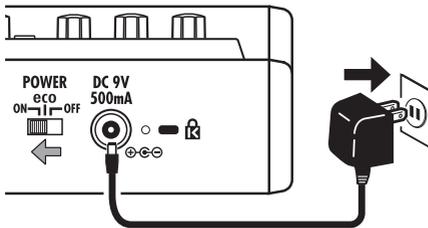
Mise sous tension

Pour mettre sous tension

- Baissez le volume de l'amplificateur au minimum.



- Branchez l'adaptateur secteur avant de régler l'interrupteur d'alimentation POWER sur ON.



- Allumez l'amplificateur et montez son volume.

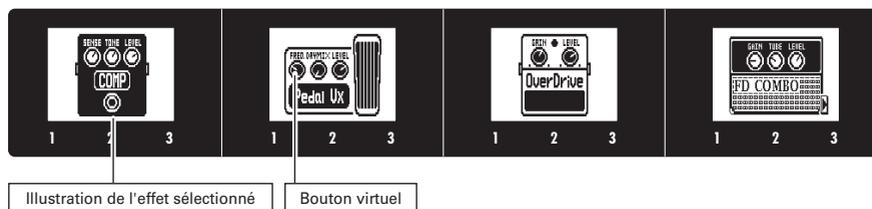
Emploi du réglage économique de l'interrupteur POWER

Avec un réglage en mode économique (eco), si le **GS reste inutilisé durant 10 heures, son alimentation se coupe automatiquement.**

Si vous voulez le conserver constamment allumé, réglez l'interrupteur d'alimentation POWER sur ON.

Informations affichées

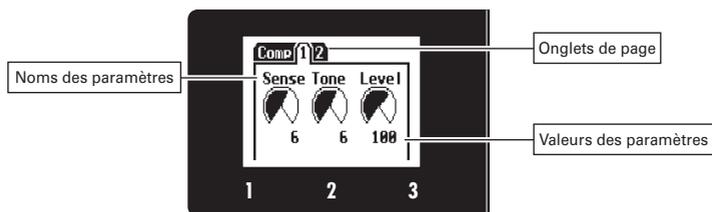
■ Les écrans d'accueil affichent le patch actuel



CONSEIL

- Les positions des boutons virtuels changent avec les valeurs des paramètres.

■ Les écrans d'édition affichent les paramètres édités

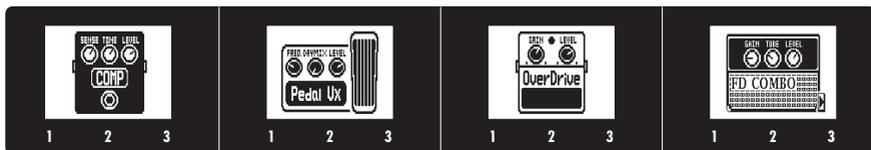


CONSEIL

- Si 4 paramètres ou plus peuvent être réglés, plusieurs onglets de page s'affichent.

Réglage des effets

Vérifiez que ce sont bien les écrans d'accueil qui sont affichés.

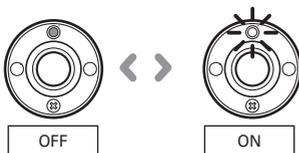


1 Pour activer/désactiver un effet

- Pressez  **1**,  **2**,  **3** ou  **4**.



- Cela met l'effet en/hors service (ON/OFF).



NOTE

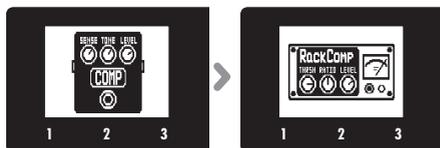
- L'effet affiché à l'écran est en service (ON) quand le voyant de la pédale situé dessous est allumé.
- L'effet affiché à l'écran est hors service (OFF) quand le voyant de la pédale situé dessous est éteint.

2 Pour sélectionner un type d'effet

- Pressez  **TYPE** .



- Cela change le type d'effet.



CONSEIL

- Voir la section commençant en page 40 pour des informations sur les types et paramètres d'effet.
- Voir "Types et paramètres d'effet de pédale Z".
- Les réglages sont automatiquement sauvegardés.

SUITE >>>

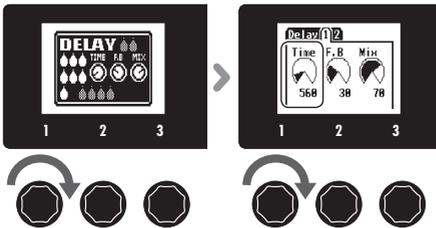
Réglage des effets

3 Pour régler les paramètres

- Tournez ,  et .



- L'écran d'édition s'ouvre pour que vous puissiez régler les paramètres.



NOTE

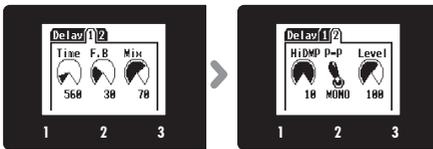
- Le temps, la vitesse et quelques autres paramètres d'effet peuvent être réglés en unités de note synchronisées sur le tempo.

4 Pour changer de page

- Pressez **PAGE** .



- La page suivante s'ouvre.



Limite du traitement d'effet



Le **GS** vous permet de combiner neuf effets comme vous le désirez, mais vous pouvez dépasser sa capacité de traitement si vous utilisez des types d'effet qui nécessitent une grande puissance de traitement (notamment les modèles d'ampli). Si cela se produit, "DSP FULL" s'affiche et tous les effets sont court-circuités. Vous pouvez résoudre cela en changeant certains types d'effet et/ou en les réglant sur THRU.

NOTE

- Un effet consomme la même puissance de traitement, qu'il soit ou non activé.

CONSEIL

- Pressez et maintenez **PAGE**  une seconde pour rapidement régler l'effet sur THRU, ce qui le court-circuite.

5 Pour passer en revue les effets affichés

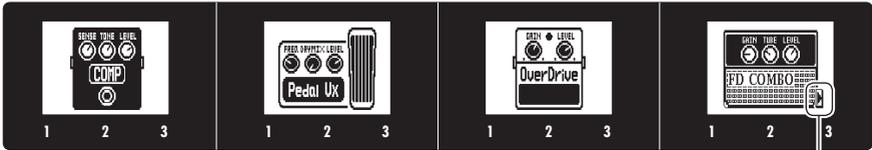
- Pressez  .

Exemple : Si vous pressez 

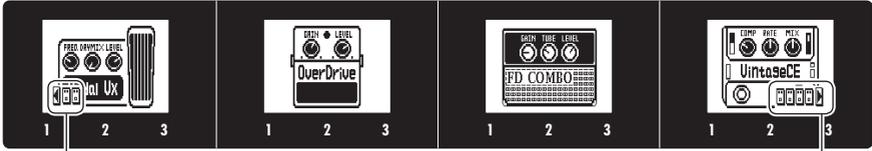
CONSEIL

Vous pouvez aussi faire défiler les effets à l'aide des pédales commutateurs.

- Gauche : pressez   simultanément.
- Droite : pressez   simultanément.



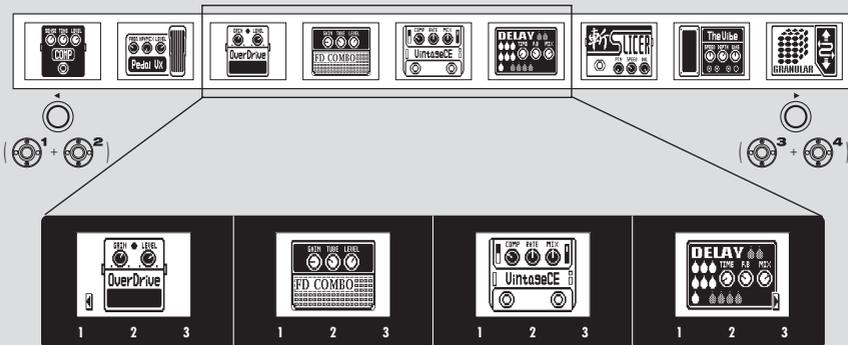
Indique qu'il y a d'autres effets dans cette direction



Indique le nombre d'effets non visibles dans cette direction

À propos du défilement des effets

Avec le **GS**, vous pouvez organiser et utiliser jusqu'à neuf effets – huit effets ordinaires et un effet de pédale Z. L'affichage présente quatre de ces effets à la fois. En faisant défiler, vous pouvez accéder à d'autres parties de la chaîne d'effets et voir des effets qui peuvent avoir été masqués.



Emploi de la pédale Z

1 Pour sélectionner un effet de pédale Z

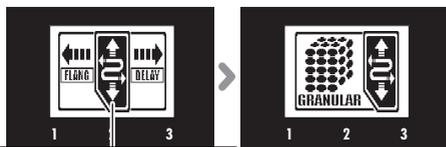
- Pressez   pour afficher l'effet de pédale Z.



- Pressez  TYPE .



- Cela change le type d'effet.



Symbole de pédale Z

CONSEIL

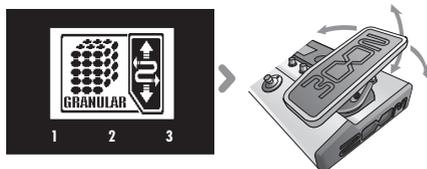
- Un symbole de pédale Z apparaît pour les effets de pédale Z.
- Voir "Types et paramètres d'effet de pédale Z" pour des informations sur les types d'effet de pédale Z.

2 Pour régler l'effet de pédale Z

- Sélectionnez un effet de pédale Z.



- Des fonctions seront automatiquement assignées à la pédale Z.



NOTE

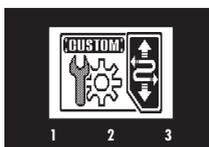
- Si vous choisissez un effet de pédale ordinaire, une fonction est automatiquement assignée à la direction haut/bas de la pédale Z. Voir "Types et paramètres d'effet" pour savoir quel paramètre est automatiquement assigné.

3 Pour personnaliser la pédale Z

- Pressez  TYPE .



- L'écran CUSTOM s'ouvre.



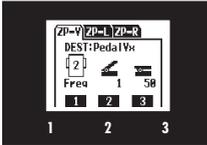
NOTE

- En utilisant l'option CUSTOM, vous pouvez contrôler les paramètres d'effet comme vous le voulez avec la pédale Z.
- Voir "Types et paramètres d'effet" pour connaître les paramètres qui peuvent être assignés.

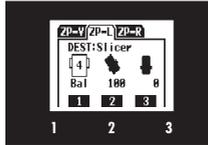
■ Pour choisir la direction de la pédale à régler

PAGE 

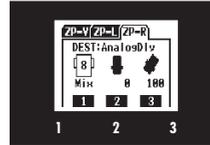
- Pressez  pour choisir la direction de la pédale.



Haut et bas



Gauche



Droite

CONSEIL

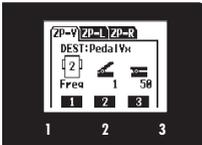
- Le mouvement vers le haut ou le bas peut servir à mettre en/hors service un effet avec le commutateur de la pédale.

■ Pour sélectionner le paramètre contrôlé

- Tournez .



- Les paramètres d'effet qui peuvent être assignés sont indiqués.



CONSEIL

- INPUT VOL : contrôle le niveau d'entrée.
- OUTPUT VOL : contrôle le niveau de sortie (n'affecte pas le volume du rythme ni du Looper).
- NO ASSIGN : aucune fonction n'est assignée à la direction actuelle.

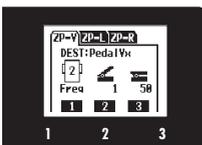
NOTE

- Voir "Types et paramètres d'effet" pour des détails sur les fonctions qui peuvent être assignées dans chaque effet.

■ Fixez la plage de réglage que la pédale peut couvrir.

- Tournez  pour régler la valeur minimale.

- Tournez  pour régler la valeur maximale.

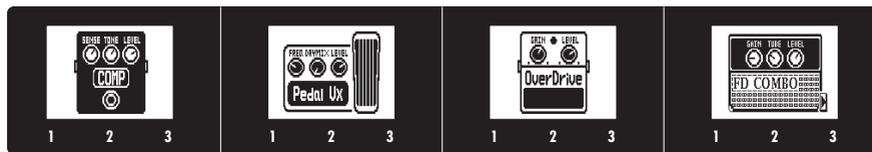


CONSEIL

- La valeur minimale peut être réglée plus haut que la valeur maximale. Dans ce cas, enfoncer la pédale diminue la valeur et la remonter l'augmente.

Sélection des patches

Vérifiez que c'est bien l'écran d'accueil qui est affiché.

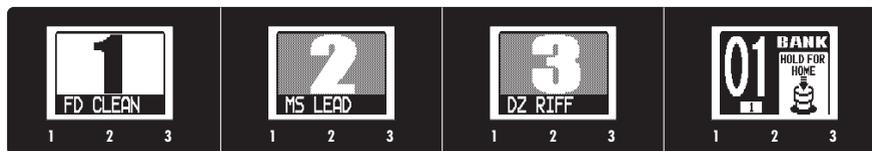


1 Pour activer la sélection de patch

- Maintenez  **4** pressée durant 1 seconde.



- Les effets 1–3 affichent les numéros et noms de patch, l'effet 4 affichant le numéro de banque.



2 Pour changer de patch

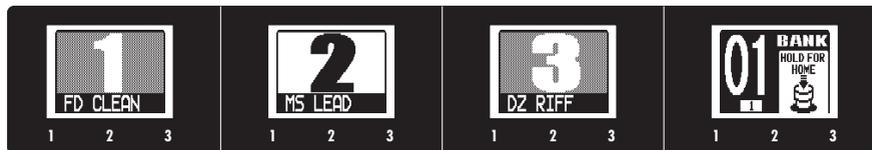
- Pressez  **1**,  **2** ou  **3**.



- Ce patch change.

CONSEIL

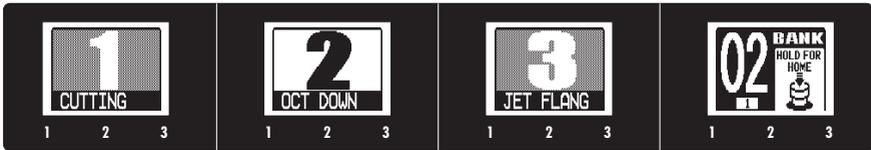
- Vous pouvez aussi changer de patch avec  .



Patch sélectionné

3 Pour changer de banque

- Pressez  **1** et  **2** simultanément pour ouvrir la banque inférieure.
 - Pressez  **2** et  **3** simultanément pour ouvrir la banque supérieure.
 - Tournez  **1** de l'effet 4.
- ▼
- Le numéro de banque change.

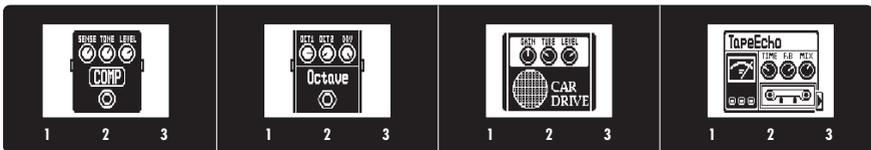


NOTE

- Quand deux pédales commutateurs sont pressées en même temps, le son peut être affecté par celle qui a été pressée légèrement avant l'autre. Pour éviter cela, ne produisez pas de son quand vous changez de banque.

4 Pour revenir aux écrans d'accueil

- Maintenez  **4** pressée durant 1 seconde.



Mémorisation des patches

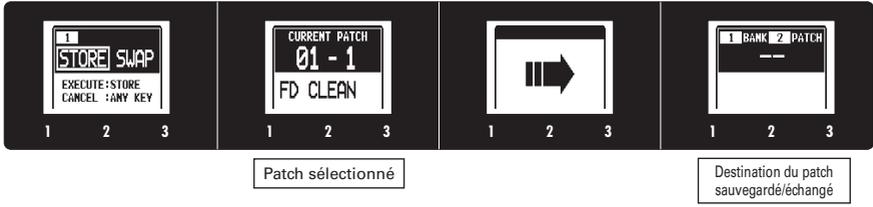
Le **GS** sauvegarde automatiquement les réglages quand des paramètres sont ajustés.

1 Pour mémoriser un patch ou l'échanger avec un autre

- Pressez **STORE/SWAP**  .



- **STORE/SWAP**  clignote et les écrans ci-dessous s'affichent.



2 Pour choisir de mémoriser ou d'échanger le patch

- Tournez  de l'effet 1.



Mémoriser (Store)

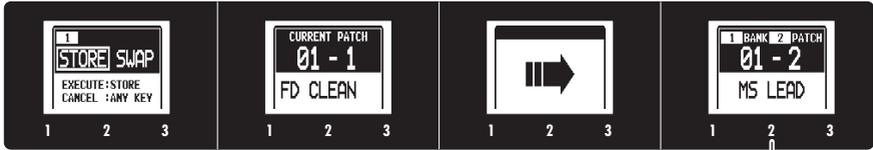
Échanger (Swap)



3 Pour choisir où mémoriser ou échanger le patch

■ Pour changer le numéro de patch où mémoriser/à échanger

- Tournez  de l'effet 4.

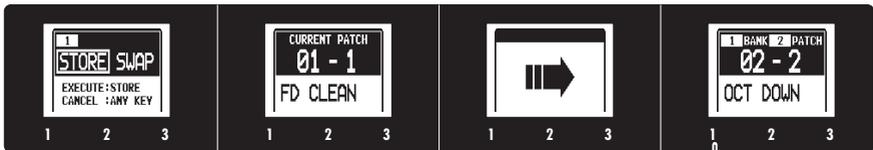


NOTE

- Le patch actuellement sélectionné ne peut pas être choisi comme destination.
- Les valeurs de réglage actuelles sont automatiquement sauvegardées.

■ Pour changer la banque de mémorisation/échange

- Tournez  de l'effet 4.



4 Pour terminer la mémorisation/l'échange de patch

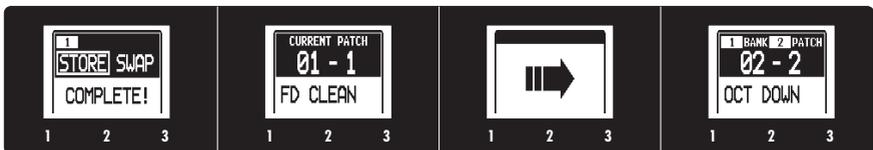
- Pressez  .



- Après que "COMPLETE!" se soit affiché, le patch mémorisé/échangé s'ouvre.

CONSEIL

- Pour annuler cela, pressez toute autre touche que  .



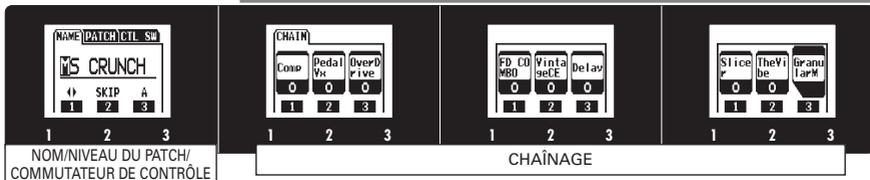
Réglage des paramètres propres aux patches

1 Pour activer le menu TOTAL

- Pressez .

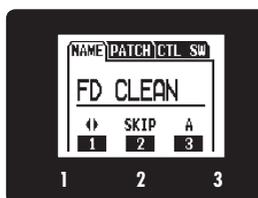
NOTE

- Les réglages faits pour les paramètres généraux (TOTAL) sont sauvegardés séparément pour chaque patch.
- Voir page 19 pour savoir comment utiliser la fonction CHAIN (réorganisation du chaînage des effets).



2 Pour changer le nom du patch

- Tournez ,  et  de l'effet 1.



 : Tournez  pour déplacer le curseur.

SKIP
 : Tournez  pour changer le type de caractère/symbole.

A
 : Tournez  pour changer le caractère.

NOTE

- Les caractères et symboles suivants peuvent être employés.
! # \$ % & ' () + , - . : = @ [] ^ _ ` { } ~ A-Z, a-z, 0-9, (espace)

3 Pour régler le niveau du patch

- Pressez **PAGE**  et tournez  de l'effet 1.



NOTE

- La plage de réglage est 0-120.

CONSEIL

- Pour changer le volume général de tous les patches, réglez le niveau général (voir page 20).



4 Pour régler la fonction d'une pédale commutateur optionnelle

- Pressez **PAGE**  et tournez **1**  de l'effet 1.



- Les fonctions d'effet qui peuvent être assignées sont indiquées.



CONSEIL

- **BYPASS/MUTE** : sert à court-circuiter ou à couper l'effet.
- **TAP TEMPO** : pressez successivement la pédale commutateur au tempo désiré pour fixer le tempo utilisé par les rythmes, le Looper et les effets.
- **NO ASSIGN** : aucune fonction n'est assignée à la pédale commutateur.
- Si le paramètre sélectionné a plusieurs fonctions, utilisez **2**  pour en sélectionner une.

NOTE

- Pour utiliser la fonction choisie, l'effet correspondant doit aussi être activé (ON).
- Voir "Types et paramètres d'effet" pour des détails sur les fonctions qui peuvent être assignées dans chaque effet.
- Vous pouvez aussi brancher une pédale d'expression (FP01/FP02) et vous en servir pour contrôler le volume.

5 Pour changer l'ordre des effets

- Tournez **1** , **2**  et **3**  des effets 2–4 pour changer les positions d'effet.



CONSEIL

- Les effets qui sont hors service (OFF) apparaissent grisés.

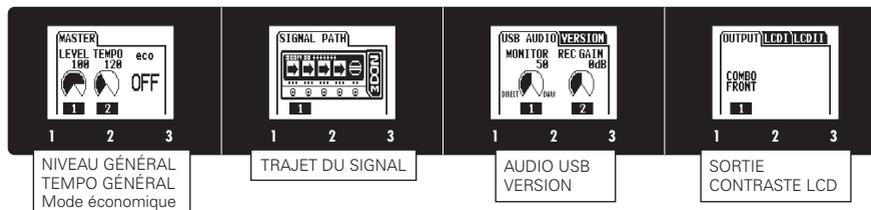
6 Pour quitter le menu TOTAL

- Pressez **TOTAL** .

Changement de divers réglages

1 Pour activer le menu GLOBAL

- Pressez .



NOTE

- Les réglages des paramètres Global affectent tous les patches.

2 Pour régler le niveau général

- Tournez  de l'effet 1.

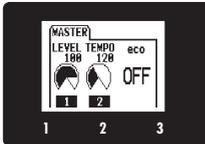


NOTE

- La plage de réglage est 0–120.

3 Pour régler le tempo général

- Tournez  de l'effet 1.

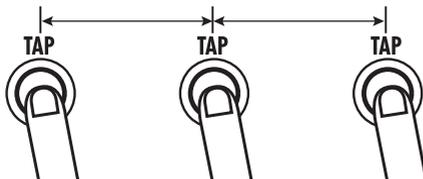


NOTE

- La plage de réglage est 40–250.
- Ce réglage de tempo est utilisé par tous les effets, les rythmes et le Looper.

■ Pour battre manuellement le tempo

- Pressez  deux fois ou plus au tempo désiré.



CONSEIL

- Vous pouvez aussi régler le tempo à l'aide d'une pédale commutateur FS01 (vendue séparément) (voir page 19).

4 Pour contrôler le statut du mode économique

- Le réglage ON/OFF du mode économique (eco) est indiqué à droite du tempo master.



5 Pour changer la direction de passage du signal

- Tournez  de l'effet 2.

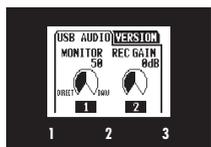


- Cela change la direction du passage du signal.



6 Pour régler la balance d'écoute de l'audio USB

- Tournez  de l'effet 3.

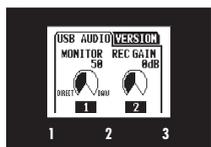


NOTE

- Cela règle la balance entre le signal d'un ordinateur connecté (DAW) et le signal entrant et traité au travers de l'unité (DIRECT).
- La plage de réglage est 0-100.
- Réglez-la sur 0 pour n'entendre que le signal DIRECT ou sur 100 pour n'entendre que le signal du logiciel DAW (ordinateur).

7 Pour régler le niveau d'enregistrement

- Tournez  de l'effet 3.

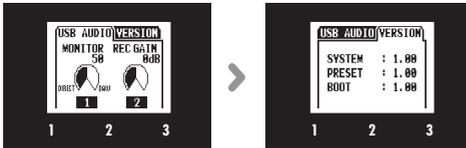


NOTE

- Cela règle le niveau du signal envoyé au logiciel DAW (ordinateur).
- La plage de réglage est de ± 6 dB.

8 Pour voir les versions de firmware

- Pressez **PAGE**  de l'effet 3.

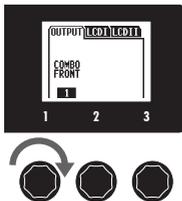


CONSEIL

- Vérifiez sur le site web ZOOM (<http://www.zoom.co.jp>) les dernières versions de firmware.

9 Pour sélectionner l'équipement connecté

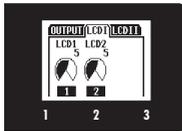
- Tournez  de l'effet 4.



Valeur du paramètre	Signification
DIRECT	Sert pour brancher un casque ou des moniteurs de contrôle
COMBO FRONT	Sert pour se brancher à l'entrée d'un ampli combo ordinaire
STACK FRONT	Sert pour se brancher à l'entrée d'un ampli multicorps ordinaire
COMBO POWER AMP	Sert pour se brancher au retour d'un ampli combo ordinaire
STACK POWER AMP	Sert pour se brancher au retour d'un ampli multicorps ordinaire

10 Pour régler le contraste des écrans

- Pressez **PAGE**  de l'effet 4 pour ouvrir l'onglet LCDI ou LCDII.
- Tournez  sur LCD1-LCD4.



Page	Voyant	Affichage réglé
LCDI	LCD1	Effet 1
	LCD2	Effet 2
LCDII	LCD3	Effet 3
	LCD4	Effet 4

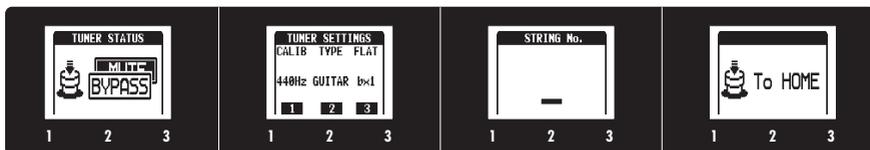
11 Pour quitter le menu GLOBAL

- Pressez **GLOBAL** .

Emploi de l'accordeur

1 Pour activer l'accordeur

- Maintenez  **3** pressée durant 1 seconde.

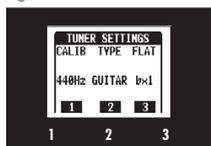


CONSEIL

- Pressez  **1** pour alterner entre les réglages BYPASS (accordeur court-circuité) et MUTE (coupure du son).

2 Pour changer le diapason de l'accordeur

- Tournez  de l'effet 2.

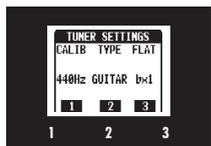


NOTE

- Le diapason (*la* médian) peut se régler de 435 à 445 Hz.
- Le diapason est mémorisé même quand l'interrupteur d'alimentation POWER est sur OFF.

3 Pour sélectionner le type d'accordeur

- Tournez  de l'effet 2.



CHROMATIQUE

L'accordeur chromatique affiche le nom de la note la plus proche (au demi-ton) et son écart avec le son entrant.

Autres types d'accordeur

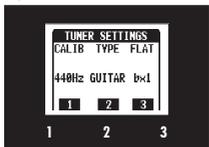
Selon le type sélectionné, le nom de la corde la plus proche et l'écart entre le son entrant et cette note sont affichés. Vous pouvez choisir parmi les accordages suivants.

Écran	Signification	Numéro de corde/Nom de note						
		7	6	5	4	3	2	1
GUIAR	Accordage standard pour guitares, y compris à 7 cordes	B	E	A	D	G	B	E
OPEN A	En accordage open A, les cordes à vide produisent un accord de A (<i>la</i>)	-	E	A	E	A	C#	E
OPEN D	En accordage open D, les cordes à vide produisent un accord de D (<i>ré</i>)	-	D	A	D	F#	A	D
OPEN E	En accordage open E, les cordes à vide produisent un accord de E (<i>mi</i>)	-	E	B	E	G	B	E
OPEN G	En accordage open G, les cordes à vide produisent un accord de G (<i>sol</i>)	-	D	G	D	G	B	D
DADGAD	Cet autre accordage est souvent employé pour le tapping, etc.	-	D	A	D	G	A	D

(Rappelons qu'en notation anglo-saxonne : A=*la*, B=*si*, C=*do*, D=*ré*, E=*mi*, F=*fa*, G=*sol*)

4 Pour utiliser un accordage drop

- Tournez  de l'effet 2.



NOTE

- Vous pouvez baisser l'accordage d'un (♭×1), deux (♭×2) ou trois (♭×3) demi-tons.
- Le « Drop tuning » n'est pas possible quand TYPE est réglé sur CHROMATIC.

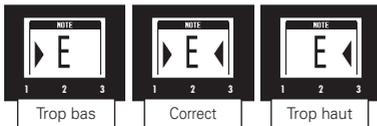


5 Pour accorder une guitare

- Jouez à vide la corde que vous désirez accorder et accordez-la.

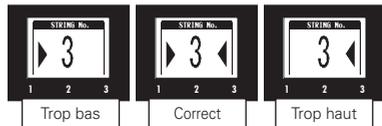
■ Accordeur chromatique

Le nom de la note la plus proche et l'exactitude de la hauteur jouée sont affichés.



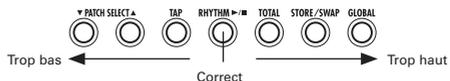
■ Autres accordeurs

Le numéro de la corde la plus proche et l'exactitude de la hauteur jouée sont affichés.



CONSEIL

- Les touches situées au-dessus des écrans s'allument aussi pour témoigner de la justesse de l'accord.



6 Pour arrêter l'accordage

- Pressez ,  ou .

Emploi de rythmes

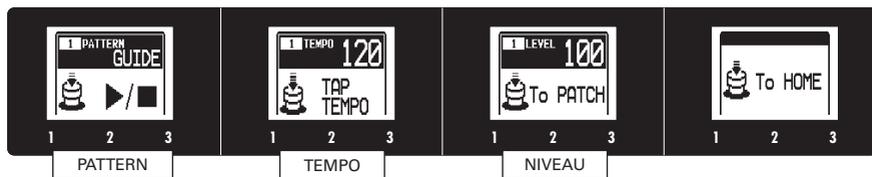
1 Pour activer un rythme

- Pressez .

CONSEIL

- Vous pouvez utiliser un pattern rythmique en même temps que le Looper.

- La lecture du motif (pattern) rythmique démarre et l'écran de réglage du rythme s'ouvre.



2 Pour sélectionner le pattern rythmique

- Tournez  de l'effet 1.

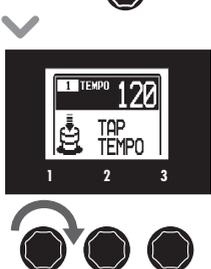


NOTE

- Voir page 63 pour les types de patterns.

3 Pour régler le tempo

- Tournez  de l'effet 2.



CONSEIL

- Vous pouvez aussi régler le tempo avec  ou .

NOTE

- La plage de réglage est 40-250.
- Ce réglage de tempo est utilisé par tous les effets, les rythmes et le Looper.

4 Pour régler le volume du rythme

- Tournez  de l'effet 3.



NOTE

- La plage de réglage est 0-100.

5 Pour arrêter le rythme

- Pressez .

CONSEIL

- Pressez à nouveau  pour relancer la lecture du rythme.

6 Pour terminer le réglage du rythme

■ Pour arrêter le rythme et revenir à l'écran précédent

- Pressez .

■ Pour sélectionner un patch pendant que le rythme joue

- Pressez .

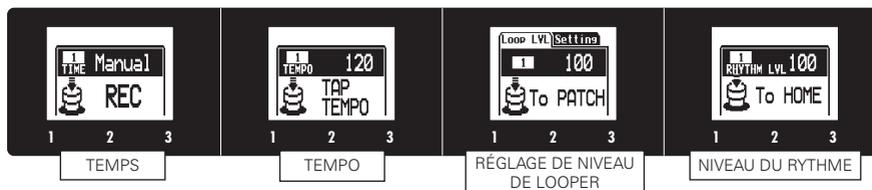
■ Pour revenir aux écrans d'accueil pendant que le rythme joue

- Pressez .

Emploi du Looper

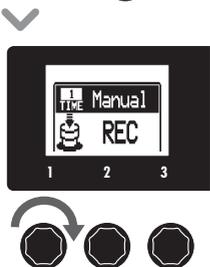
1 Pour activer le Looper (enregistreur/lecteur de boucle)

- Maintenez  1 pressée durant 1 seconde.



2 Pour régler la durée d'enregistrement

- Tournez  1 de l'effet 1.



Manual (manuel)

Utilisez la pédale commutateur pour lancer et arrêter l'enregistrement.

Symbole de note

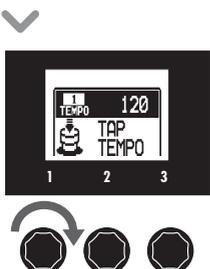
Fixez la durée d'enregistrement en réglant le tempo et le nombre de notes.

NOTE

- Le Looper peut enregistrer de 1,5 à 60 secondes (30 secondes si l'annulation UNDO est en service).
- Si le réglage ne tombe pas dans cette plage, il sera automatiquement ajusté.
- Changer le réglage de TIME effacera la boucle actuellement enregistrée.

3 Pour régler le tempo

- Tournez  1 de l'effet 2.



CONSEIL

- Vous pouvez aussi régler le tempo avec .
- Vous pouvez aussi régler le tempo en le battant sur s'il n'y a pas encore eu de boucle enregistrée.  2

NOTE

- La plage de réglage est 40-250.
- Changer le tempo effacera la boucle actuellement enregistrée.
- Ce réglage de tempo est utilisé par tous les effets, les rythmes et le Looper.

4 Pour enregistrer une phrase et la lire

- Pressez  .



Enregistrement armé



Enregistrement



Lecture de boucle



■ En cas de réglage "Manual"

- Quand on presse à nouveau  ou quand la durée maximale d'enregistrement est atteinte, la lecture en boucle démarre ("PLAY" s'affiche).

■ En cas de réglage sur un symbole de note

- L'enregistrement se poursuit durant le temps fixé puis la lecture en boucle commence (et "PLAY" s'affiche).

CONSEIL

- Durant l'enregistrement, pressez  pour annuler l'enregistrement.

NOTE

- Quand vous utilisez un rythme, l'enregistrement démarre après le précompte.
- Quand vous utilisez un rythme, le timing de la boucle est quantifié donc même si vous arrêtez l'enregistrement de la boucle un peu hors du temps, le point de fin de boucle sera recalé pour correctement correspondre au tempo.

5 Pour arrêter la lecture en boucle

- Pressez  .



6 Pour enregistrer par dessus une boucle enregistrée

■ Pour commencer la superposition

- Durant la lecture en boucle, pressez .



Lecture de boucle



Superposition (Overdub)



■ Pour arrêter la superposition

- Pressez  à nouveau.



Superposition (Overdub)



Lecture de boucle



7 Pour effacer la boucle

- Maintenez  pressée durant 1 seconde.



- "CLEAR" s'affiche.



8 Pour régler le volume de la boucle

■ Pour régler le volume de la phrase bouclée

- Tournez  de l'effet 3.



NOTE

- La plage de réglage est 0-100.

■ Pour régler le volume du rythme

- Tournez  de l'effet 4.



NOTE

- La plage de réglage est 0-100.

9 Pour voir d'autres écrans

■ Vous pouvez changer de patch pendant qu'une boucle joue

- Pressez .

■ Pour revenir aux écrans d'accueil pendant qu'une boucle joue

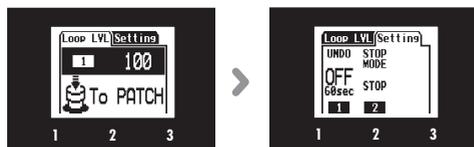
- Pressez .

NOTE

- Revenir aux écrans d'accueil n'effacera pas la boucle.
- Couper l'alimentation effacera la boucle.

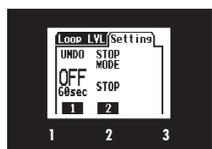
10 Pour changer les réglages du Looper

- Pressez **PAGE**  de l'effet 3.



■ Pour activer la fonction UNDO (annuler)

- Tournez  de l'effet 3.



NOTE

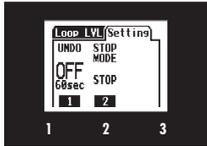
- Quand l'annulation Undo est en service (ON), la durée maximale d'enregistrement de boucle est limitée à 30 secondes.

CONSEIL

- Quand l'annulation UNDO est en service (ON), vous pouvez annuler la dernière superposition d'enregistrement en pressant  durant 1 seconde. Après annulation, vous pouvez récupérer la superposition annulée (la rétablir) en pressant  à nouveau pendant une seconde.

■ Pour sélectionner le mode d'arrêt (STOP MODE)

- Tournez  de l'effet 3.



STOP MODE	Façon dont s'arrête la lecture
STOP	La lecture s'arrête immédiatement
FINISH	La lecture s'arrête à la fin de la boucle
FADE OUT	La lecture s'arrête après un fondu décroissant

CONSEIL

- Même avec un réglage sur FINISH ou FADE OUT, vous pouvez immédiatement arrêter la lecture en boucle en pressant à nouveau .

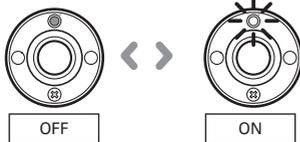
Emploi du TUBE BOOSTER

1 Pour mettre le TUBE BOOSTER en/hors service

- Pressez  du TUBE BOOSTER.



- Cela met le TUBE BOOSTER en ou hors service (ON ou OFF).



NOTE

- Le temps que la lampe chauffe, le TUBE BOOSTER peut ne produire aucun son durant environ 5 secondes.
- Les signaux enregistrés par audio USB ne peuvent pas être amplifiés par le TUBE BOOSTER.
- Le réglage ON/OFF du TUBE BOOSTER n'est pas mémorisé. Il est toujours sur OFF au démarrage de l'unité.

2 Pour régler l'amplification par le TUBE BOOSTER

- Tournez .

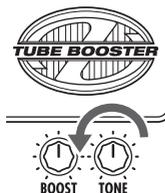


NOTE

- Le TUBE BOOSTER renforce le son de 0 à 16 dB.

3 Pour régler le son du TUBE BOOSTER

- Tournez .



NOTE

- Plus on tourne le bouton TONE vers la gauche, plus il y a de hautes fréquences supprimées.

Emploi des fonctions d'interface audio

Cette unité peut être employée avec des ordinateurs faisant tourner les systèmes d'exploitation suivants :

■ Systèmes d'exploitation (OS) compatibles

Windows

Windows® XP SP3 (32 bits) ou plus récent

Windows® Vista SP1 (32 bits, 64 bits) ou plus récent

Windows® 7 (32 bits, 64 bits)

32 bits : Intel® Pentium® 4, 1,8 GHz ou plus rapide, 1 Go de RAM ou plus

64 bits : Intel® Pentium® DualCore, 2,7 GHz ou plus rapide, 2 Go de RAM ou plus

Mac

OS X 10.5/10.6/10.7

Intel® Core Duo, 1,83 GHz ou plus rapide

1 Go de RAM ou plus

■ Quantification (résolution en bits)

16 bits

■ Fréquence d'échantillonnage

44,1 kHz

Pour des détails sur les fonctions d'enregistrement, de lecture et autres, veuillez lire le guide de prise en main fourni.

CONSEIL

- Vous pouvez régler la balance entre le **GS** et les signaux de l'ordinateur (voir page 22).
- Vous pouvez régler le niveau d'enregistrement (voir page 22).

NOTE

- Pour écouter le signal de la guitare que vous avez branchée après passage par le logiciel DAW, réglez la balance USB AUDIO MONITOR sur 100 (voir page 22). Avec d'autres réglages, le signal produit donnera l'impression qu'un effet flanger est utilisé.

Mise à jour du firmware

Pour télécharger le dernier firmware

- Visitez le site web ZOOM (<http://www.zoom.co.jp>).

CONSEIL

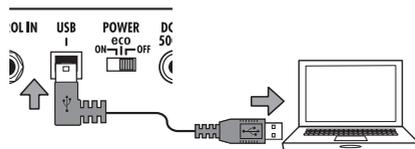
- Ouvrez le menu GLOBAL pour vérifier les versions actuelles de firmware (voir page 23).

1 Pour utiliser la fonction de mise à jour de version

- Vérifiez que l'interrupteur POWER est sur OFF et que l'adaptateur secteur est branché.



- Branchez le **GS** à l'ordinateur à l'aide d'un câble USB.



- Tout en pressant à la fois  **1** et  **2**, basculez l'interrupteur d'alimentation POWER sur ON.



- L'écran VERSION UPDATE (mise à jour de la version) s'affiche.



2 Pour mettre à jour le firmware

- Lancez sur votre ordinateur l'application de mise à jour de la version et exécutez la mise à jour.

NOTE

- Ne débranchez pas le câble USB pendant la mise à jour du firmware.

CONSEIL

- Voir le site web ZOOM pour des instructions sur la façon d'utiliser l'application.

3 Pour terminer la mise à jour

- Quand le **GS** a fini sa mise à jour, "COMPLETE!" s'affiche.



- Basculez l'interrupteur POWER sur OFF.

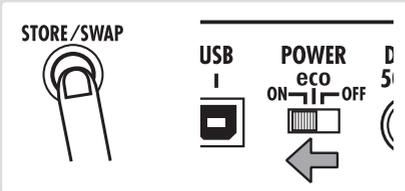
CONSEIL

- La mise à jour de la version de firmware n'efface pas les patches sauvegardés.

Restauration des réglages d'usine par défaut du **GS**

1. Pour utiliser la fonction All Initialize (tout initialiser)

- Tout en pressant **STORE/SWAP**, basculez l'interrupteur d'alimentation POWER sur ON.



- L'écran All Initialize s'affiche.



2. Pour exécuter la fonction All Initialize (tout initialiser)

- Pressez **STORE/SWAP**.

NOTE

- Pressez n'importe quelle touche autre que **STORE/SWAP** pour annuler.

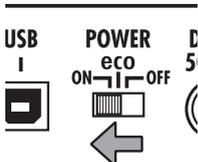
CONSEIL

- Exécuter la fonction All Initialize (tout initialiser) restaurera tous les réglages d'usine par défaut du **GS**, y compris ceux de ses patches. N'utilisez pas cette fonction à moins d'être certain que cela soit ce que vous voulez faire.

Réglage de la pédale Z

1 Pour calibrer sa sensibilité

- Tout en pressant  GLOBAL, basculez l'interrupteur d'alimentation POWER sur ON.

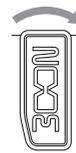
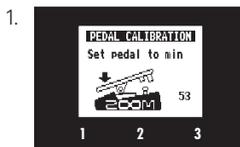


NOTE

- Calibrez la pédale si :
 - Presser la pédale n'a pas beaucoup d'effet.
 - Le volume ou le son change trop quand vous ne pressez que légèrement la pédale.



- Actionnez la pédale Z dans l'ordre suivant, en pressant  STORE / SWAP après chaque étape.



- Quand le calibrage est fini, "OK!" s'affiche dans l'écran et le mode de jeu démarre.

CONSEIL

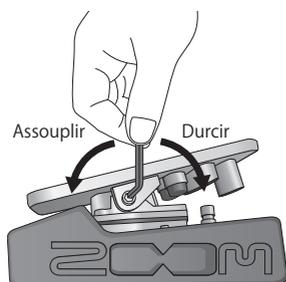
- Si "ERROR!" s'affiche, reprenez le calibrage depuis le début.

2 Pour régler le couple

Vous pouvez utiliser une clé hexagonale (clé Allen) de 5 mm pour régler le couple vertical et horizontal de la pédale Z.

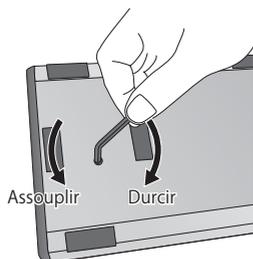
■ Pour régler le couple vertical

- Insérez la clé hexagonale dans la vis de réglage du couple vertical sur le côté de la pédale. Tournez-la dans le sens horaire pour durcir la pédale et dans le sens anti-horaire pour l'assouplir.



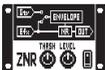
■ Pour régler le couple horizontal

- Insérez la clé hexagonale dans la vis de réglage du couple horizontal en dessous de la pédale. Tournez-la dans le sens horaire pour durcir la pédale et dans le sens anti-horaire pour l'assouplir.



NOTE

- Faites attention quand vous desserrez une vis de réglage de couple, car si vous la desserrez trop, elle peut sortir de l'unité, ce qui empêche la pédale de se maintenir en place.

006	ZNR	La réduction de bruit unique de ZOOM coupe le bruit durant les pauses de jeu sans affecter le son.											
		Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
	Page01	THRSH	1-25		P	DETCT	GtrIn, EfxIn		Level	0-150			P
	Page02	Règle la sensibilité d'effet.				Règle le niveau de détection du signal.				Règle le niveau de sortie.			
007	NoiseGate	C'est un noise gate qui coupe le son durant les pauses de jeu.											
		Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
	Page01	THRSH	1-25		P	Level	0-150		P				
	Page02	Règle la sensibilité d'effet.				Règle le niveau de sortie.							
008	DirtyGate	Ce gate de style vintage possède un mode de fermeture caractéristique.											
		Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
	Page01	THRSH	1-25		P	Level	0-150		P				
	Page02	Règle la sensibilité d'effet.				Règle le niveau de sortie.							
009	GraphicEQ	Cette unité a un égaliseur six bandes.											
		Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
	Page01	160Hz	-12-12			400Hz	-12-12			800Hz	-12-12		
	Page02	Renforce ou atténue la bande de fréquences basses (160 Hz).				Renforce ou atténue la bande de fréquences moyennes-basses (400 Hz).				Renforce ou atténue la bande de fréquences moyennes (800 Hz).			
	Page03	3.2kHz	-12-12			6.4kHz	-12-12			12kHz	-12-12		
	Page04	Renforce ou atténue la bande de fréquences hautes (3,2 kHz).				Renforce ou atténue la bande de fréquences très hautes (6,4 kHz).				Renforce ou atténue la bande des harmoniques (12 kHz).			
	Page05	Level	0-150		P								
	Page06	Règle le niveau de sortie.											
010	ParaEQ	C'est un égaliseur paramétrique à 2 bandes.											
		Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
	Page01	Freq1	20Hz-20kHz			Q1	0.5, 1, 2, 4, 8, 16		Gain1	-12-12			
	Page02	Règle la fréquence centrale d'EQ1.				Règle le Q d'EQ1.				Règle le gain d'EQ1.			
	Page03	Freq2	20Hz-20kHz			Q2	0.5, 1, 2, 4, 8, 16		Gain2	-12-12			
	Page04	Règle la fréquence centrale d'EQ2.				Règle le Q d'EQ2.				Règle le gain d'EQ2.			
	Page05	Level	0-150		P								
	Page06	Règle le niveau de sortie.											
011	Exciter	Règle l'ampleur de la compression.											
		Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
	Page01	Bass	0-100			Trebl	0-100		Level	0-150			P
	Page02	Règle l'ampleur de la correction de phase des basses fréquences.				Règle l'ampleur de la correction de phase des hautes fréquences.				Règle le niveau du signal après son passage dans le module.			
012	CombFLTR	Cet effet utilise le filtre en peigne obtenu par fixation de la modulation du flanger comme un égaliseur.											
		Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
	Page01	Freq	1-50		P	Reso	-10-0-10		P	Mix	0-100		P
	Page02	Règle la fréquence accentuée.				Règle l'intensité du son de résonance de l'effet.				Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.			
	Page03	HiDMP	0-10			Level	0-150		P				
	Page04	Règle l'atténuation des aigus du son d'effet.				Règle le niveau de sortie.							

Types et paramètres d'effet

013 AutoWah 	Cet effet wah-wah varie en fonction de l'intensité d'attaque du médiator.									
		Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3		
	Page01	Sense	-10-1, 1-10	P	Reso	0-10	P	Level	0-150	P
Page02	Règle la sensibilité de l'effet.			Règle l'intensité du son de résonance de l'effet.			Règle le niveau de sortie.			
014 Resonance 	Cet effet fait varier la fréquence du filtre de résonance en fonction de l'intensité d'attaque des cordes.									
		Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3		
	Page01	Sense	-10-1, 1-10	P	Reso	0-10	P	Level	0-150	P
Page02	Règle la sensibilité de l'effet.			Règle l'intensité du son de résonance de l'effet.			Règle le niveau de sortie.			
015 Cry 	Cet effet fait varier le son comme un modulateur parlant.									
		Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3		
	Page01	Range	1-10	P	Reso	0-10	P	Sense	-10-1, 1-10	P
Page02	Règle la plage de fréquences traitée par l'effet.			Règle l'intensité du son de résonance de modulation.			Règle la sensibilité de l'effet.			
016 SlowFLTR 	La fréquence de cet effet de filtrage change, sous l'impulsion de l'attaque des cordes.									
		Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3		
	Page01	Time	1-50	P	Curve	0-10		Level	0-150	P
Page02	Règle le temps nécessaire au changement de son.			Règle la courbe du changement de son.			Règle le niveau de sortie.			
017 M-Filter 	Ce filtre suiveur d'enveloppe a le timbre d'un filtre passe-bas MOOG MF-101 et une large plage de réglage.									
		Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3		
	Page01	Freq	0-100	P	Sense	0-10		Reso	0-10	P
Page02	Règle la fréquence minimale du filtre suiveur d'enveloppe.			Règle la sensibilité d'effet.			Règle la résonance d'effet.			
Page03	Type	HPF, BPF, LPF		Chara	2Pole, 4Pole		VLCTY	Fast, Slow		
Page02	Règle le type de filtre.			Règle l'ampleur du filtrage appliqué.			Règle la vitesse d'action du filtre.			
Page03	Bal	0-100	P	Level	0-150	P				
Page02	Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.			Règle le niveau de sortie.						
018 Step 	Cet effet spécial donne au son un caractère à paliers.									
		Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3		
	Page01	Depth	0-100		Rate	0-50	♪ P	Reso	0-10	P
Page02	Règle l'amplitude de la modulation.			Règle la vitesse de la modulation.			Règle l'intensité du son de résonance de modulation.			
Page02	Shape	0-10		Level	0-150	P				
Page02	Règle l'enveloppe d'effet.			Règle le niveau de sortie.						
019 SeqFLTR 	Ce filtre séquenceur a le timbre d'un Z.Vex Seek-Wah.									
		Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3		
	Page01	Step	2-8		PTRN	1-8		Speed	1-50	♪ P
Page02	Règle le nombre de pas de séquence.			Règle le motif (pattern) d'effet.			Règle la vitesse de modulation.			
Page02	Shape	0-10		Reso	0-10	P	Level	0-150	P	
Page02	Règle l'enveloppe du son d'effet.			Règle la résonance d'effet.			Règle le niveau de sortie.			

020 RndmFLTR	Cet effet de filtrage change aléatoirement le caractère sonore.									
		Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3		
	Page01	Speed	1-50	P	Range	0-100	P	Reso	0-10	P
	Page02	Règle la vitesse de modulation.			Règle la plage de fréquences affectée.			Règle la résonance d'effet.		
	Type	HPF, BPF, LPF		Chara	2Pole, 4Pole		Bal	0-100	P	
Page03	Règle le type de filtre.			Règle l'ampleur du filtrage appliqué.			Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.			
	Level	0-150	P							
	Règle le niveau de sortie.									
021 fCycle	Cet effet de filtrage change cycliquement les caractéristiques du son.									
		Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3		
	Page01	Rate	1-50	P	Wave	Sine, Tri, SawUp, SawDn		Level	0-150	P
	Page02	Règle la vitesse de la modulation.			Règle la forme d'onde de modulation.			Règle le niveau de sortie.		
	Depth	0-100	P	Reso	0-10	P				
Page02	Règle l'amplitude de la modulation.			Règle l'intensité de la résonance de modulation.						
022 Booster	Le booster augmente le gain du signal pour rendre le son plus puissant.									
		Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3		
	Page01	Gain	0-100	P	Tone	0-100		Level	0-150	P
	Page02	Règle le gain.			Règle le timbre.			Règle le niveau de sortie.		
023 OverDrive	Simulation de la pédale d'effet Boss OD-1, la première pédale d'effet dénommée "overdrive".									
		Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3		
	Page01	Gain	0-100	P	Tone	0-100		Level	0-150	P
	Page02	Règle le gain.			Règle le timbre.			Règle le niveau de sortie.		
024 T Scream	Simulation de la TS808 Ibanez, adorée par de nombreux guitaristes comme booster et ayant inspiré bon nombre de clones.									
		Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3		
	Page01	Gain	0-100	P	Tone	0-100		Level	0-150	P
	Page02	Règle le gain.			Règle le timbre.			Règle le niveau de sortie.		
025 Governor	Simulation de l'effet de distorsion Guv'nor Marshall.									
		Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3		
	Page01	Gain	0-100	P	Tone	0-100		Level	0-150	P
	Page02	Règle le gain.			Règle le timbre.			Règle le niveau de sortie.		
026 Dist+	Simulation de l'effet MXR distortion+ qui a rendu la distorsion populaire dans le monde entier.									
		Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3		
	Page01	Gain	0-100	P	Tone	0-100		Level	0-150	P
	Page02	Règle le gain.			Règle le timbre.			Règle le niveau de sortie.		
027 Dist 1	Simulation de la pédale de distorsion Boss DS-1, qui s'est vendue pendant très longtemps.									
		Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3		
	Page01	Gain	0-100	P	Tone	0-100		Level	0-150	P
	Page02	Règle le gain.			Règle le timbre.			Règle le niveau de sortie.		

Types et paramètres d'effet

028 Squeak 	Simulation de la très populaire ProCo Rat célèbre pour sa distorsion acérée.												
		Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
	Page01	Gain	0-100		P	Tone	0-100		Level	0-150		P	
Page02	Règle le gain.				Règle le timbre.				Règle le niveau de sortie.				
029 FuzzSmile 	Simulation de la Fuzz Face, qui a fait l'histoire du rock grâce à son design plein d'humour et à sa sonorité formidable.												
		Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
	Page01	Gain	0-100		P	Tone	0-100		Level	0-150		P	
Page02	Règle le gain.				Règle le timbre.				Règle le niveau de sortie.				
030 GreatMuff 	Simulation de la Big Muff Electro-Harmonix, adorée par de célèbres artistes dans le monde entier pour son gros son doux de fuzz.												
		Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
	Page01	Gain	0-100		P	Tone	0-100		Level	0-150		P	
Page02	Règle le gain.				Règle le timbre.				Règle le niveau de sortie.				
031 MetalWRLD 	Simulation de la pédale Boss Metal Zone, caractérisée par un long sustain et des bas-médiums puissants.												
		Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
	Page01	Gain	0-100		P	Tone	0-100		Level	0-150		P	
Page02	Règle le gain.				Règle le timbre.				Règle le niveau de sortie.				
032 HotBox 	Simulation du préampli compact Matchless Hot Box avec lampe intégrée.												
		Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
	Page01	Gain	0-100		P	Tone	0-100		Level	0-150		P	
Page02	Règle le gain.				Règle le timbre.				Règle le niveau de sortie.				
033 Z Clean 	Son clair neutre original de Zoom.												
		Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
	Page01	Gain	0-100		P	Tone	0-100		Level	0-150		P	
Page02	Règle le gain.				Règle le timbre.				Règle le niveau de sortie.				
034 Z MP1 	Son original créé en mélangeant les caractéristiques d'un MP1 ADA et d'un JCM800 MARSHALL.												
		Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
	Page01	Gain	0-100		P	Tone	0-100		Level	0-150		P	
Page02	Règle le gain.				Règle le timbre.				Règle le niveau de sortie.				
035 Z Bottom 	Son à haut gain qui accentue les fréquences basses et moyennes.												
		Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
	Page01	Gain	0-100		P	Tone	0-100		Level	0-150		P	
Page02	Règle le gain.				Règle le timbre.				Règle le niveau de sortie.				

036		Son à haut gain pour guitare solo basé sur le canal Lead du Mesa Boogie Road King Série II.												
			Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
		Page01	Gain	0-100		P	Tone	0-100			Level	0-150		P
Page02	Règle le gain.				Règle le timbre.				Règle le niveau de sortie.					
037		Son à haut gain original bien équilibré des basses aux hautes fréquences.												
			Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
		Page01	Gain	0-100		P	Tone	0-100			Level	0-150		P
Page02	Règle le gain.				Règle le timbre.				Règle le niveau de sortie.					
038		Son crunch modélisé d'après un amplificateur combo britannique de classe A modifié.												
			Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
		Page01	Gain	0-100		P	Tone	0-100			Level	0-150		P
Page02	Règle le gain.				Règle le timbre.				Règle le niveau de sortie.					
039		Son à haut gain avec saturation encore renforcée.												
			Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
		Page01	Gain	0-100		P	Tone	0-100			Level	0-150		P
Page02	Règle le gain.				Règle le timbre.				Règle le niveau de sortie.					
040		Son de distorsion brillant et moelleux.												
			Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
		Page01	Gain	0-100		P	Tone	0-100			Level	0-150		P
Page02	Règle le gain.				Règle le timbre.				Règle le niveau de sortie.					
041		Cet effet de distorsion se targue du plus haut gain au monde.												
			Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
		Page01	Gain	0-100		P	Tone	0-100			Level	0-150		P
Page02	Règle le gain.				Règle le timbre.				Règle le niveau de sortie.					
042		Cet effet change le son d'une guitare électrique en son de guitare acoustique.												
			Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
		Page01	Top	0-100		P	Body	0-100			Level	0-150		P
Page02	Règle le son de corde caractéristique des guitares acoustiques.				Règle la résonance de caisse des guitares acoustiques.				Règle le niveau de sortie.					
043		Son modélisé d'un Fender Twin Reverb ('65), adoré par les guitaristes dans divers genres.												
			Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
		Page01	Gain	0-100		P	Tube	0-100			Level	0-150		P
		Page02	Règle le gain.				Règle la compression d'ampli à lampes.				Règle le niveau de sortie.			
Page02	Trebl	0-100			Middl	0-100			Bass	0-100				
Page03	Règle le volume des hautes fréquences.				Règle le volume des fréquences moyennes.				Règle le volume des basses fréquences.					
Page03	Prese	0-100			CAB	Voir Tableau 1								
	Règle le volume des super hautes fréquences.				Sélectionne le baffle.									

Types et paramètres d'effet

044 DELUXE-R	Modélise le son d'un Fender Deluxe Reverb de 1965.											
	Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3					
	Page01	Gain	0-100		P	Tube	0-100		Level	0-150		P
		Règle le gain.					Règle la compression d'ampli à lampes.			Règle le niveau de sortie.		
	Page02	Trebl	0-100			Middl	0-100		Bass	0-100		
		Règle le volume des hautes fréquences.			Règle le volume des fréquences moyennes.			Règle le volume des basses fréquences.				
	Page03	Prese	0-100			CAB	Voir Tableau 1					
	Règle le volume des super hautes fréquences.					Sélectionne le baffle.						
045 FD VIBRO	Son modélisé d'un Fender Vibroverb '63.											
	Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3					
	Page01	Gain	0-100		P	Tube	0-100		Level	0-150		P
		Règle le gain.					Règle la compression d'ampli à lampes.			Règle le niveau de sortie.		
	Page02	Trebl	0-100			Middl	0-100		Bass	0-100		
		Règle le volume des hautes fréquences.			Règle le volume des fréquences moyennes.			Règle le volume des basses fréquences.				
	Page03	Prese	0-100			CAB	Voir Tableau 1					
	Règle le volume des super hautes fréquences.					Sélectionne le baffle.						
046 US BLUES	Son crunch d'un Fender Tweed Bassman.											
	Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3					
	Page01	Gain	0-100		P	Tube	0-100		Level	0-150		P
		Règle le gain.					Règle la compression d'ampli à lampes.			Règle le niveau de sortie.		
	Page02	Trebl	0-100			Middl	0-100		Bass	0-100		
		Règle le volume des hautes fréquences.			Règle le volume des fréquences moyennes.			Règle le volume des basses fréquences.				
	Page03	Prese	0-100			CAB	Voir Tableau 1					
	Règle le volume des super hautes fréquences.					Sélectionne le baffle.						
047 VX COMBO	Son modélisé d'un ampli combo britannique typique du son Liverpool des années 1960.											
	Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3					
	Page01	Gain	0-100		P	Tube	0-100		Level	0-150		P
		Règle le gain.					Règle la compression d'ampli à lampes.			Règle le niveau de sortie.		
	Page02	Trebl	0-100			Middl	0-100		Bass	0-100		
		Règle le volume des hautes fréquences.			Règle le volume des fréquences moyennes.			Règle le volume des basses fréquences.				
	Page03	Prese	0-100			CAB	Voir Tableau 1					
	Règle le volume des super hautes fréquences.					Sélectionne le baffle.						
048 VX JMI	Simule le son d'un des premiers modèles d'ampli combo britannique de classe A.											
	Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3					
	Page01	Gain	0-100		P	Tube	0-100		Level	0-150		P
		Règle le gain.					Règle la compression d'ampli à lampes.			Règle le niveau de sortie.		
	Page02	Trebl	0-100			Middl	0-100		Bass	0-100		
		Règle le volume des hautes fréquences.			Règle le volume des fréquences moyennes.			Règle le volume des basses fréquences.				
	Page03	Prese	0-100			CAB	Voir Tableau 1					
	Règle le volume des super hautes fréquences.					Sélectionne le baffle.						
049 BG CRUNCH	Son crunch d'un ampli combo Mesa Boogie MkIII.											
	Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3					
	Page01	Gain	0-100		P	Tube	0-100		Level	0-150		P
		Règle le gain.					Règle la compression d'ampli à lampes.			Règle le niveau de sortie.		
	Page02	Trebl	0-100			Middl	0-100		Bass	0-100		
		Règle le volume des hautes fréquences.			Règle le volume des fréquences moyennes.			Règle le volume des basses fréquences.				
	Page03	Prese	0-100			CAB	Voir Tableau 1					
	Règle le volume des super hautes fréquences.					Sélectionne le baffle.						

050 MATCH 30	Son modélisé d'un DC-30 (canal 1), l'ampli combo emblématique de Matchless.														
		Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3					
	Page01	Gain	0-100		P	Tube	0-100			Level	0-150			P	
		Règle le gain.													
	Page02	Trebl	0-100			Middl	0-100			Bass	0-100				
		Règle le volume des hautes fréquences.													
	Page03	Prese	0-100			CAB	Voir Tableau 1								
	Règle le volume des super hautes fréquences.														
	Sélectionne le baffle.														
051 CAR DRIVE	Modélise le son d'un petit ampli combo haut de gamme Carr Mercury.														
		Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3					
	Page01	Gain	0-100		P	Tube	0-100			Level	0-150			P	
		Règle le gain.													
	Page02	Trebl	0-100			Middl	0-100			Bass	0-100				
		Règle le volume des hautes fréquences.													
	Page03	Prese	0-100			CAB	Voir Tableau 1								
	Règle le volume des super hautes fréquences.														
	Sélectionne le baffle.														
052 TW ROCK	Ce son crunch utilise le canal saturé d'un ampli artisanal américain, le Two Rock Emerald 50.														
		Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3					
	Page01	Gain	0-100		P	Tube	0-100			Level	0-150			P	
		Règle le gain.													
	Page02	Trebl	0-100			Middl	0-100			Bass	0-100				
		Règle le volume des hautes fréquences.													
	Page03	Prese	0-100			CAB	Voir Tableau 1								
	Règle le volume des super hautes fréquences.														
	Sélectionne le baffle.														
053 TONE CITY	Modélise le son du Sound City 50 Plus Mark 2, un légendaire amplificateur britannique.														
		Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3					
	Page01	Gain	0-100		P	Tube	0-100			Level	0-150			P	
		Règle le gain.													
	Page02	Trebl	0-100			Middl	0-100			Bass	0-100				
		Règle le volume des hautes fréquences.													
	Page03	Prese	0-100			CAB	Voir Tableau 1								
	Règle le volume des super hautes fréquences.														
	Sélectionne le baffle.														
054 HW STACK	Son modélisé du légendaire amplificateur britannique entièrement à lampes Hiwatt Custom 100.														
		Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3					
	Page01	Gain	0-100		P	Tube	0-100			Level	0-150			P	
		Règle le gain.													
	Page02	Trebl	0-100			Middl	0-100			Bass	0-100				
		Règle le volume des hautes fréquences.													
	Page03	Prese	0-100			CAB	Voir Tableau 1								
	Règle le volume des super hautes fréquences.														
	Sélectionne le baffle.														
055 TANGERINE	Modélise l'Orange Graphic 120 avec son design et sa sonorité uniques.														
		Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3					
	Page01	Gain	0-100		P	Tube	0-100			Level	0-150			P	
		Règle le gain.													
	Page02	Trebl	0-100			Middl	0-100			Bass	0-100				
		Règle le volume des hautes fréquences.													
	Page03	Prese	0-100			CAB	Voir Tableau 1								
	Règle le volume des super hautes fréquences.														
	Sélectionne le baffle.														

Types et paramètres d'effet

056	B-BREAKER	Modélise le son d'un ampli combo Marshall 1962 Bluesbreaker.													
		Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3									
	Page01	Gain	0-100		P	Tube	0-100			Level	0-150			P	
		Règle le gain.			Règle la compression d'ampli à lampes.			Règle le niveau de sortie.							
	Page02	Trebl	0-100			Middl	0-100			Bass	0-100				
		Règle le volume des hautes fréquences.			Règle le volume des fréquences moyennes.			Règle le volume des basses fréquences.							
	Page03	Prese	0-100			CAB	Voir Tableau 1								
	Règle le volume des super hautes fréquences.			Sélectionne le baffle.											
057	MS CRUNCH	Le son crunch du Marshall 1959 qui a donné naissance à de nombreuses légendes.													
		Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3									
	Page01	Gain	0-100		P	Tube	0-100			Level	0-150			P	
		Règle le gain.			Règle la compression d'ampli à lampes.			Règle le niveau de sortie.							
	Page02	Trebl	0-100			Middl	0-100			Bass	0-100				
		Règle le volume des hautes fréquences.			Règle le volume des fréquences moyennes.			Règle le volume des basses fréquences.							
	Page03	Prese	0-100			CAB	Voir Tableau 1								
	Règle le volume des super hautes fréquences.			Sélectionne le baffle.											
058	MS 1959	Modélise le son d'un Marshall 1959 Plexi de 1969.													
		Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3									
	Page01	Gain	0-100		P	Tube	0-100			Level	0-150			P	
		Règle le gain.			Règle la compression d'ampli à lampes.			Règle le niveau de sortie.							
	Page02	Trebl	0-100			Middl	0-100			Bass	0-100				
		Règle le volume des hautes fréquences.			Règle le volume des fréquences moyennes.			Règle le volume des basses fréquences.							
	Page03	Prese	0-100			CAB	Voir Tableau 1								
	Règle le volume des super hautes fréquences.			Sélectionne le baffle.											
059	MS DRIVE	Le son à haut gain d'un multicorps Marshall JCM2000.													
		Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3									
	Page01	Gain	0-100		P	Tube	0-100			Level	0-150			P	
		Règle le gain.			Règle la compression d'ampli à lampes.			Règle le niveau de sortie.							
	Page02	Trebl	0-100			Middl	0-100			Bass	0-100				
		Règle le volume des hautes fréquences.			Règle le volume des fréquences moyennes.			Règle le volume des basses fréquences.							
	Page03	Prese	0-100			CAB	Voir Tableau 1								
	Règle le volume des super hautes fréquences.			Sélectionne le baffle.											
060	BGN DRIVE	Simule le son lead du canal 3 d'un Bogner Ecstasy.													
		Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3									
	Page01	Gain	0-100		P	Tube	0-100			Level	0-150			P	
		Règle le gain.			Règle la compression d'ampli à lampes.			Règle le niveau de sortie.							
	Page02	Trebl	0-100			Middl	0-100			Bass	0-100				
		Règle le volume des hautes fréquences.			Règle le volume des fréquences moyennes.			Règle le volume des basses fréquences.							
	Page03	Prese	0-100			CAB	Voir Tableau 1								
	Règle le volume des super hautes fréquences.			Sélectionne le baffle.											
061	BG DRIVE	Le son à haut gain du canal rouge du Mesa Boogie Dual Rectifier (mode vintage).													
		Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3									
	Page01	Gain	0-100		P	Tube	0-100			Level	0-150			P	
		Règle le gain.			Règle la compression d'ampli à lampes.			Règle le niveau de sortie.							
	Page02	Trebl	0-100			Middl	0-100			Bass	0-100				
		Règle le volume des hautes fréquences.			Règle le volume des fréquences moyennes.			Règle le volume des basses fréquences.							
	Page03	Prese	0-100			CAB	Voir Tableau 1								
	Règle le volume des super hautes fréquences.			Sélectionne le baffle.											

062	DZ DRIVE	Le son à haut gain du canal 3 de l'ampli guitare allemand Diezel Herbert, réalisé à la main, avec 3 canaux contrôlables indépendamment.						
	Page01	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3		
		Gain	0-100	P	Tube	0-100	Level	0-150
	Page02	Règle le gain.		Règle la compression d'ampli à lampes.		Règle le niveau de sortie.		
		Trebl	0-100		Middl	0-100	Bass	0-100
	Page03	Règle le volume des hautes fréquences.		Règle le volume des fréquences moyennes.		Règle le volume des basses fréquences.		
		Prese	0-100		CAB	Voir Tableau 1		
		Règle le volume des super hautes fréquences.		Sélectionne le baffie.				
063	ALIEN	Simule le son à haut gain du Engl Invader, aux basses puissantes.						
	Page01	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3		
		Gain	0-100	P	Tube	0-100	Level	0-150
	Page02	Règle le gain.		Règle la compression d'ampli à lampes.		Règle le niveau de sortie.		
		Trebl	0-100		Middl	0-100	Bass	0-100
	Page03	Règle le volume des hautes fréquences.		Règle le volume des fréquences moyennes.		Règle le volume des basses fréquences.		
		Prese	0-100		CAB	Voir Tableau 1		
		Règle le volume des super hautes fréquences.		Sélectionne le baffie.				
064	REVO-1	Simule le son à haut gain d'un Krank Revolution 1 Plus.						
	Page01	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3		
		Gain	0-100	P	Tube	0-100	Level	0-150
	Page02	Règle le gain.		Règle la compression d'ampli à lampes.		Règle le niveau de sortie.		
		Trebl	0-100		Middl	0-100	Bass	0-100
	Page03	Règle le volume des hautes fréquences.		Règle le volume des fréquences moyennes.		Règle le volume des basses fréquences.		
		Prese	0-100		CAB	Voir Tableau 1		
		Règle le volume des super hautes fréquences.		Sélectionne le baffie.				
065	Tremolo	Cet effet fait varier le volume à cadence régulière.						
	Page01	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3		
		Depth	0-100	P	Rate	0-50	Level	0-150
	Règle l'amplitude de modulation.		Règle la vitesse de modulation.		Règle le niveau de sortie.			
	Page02	Wave	UP 0-UP 9, DWN 0-DWN 9, TRI 0-TRI 9	P				
Règle la forme d'onde de modulation.								
066	DuoTrem	Cet effet combine deux trémolos.						
	Page01	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3		
		RateA	0-50	P	RateB	0-50	Level	0-150
	Règle la vitesse de modulation du LFO A.		Règle la vitesse de modulation du LFO B.		Règle le niveau de sortie.			
	Page02	DPT_A	0-100	P	DPT_B	0-100	Link	Seri, Para, STR
		Règle l'amplitude de modulation du LFO A.		Règle l'amplitude de modulation du LFO B.		Règle la façon dont les deux trémolos sont connectés.		
	Page03	WaveA	UP 0-UP 9, DWN 0-DWN 9, TRI 0-TRI 9		WaveB	UP 0-UP 9, DWN 0-DWN 9, TRI 0-TRI 9		
Règle la forme d'onde de modulation du LFO A.		Règle la forme d'onde de modulation du LFO B.						
067	Slicer	Cet effet crée un son rythmique en découpant continuellement l'entrée.						
	Page01	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3		
		PTTRN	1-20		Speed	1-50	Bal	0-100
	Règle le motif (pattern) d'effet.		Règle la vitesse de modulation.		Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.			
	Page02	THRSH	0-50		Level	0-150	P	
Règle le seuil d'effet.		Règle le niveau de sortie.						

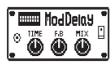
Types et paramètres d'effet

068 Phaser	Cet effet ajoute au son sa copie déphasée.											
	Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
	Page01	Rate	1-50	P	Color	4 STG, 8 STG, inv 4, inv 8	Level	0-150	P			
	Règle la vitesse de la modulation.				Règle le son du type d'effet.				Règle le niveau de sortie.			
	Page02											
069 DuoPhase	Cet effet combine deux phasers.											
	Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
	Page01	RateA	1-50	P	RateB	1-50, SyncA, RvrsA	Level	0-150	P			
	Règle la vitesse de modulation (LFO A).				Règle la vitesse de modulation (LFO B).				Règle le niveau de sortie.			
	Page02	ResoA	0-10	P	ResoB	0-10	Link	Seri, Para, STR				
	Règle la résonance de modulation (LFO A).				Règle la résonance de modulation (LFO B).				Règle la liaison des deux phasers.			
	Page03	DPT_A	1-100	P	DPT_B	1-100	P					
Règle l'amplitude de modulation (LFO A).				Règle l'amplitude de modulation (LFO B).								
070 WarpPhase	Ce phaser a un effet unidirectionnel.											
	Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
	Page01	Speed	1-50	P	Reso	0-10	Level	0-150	P			
	Règle la vitesse de modulation.				Règle la résonance d'effet.				Règle le niveau de sortie.			
	Page02	DRCTN	Go, Back									
Règle la direction de déformation.												
071 Chorus	Cet effet mixe le son d'origine avec sa copie à hauteur décalée pour ajouter mouvement et épaisseur.											
	Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
	Page01	Depth	0-100	P	Rate	1-50	Mix	0-100	P			
	Règle l'amplitude de la modulation.				Règle la vitesse de la modulation.				Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.			
	Page02	Tone	0-10	P	Level	0-150	P					
Règle le timbre.				Règle le niveau de sortie.								
072 Detune	En mixant un son d'effet légèrement désaccordé avec le son d'origine, ce type d'effet donne un chorus sans trop de sensation de modulation.											
	Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
	Page01	Cent	-25-25	P	PreD	0-50	Mix	0-100	P			
	Règle le désaccord en centièmes de demi-ton.				Règle le temps de pré-retard du son d'effet.				Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.			
	Page02	Tone	0-10	P	Level	0-150	P					
Règle le timbre.				Règle le niveau de sortie.								
073 VintageCE	C'est une simulation de la CE-1 BOSS.											
	Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
	Page01	Comp	0-9	P	Rate	1-50	Mix	0-100	P			
	Règle la sensibilité du compresseur.				Règle la vitesse de la modulation.				Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.			
	Page02	Level	0-150	P								
Règle le niveau de sortie.												
074 StereoCho	C'est un chorus stéréo à son clair.											
	Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
	Page01	Depth	0-100	P	Rate	1-50	Mix	0-100	P			
	Règle l'amplitude de la modulation.				Règle la vitesse de la modulation.				Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.			
	Page02	Tone	0-10	P	Level	0-150	P					
Règle le timbre.				Règle le niveau de sortie.								

075 Ensemble	C'est un ensemble de chorus disposant d'un mouvement tridimensionnel.					
	Bouton 1 Bouton 2 Bouton 3					
	Page01	Depth 0-100	Rate 1-50	P Mix 0-100	P	
	Règle l'amplitude de la modulation.		Règle la vitesse de la modulation.		Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.	
	Page02	Tone 0-10	Level 0-150	P		
Règle le timbre.		Règle le niveau de sortie.				
076 VinFLNGR	Ce son de flanger analogique est similaire à celui d'un MXR M-117R.					
	Bouton 1 Bouton 2 Bouton 3					
	Page01	Depth 0-100	Rate 0-50	P	Reso -10-10	P
	Règle l'amplitude de la modulation.		Règle la vitesse de la modulation.		Règle l'intensité de la résonance de modulation.	
	Page02	PreD 0-50	Mix 0-100	P	Level 0-150	P
Règle le temps de pré-retard du son d'effet.		Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.		Règle le niveau de sortie.		
077 Flanger	C'est un son d'avion à réaction comme celui d'un flanger ADA.					
	Bouton 1 Bouton 2 Bouton 3					
	Page01	Depth 0-100	Rate 0-50	P	Reso -10-10	P
	Règle l'amplitude de la modulation.		Règle la vitesse de la modulation.		Règle l'intensité de la résonance de modulation.	
	Page02	PreD 0-50	Mix 0-100	P	Level 0-150	P
Règle le temps de pré-retard du son d'effet.		Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.		Règle le niveau de sortie.		
078 DynaFLNGR	Avec ce flanger dynamique, le volume du son d'effet change en fonction du niveau du signal entrant.					
	Bouton 1 Bouton 2 Bouton 3					
	Page01	Depth 0-100	Rate 0-50	P	Sense -10-1, 1-10	P
	Règle l'amplitude de la modulation.		Règle la vitesse de la modulation.		Règle la sensibilité de l'effet.	
	Page02	Reso -10-10	Level 0-150	P		
Règle l'intensité de la résonance de modulation.		Règle le niveau de sortie.				
079 Vibrato	Cet effet ajoute automatiquement du vibrato.					
	Bouton 1 Bouton 2 Bouton 3					
	Page01	Depth 0-100	Rate 0-50	P	Bal 0-100	P
	Règle l'amplitude de la modulation.		Règle la vitesse de la modulation.		Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.	
	Page02	Tone 0-10	Level 0-150	P		
Règle le timbre.		Règle le niveau de sortie.				
080 Octave	Cet effet ajoute les sons situés une et deux octaves sous le son non traité.					
	Bouton 1 Bouton 2 Bouton 3					
	Page01	Oct1 0-100	Oct2 0-100	P	Dry 0-100	P
	Règle le niveau du son de l'octave inférieure.		Règle le niveau du son situé deux octaves en dessous.		Règle le volume du son sec (non traité).	
	Page02	Chara 0-100	Tone 0-10		Level 0-150	P
Règle le caractère de l'effet.		Règle le timbre.		Règle le niveau de sortie.		
081 PitchSHFT	Cet effet transpose le son vers le haut ou le bas.					
	Bouton 1 Bouton 2 Bouton 3					
	Page01	Shift -12-12, 24	Tone 0-10		Bal 0-100	P
	Règle la transposition par demi-tons. Sélectionner "0" donne un effet de désaccord.		Règle le timbre.		Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.	
	Page02	Fine -25-25	Level 0-150	P		
Règle finement la transposition par centièmes de demi-ton.		Règle le niveau de sortie.				

Types et paramètres d'effet

082	MonoPitch	C'est un pitch shifter avec peu d'écart du son pour le jeu monophonique (simple note).					
	Page01	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3	
		Shift	-12 - 12, 24	Tone	0-10	Bal	0-100
	Page02	Fine		Level			
		Règle la transposition par demi-tons. Sélectionner "0" donne un effet de désaccord.		Règle le timbre.		Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.	
		Règle finement la transposition par centièmes de demi-tons.		Règle le niveau de sortie.			
083	HPS	Ce pitch shifter intelligent produit un son d'effet transposé en fonction des réglages de gamme et de tonalité.					
	Page01	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3	
		Scale	-6, -5, -4, -3, -m, m, 3, 4, 5, 6 (voir Tableau 2)	Key	C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B	Mix	0-100
	Page02	Tone		Level			
		Règle la hauteur du son transposé ajouté au son d'origine.		Règle la tonique (fondamentale) de la gamme utilisée pour la transposition.		Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.	
		Règle le timbre.		Règle le niveau de sortie.			
084	BendCho	Cet effet de pitch bend utilise le signal entrant comme déclencheur et traite chaque note séparément.					
	Page01	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3	
		Depth	0-100	Time	0-50	Bal	0-100
	Page02	Mode		Tone		Level	
		Règle l'ampleur d'effet.		Règle le temps qui s'écoule avant le début de l'effet.		Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.	
		Règle la direction du pitch bend.		Règle le timbre.		Règle le niveau de sortie.	
085	MojoRolle	Cet effet module la hauteur après attaque de la corde.					
	Page01	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3	
		Depth	0-100	Speed	0-100	Rise	0-100
	Page02	Mode		Level			
		Règle l'amplitude de la modulation.		Règle la vitesse de la modulation.		Règle le temps écoulé avant que l'effet ne commence à moduler la hauteur.	
		Règle la direction de modulation de hauteur.		Règle le niveau de sortie.			
086	RingMod	Cet effet produit un son résonant métallique. Régler le paramètre "Freq" entraîne un changement drastique du caractère sonore.					
	Page01	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3	
		Freq	1-50	Tone	0-10	Bal	0-100
	Page02	Level					
		Règle la fréquence de modulation.		Règle le timbre.		Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.	
		Règle le niveau de sortie.					
087	BitCrush	Cet effet crée un son basse fidélité ("lo-fi").					
	Page01	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3	
		Bit	4-16	SMPL	0-50	Bal	0-100
	Page02	Tone		Level			
		Règle la résolution en bits.		Règle la fréquence d'échantillonnage.		Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.	
		Règle le timbre.		Règle le niveau de sortie.			
088	Bomber	Cet effet produit un son explosif à l'attaque du médiateur.				Pédale	Trigger
	Page01	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3	
		PTTRN	HndGn, Arm, Bomb, Thndr	Decay	1-100	Bal	0-100
	Page02	THRSH		Power		Tone	
	Page03	Level					
		Règle le type de son d'effet.		Règle la longueur des réverbérations.		Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.	
		Règle le seuil d'effet.		Règle la force du son explosif.		Règle le timbre.	
		Règle le niveau de sortie.					

089	MonoSynth	Cet effet produit le son d'une guitare-synthé monophonique (jeu note à note) qui détecte la hauteur du signal entrant.									
			Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3				
			Page01	Synth	0-100	P	Dry	0-100	P	Level	0-150
Page02	Wave	Sine, Tri, SawUp, SawDn			Tone	0-10			Speed	0-100	P
090	Z-Organ	Cet effet simule un son d'orgue.									
091	AutoPan	Cet effet déplace cycliquement la position panoramique du son.									
			Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3				
			Page01	Rate	0-50	P	Width	L50-R50	P	Level	0-150
Page02	Depth	0-10	P	Clip	0-10	P					
092	Rt Closet	Simule une cabine rotative.									
093	Delay	Ce retard long a une durée maximale de 5000 ms									
			Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3				
			Page01	Time	1-5000		FB	0-100	P	Mix	0-100
Page02	HiDMP	0-10		P-P	MONO, P-P		Level	0-150	P		
094	TapeEcho	Cet effet simule un écho à bande. Changer le paramètre "Time" change la hauteur des échos.									
095	ModDelay	Cet effet de retard permet l'emploi d'une modulation.									
			Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3				
			Page01	Time	1-2000	P	FB	0-100	P	Mix	0-100
Page02	Rate	1-50	P	Level	0-150	P					

Types et paramètres d'effet

096	AnalogDly	Cette simulation de retard analogique a un long retard d'une durée maximale de 5000 ms.						Pédale	Hold, InputMute		
			Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3				
		Page01	Time	1-5000	▷	FB	0-100	P	Mix	0-100	P
	Page02	HiDMP	0-10		P-P	MONO, P-P		Level	0-150	P	
		Règle le temps de retard.		Règle l'amplitude de la réinjection.		Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.					
		Règle l'atténuation des aigus du son retardé.		Règle la sortie du retard sur mono ou ping-pong.		Règle le niveau de sortie.					
097	ReverseDL	Ce retard inversé est un long retard d'une durée maximale de 2500 ms.						Pédale	Hold, InputMute		
			Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3				
		Page01	Time	10-2500	▷	FB	0-100	P	Bal	0-100	P
	Page02	HiDMP	0-10		Level	0-150	P				
		Règle le temps de retard.		Règle l'amplitude de la réinjection.		Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.					
		Règle l'atténuation des aigus du son retardé.		Règle le niveau de sortie.							
098	MultiTapD	Cet effet produit plusieurs sons retardés aux temps de retard différents.						Pédale	InputMute		
			Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3				
		Page01	Time	1-3000	▷	PTRN	1-8		Mix	0-100	P
	Page02	Tone	0-10		Level	0-150	P				
		Règle le temps de retard.		Règle le motif (pattern) de retard, qui va de rythmique à aléatoire.		Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.					
		Règle le timbre.		Règle le niveau de sortie.							
099	DynaDelay	Ce retard dynamique règle le volume du son d'effet en fonction du niveau du signal entrant.						Pédale	InputMute		
			Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3				
		Page01	Time	1-2000	▷	Sense	-10- -1, 1-10	P	Mix	0-100	P
	Page02	FB	0-100	P	Level	0-150	P				
		Règle le temps de retard.		Règle la sensibilité d'effet.		Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.					
		Règle l'amplitude de la réinjection.		Règle le niveau de sortie.							
100	FilterDly	Cet effet filtre un son retardé.						Pédale	InputMute		
			Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3				
		Page01	Time	1-2000	▷	FB	0-100	P	Mix	0-100	P
		Page02	Rate	1-50	P	Depth	0-100	P	Reso	0-10	P
	Page03	Level	0-150	P							
		Règle le temps de retard.		Règle l'amplitude de la réinjection.		Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.					
		Règle la vitesse de la modulation.		Règle l'amplitude de la modulation.		Règle l'intensité de la résonance de modulation.					
		Règle le niveau de sortie.									
101	PitchDly	Cet effet transpose le son retardé.						Pédale	InputMute		
			Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3				
		Page01	Time	1-2000		Pitch	-12-12	P	Mix	0-100	P
	Page02	FB	0-100	P	Tone	0-10		Level	0-150	P	
		Règle le temps de retard.		Règle la transposition appliquée au son retardé.		Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.					
		Règle l'amplitude de la réinjection.		Règle le timbre.		Règle le niveau de sortie.					
102	StereoDly	Ce retard stéréo permet de régler séparément les temps de retard gauche et droit.						Pédale	InputMute		
			Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3				
		Page01	TimeL	1-2000	▷	TimeR	1-2000	▷	Mix	0-100	P
		Page02	LchFB	0-100	P	RchFB	0-100	P	Level	0-150	P
	Page03	LchLv	0-100	P	RchLv	0-100	P				
		Règle le temps de retard du canal gauche.		Règle le temps de retard du canal droit.		Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.					
		Règle la réinjection du canal gauche.		Règle la réinjection du canal droit.		Règle le niveau de sortie.					
		Règle le niveau du retard du canal gauche.		Règle le niveau du retard du canal droit.							

103	PhaseDly	Cet effet applique un phaser au son retardé.			Pédale	InputMute	
	Page01	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3	
		Time	1-2000	FB	0-100	Mix	0-100
	Page02	Règle le temps de retard.		Règle l'ampleur de la réinjection.		Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.	
		Rate	1-50	Color	4 STG, 8 STG, inv 4, inv 8	Level	0-150
Règle la vitesse de la modulation.		Règle le son du type d'effet.		Règle le niveau de sortie.			
104	TrgHldDly	Ce retard échantillonne et bloque, déclenché par l'attaque de corde.			Pédale	InputMute	
	Page01	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3	
		Time	10-1000	Duty	25-100	Mix	0-100
	Page02	Règle le temps de retard.		Règle le temps de production du son "sample-and-hold".		Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.	
		THRSH	0-30	Level	0-150		
Règle le seuil d'effet.		Règle le niveau de sortie.					
105	HD Reverb	C'est une reverb haute définition.			Pédale	InputMute	
	Page01	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3	
		Decay	0-100	Tone	0-10	Mix	0-100
	Page02	Règle la durée des réverbérations.		Règle le timbre.		Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.	
		PreD	1-200	HPF	0-10	Level	0-150
Règle le retard du son de reverb par rapport à l'entrée du son d'origine.		Règle la fréquence du filtre passe-haut.		Règle le niveau de sortie.			
106	Hall	Cet effet reverb simule l'acoustique d'une salle de concert.			Pédale	InputMute	
	Page01	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3	
		Decay	1-30	Tone	0-10	Mix	0-100
	Page02	Règle la durée des réverbérations.		Règle le timbre.		Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.	
		PreD	1-100	Level	0-150		
Règle le retard du son de reverb par rapport à l'entrée du son d'origine.		Règle le niveau de sortie.					
107	Room	Cet effet reverb simule l'acoustique d'une pièce.			Pédale	InputMute	
	Page01	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3	
		Decay	1-30	Tone	0-10	Mix	0-100
	Page02	Règle la durée des réverbérations.		Règle le timbre.		Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.	
		PreD	1-100	Level	0-150		
Règle le retard du son de reverb par rapport à l'entrée du son d'origine.		Règle le niveau de sortie.					
108	TiledRoom	Cet effet reverb simule l'acoustique d'une pièce carrelée.			Pédale	InputMute	
	Page01	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3	
		Decay	1-30	Tone	0-10	Mix	0-100
	Page02	Règle la durée des réverbérations.		Règle le timbre.		Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.	
		PreD	1-100	Level	0-150		
Règle le retard du son de reverb par rapport à l'entrée du son d'origine.		Règle le niveau de sortie.					
109	Spring	Cet effet reverb simule une reverb à ressort.			Pédale	InputMute	
	Page01	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3	
		Decay	1-30	Tone	0-10	Mix	0-100
	Page02	Règle la durée des réverbérations.		Règle le timbre.		Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.	
		PreD	1-100	Level	0-150		
Règle le retard du son de reverb par rapport à l'entrée du son d'origine.		Règle le niveau de sortie.					

Types et paramètres d'effet

110	Arena	Cet effet reverb simule l'acoustique d'un très grand site comme une enceinte sportive.			Pédale	InputMute							
		Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3							
		Decay	1-30		P	Tone	0-10		Mix	0-100		P	
	Page01	Règle la durée des réverbérations.			Règle le timbre.			Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.					
	Page02	PreD	1-100			Level	0-150		P				
		Règle le retard du son de reverb par rapport à l'entrée du son d'origine.			Règle le niveau de sortie.								
111	EarlyRef	Cet effet ne reproduit que les réflexions premières de la réverbération.											
		Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3							
		Decay	1-30			Shape	-10-10		P	Mix	0-100		P
	Page01	Règle la durée de la reverb.			Règle l'enveloppe d'effet.			Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.					
	Page02	Tone	0-10			Level	0-150		P				
		Règle le timbre.			Règle le niveau de sortie.								
112	Air	Cet effet reproduit l'ambiance d'une pièce, pour créer de la profondeur spatiale.											
		Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3							
		Size	1-100			Tone	0-10			Mix	0-100		P
	Page01	Règle la taille de l'espace.			Règle le timbre.			Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.					
	Page02	Ref	0-10		P	Level	0-150		P				
		Règle la quantité des réflexions murales.			Règle le niveau de sortie.								
113	Comp+OD	Cet effet combine compresseur et saturation (overdrive).											
		Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3							
		Comp	0-10			Gain	0-100		P	Level	0-150		P
	Page01	Règle la force du compresseur.			Sets overdrive gain.			Règle le niveau de sortie.					
	Page02	Tone	0-100										
		Règle le timbre de l'overdrive.											
114	Comp+Phsr	Cet effet combine compresseur et phaser.											
		Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3							
		Comp	0-10			Rate	1-50		P	Level	0-150		P
	Page01	Règle la force du compresseur.			Règle la vitesse de la modulation.			Règle le niveau de sortie.					
	Page02	Color	4 STG, 8 STG, inv 4, inv 8										
		Règle la couleur sonore du phaser.											
115	Comp+AWah	Cet effet combine compresseur et wah-wah automatique.											
		Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3							
		Comp	0-10			Sense	-10-1, 1-10		P	Level	0-150		P
	Page01	Règle la force du compresseur.			Règle la sensibilité de wah-wah auto.			Règle le niveau de sortie.					
	Page02	Reso	0-10		P								
		Règle la résonance de wah-wah auto.											
116	Cho+Dly	Cet effet combine chorus et delay.											
		Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3							
		ChoRt	1-50		P	ChoMx	0-100		P	DlyTm	1-2000		♪
	Page01	Règle la vitesse du chorus.			Règle le mixage du chorus.			Règle le temps de retard.					
	Page02	DlyFB	0-100		P	DlyMx	0-100		P	Level	0-150		P
		Règle la réinjection du retard.			Règle le mixage du retard.			Règle le niveau de sortie.					
117	Dly+Revb	Cet effet combine delay et reverb.											
		Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3							
		DlyTm	1-2000		♪	DlyMx	0-100		P	RevMx	0-100		P
	Page01	Règle le temps de retard.			Règle le mixage du retard.			Règle le mixage de reverb.					
	Page02	DlyFB	0-100		P	Level	0-150		P				
		Règle la réinjection du retard.			Règle le niveau de sortie.								

118	Cho+Rev	Cet effet combine chorus et reverb.												
			Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
		Page01	ChoRt	1-50		P	ChoMx	0-100		P	RevMx	0-100		P
Page02	Règle la vitesse du chorus.													
	Règle le niveau de reverb.													
Page02	Level				0-150		P							
	Règle le niveau de sortie.													
119	FLG+VCho	Cet effet combine flanger et chorus vintage.												
			Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
		Page01	FlgDp	0-100		P	FlgRt	0-50		j	P	ChoMx	0-100	
Page02	Règle l'amplitude de flanger.				Règle la vitesse de flanger.				Règle le mixage de chorus vintage.					
	Page02	ChoRt	1-50		P	Level	0-150		P					
Règle la vitesse de chorus vintage.														
Règle le niveau de sortie.														
120	PedalVx	Simule une pédale wah-wah britannique vintage.												
			Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
		Page01	Freq	1-50		P	DryMX	0-100		P	Level	0-150		P
Page02	Règle la fréquence mise en exergue.				Règle le mixage avec le son non traité.				Règle le niveau de sortie.					
121	PedalCry	Simule une pédale wah-wah CRYBABY vintage.												
			Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
		Page01	Freq	1-50		P	DryMX	0-100		P	Level	0-150		P
Page02	Règle la fréquence mise en exergue.				Règle le mixage avec le son non traité.				Règle le niveau de sortie.					
122	WAH100	Simule une pédale wah-wah Ibanez.												
			Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
		Page01	Freq	0-50		P	Depth	0-100		P	Level	0-150		P
Page02	Règle la fréquence mise en exergue. Quand la pédale d'expression n'est pas utilisée, l'effet correspond à une pédale demi-ouverte.													
	Règle l'amplitude de la modulation.				Règle le niveau de sortie.									
123	TheVibe	Ce son vibrant possède des ondulations uniques.												
			Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
		Page01	Speed	0-50		P	Depth	0-100		P	Bias	0-100		P
Page02	Règle la vitesse de modulation.				Règle l'amplitude de la modulation.				Règle la pente de modulation de forme d'onde.					
	Page02	Wave	0-100		P	Mode	VIBRT, CHORS			Level	0-150		P	
Règle la forme d'onde de modulation.				Règle l'effet sur vibrato ou chorus.				Règle le niveau de sortie.						
124	PDL Pitch	Utilisez une pédale d'expression pour changer la hauteur en temps réel avec cet effet.												
			Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
		Page01	Color	1-9 (Voir Tableau 3)			Tone	0-10			Bend	0-100		P
Page02	Règle le type de changement de hauteur par la pédale d'expression.				Règle le timbre.				Règle l'ampleur de la transposition.					
	Page02	Mode	Up, Down			Level	0-150		P					
Règle la direction du changement de hauteur sur Up (haut) ou Down (bas).				Règle le niveau de sortie.										
125	PDL MnPit	C'est un pitch shifter spécialement prévu pour un son monophonique (jeu note à note), qui permet de changer la hauteur en temps réel depuis la pédale d'expression.												
			Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
		Page01	Color	1-9 (Voir Tableau 3)			Tone	0-10			Bend	0-100		P
Page02	Règle le type de changement de hauteur par la pédale d'expression.				Règle le timbre.				Règle l'ampleur de la transposition.					
	Page02	Mode	Up, Down			Level	0-150		P					
Règle la direction du changement de hauteur sur Up (haut) ou Down (bas).				Règle le niveau de sortie.										

Types et paramètres d'effet

■ Tableau 1

Type	Baffle et haut-parleurs modélisés
FD COMBO 2x12	Baffle Fender Twin Reverb ('65) avec 2 haut-parleurs Jensen de 12 pouces
DELUXE-R 1x12	Baffle Fender Deluxe Reverb avec 1 haut-parleur Jensen de 12 pouces
FD VIBRO 2x10	Baffle Fender Vibroverb ('63) avec 2 haut-parleurs Jensen de 10 pouces
US BLUES 4x10	Baffle Fender Tweed Bassman avec 4 haut-parleurs Jensen de 10 pouces
VX COMBO 2x12	Baffle d'ampli combo britannique avec 2 haut-parleurs Celestion Alnico de 12 pouces
VX JMI 2x12	Premier modèle de baffle d'ampli combo britannique avec 2 haut-parleurs Celestion Alnico de 12 pouces
BG CRUNCH 1x12	Baffle Mesa Boogie MkIII avec 1 haut-parleur Electro Voice de 12 pouces
MATCH 30 2x12	Baffle Matchless DC30 avec 2 haut-parleurs Celestion de 12 pouces
CAR DRIVE 1x12	Baffle Carr Mercury avec 1 haut-parleur Eminence de 12 pouces
TW ROCK 1x12	Baffle Two Rock Emerald 50 avec 1 haut-parleur Fane de 12 pouces
TONE CITY 4x12	Baffle avec 4 haut-parleurs Fane de 12 pouces
HW STACK 4x12	Baffle Hiwatt Custom 100 avec 4 haut-parleurs Fane de 12 pouces
TANGERINE 4x12	Baffle Orange Graphic 120 avec 4 haut-parleurs Celestion de 12 pouces
B-BREAKER 2x12	Baffle Marshall Bluesbreaker avec 2 haut-parleurs Celestion de 12 pouces
MS CRUNCH 4x12	Baffle Marshall 1959 avec 4 haut-parleurs Celestion de 12 pouces
MS 1959 4x12	Baffle Marshall 1959 B avec 4 haut-parleurs Celestion de 12 pouces
MS DRIVE 4x12	Baffle Marshall JCM2000 avec 4 haut-parleurs Celestion de 12 pouces
BGN DRIVE 4x12	Baffle Bogner Ecstasy avec 4 haut-parleurs Celestion de 12 pouces
BG DRIVE 4x12	Baffle Mesa Boogie Dual Rectifier avec 4 haut-parleurs Celestion de 12 pouces
DZ DRIVE 4x12	Baffle Diezel Herbert avec 4 haut-parleurs Celestion de 12 pouces
ALIEN 4x12	Baffle Engl Invader avec 4 haut-parleurs Celestion de 12 pouces
REVO-1 4x12	Baffle Krank Revolution 1 Plus avec 4 haut-parleurs Eminence de 12 pouces
OFF	Pas de baffle utilisé.

■ Tableau 2

Réglage	Gamme employée	Intervalle	Réglage	Gamme employée	Intervalle
-6	Majeure	6te inf.	3	Majeure	3ce sup.
-5		5te inf.	4		4te sup.
-4		4te inf.	5		5te sup.
-3		3ce inf.	6		6te sup.
-m	Mineure	3ce inf.			
m		3ce sup.			

■ Tableau 3

Color	 Pédale min.	Pédale max. 	Color	 Pédale min.	Pédale max. 
1	0 centième	+1 octave	6	-1 octave + son sec	+1 octave + son sec
2	0 centième	+2 octaves	7	-700 centièmes + son sec	+500 centièmes + son sec
3	0 centième	-100 centièmes	8	Doublage	Désaccord + son sec
4	0 centième	-2 octaves	9	--∞ (0 Hz) + son sec	+1 octave + son sec
5	0 centième	-∞			

Types et paramètres d'effet de pédale Z

■ Types et paramètres d'effet de pédale Z

#1 VolBoostZ 	Cet effet renforce le son de façon propre sans changer ses caractéristiques de fréquences.										
		Knob1		Knob2		Knob3					
	Page01	VPosi	0-100	<input type="checkbox"/>	HPosi	L100-CNTR-R100	<input type="checkbox"/>	Curve	Slow1,Slow2, NRML,Fast	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Page02	LEFT	10-300	<input type="checkbox"/>	CNTR	10-300	<input type="checkbox"/>	RIGHT	10-300	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Page03	Level	0-150	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		Règle le niveau de sortie.									
#2 Filter-Z 	La fréquence de coupure et la résonance de cet effet de filtrage peuvent être contrôlés par la pédale.										
		Knob1		Knob2		Knob3					
	Page01	Freq	0-100	<input type="checkbox"/>	Reso	0-100	<input type="checkbox"/>	Bal	0-100	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Page02	Level	0-150	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		Règle le niveau de sortie.									
#3 Tremolo-Z 	L'amplitude et la vitesse de cet effet trémolo peuvent être contrôlés par la pédale.										
		Knob1		Knob2		Knob3					
	Page01	Depth	0-100	<input type="checkbox"/>	Rate	0-100	<input type="checkbox"/>	Level	0-150	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Page02	Wave	UP 0-UP 9, DWN 0-DWN 9, TRI 0-TRI 9	<input type="checkbox"/>	PSync	OFF,ON	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		Règle le niveau de sortie.									
#4 Flanger-Z 	Le mixage et la vitesse de cet effet flanger peuvent être contrôlés par la pédale.										
		Knob1		Knob2		Knob3					
	Page01	Mix	0-100	<input type="checkbox"/>	Rate	0-100	<input type="checkbox"/>	Depth	0-100	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Page02	PreD	0-50	<input type="checkbox"/>	PSync	OFF,ON	<input type="checkbox"/>	Level	0-150	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		Règle le niveau de sortie.									
#5 Echo-Z 	Le temps de retard et la réinjection de cet effet d'écho peuvent être contrôlés par la pédale.										
		Knob1		Knob2		Knob3					
	Page01	Time	50-650	<input type="checkbox"/>	FB	0-100	<input type="checkbox"/>	Mix	0-100	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Page02	HIDMP	0-10	<input type="checkbox"/>	PSync	OFF,ON	<input type="checkbox"/>	Level	0-150	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		Règle le niveau de sortie.									
#6 Rotary-Z 	La vitesse de rotation et l'ampleur de cette simulation de cabine rotative peuvent être contrôlés par la pédale.										
		Knob1		Knob2		Knob3					
	Page01	Speed	0-100	<input type="checkbox"/>	Width	0-100	<input type="checkbox"/>	Bal	0-100	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Page02	Level	0-150	<input type="checkbox"/>	Drive	0-100	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		Règle le niveau de l'amplification du préampli.									

Types et paramètres d'effet de pédale Z

#7	TalkPDL-Z	Cet effet peut faire sonner une guitare comme une voix humaine.									
			Knob1			Knob2			Knob3		
			VPosi	0-100	<input type="checkbox"/>	HPosi	0-100	<input type="checkbox"/>	Voice	0-100	<input type="checkbox"/>
Page01	Règle la valeur de la position de départ. Après que la pédale ait été bougée, la valeur de la position réelle est employée.			Règle la valeur de la position de départ. Après que la pédale ait été bougée, la valeur de la position réelle est employée.			Règle la qualité de voix.				
Page02	Mode	Step,Soft	<input type="checkbox"/>	Tone	0-10	<input type="checkbox"/>	Level	0-150	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		Règle comment changent les sons des voyelles.			Règle le timbre.			Règle le niveau de sortie.			
#8	TRM&PHSR	Cet effet permet d'utiliser la pédale pour le trémolo quand on la pousse à gauche et pour le phaser quand on la pousse à droite.									
			Knob1			Knob2			Knob3		
			Depth	L100-R100	<input type="checkbox"/>	TrmRt	1- J x20	<input type="checkbox"/>	PhaRt	1- J x20	<input type="checkbox"/>
Page01	Règle la profondeur de l'effet.			Règle la vitesse du trémolo.			Règle la vitesse du phaser.				
Page02	Wave	UP 0-UP 9, DWN 0-DWN 9, TRI 0-TRI 9	<input type="checkbox"/>	Color	4 STG , inv 4 , inv 8	<input type="checkbox"/>	Level	0-150	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		Sélectionne la forme d'onde employée pour la modulation du trémolo.			Règle le type de couleur du phaser.			Règle le niveau de sortie.			
#9	CHO&REV	Cet effet permet d'utiliser la pédale pour le chorus quand on la pousse à gauche et pour la reverb quand on la pousse à droite.									
			Knob1			Knob2			Knob3		
			Depth	L100-R100	<input type="checkbox"/>	ChoRt	1-50	<input type="checkbox"/>	Decay	1-30	<input type="checkbox"/>
Page01	Règle la profondeur de l'effet.			Règle la vitesse du chorus.			Règle la durée du déclin.				
Page02	RevMx	0-100	<input type="checkbox"/>	Level	0-150	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		Règle le mixage de la reverb.			Règle le niveau de sortie.						
#10	FLNG&DLY	Cet effet permet d'utiliser la pédale pour le flanger quand on la pousse à gauche et pour le delay quand on la pousse à droite.									
			Knob1			Knob2			Knob3		
			Depth	L100-R100	<input type="checkbox"/>	FlgRt	0-50	<input type="checkbox"/>	DlyTm	1-2000	<input type="checkbox"/>
		Page01	Règle la profondeur de l'effet.			Règle la vitesse du flanger.			Règle le temps de retard du delay.		
Page02	FlgDp	0-100	<input type="checkbox"/>	DlyFB	0-100	<input type="checkbox"/>	DlyMx	0-100	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Page03	Level	0-150	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		Règle la profondeur du flanger.			Règle la réinjection dans le delay.			Règle le mixage du delay.			
		Règle le niveau de sortie.									
#11	OctPitch	Cet effet, qui est conçu pour jouer note à note, permet d'employer la pédale pour changer la hauteur jusqu'à un maximum de -1 octave quand on la pousse à gauche et de +1 octave quand on la pousse à droite.									
			Knob1			Knob2			Knob3		
			Pitch	L100-R100	<input type="checkbox"/>	Tone	0-10	<input type="checkbox"/>	Level	0-150	<input type="checkbox"/>
Page01	Règle l'ampleur de la transposition.			Règle le timbre.			Règle le niveau de sortie.				
#12	W-Shift	Cet effet, qui est conçu pour jouer note à note, permet à la pédale de contrôler la hauteur et le vibrato.									
			Knob1			Knob2			Knob3		
			Pitch	0-200	<input type="checkbox"/>	VIBRT	0-100	<input type="checkbox"/>	Level	0-150	<input type="checkbox"/>
Page01	Règle l'ampleur de la transposition.			Règle l'ampleur d'application du vibrato.			Règle le niveau de sortie.				
Page02	Rate	0-100	<input type="checkbox"/>	Depth	0-100	<input type="checkbox"/>	Tone	0-10	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		Règle la vitesse du vibrato.			Règle la profondeur du vibrato.			Règle le timbre.			
#13	HotSpice	Cet effet simule un son de sitar.									
			Knob1			Knob2			Knob3		
			Sitar	0-100	<input type="checkbox"/>	PitMx	0-100	<input type="checkbox"/>	Input	GtrIn,EfxIn	<input type="checkbox"/>
		Page01	Règle la balance entre le son de sitar et le son d'origine.			Règle le volume du doublage à l'octave supérieure.			Sélectionne la source de signal entrant employée pour l'effet sitar.		
Page02	Reso	-10-10	<input type="checkbox"/>	Buzz	0-100	<input type="checkbox"/>	Sense	0-100	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Page03	Level	0-150	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		Règle la force du mouvement de résonance.			Règle le son des notes frisées.			Règle la sensibilité de l'effet.			
		Règle le niveau de sortie.									

#14	ChaosDLY	Cet effet chaos utilise un filtre et un écho.									
		Knob1		Knob2		Knob3					
	Page01	Chaos	0-100		Time	\downarrow x2- \uparrow		Level	0-150		
		Règle l'amplitude du filtrage et de l'écho.		Règle le temps d'écho.		Règle le niveau de sortie					
	Page02	FitOs	0-100								
		Règle la fréquence minimale du filtre.									
#15	Starship	Cet effet donne un son de type vaisseau spatial.									
		Knob1		Knob2		Knob3					
	Page01	Accel	0-100		Power	0-100		Level	0-150		
		Règle l'"accélération" du son en changeant la fréquence d'échantillonnage.		Règle la "puissance" en changeant la balance du son.		Règle le niveau de sortie.					
	Page02	Reso	0-100		VLCTY	0-10					
		Règle la force de la résonance de l'effet.		Règle la vitesse du changement de son.							
#16	RNDM Talk	Cet effet parlant change aléatoirement les sons des voyelles.									
		Knob1		Knob2		Knob3					
	Page01	Speed	\downarrow x2- \uparrow		Voice	0-100		Level	0-150		
		Règle la vitesse du changement du son des voyelles.		Règle la qualité de la voix.		Règle le niveau de sortie.					
#17	FuzzyBack	Cet effet fuzz réinjecte les harmoniques quand des notes sont jouées isolément. Le son réinjecté est maintenu quand la pédale Z est poussée à fond à droite.									
		Knob1		Knob2		Knob3					
	Page01	Gain	0-100		HRMNX	0-100		Level	0-150		
		Règle le gain.		Règle l'amplitude de la réinjection des harmoniques.		Règle le niveau de sortie.					
	Page02	Depth	0-100								
		Règle l'amplitude du gain quand la pédale est pressée.									
#18	Granular	Cet effet rend librement granuleux le son qui est régulièrement échantillonné.									
		Knob1		Knob2		Knob3					
	Page01	Size	0-100		Fit	L100-R100		Rate	\downarrow x2- \uparrow , Hold	\downarrow	
		Règle la finesse des grains.		Règle l'amplitude d'application du filtrage.		Règle la fréquence d'échantillonnage. Sur Hold, le son est échantillonné à l'attaque de la corde.					
	Page02	FitOs	0-100		FitRs	0-100		Level	0-150		
		Règle la fréquence minimale du filtre.		Règle la force de la résonance du filtre.		Règle le niveau de sortie.					
#19	SpaceWorm	Ce modulateur en anneau crée un son planant.									
		Knob1		Knob2		Knob3					
	Page01	Freq	0-100		Speed	\downarrow x9- \uparrow		Depth	0-100		
		Règle la fréquence du modulateur en anneau.		Règle la vitesse de la forme d'onde à paliers.		Règle la profondeur de la modulation en anneau.					
	Page02	Step	2-32		Level	0-150					
		Règle le nombre de paliers dans la forme d'onde à paliers.		Règle le niveau de sortie.							
#20	Custom	Sert à contrôler les paramètres des autres effets avec la pédale Z.									
		Knob1		Knob2		Knob3					
	Page01	ZP-V : DEST			ZP-V : min			ZP-V : max			
		Règle le paramètre contrôlé par le mouvement vertical de la pédale Z.		Règle la valeur correspondant au redressement total de la pédale.		Règle la valeur correspondant à l'enfoncement total de la pédale.					
	Page02	ZP-L : DEST			ZP-L : Left			ZP-L : Center			
		Règle le paramètre contrôlé par le mouvement vers la gauche de la pédale Z.		Règle la valeur correspondant à la pédale poussée à fond à gauche.		Règle la valeur correspondant à la pédale en position centrale.					
	Page03	ZP-R : DEST			ZP-R : Center			ZP-R : Right			
		Règle le paramètre contrôlé par le mouvement vers la droite de la pédale Z.		Règle la valeur correspondant à la pédale en position centrale.		Règle la valeur correspondant à la pédale poussée à fond à droite.					

Guide de dépannage

Pas de son ou volume très faible

- Vérifiez que le commutateur POWER est réglé sur "ON".
- Vérifiez les connexions (→P4–5).
- Réglez le niveau du patch (→P18).
- Réglez le niveau master (→P20).
- Si vous réglez le volume avec la pédale Z/ une pédale d'expression, assurez-vous qu'un volume convenable a été réglé avec la pédale.
- Vérifiez que l'unité n'est pas en mode Mute (→P24).

Il y a beaucoup de bruit

- Vérifiez que les câbles blindés que vous utilisez ne sont pas défectueux.
- N'utilisez qu'un authentique adaptateur secteur ZOOM.

Le son a une distorsion bizarre/ le timbre est étrange

- Réglez le paramètre OUTPUT en fonction de l'équipement de sortie (→P23).
- Réglez le commutateur ACTIVE/PASSIVE en fonction du type des micros de votre guitare ou de l'appareil directement raccordé au **GS** (→P5).
- Si vous utilisez le TUBE BOOSTER, baissez le niveau Boost (→P34).

Un effet ne fonctionne pas

- Si la capacité de traitement d'effet est dépassée, "DSP FULL" apparaît dans l'écran d'effet. Dans ce cas, l'effet est court-circuité (→P10).

La pédale Z ne fonctionne pas bien

- Vérifiez les réglages de la pédale Z (→P12).
- Réglez la pédale Z (→P38).

Enregistrement faible dans une DAW

- Vérifiez le réglage du niveau d'enregistrement (→P22).

Caractéristiques techniques

Types d'effet	145 types	
Nombre d'effets simultanés	9	
Nombre de banques/patches	3 patches x 99 banques	
Fréquence d'échantillonnage	44,1 kHz	
Conversion A/N	24 bits avec suréchantillonnage 128 fois	
Conversion N/A	24 bits avec suréchantillonnage 128 fois	
Traitement du signal	32 bits à virgule flottante & 32 bits à virgule fixe	
Réponse en fréquence	20 Hz-20 kHz +1 dB, -3 dB (charge de 10 kΩ)	
Écrans	LCD x 4	
Entrée	Jack 6,35 mm mono standard	
	Niveau d'entrée nominal	-20 dBm
	Impédance d'entrée	1 MΩ
	ACTIVE/PASSIVE (sélecteur)	
Sorties (L/R)	2 jacks 6,35 mm mono standard	
	Niveau de sortie maximal :	
	Ligne : +5 dBm (avec impédance de charge en sortie de 10 kΩ ou plus)	
Casque	Jack 6,35 mm stéréo standard	
	Niveau de sortie maximal : 20 mW + 20 mW (sous charge de 32 Ω)	
Sortie symétrique	Connecteur XLR	
	Impédance de sortie	
	100 Ω (pt chaud-masse, pt froid-masse), 200 Ω pt chaud-pt froid)	
	PRE/POST (commutable par sélecteur)	
	GND LIFT (commutable par sélecteur)	
Entrée de commande	Para FP01/FP02/FS01	
Alimentation	Adaptateur secteur CC 9V (moins au centre), 500 mA (AD-16 ZOOM)	
Dimensions	190 (P) x 470 (L) x 90 (A) mm	
USB	Audio USB	
Poids	3,1 kg	
Options	Pédale d'expression FP01/FP02 et pédale commutateur FS01	

• 0dBm = 0.775Vrms

Liste des rythmes

N°	Nom du pattern	Mesure
1	GUIDE	4/4
2	8Beat1	4/4
3	8Beat2	4/4
4	8Beat3	4/4
5	8SHFFL	4/4
6	16Beat1	4/4
7	16Beat2	4/4
8	16SHFFL	4/4
9	Rock	4/4
10	Hard	4/4
11	Metal1	4/4
12	Metal2	4/4
13	Thrash	4/4
14	Punk	4/4

N°	Nom du pattern	Mesure
15	DnB	4/4
16	Funk1	4/4
17	Funk2	4/4
18	Hiphop	4/4
19	R'nR	4/4
20	Pop1	4/4
21	Pop2	4/4
22	Pop3	4/4
23	Dance1	4/4
24	Dance2	4/4
25	Dance3	4/4
26	Dance4	4/4
27	3Per4	3/4
28	6Per8	3/4

N°	Nom du pattern	Mesure
29	5Per4_1	5/4
30	5Per4_2	5/4
31	Latin	4/4
32	Ballad1	4/4
33	Ballad2	3/4
34	Blues1	4/4
35	Blues2	3/4
36	Jazz1	4/4
37	Jazz2	3/4
38	Metro3	3/4
39	Metro4	4/4
40	Metro5	5/4
41	Metro	

Pour les pays de l'UE



Déclaration de conformité :

Ce produit se conforme aux exigences de la directive EMC 2004/108/CE, de la directive basse tension 2006/95/CE, de la directive ErP 2009/125/CE et de la directive RoHS 2011/65/UE.



Mise au rebut des appareils électriques et électroniques usagés

(applicable aux pays européens disposant d'un système de tri sélectif des ordures)

Ce symbole sur le produit ou sur son emballage signifie que ce produit ne doit pas être traité comme un déchet domestique. A la place, il doit être amené au point de collecte pertinent pour le recyclage des équipements électriques et électroniques. En veillant à ce que ce produit soit correctement mis au rebut, vous aiderez à empêcher les éventuelles conséquences négatives sur l'environnement et la santé humaine qui pourraient autrement être causées par un rejet inapproprié de ce produit. Le recyclage des matériaux aidera à économiser les ressources naturelles. Pour des informations plus détaillées sur le recyclage de ce produit, veuillez contacter votre mairie, le service de traitement des ordures ou le magasin où vous avez acheté le produit.

ZOOM®

ZOOM CORPORATION

4-4-3 Surugadai, Kanda, Chiyoda-ku, Tokyo 101-0062 Japon

<http://www.zoom.co.jp>