

---

**9050**

**ADVANCED INSTRUMENT EFFECTS PROCESSOR**

**OPERATION MANUAL  
BEDIENUNGSANLEITUNG  
MODE D'EMPLOI  
MANUAL DE FUNCIONAMIENTO**

---

Thank you for selecting the **ZOOM 9050 Advanced Instrument Effect Processor** (hereafter simply called the "9050").

The 9050 is a sophisticated multi-effect device with the following features and functions:

- Choice of 55 high-quality single effects. Up to eight effects can be combined, producing a superb palette of creative sounds, from basic distortion to complex synthesizer-like effects.
- Built-in hybrid distortion circuit (analog + digital) with almost unlimited variation possibilities.
- Adjustable ZNR (Zoom Noise Reduction) shuts out unwanted noise without affecting sound quality.
- Guitar auto tuner for use also during a performance.
- Intuitive user interface and "analog-feel" controller make sound effect switching as easy as with a compact effector.
- Send/return jacks allow connection and control of external effects.
- Optional Foot Controller FC50 or MIDI equipment can be used to adjust effect parameters in real time, for dynamic modulation.

Please take the time to read this manual carefully, in order to get the most out of your 9050 and to ensure optimum performance and reliability.

Wir danken Ihnen für Ihre Wahl des **ZOOM 9050 Advanced Instrument Effect Processor** (im folgenden einfach als "9050" bezeichnet).

Der 9050 ist ein hochmoderner und vielseitiger Instrument-Effekt-Prozessor, der die folgenden Besonderheiten und Funktionen bietet.

- Insgesamt 55 hochwertige Effekte, von denen bis zu acht in einem Multi-Effekt kombiniert werden können. Dies ermöglicht das Erstellen einer breiten Palette von kreativen Sound-Effekten, von herkömmlicher Verzerrung bis hin zu komplexen Synthesizer-ähnlichen Klängen.
- Eingebaute Hybrid-Verzerrungs-Schaltung (analog + digital) mit fast unbegrenzten Möglichkeiten.
- Regelbare ZNR (Zoom Noise Reduction) unterdrückt Brumm und andere Störgeräusche ohne Beeinträchtigung der Klangqualität.
- Eingebaute automatische Stimmfunktion für Gitarre kann auch auf der Bühne verwendet werden.
- Logisch aufgebautes, benutzerfreundliches Bedienungssystem und Regler mit analogem Bedienungsgefühl machen die Anwendung so einfach wie mit einem kompakten Effektgerät.
- Möglichkeit zum Anschluß von externen Effektgeräten über die Send/Return-Anschlüsse.
- Möglichkeit zur dynamischen Effektparametermodulation in Echtzeit in Verbindung mit dem Foot Controller FC50 (Sonderzubehör) oder einem MIDI-Gerät.

Bitte lesen Sie diese Bedienungsanleitung sorgfältig durch, um sich mit den vielfältigen Funktionen des Geräts vertraut zu machen. Damit stellen Sie sicher, daß Sie den 9050 optimal nutzen und über viele Jahre hinweg an diesem Gerät Freude haben.

#### BESCHEINIGUNG DES HERSTELLERS/IMPORTEURS

Hiermit wird bestätigt, daß der/die/das

Effekt - Prozessor ZOOM 9050

(Gerät, Typ, Bezeichnung)

in Übereinstimmung mit den Bestimmungen der

VDE 0871 B, Amtsblatt 163/1984, Vfg. 1046

(Amtsblattverfügung)

funkentört ist

Der Deutschen Bundespost wurde das Inverkehrbringen dieses Gerätes angezeigt und die Berechtigung zur Überprüfung der Serie auf Einhaltung der Bestimmungen eingeräumt.

ZOOM CORPORATION TOKYO/JAPAN

(Name des Herstellers / Importeurs)

Nous vous remercions d'avoir sélectionné le processeur évolué d'effets **ZOOM 9050 Advanced Instrument Effect Processor** (que nous appellerons le "9050" ci-après).

Le 9050 est un dispositif multi-effets sophistiqué qui est doté des caractéristiques et fonctions suivantes :

- **Choix parmi 55 effets simples de haute qualité. Huit effets peuvent être combinés ensemble, produisant ainsi une superbe palette de sons créatifs, des effets de distorsion de base aux effets complexes similaires à ceux des synthétiseurs.**
- **Circuit de distorsion hybride intégré (analogique + numérique) avec des possibilités de variation pratiquement illimitées.**
- **ZNR (Réducteur de bruit ZOOM) ajustable qui coupe les bruits indésirables sans affecter la qualité sonore.**
- **Accordage automatique de guitare à utiliser même pendant une exécution.**
- **Interface intuitive de l'utilisateur et contrôleur "analog-feel" (genre analogique) qui permettent un changement d'effets sonores aussi facile qu'avec un effecteur compact.**
- **Jacks envoi/retour qui permettent les connexions et le contrôle des effets externes.**
- **Commande au pied FC50 en option ou équipement MIDI utilisables pour ajuster les paramètres d'effets en temps réel, pour la modulation de dynamique.**

Veuillez prendre le temps de lire cette brochure attentivement, afin d'obtenir le maximum de votre 9050 et de vous assurer une performance et une fiabilité optimales.

Gracias por elegir el **procesador avanzado de efectos instrumentales ZOOM 9050** (de ahora en adelante simplemente llamado "9050").

El 9050 es un sofisticado aparato multiefecto con las características y funciones siguientes:

- **Elección de 55 efectos simples de alta calidad. Pueden combinarse hasta ocho efectos para producir una magnífica paleta de sonidos creativos, desde distorsión básica a complejos efectos de tipo sintetizador.**
- **Circuito híbrido de distorsión incorporado (análogo + digital) con posibilidades de variación casi ilimitadas.**
- **La ZNR ajustable (reducción de ruido de zoom) evita ruido no deseado sin afectar la calidad del sonido.**
- **Autoafinación de guitarra que puede utilizarse durante las interpretaciones.**
- **Su intuitivo interface usuario y el controlador que da la sensación de ser analógico facilitan el cambio de efectos como si de un efectuator compacto se tratara.**
- **Tomas de envío/retorno permiten la conexión y el control de efectos externos.**
- **El controlador de pie opcional FC50 o equipo MIDI puede utilizarse para ajustar los parámetros de efectos en tiempo real para modular dinámicamente.**

Tenga a bien leer este manual con atención para que pueda aprovechar el 9050 al máximo, y para asegurar funcionamiento y fiabilidad óptimos.

## Safety Precautions

Keep in mind the following safety tips and precautions for optimum safe use of the 9050.

### Power Requirements

A special AC adaptor is designed for use only with the 9050. Make sure to use the included AC adaptor (AD0002). Use of another AC adaptor can cause malfunctions or damage.

Make sure to consult with your local ZOOM dealer about the use of a proper AC adaptor or voltage converter when using the AC adaptor in an area (for example, another country) where the power supply voltage is different.

### Environment

Avoid using your 9050 in environments where it will be exposed to:

- Temperature extremes
- High humidity or moisture
- Excessive dust or sand
- Excessive vibration or sudden shock

### Handling

Since the 9050 is a precision electronic device, avoid applying excessive force to the switches and buttons. Though the 9050 has been constructed for sturdiness and reliability, dropping, smashing, or applying too much weight to the product can cause damage.

### Remodelling

Never open the case of the 9050 or attempt to modify the product in any way since this can result in damage.

### Connecting cables and input and output jacks

You should always turn off the power before connecting any cables. Also make sure to disconnect all cables and the AC adaptor before moving the 9050.

#### WARNING!

Danger of explosion at incorrect battery change.  
Use same type of battery or of equivalent type recommended by manufacturer.  
Always discard the battery according to the manufacturer's instructions.

## Vorsichtsmaßnahmen

Bitte beachten Sie zu Ihrer Sicherheit die folgenden Hinweise.

### Stromversorgung

Verwenden Sie nur den mitgelieferten, speziell für den 9050 konzipierten Netzstromadapter AD0002. Verwendung eines anderen Netzstromadapters kann zu Betriebsstörungen und Beschädigung des Geräts führen.

Wenn der Adapter in einem Land mit unterschiedlicher Netzspannung verwendet werden soll, ist ein geeigneter Spannungswandler oder ein anderer Adapter erforderlich. Wenden Sie sich in einem solchen Fall an Ihren ZOOM-Fachhändler.

### Umweltbedingungen

Verwenden Sie den 9050 nicht an Orten, die folgenden Bedingungen ausgesetzt sind:

- Extreme Temperaturen
- Hohe Feuchtigkeit
- Staubentwicklung oder Sand
- Starke Vibrationen oder Erschütterungen

### Transport und Bedienung

Gehen Sie mit dem Gerät vorsichtig um. Wenden Sie keine übermäßige Kraft bei Bedienung der Schalter und Tasten auf. Der 9050 ist solide konstruiert, aber durch starke Erschütterungen, Sturz oder übermäßige Belastung kann es zu Beschädigungen kommen.

### Umbau

Versuchen Sie niemals, das Gehäuse des 9050 zu öffnen oder Veränderungen vorzunehmen, da dies zu Beschädigungen führen kann.

### Anschluß

Schalten Sie das Gerät unbedingt aus, bevor Sie irgendwelche Anschlüsse vornehmen. Ziehen Sie alle Kabel und auch den Netzstromadapter ab, bevor Sie den 9050 transportieren.

#### ADVARSEL!

Lithiumbatteri - Eksplosionsfare ved fejlagtig håndtering.  
Udskiftning må kun ske med batteri af samme fabrikat og type.  
Léver det brugte batteri tilbage til leverandøren.

## Précautions

Pour une utilisation optimale en toute sécurité de votre 9050, n'oubliez pas les précautions et conseils de sécurité suivants:

### Allimentation

L'adaptateur fourni est spécialement conçu pour le 9050. N'utilisez que celui-ci (AD0002). Si vous utilisiez un autre adaptateur, vous pourriez endommager votre 9050 ou provoquer son mauvais fonctionnement.

Demandez conseil à votre concessionnaire local ZOOM sur l'utilisation de l'adaptateur ou du convertisseur de tension adéquats si vous devez utiliser votre 9050 dans un pays où la tension est différente.

### Emplacement

Évitez d'utiliser votre 9050 dans un endroit où il sera exposé à:

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

### Manipulation

Votre 9050 est un dispositif électronique de précision. N'appuyez pas excessivement sur ses touches et ses sélecteurs. Bien que le 9050 soit solide et fiable, il pourrait être endommagé s'il tombait, était écrasé ou devait supporter un poids trop lourd.

### Modifications

N'ouvrez jamais le coffret du 9050 et n'essayez pas de modifier le produit de quelle que manière que ce soit car vous pourriez l'endommager.

### Raccordement des câbles et des Jacks d'entrée et de sortie

Pour procéder au raccordement des câbles, l'alimentation doit toujours être coupée, l'adaptateur débranché de la prise murale. Et lorsque vous désirez déplacer votre 9050, n'oubliez pas de déconnecter tous les câbles ainsi que l'adaptateur avant de le faire.

## Precauciones de seguridad

Siga los consejos y precauciones de seguridad que se ofrecen a continuación para poder utilizar óptimamente el 9050.

### Allimentación

El adaptador especial de CA está diseñado para su uso exclusivo en el 9050. Asegúrese de que usa el adaptador de CA que se suministra (AD0002). La utilización de un adaptador diferente puede provocar mal funcionamiento o daños.

No deje de consultar a su concesionario ZOOM local respecto al uso del adaptador de CA adecuado o transformador cuando utilice el adaptador de CA en un área en la que el voltaje sea diferente (por ejemplo, cuando vaya a utilizarlo en otro país).

### Medio ambiente

Evite utilizar el 8050 en medios en los que esté expuesto a:

- Temperaturas extremas
- Alta humedad
- Polvo o arena excesivos
- Vibraciones excesivas o golpes

### Manipulación

Como el 9050 es un aparato electrónico de precisión, no aplique fuerza excesiva a los conmutadores ni a los botones. Aunque el 9050 tiene una construcción fuerte y fiable, si se le cae, o sufre golpes, o aplica demasiado peso, el producto puede sufrir daños.

### Modificaciones

No abra nunca el 9050 ni intente hacer modificación alguna al producto, pues puede que lo dañe.

### Conexión de cables y tomas de entrada y salida

Apague siempre la unidad antes de conectar los cables. Asegúrese también de que desconecta todos los cables y el adaptador de CA antes de cambiar el lugar el 9050.

## Precautions

### Electrical Interference

The 9050 uses digital circuitry that may cause interference and noise if placed too close to other electrical equipment, such as TV sets and radios. If such problems occur, move the 9050 further away from the affected equipment. Also, when fluorescent lights or devices with built-in motors are in close proximity to the 9050, the 9050 may not function properly.

### Cleaning

Use a soft, dry cloth to clean the 9050. If necessary, a slightly damp cloth can also be used. Do not use any abrasive cleansers, waxes, or solvents (such as paint thinner or alcohol), since these may dull the finish or damage the surface.

Keep this manual in a safe, convenient place for future reference.

## Vorsichtsmaßnahmen

### Elektrische Störungen

Die digitalen Schaltkreise im 9050 können in Fernsehgeräten, Radios oder Stereoanlagen Störungen hervorrufen, wenn der 9050 zu nah bei solchen Geräten aufgestellt wird. Vergrößern Sie in solchen Fällen den Abstand zwischen dem 9050 und dem anderen Gerät.

### Reinigung

Reinigen Sie den 9050 nur durch Abreiben mit einem weichen, trockenen Tuch. Bei starker Verschmutzung kann ein leicht angefeuchtetes Tuch mit einer milden Seifenlösung verwendet werden. Verwenden Sie auf keinen Fall Scheuermittel, Wachs oder Lösungsmittel (wie Spiritus oder Reinigungsbenzin), da hierdurch die Oberfläche angegriffen wird.

Bewahren Sie diese Bedienungsanleitung für späteres Nachschlagen gut auf.

### Caution!

The 9050 contains a long-life lithium battery which maintains the effect programs stored to the internal memory even when the unit is turned off. With normal use, the battery should last for approximately five years. To avoid possible data loss, contact your local ZOOM dealer five years from the date of purchase and have the battery replaced by a qualified technician. Do not attempt to replace the battery yourself, since installing an improper battery could result in an explosion.

### Achtung!

Im Memory des 9050 gespeicherte Daten werden mit Hilfe einer langlebigen Lithiumbatterie aufrecht erhalten, auch während das Gerät ausgeschaltet ist. Bei normalem Gebrauch beträgt die Lebensdauer der Batterie etwa fünf Jahre. Um Datenverlust zu vermeiden, sollten Sie sich ca. fünf Jahre nach Erwerb des Gerätes an Ihren ZOOM-Fachhändler wenden und die Batterie austauschen lassen. Versuchen Sie nicht, den Austausch selbst vorzunehmen, da bei Verwendung einer falschen Batterie Explosionsgefahr besteht.

## Précautions concernant les piles

### Interférences électriques

Le 9050 est doté d'un circuit numérique qui peut provoquer une interférence et des parasites s'il est placé trop près d'autres équipements électriques tels des postes de télévision ou de radio. Si un problème de cette sorte survenait, éloignez le 9050 de ces appareils. De plus, lorsque des lampes fluorescentes ou des dispositifs à moteurs intégrés sont trop proches du 9050, celui-ci peut fonctionner de manière incorrecte.

### Entretien

Utilisez un chiffon doux et sec pour nettoyer le 9050. Si nécessaire, servez-vous d'un tissu légèrement humide. N'utilisez jamais de produits de nettoyage abrasifs, d'encaustique ou de solvants (comme du diluant pour la peinture ou de l'alcool), car ils pourraient ternir la finition ou endommager les surfaces.

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

## Precauciones de uso

### Interferencia eléctrica

El 9050 utiliza circuitos digitales que pueden causar interferencias y ruido si se pone cerca de otros equipos eléctricos como televisores y radios. Si esto ocurre, aleje el 9050 del equipo afectado. Asimismo, cuando lámparas o aparatos fluorescentes con motores incorporados están muy próximos al 9050, puede que éste no funcione.

### Limpieza

Utilice un paño suave y seco para limpiar el 9050. Si es necesario también puede utilizarse un paño ligeramente humedecido. No utilice limpiadores abrasivos, ni parafinas ni disolventes (como diluyente de pintura o alcohol), pues pueden deslustrar el acabado o dañar la superficie.

Guarde este manual en un lugar seguro y conveniente para futura referencia.

### Attention!

Le 9050 renferme une pile au lithium longue durée qui protège les programmes d'effets dans la mémoire interne, même lorsque l'unité est éteinte. En cas d'utilisation normale, la pile dure environ cinq ans. Pour éviter une perte éventuelle des données, prenez contact avec votre concessionnaire local ZOOM cinq ans après la date d'achat pour la faire remplacer par un technicien qualifié. Ne tentez pas de le faire vous-même car mal monter ou monter une mauvaise pile pourrait provoquer une explosion.

### ¡ADVERTENCIA!

El 9050 contiene una pila de litio de larga vida útil que mantiene los programas de efecto almacenados en la memoria interna aunque se apague la unidad. Normalmente, la pila debería durar unos cinco años. Para evitar la posibilidad de pérdida de datos, póngase en contacto con su concesionario ZOOM a los cinco años de la fecha de adquisición del procesador para que un técnico cualificado le recambie la pila. No intente recambiar la pila Ud. pues una instalación inadecuada puede resultar en explosión.

## Contents

Safety Precautions .....	2
Precautions .....	4
<b>Section I:</b>	
<b>Introduction</b> .....	10
Terms Used in the Manual .....	10
Names and Functions of the Controls and Terminals .....	14
Front Panel .....	14
Rear Panel .....	18
Preparations .....	20
Connections .....	20
Setup .....	22
<b>Section II:</b>	
<b>Play Mode</b> .....	28
Functions of the Play mode .....	28
Setting the 9050 to the Play Mode .....	28
Display of the Play mode .....	28
Selecting Patches .....	30
Auto Tuner Function (Bypass/Mute) .....	30
Changing the Master Level .....	32
<b>Section III:</b>	
<b>Edit Mode</b> .....	34
Patch Structure .....	34
Effect Modules .....	34
Effect Types .....	36
Routing .....	36
Edit Mode .....	38
What is the Edit Mode? .....	38
Entering the Edit Mode .....	38
Selecting Effect Modules .....	38
Display of the Edit Mode .....	40
Changing Parameter Values .....	40
Selecting Pages .....	42
Turning the Effect Module Off .....	42
Real-time Modulation .....	44
Compare .....	46
Storing Patch Settings .....	48
<b>Section IV:</b>	
<b>Other Functions</b> .....	50
Utility Mode .....	50
Entering the Utility Mode .....	50
Exiting From the Utility Mode .....	50
Selecting Display Pages .....	50
Utility Mode Pages .....	52
1. Output Mode .....	52

## Inhaltsverzeichnis

Sicherheitsvorschriften .....	2
Vorsichtsmaßregeln .....	4
<b>Abschnitt I:</b>	
<b>Einleitung</b> .....	10
Erklärung der Terminologie .....	10
Bezeichnung und Funktion der Regler und Anschlüsse .....	14
Vorderseite .....	14
Rückseite .....	18
Vorbereitungen .....	20
Anschlüsse .....	20
Anfangseinstellungen .....	22
<b>Abschnitt II:</b>	
<b>Spiel-Betriebsart</b> .....	28
Funktionen der Spiel-Betriebsart .....	28
Aktivieren der Spiel-Betriebsart .....	28
Anzeige in der Spiel-Betriebsart .....	28
Wahl von Patch-Programmen .....	30
Auto-Stimm-Funktion (Bypass/Mute) .....	30
Einstellen des Masterpegels .....	32
<b>Abschnitt III:</b>	
<b>Editier-Betriebsart</b> .....	34
Aufbau von Patch-Programmen .....	34
Effektmodule .....	34
Effekttypen .....	36
Signalweg .....	36
Editier-Betriebsart .....	38
Was ist die Editier-Betriebsart? .....	38
Aktivieren der Editier-Betriebsart .....	38
Wahl von Effektmodulen .....	38
Anzeige in der Editier-Betriebsart .....	40
Ändern von Parameterwerten .....	40
Seitenwahl .....	42
Abschalten des Effektmoduls .....	42
Echtzeitmodulation .....	44
Vergleichsfunktion .....	46
Speichern von Patch-Programmen .....	48
<b>Abschnitt IV:</b>	
<b>Andere Funktionen</b> .....	50
Hilfsfunktion-Betriebsart .....	50
Aktivieren der Hilfsfunktion-Betriebsart .....	50
Beenden der Hilfsfunktion-Betriebsart .....	50
Wahl von Anzeigeseiten .....	50
Hilfsfunktions-Seiten .....	52
1. Ausgangs-Betriebsart .....	52



## Table des matières

Précautions .....	3
Précautions .....	5
<b>Section I:</b>	
<b>Introduction</b> .....	11
<b>Terminologie utilisée dans ce mode d'emploi</b> .....	
<b>Noms et fonctions des commandes et des bornes</b> .....	15
Panneau avant .....	15
Panneau arrière .....	19
<b>Préparations</b> .....	21
Connexions .....	21
Installation .....	23
<b>Section II:</b>	
<b>Mode Play (lecture)</b> .....	29
<b>Fonctions du mode Play</b> .....	
Réglage du 9050 dans le mode Play .....	29
Affichage du mode Play .....	29
Sélection des patches .....	31
Fonction d'accordage automatique (Dérivation/sourdine) .....	31
Changement de niveau du Master Volume .....	33
<b>Section III:</b>	
<b>Mode Edit (édition)</b> .....	35
<b>Structure de patch</b> .....	
Modules d'effets .....	35
Types d'effets .....	37
Routing (cheminement) .....	37
Mode Edit (édition) .....	39
Qu'est-ce que le mode Edit ? .....	39
Entrée du mode Edit .....	39
Sélection des modules d'effets .....	39
Affichage du mode Edit .....	41
Changement des valeurs de paramètres .....	41
Sélection des pages .....	43
Mise hors circuit du module d'effets .....	43
Modulation en temps réel .....	45
Comparaison .....	47
Mémorisation des réglages de patches .....	49
<b>Section IV:</b>	
<b>Autres fonctions</b> .....	51
<b>Mode Utility (utilitaire)</b> .....	
Entrée du mode Utility .....	51
Sortie du mode Utility .....	51
Sélection des pages d'affichage .....	51
Pages du mode Utility .....	53
1. Mode Output .....	53

## Contenido

Precauciones de seguridad .....	3
Precauciones de uso .....	5
<b>Sección I:</b>	
<b>Introducción</b> .....	11
<b>Terminología</b> .....	
<b>Nombres y funciones de los controles y terminales</b> .....	15
Panel delantero .....	15
Panel posterior .....	19
<b>Preparativos</b> .....	21
Conexiones .....	21
Ajuste .....	23
<b>Sección II:</b>	
<b>Modalidad de reproducción</b> .....	29
<b>Funciones de la modalidad de reproducción</b> .....	
Ajuste del 9050 a la modalidad de reproducción .....	29
Visualización de la modalidad de reproducción .....	29
Selección de "patches" .....	31
Función de autoafinación (paso/silenciamiento) .....	31
Cambio del nivel maestro .....	33
<b>Sección III:</b>	
<b>Modalidad de edición</b> .....	35
<b>Estructura de "patch"</b> .....	
Módulos de efecto .....	35
Tipos de efecto .....	37
Encaminamiento .....	37
Modalidad de edición .....	39
¿Qué es la modalidad de edición? .....	39
Acceso a la modalidad de edición .....	39
Selección de los módulos de efecto .....	39
Visualización de la modalidad de edición .....	41
Cambio de los valores de parámetros .....	41
Selección de páginas .....	43
Desactivación del módulo de efecto .....	43
Modulación en tiempo real .....	45
Comparación .....	47
Almacenamiento de los ajustes de "patch" .....	49
<b>Sección IV:</b>	
<b>Otras funciones</b> .....	51
<b>Modalidad de utilidad</b> .....	
Acceso a la modalidad de utilidad .....	51
Salida de la modalidad de utilidad .....	51
Selección de las páginas de visualización .....	51
Páginas de modalidad de utilidad .....	53
1. Modalidad de salida .....	53

2. Naming Patches	52
3. MIDI/Remote Setup	56
3-1 MIDI Channel Selection	56
3-2 Program Change Mode Selection	56
3-3 Program Change Table Selection	58
3-4 MIDI/Remote Mode Setting	60
3-5 MIDI Bulk Dump	60
3-6 Loading MIDI Bulk Data	62
4. Patch Recall	62
5. Calling Up Patches from ROM	64
<b>Pop-up Menu</b>	66
What is the Pop-up Menu?	66
1. Memorizing Program Change Numbers	66
2. MIDI Monitor	68
<b>Self-introduction Function</b>	70

**Section V:****Remote Control and****Real-time Modulation** ..... 72**Connections and 9050 Setup** ..... 72**Selecting a Patch from the FC50** ..... 74**Using the FC50 for Bypass/Mute** ..... 74**Using the FC50 for Real-time Modulation** ..... 76**Switching effect modules on/off** ..... 78**Section VI:****Effect Types and Parameters** ..... 80**9050 Specifications** ..... 143**9050 Patch List** ..... 144

## Rack Mounting ..... 149

**9050 MIDI Implementation** ..... 150**MIDI Implementation Chart** ..... 156

2. Patch-Programm-Namen	52
3. MIDI/Fernbedienungs-Einstellungen	56
3-1 MIDI-Kanalwahl	56
3-2 Programmwechsel-Wahl	56
3-3 Programmwechsel-Tabelle	58
3-4 Betriebsart-Einstellung für MIDI/ Fernbedienung	60
3-5 MIDI-Gesamtdaten-Übermittlung	60
3-6 Laden von MIDI Bulk Daten	62
4. Patch-Programm-Aufruf	62
5. Abrufen von Patch-Programmen aus dem ROM	64
<b>Pop-up Menü</b>	66
Was ist das Pop-up Menü?	66
1. Speichern von Programmwechselnummern	66
2. MIDI-Monitor	68
<b>Selbst-Vorstellungs-Funktion</b>	70

**Abschnitt V:****Fernbedienung und****Echtzeitmodulation** ..... 72**Anschlüsse und Einstellungen am 9050** ..... 72**Wahl von Patch-Programmen mit dem FC50** ..... 74**Bypass/Mute-Schaltung mit dem FC50** ..... 74**Echtzeitmodulation mit dem FC50** ..... 76**Ein- und Auschalten von Effektmodulen** ..... 78**Abschnitt VI:****Effekttypen und Parameter** ..... 80**Technische Daten** ..... 143**Patch-Programm-Liste** ..... 144

## Gestelleinbau ..... 149

**MIDI-Implementierung** ..... 150**MIDI-Implementierungs-Tabelle** ..... 156

2. Dénomination d'un patch .....	53
3. Installation MIDI/Remote .....	57
3-1 Sélection du canal MIDI .....	57
3-2 Sélection du mode Program Change .....	57
3-3 Sélection de Program Change Table .....	59
3-4 Réglage du mode MIDI/à distance .....	61
3-5 MIDI Bulk Dump .....	61
3-6 Chargement des données MIDI Bulk .....	63
4. Rappel de patch .....	63
5. PRESET Call (Appel des patches de ROM) .....	65
<b>PoP-Up Menu</b> .....	67
Qu'est-ce que le menu Pop-Up? .....	67
1. Mémorisation du numéro de Program Change .....	67
2. Moniteur MIDI .....	69
<b>Fonction d'auto-introduction</b> .....	71

**Section V:****Commande à distance et modulation en temps réel**

.....	73
Installation du 9050 et connexions .....	73
Sélection de patch à partir de la FC50 .....	75
Utilisation de la FC50 pour Bypass/Mute .....	75
Utilisation de la FC50 pour la modulation en temps réel .....	77
Activation/désactivation des modules d'effets .....	79

**Section VI:****Types d'effets et paramètres** ..... 80**Fiche technique** ..... 143**Liste de patches** ..... 144

Montage sur rack .....	149
------------------------	-----

**Implantation MIDI** ..... 150**Charte d'implantation MIDI** ..... 156

2. Denominación de "patches" .....	53
3. MIDI/Ajuste remoto .....	57
3-1 Selección de canal MIDI .....	57
3-2 Selección de modalidad de cambio de programa .....	57
3-3 Selección de tabla de cambio de programa .....	59
3-4 Ajuste de modalidad MIDI/Remota .....	61
3-5 Vaciado masivo MIDI .....	61
3-6 Carga de datos de vaciado MIDI .....	63
4. Llamada de "patch" .....	63
5. Llamada de "patches" del ROM .....	65
<b>Menú "pop-up"</b> .....	67
¿Qué es el menú "pop-up"? .....	67
1. Memorización de los números de cambio de programa .....	67
2. Monitor MIDI .....	69
<b>Función de presentación</b> .....	71

**Sección V:****Control remoto y****modulación en tiempo real** ..... 73

Conexiones y ajustes del 9050 .....	73
Selección de un "patch" desde el FC50 .....	75
Utilización del FC50 para paso/silenciamiento .....	75
Utilización del FC50 para modular en tiempo real .....	77
Conmutación de módulos de efecto on / off .....	79

**Sección VI:****Tipos y parámetros de efecto** ..... 80**Especificaciones** ..... 143**Lista de "patches"** ..... 144

Montaje del "rack" .....	149
--------------------------	-----

**Implementación MIDI** ..... 150**Cuadro de implementación MIDI** ..... 156

## Section I: Introduction

This chapter contains a glossary of the terms used in this manual, a full explanation of the names and functions of controls and connectors, and a description of the setup procedures for starting to use the 9050.

### Terms Used in the Manual

#### Effect Module

The 9050 consists of basic effect blocks, which are listed below. Each block is referred to as an "effect module." The following are the types of effect modules:

- COMP (Compressor group)
- DIST (Distortion + external effect)
- ZNR (Noise reduction)
- EQ (Equalizer group)
- AMP (Amp simulation group)
- EFF 1 (Miscellaneous effects 1)
- EFF 2 (Miscellaneous effects 2)
- SFX (Special effects)
- REV (Reverb & echo group)

#### Effect Types

Each effect module has several different effect programs, which are referred to as effect types. See page 36 for information on the kinds of effect types. One effect type can be selected for each effect module.

#### Patch/Bank

The 9050 allows you to use a maximum of eight effect modules simultaneously. A group of effect modules, each with their own effect type settings, is referred to as a patch. The 9050 can store up to 99 patches (numbered 1 through 99) in each of two banks A and B, resulting in a total memory capacity of 198 patches.

#### Parameter

The elements which determine the sound of an effect are referred to as parameters. Parameter values can be set for each effect module for making Patches on the 9050.

#### Page

Each screen of the display is referred to as a "page." When the parameter is too large to be displayed on a single screen, its settings are divided over several display pages.

## Abschnitt I: Einleitung

In diesem Kapitel werden die in der Bedienungsanleitung verwendeten Ausdrücke erklärt und die Bezeichnung und Funktion der Bedienelemente und Anschlüsse beschrieben. Außerdem erfahren Sie, wie Sie den 9050 für die erste Inbetriebnahme anschließen und einstellen.

### Erklärung der Terminologie

#### Effektmodule

Der 9050 besteht aus den unten aufgeführten grundlegenden Effektblöcken. Jeder Block wird als "Effektmodul" bezeichnet. Die folgenden Typen von Effektmodulen sind verfügbar:

- COMP (Kompressorgruppe)
- DIST (Verzerrung + externer Effekt)
- ZNR (Rauschunterdrückung)
- EQ (Equalizer-Gruppe)
- AMP (Verstärker-Simulierungs-Gruppe)
- EFF 1 (Verschiedene Effekte 1)
- EFF 2 (Verschiedene Effekte 2)
- SFX (Spezielle Effekte)
- REV (Reverb & Echo-Gruppe)

#### Effekttypen

Jedes Effektmodul besitzt verschiedene Effektprogramme, die auch als Effekttypen bezeichnet werden. Informationen über Effekttypen finden Sie auf Seite 36. Für jedes Effektmodul kann ein Effekttyp gewählt werden.

#### Patch-Programm/Speicherbank

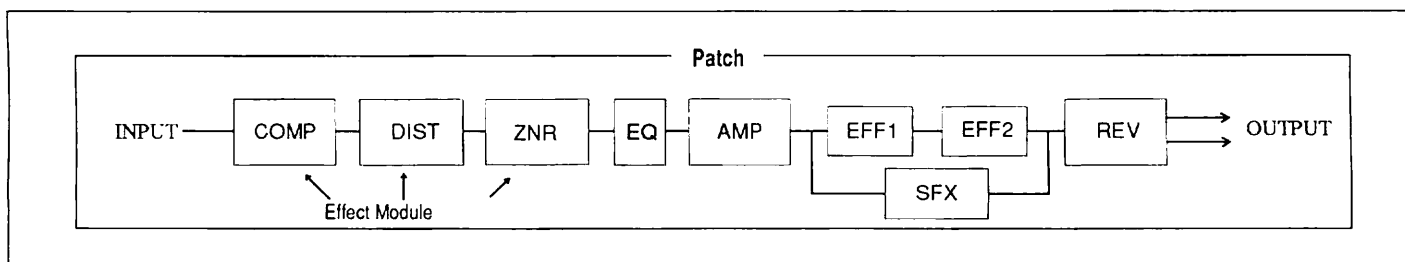
Der 9050 erlaubt die Verwendung von bis zu acht Effektmodulen gleichzeitig. Eine Gruppe von Effektmodulen, jeweils mit individuellen Effekttyp-Einstellungen, wird als Patch-Programm bezeichnet. Der 9050 kann bis zu 99 Patch-Programme (von 1 bis 99 numeriert) in den Speicherbänken A und B speichern, so daß die Gesamtspeicherkapazität 198 Patch-Programme beträgt.

#### Parameter

Die Elemente, die den Klang eines Effekts definieren, werden als Parameter bezeichnet. Für jedes Effektmodul können Parameterwerte eingestellt werden, um Patch-Programme für den 9050 zu erstellen.

#### Seite

Eine volle Bildschirmanzeige auf dem Display wird als "Seite" bezeichnet. Wenn ein Parameter nicht auf eine Displayseite paßt, werden Einstellungen über mehrere Seiten verteilt.



## Section I: Introduction

Ce chapitre comprend un glossaire des termes utilisés dans ce mode d'emploi, une explication complète des noms et fonctions des commandes et des connecteurs et une description des procédures d'installation pour commencer à utiliser le 9050.

### Terminologie utilisée dans ce mode d'emploi

#### Modules d'effets

Le 9050 se compose de blocs d'effets basiques qui sont listés ci-dessous. Chaque bloc est dénommé "Module d'effets". Voici les différents types de modules d'effets:

- COMP (Groupe compresseur)
- DIST (Distorsion + effet externe)
- ZNR (Réducteur de bruit)
- EQ (Groupe égaliseur)
- AMP (Groupe simulation d'ampli)
- EFF 1 (Effets divers 1)
- EFF 2 (Effets divers 2)
- SFX (Effets spéciaux)
- REV (Groupe écho et réverbération)

#### Types d'effets

Chaque module d'effets est doté de différents programmes d'effets qui sont dénommés "Types d'effets". Reportez-vous page 36 pour toutes les informations sur les sortes de types d'effets. Un type d'effet peut être sélectionné pour chaque module d'effets.

#### Patch/Banque

Le 9050 vous permet d'utiliser simultanément huit modules d'effets au maximum. Un groupe de modules d'effets, chacun doté de ses propres réglages types d'effets, est appelé un patch. Le 9050 peut mémoriser 99 patches au maximum (numérotés de 1 à 99) dans chacune des deux banques A et B, se traduisant par une capacité mémoire totale de 198 patches.

#### Paramètres

Les éléments qui déterminent la sonorité d'un effet sont dénommés "Paramètres". Pour pouvoir faire des patches sur le 9050, il faut spécifier les valeurs de paramètres pour chaque module d'effets.

#### Page

Chaque écran de l'affichage est dénommé "Page". Lorsqu'un paramètre est trop long pour être affiché sur un seul écran, les valeurs sont réparties sur plusieurs pages de l'affichage.

## Sección I: Introducción

Este capítulo contiene un glosario de los términos utilizados en este manual, una explicación completa de los nombres y funciones de los controles y conectores, y una descripción de los procedimientos de ajuste para empezar a usar el 9050.

### Terminología

#### Módulo de efecto

El 9050 consiste de los bloques de efecto básico que se ofrecen a continuación. A cada bloque se le conoce como "módulo de efecto". Los tipos de módulos de efecto son los siguientes:

- COMP (Grupo compresor)
- DIST (Distorsión + efecto externo)
- ZNR (Reducción de ruido)
- EQ (Grupo ecualizador)
- AMP (Grupo de simulación Amp)
- EFF 1 (Efectos variados 1)
- EFF 2 (Efectos variados 2)
- SFX (Efectos especiales)
- REV (Grupo de reverberación y eco)

#### Tipos de efecto

Cada módulo de efecto posee varios programas de efecto diferentes llamados tipos de efecto. Vea la página 36 para más información en las clases de tipos de efecto. Puede seleccionarse un tipo de efecto por cada módulo de efecto.

#### "Patch"/Banco

El 9050 permite usar un máximo de ocho módulos de efectos simultáneamente. A un grupo de módulos de efectos, cada uno con sus propios ajustes de tipo de efecto, se le conoce con el nombre de "patch". El 9050 puede almacenar hasta 99 "patches" (con números de 1 a 99) en cada banco, A y B, lo que dan un total de 198 "patches".

#### Parámetro

Los elementos que determinan el sonido de un efecto son denominados parámetros. Pueden fijarse los valores de parámetro para cada módulo de efecto para crear "patches" en el 9050.

#### Página

A cada pantalla de visualización se la llama "página". Cuando el parámetro es demasiado grande para que aparezca en una sola pantalla, los valores se dividen entre varias páginas de visualización.

**Mode**

The functions of the 9050 can be roughly divided into three different categories or types. These types are referred to as "modes" and are described below.

- **Play Mode**  
In this mode, Patches can be selected and played. When the power is turned on, the 9050 is automatically set to this mode.
- **Edit Mode**  
In this mode, the parameters of each Patch can be edited.
- **Utility mode**  
Serves to carry out various functions such as naming patches, setting output mode, etc.

**Betriebsart**

Die Funktionen des 9050 können in die nachfolgend genannten drei Haupt-Betriebsarten unterteilt werden.

- **Spiel-Betriebsart**  
In dieser Betriebsart können Patch-Programme gewählt und wiedergegeben werden. Beim Einschalten des 9050 wird automatisch diese Betriebsart gewählt.
- **Editier-Betriebsart**  
In dieser Betriebsart können die Parameter für jedes Patch-Programm eingestellt werden.
- **Hilfsfunktion-Betriebsart**  
In dieser Betriebsart können verschiedene Funktionen ausgeführt werden, wie Zuweisen von Namen für Patch- Programme, Wählen der Ausgangs-Betriebsart usw.

**Modes**

Les fonctions du 9050 peuvent être divisées grosso-modo en trois catégories ou types. Ces types sont dénommés "Modes" et sont décrits ci-dessous.

- **Mode Play**  
Dans ce mode, les patches peuvent être sélectionnés et écoutés. C'est le réglage implicite (automatique) du 9050 à sa mise sous tension.
- **Mode Edit**  
Dans ce mode, les paramètres de chaque patch peuvent être édités.
- **Mode Utility**  
Sert à exécuter diverses fonctions telles la dénomination des patches, le mode de sortie des réglages, etc.

**Modalidad**

Las funciones del 9050 pueden, en líneas generales, dividirse en tres diferentes categorías o tipos. A dichos tipos se les denomina "modalidades" como a continuación se describe.

- **Modalidad de reproducción**  
En dicha modalidad pueden seleccionarse y reproducirse los "patches". Cuando se enciende la alimentación, el 9050 entra automáticamente en dicha modalidad.
- **Modalidad de edición**  
En esta modalidad pueden editarse los parámetros de cada "patch".
- **Modalidad de utilidad**  
Sirve para ejecutar diversas funciones como denominación de "patches", modalidad de salida de ajuste, etc.

## Names and Functions of the Controls and Terminals

### Front Panel

#### (1) Input gain volume

For adjusting the level of the input signal. This control affects both the Hi-Z INPUT terminal on the front panel and the INPUT terminal on the rear panel.

#### (2) Input level indicator

For monitoring the level of the input signal. When an input signal is received, the LED at the bottom lights up in green and changes in color to amber as the level becomes greater. When a high level signal capable of causing distortion is input, the LED at the top lights up in red.

#### (3) Hi-Z INPUT (high impedance input) terminal

For connection of instruments such as electric guitar and bass. This terminal cannot be used simultaneously with the INPUT terminal on the rear panel. When both terminals are connected, the Hi-Z INPUT terminal has priority.

#### (4) PHONES (headphone) terminal

For connection of a set of stereo headphones.

#### (5) Headphone volume

For adjusting the level output through the stereo headphones.

#### (6) PATCH NO. (Patch number) indicator

Indicates the Patch number (1 - 99) of the selected Patch. When storing an edited Patch, the destination Patch number is indicated.

#### (7) PATCH ▼ key, PATCH ▲ (COMPARE) key

- In the Play mode, this key is used to select Patches. The Patch number increases by one each time the PATCH ▲ key is pressed, and decreases by one upon each press of the PATCH ▼ key.

- In the Edit mode, PATCH ▲ key is used in monitoring to compare the Patch currently being edited with the original Patch (the Patch as it was before editing).

#### (8) Display

Shows various information necessary in operating the 9050, such as Patch names, effect parameter values and other messages.

#### (9) Effect indicator

Displays the condition of each effect module.

- In the Play mode, the indicators for effect modules that are currently ON light up in red. The indicators for those modules that are OFF light up in green.

## Bezeichnung und Funktion der Regler und Anschlüsse

### Vorderseite

#### (1) Eingangspegelregler

Dient zur Einstellung des Eingangspiegels. Dieser Regler beeinflusst sowohl den Hi-Z INPUT Anschluß auf der Vorderseite als auch den INPUT Anschluß auf der Rückseite.

#### (2) Eingangspiegelanzeige

Dient zur Überprüfung des Eingangssignalpegels. Wenn ein Signal anliegt, leuchtet die untere LED grün. Bei zunehmendem Pegel wechselt die Farbe der LED auf gelb oder orange. Wenn ein zu hohes Signal anliegt, das Verzerrungen auslösen kann, leuchtet die obere LED rot auf.

#### (3) Hi-Z INPUT (Hochimpedanz-) Anschluß

Dient zum Anschluß eines Instruments wie Elektrogitarre oder Elektrobaß. Der Anschluß kann nicht gleichzeitig mit dem INPUT Anschluß auf der Rückseite verwendet werden. Wenn beide Anschlüsse belegt sind, hat der Hi-Z INPUT Anschluß Vorrang.

#### (4) PHONES (Kopfhörer-) Buchse

Dient zum Anschluß eines Stereo-Kopfhörers.

#### (5) Kopfhörer-Pegelregler

Dient zur Regelung der Lautstärke im Stereo-Kopfhörer.

#### (6) PATCH NO. (Patch-Programm-Nummer) Anzeige

Zeigt die Nummer des gewählten Patch-Programms (1 - 99) an. Beim Speichern eines editierten Patch-Programms wird hier die zuzuweisende Nummer angezeigt.

#### (7) PATCH ▼ Taste, PATCH ▲ (COMPARE) Taste

- In der Spiel-Betriebsart dienen diese Tasten zur Wahl des Patch-Programms. Mit jedem Druck auf die PATCH ▲ Taste wird die Nummer um eins erhöht, und mit jedem Druck auf die PATCH ▼ Taste um eins verringert.

- In der Editier-Betriebsart dient diese Taste zum Vergleichen des gegenwärtig editierten Patch-Programms mit dem ursprünglichen Patch-Programm.

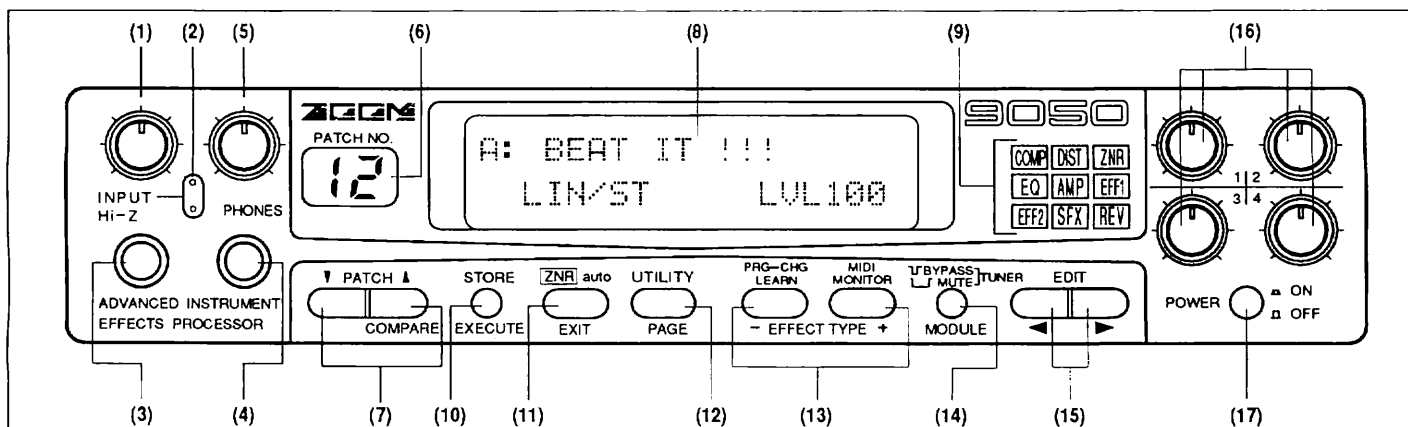
#### (8) Display

Zeigt verschiedene Informationen für die Bedienung des 9050 an, wie z.B. Patch-Programm-Namen, Effektparameterwerte und andere Mitteilungen.

#### (9) Effekt-Anzeigen

Zeigen den Status der verschiedenen Effektmodule an.

- In der Spiel-Betriebsart leuchten die Anzeigen der gegenwärtig aktivierten Effektmodule rot auf. Die Anzeigen der gegenwärtig nicht aktivierten Effektmodule leuchten grün.





## Noms et fonctions des commandes et des bornes

### Panneau avant

#### (1) Volume du gain d'entrée

Pour régler le niveau du signal d'entrée. Cette commande affecte la borne Hi-Z INPUT sur le panneau avant et la borne INPUT sur le panneau arrière.

#### (2) Indicateur du niveau d'entrée

Pour contrôler le niveau du signal d'entrée. Lorsqu'un signal d'entrée est reçu, la diode verte, située derrière, s'allume et se mue en couleur ambre quand le niveau devient plus élevé.

En présence d'un signal de niveau élevé, capable de provoquer une distorsion, la diode rouge s'allume.

#### (3) Borne Hi-Z INPUT (entrée à haute impédance)

Pour connecter des instruments tels une guitare électrique et une basse. Cette borne ne peut pas être utilisée simultanément avec la borne INPUT du panneau arrière. Lorsque les deux bornes sont connectées, la borne Hi-Z INPUT est prioritaire.

#### (4) Prise PHONES (casque d'écoute)

Pour raccorder votre casque d'écoute.

#### (5) Volume du casque

Pour régler la sortie de niveau sonore du casque

#### (6) N° de patch (indicateur du numéro de patch)

Pour indiquer le numéro (1 à 99) du patch sélectionné. Lors de la mémorisation d'un patch édité, le numéro de destination de patch est indiqué.

#### (7) Touches Patch ▼, ▲ (COMPARE)

• Dans le mode Play, cette touche est utilisée pour sélectionner les patches. Le numéro de patch augmente d'une unité chaque fois que vous appuyez sur la touche Patch ▲ et diminue d'une unité chaque fois que vous appuyez sur la touche Patch ▼.

• Dans le mode Edit, la touche Patch ▲ est utilisée en monitoring pour comparer le patch en cours d'édition avec le patch d'origine (ou le patch tel qu'il était avant l'édition).

#### (8) Affichage

Indique toutes les informations nécessaires au fonctionnement du 9050, telles les noms des patches, les valeurs des paramètres d'effets et autres messages.

#### (9) Indicateur d'effets

Affiche la condition de chaque module d'effets.

• Dans le mode Play, les indicateurs rouges s'allument pour avertir que les modules d'effets sont ON (en circuit). Lorsque les modules d'effets sont OFF (hors circuit) les indicateurs sont verts.

• Dans le mode Edit, l'indicateur du module en cours d'édition clignote.

Si tous les effets sont dérivés ou assourdis (lorsque la fonction d'accordage automatique est activée), les indicateurs de tous les modules activés sont éclairés en jaune.

#### (10) Touche STORE/EXECUTE

• Cette touche est utilisée pour ouvrir le menu mémorisé lorsque vous êtes dans le mode Play et dans le mode Edit.

• Elle est utilisée pour exécuter les opérations lorsque vous êtes dans le mode Utility.

## Nombres y funciones de los controles y terminales

### Panel delantero

#### (1) Volumen de ganancia de entrada

Para ajustar el nivel de la señal de entrada. Este mando afecta tanto al terminal Hi-Z INPUT del panel delantero como al terminal INPUT del panel trasero.

#### (2) Indicador de nivel de entrada

Para observar el nivel de la señal de entrada. Cuando se recibe una señal de entrada, el LED del fondo se pone verde y cambia de color a ámbar cuando el nivel incrementa. Cuando entra una señal de alto nivel capaz de causar distorsión, el LED superior se pone rojo.

#### (3) Terminal Hi-Z (entrada de alta impedancia)

Para la conexión de instrumentos como guitarras eléctricas y bajo. Este terminal no puede utilizarse simultáneamente con el terminal INPUT del panel posterior. Cuando se conectan ambos terminales, el terminal Hi-Z INPUT tiene prioridad.

#### (4) Terminal PHONES (auriculares)

Para la conexión de unos auriculares estéreo.

#### (5) Volumen de auricular

Para ajustar el nivel de salida por los auriculares estéreo.

#### (6) Nro. de "PATCH" (indicador de número de "patch")

Indica el número de "patch" (1 - 99) del "patch" seleccionado. Cuando se almacena un "patch" editado, el número de "patch" de destino es indicado.

#### (7) Tecla de "PATCH" ▼, tecla de "PATCH" ▲ [COMPARE (Comparación)]

• En la modalidad de Reproducción, esta tecla se utiliza para seleccionar "patches". El número de "patch" incrementa cada vez que se presiona la tecla de "PATCH" ▲ y disminuye cada vez que se presiona la tecla de "PATCH" ▼.

• En la modalidad de Edición, la tecla de "PATCH" ▲ se utiliza para comparar el "patch" que se edita en ese momento con el "patch" original (el "patch" antes de ser editado).

#### (8) Visualización

Muestra la información necesaria para operar el 9050, como por ejemplo los nombres de "patch", valores de parámetro de efecto y otros mensajes.

#### (9) Indicador de efecto

Visualiza el estado de cada módulo de efecto.

• En la modalidad de Reproducción, los indicadores de módulos de efecto que estén encendidos se pondrán rojos. Los indicadores de dichos módulos que estén apagados se ponen verdes.

• En la modalidad de Edición, el indicador del módulo que esté editándose parpadea.

Si todos los efectos son pasados o silenciados (cuando se activa la función de autoafinación), los indicadores de todos los módulos que están ON son amarillos.

#### (10) Tecla STORE/EXECUTE (almacenamiento/ejecución)

• En la modalidad de Reproducción y en la modalidad de Edición, esta tecla se utiliza para abrir el menú de Almacenamiento.

• En la modalidad de Utilidad, esta tecla se utiliza para ejecutar las operaciones.

- In the Edit mode, the indicator for the module which is currently being edited flashes.

If all effects are bypassed or muted (when the auto tuner function is activated), the indicators for all modules which are ON are yellow.

#### (10) STORE/EXECUTE key

- In the Play mode and the Edit mode, this key is used to open the Store menu.

- In the Utility mode, this key is used to execute operations.

#### (11) EXIT/ZNR Auto key

- Play mode  
Activates the auto adjustment function of the ZNR circuit.

- Edit mode and Utility mode  
Serves to return to the Play mode.

#### (12) UTILITY/PAGE key

- In the Play mode, this key is used to enter the Utility mode.

- In the Edit mode, this key is used as a "page" key for calling up each "page" included in the Edit mode.

- In the Utility mode, this key is used as a page key for calling up the pages included in the Utility mode.

#### (13) PRG-CHG LEARN (DEC- = decrement)/MIDI MONITOR (INC+ = increment) keys

- Play mode  
Serves to call up the pop-up menu for the program change learn function or MIDI monitor function. (See page 66 for information on the pop - up menu.)

- In the Edit mode, this key is used mainly for selecting the effect type.

- In the Utility mode, this key is used to input data.

#### (14) BYPASS key

- Play mode  
Serves to activate the auto tuner function. All effect modules are temporarily bypassed (set to OFF). Pressing the key again mutes the entire output (direct sound + effect sound).

- In the Edit mode, this key is used to turn each effect module ON/OFF.

#### (15) EDIT < / > keys

- In the Play mode, this key is used to enter the Edit mode.

- In the Edit mode, this key is used to select the effect module for editing.

- In the Utility mode, this key is used as a cursor position control for moving the cursor in the display to the left and right.

#### (16) Data Entry Controls 1 – 4

These controls are used to change parameter values. Up to four parameters can be set simultaneously, providing operation ease and convenience similar to that of a pedal effect.

#### (17) Power switch

For turning the power to the 9050 on and off.

- In der Editier-Betriebsart blinkt die Anzeige des Effektmoduls, das gegenwärtig editiert wird.

Wenn alle Effekte umgangen oder stummgeschaltet sind (bei aktivierter Auto-Stimm-Funktion), leuchten die Anzeigen für alle eingeschalteten Module gelb.

#### (10) STORE/EXECUTE Taste

- In der Spiel-Betriebsart und Editier-Betriebsart dient diese Taste zum Aktivieren des Speicher-Menüs (store menu).

- In der Hilfsfunktions-Betriebsart dient diese Taste zum Ausführen von Funktionen.

#### (11) EXIT/ZNR Auto-Taste

- Spiel-Betriebsart  
Aktiviert die automatische ZNR-Einstellung.

- Editier-Betriebsart und Hilfsfunktion-Betriebsart  
Schaltet zur Spiel-Betriebsart zurück.

#### (12) UTILITY/PAGE Taste

- In der Spiel-Betriebsart dient diese Taste zum Aktivieren der Hilfsfunktions-Betriebsart.

- In der Editier-Betriebsart dient diese Taste als "Seiten"-Taste zum Aufrufen von weiteren Display-Seiten in der Editier-Betriebsart.

- In der Hilfsfunktions-Betriebsart dient diese Taste als "Seiten"-Taste zum Aufrufen von weiteren Display-Seiten in der Hilfsfunktion-Betriebsart.

#### (13) PRG-CHG LEARN-Taste (auch DEC- Taste zum Verringern eines Werts)/MIDI MONITOR-Taste (auch INC+ Taste zum Erhöhen eines Werts)

- Spiel-Betriebsart  
Dienen zum Aktivieren des Pop-up Menüs für die Programmwechsel-Lernfunktion oder MIDI-Monitor-Funktion. (Einzelheiten zum Pop-up Menü finden Sie auf Seite 66.)

- In der Editier-Betriebsart dient diese Taste hauptsächlich zur Wahl des Effektyps.

- In der Hilfsfunktions-Betriebsart dient diese Taste zum Eingeben von Daten.

#### (14) BYPASS Taste

- Spiel-Betriebsart  
Dient zum Aktivieren der Auto-Stimm-Funktion. Alle Effektmodule werden vorübergehend umgangen (auf OFF gestellt). Durch nochmaliges Drücken der Taste wird das Ausgangssignal ganz abgeschaltet (Direktsignal + Effektsignal).

- In der Editier-Betriebsart dient diese Taste zum Ein- und Ausschalten jedes Effektmoduls.

#### (15) EDIT < / > Tasten

- In der Spiel-Betriebsart dienen diese Tasten zum Aktivieren der Editier-Betriebsart.

- In der Editier-Betriebsart dienen diese Tasten zur Wahl des Effektmoduls, das editiert werden soll.

- In der Hilfsfunktions-Betriebsart dienen diese Tasten zum Bewegen des Cursors auf dem Display nach rechts oder links.

#### (16) Daten-Eingaberegler 1 – 4

Diese Regler dienen zur Einstellung der Parameterwerte. Bis zu vier Parameter können gleichzeitig eingestellt werden, was einfache Bedienung ähnlich einem Pedaleffekt erlaubt.

#### (17) Netzschalter

Dient zum Ein- und Ausschalten des 9050.

**(11) Touche auto EXIT/ZNR**

## • Mode Play

Active la fonction d'ajustement automatique du circuit ZNR.

## • Mode Edit et mode Utility

Sert à revenir dans le mode Play.

**(12) Touche UTILITY/PAGE**

• Cette touche est utilisée pour entrer le mode Utility lorsque vous êtes dans le mode Play.

• Elle est utilisée comme touche de "page" pour appeler chaque page du mode Edit, lorsque vous êtes dans ce mode.

• Cette touche est aussi utilisée comme touche de "page" pour appeler chaque page du mode Utility, lorsque vous êtes dans ce mode.

**(13) Touches PRG-CHG LEARN (DEC- = décrémentation)/MIDI MONITOR (INC+ = incrémentation)**

## • Mode Play

Sert à appeler le menu Pop-Up pour la fonction PRG-CHG LEARN (initiation au changement de programme) ou la fonction de commande MIDI.

(Voir page 67 pour les informations sur le menu Pop-Up)

• Cette touche est utilisée surtout pour la sélection des types d'effets lorsque vous êtes dans le mode Edit.

• Elle sert également pour entrer les données lorsque vous êtes dans le mode Utility.

**(14) Touche BYPASS**

## • Mode Play

Sert à activer la fonction d'accordage automatique. Tous les modules d'effets sont dérivés provisoirement (réglage sur OFF). En appuyant sur la touche à nouveau, la sortie entière est assourdie (sonorité directe + sonorité d'effet).

• Cette touche est utilisée pour mettre chaque module d'effets ON/OFF lorsque vous êtes dans le mode Edit.

**(15) Touches EDIT < / >**

• Cette touche est utilisée pour entrer le mode Edit lorsque vous êtes dans le mode Play.

• Cette touche est utilisée pour sélectionner le module d'effets pour l'édition dans le mode Edit.

• Cette touche est utilisée comme commande de position de curseur de gauche à droite sur l'affichage dans le mode Utility.

**(16) Commandes Data Entry (entrée de données) 1 – 4**

Ces commandes servent à changer les valeurs de paramètres.

Quatre paramètres au maximum peuvent être réglés simultanément, offrant une exploitation simple et pratique, similaire à celle d'un effet commandé par pédale.

**(17) Interrupteur d'alimentation POWER**

Pour mettre le 9050 sous et hors tension.

**(11) Tecla automática EXIT/ZNR**

## • Modalidad de reproducción

Activa la función de ajuste automático del circuito ZNR.

## • Modalidad de edición y modalidad de utilidad

Sirve para retornar a la modalidad de reproducción.

**(12) Tecla UTILITY/PAGE (utilidad/página)**

• En la modalidad de Reproducción, esta tecla se utiliza para pasar a la modalidad de Utilidad.

• En la modalidad de Edición esta tecla se utiliza como tecla de "página" para acceder a cada página incluida en la modalidad de Edición.

• En la modalidad de Utilidad, esta tecla se utiliza como tecla de "página" para acceder a cada página incluida en la modalidad de Utilidad.

**(13) Teclas PRG-CHG LEARN (DEC- = decremento)/MIDI MONITOR (INC+ = incremento)**

## • Modalidad de reproducción

Sirve para llamar el menú "pop-up" y acceder a la función de aprendizaje de cambio de programa o función de control MIDI. (Vea la página 67 para información sobre el menú "pop-up").

• En la modalidad de Edición, esta tecla se utiliza principalmente para seleccionar el tipo de efecto.

• En la modalidad de Utilidad, esta tecla se utiliza para entrar datos.

**(14) Tecla BYPASS (paso)**

## • Modalidad de reproducción

Sirve para activar la función de autoafinación. Todos los módulos de efectos son pasados temporalmente (puestos en OFF). Si se presiona la tecla de nuevo se silencia toda la salida (sonido directo + sonido de efecto).

• En la modalidad de Edición, esta tecla se utiliza para activar y desactivar cada módulo de efecto.

**(15) Teclas EDIT < / > (edición)**

• En la modalidad de Reproducción, esta tecla se utiliza para pasar a la modalidad de Edición.

• En la modalidad de Edición, esta tecla se utiliza para seleccionar el módulo de efecto para su edición.

• En la modalidad de Utilidad, esta tecla se utiliza como control de posición de cursor para desplazar el cursor en el visualizador a la izquierda y a la derecha.

**(16) Controles de entrada de datos 1 – 4**

Estos controles se utilizan para cambiar los valores de parámetro.

Pueden fijarse hasta cuatro parámetros simultáneos, proporcionando facilidad y conveniencia de operación similar a la del efecto de pedal.

**(17) Interruptor de alimentación**

Enciende y apaga el 9050.

## Rear Panel

### (1) AC adaptor terminal

For connection of the supplied AC adapter AD0002. Secure the cable with the hook at left, to prevent it from being accidentally disconnected during use.

### (2) REMOTE IN terminal

For connection of the optional Foot Controller FC50 or other ZOOM controllers with Remote Out connector, such as the 8050.

### (3) MIDI terminals

For connection to other MIDI devices, such as a synthesizer or to a computer (via MIDI interface). These are used for remotely controlling the 9050 from a synthesizer, or for storing data of the 9050 to a computer.

### (4) OUTPUT terminals

For connection to an amplifier/speaker system, mixer, etc. The method of output changes depending on the output mode ( See page 52 )selected.

### (5) EXTERNAL SEND/RETURN terminal

For connection of an external effect device. The 9050 can memorize the setting of the signal level sent to the connected external effect, as well as the ON/OFF status of the effect.

### (6) INPUT terminal

For connection of musical instruments with relatively low output impedance, such as a synthesizer or rhythm machine. This terminal cannot be used simultaneously with the Hi-Z INPUT terminal on the front panel. When both terminals are connected, the Hi-Z INPUT terminal has priority.

## Rückseite

### (1) Netzstromadapter-Buchse

Zum Anschluß des mitgelieferten Netzstromadapters AD0002. Sichern Sie das Kabel mit der Lasche auf der linken Seite, um ein versehentliches Herausziehen während des Gebrauchs zu verhindern.

### (2) REMOTE IN Anschluß

Zum Anschluß des Foot Controller FC50 (Sonderzubehör) oder eines anderen ZOOM-Controllers mit Remote-Out-Buchse, wie z.B. dem 8050.

### (3) MIDI-Anschlüsse

Zum Anschluß an andere MIDI-Geräte wie z.B. einem Synthesizer oder Computer (über MIDI-Schnittstelle). Diese können zur Steuerung des 9050 oder zur Speicherung von Daten des 9050 auf einem Computer verwendet werden.

### (4) OUTPUT Buchsen

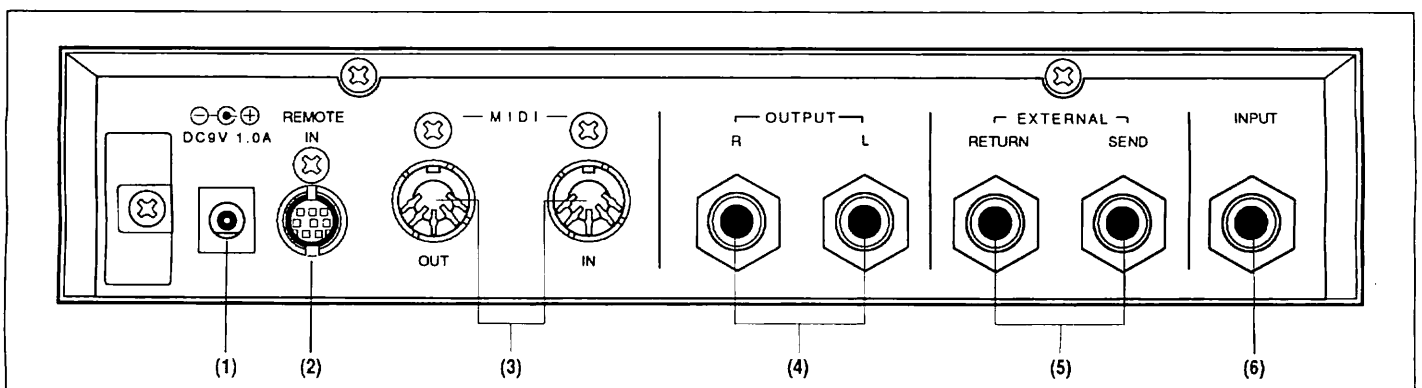
Ausgangsanschlüsse für die Verbindung zu einer Verstärker/Lautsprecher-Anlage, Mischpult, usw. Das Ausgangsformat hängt davon ab, welche Ausgangs- Betriebsart gewählt ist (siehe Seite 52).

### (5) EXTERNAL SEND/RETURN Buchsen

Dienen zum Anschluß eines externen Effektgeräts. Der 9050 kann Signalpegelinstellungen und den Ein/Aus-Status für externe Effektgeräte speichern.

### (6) INPUT Buchse

Dient zum Anschluß von Instrumenten mit relativ niedriger Ausgangsimpedanz wie z.B. einem Synthesizer oder Rhythmusbox. Der Anschluß kann nicht gleichzeitig mit dem Hi-Z INPUT Anschluß auf der Vorderseite verwendet werden. Wenn beide Anschlüsse belegt sind, hat der Hi-Z INPUT Anschluß Vorrang.



## Panneau arrière

### (1) Borne d'adaptateur

Pour raccorder l'adaptateur secteur AD0002 fournit. Fixez le câble avec le crochet à gauche, pour éviter que l'adaptateur ne se débranche accidentellement pendant que vous utilisez le processeur.

### (2) Borne REMOTE IN

Pour raccorder la commande au pied FC50 en option ou d'autres contrôleurs ZOOM dotés d'un connecteur de sortie à distance, tels la 8050.

### (3) Bornes MIDI

Pour connecter d'autres appareils MIDI tels un synthétiseur ou un ordinateur (via l'interface MIDI). Elles sont aussi utilisées pour commander à distance le 9050 depuis un synthétiseur ou pour mémoriser les données du 9050 sur ordinateur.

### (4) Bornes OUTPUT

Pour connecter au système amplificateur/enceintes, une console de mixage, etc. La méthode de sortie change selon le mode de sortie sélectionné (voir page 53).

### (5) Borne EXTERNAL SEND/RETURN

Pour connecter un dispositif d'effets externe. Le 9050 peut mémoriser le réglage du niveau de signal envoyé à l'effet externe raccordé, tout comme le statut ON/OFF de l'effet.

### (6) Borne INPUT

Pour connecter des instruments MIDI avec une impédance de sortie relativement basse, telle un synthétiseur ou une boîte à rythmes. Cette borne ne peut être utilisée simultanément avec la borne Hi-Z INPUT du panneau avant. Lorsque les deux bornes sont raccordées, la borne Hi-Z INPUT est prioritaire.

## Panel posterior

### (1) Terminal de adaptador de CA

Para conectar el adaptador suministrado de CA AD0002. Asegure el cable con el gancho de la izquierda para evitar que se desconecte accidentalmente mientras se usa.

### (2) Terminal REMOTE IN (entrada remota)

Para conectar el controlador opcional de pie FC50 u otros controladores de ZOOM con el controlador de salida remota, como el 8050.

### (3) Terminales MIDI

Para su conexión a otros aparatos MIDI como un sintetizador o a un ordenador (vía el interfaz MIDI). Se utilizan para controlar remotamente el 9050 desde un sintetizador, o para almacenar los datos del 9050 en un ordenador.

### (4) Terminales OUTPUT (de salida)

Para su conexión a un sistema amplificador/altavoces, mezclador, etc. El método de salida cambia dependiendo de la modalidad de salida seleccionada (vea la página 53).

### (5) Terminal EXTERNAL SEND/RETURN (envío/retorno externo)

Para la conexión de un aparato de efectos externo. El 9050 puede memorizar el ajuste del nivel de señal enviado al efecto externo conectado, así como el estado ON/OFF del efecto.

### (6) Terminal INPUT (de entrada)

Para la conexión de instrumentos musicales con impedancia de salida relativamente baja, como un sintetizador o máquina de ritmo. Dicho terminal no puede utilizarse simultáneamente con el terminal Hi-Z INPUT del panel delantero. Cuando se conectan los dos terminales, el Hi-Z INPUT tiene prioridad.

## Preparations

This section explains how to hook up the 9050 to instruments and amplifiers, and how to set it up for optimum use. If you want to quickly check out what the 9050 can do, you can start using the unit after reading this section.

### Connections

#### 1. Connect the AC adaptor.

Connect the AC adaptor to the 9050, and plug it into the outlet. Do NOT turn on the power yet.

#### 2. Connect the musical instrument and the amplifier/ speaker system to the 9050.

Connect the output of the musical instrument to the input terminal of the 9050. Connect a guitar or bass to the Hi-Z INPUT terminal on the front panel, and musical instruments such as a keyboard or rhythm machine, whose output impedance is comparatively low, to the INPUT terminal on the rear panel.

Now connect the OUTPUT terminal of the 9050 to the amplification system or mixer. When using a mono signal, connect it to the L/MONO terminal; when using stereo signals, connect both outputs of the 9050 to the amplification system.

#### 3. Switch on the equipment in the following order:

- 1) Keyboard or sound source module, if connected.
- 2) The 9050.
- 3) The amplifier/speaker or mixer system.

This order is important to prevent speaker damage. Turn off the power in the reverse order.

## Vorbereitungen

In diesem Abschnitt wird erklärt, wie Sie den 9050 mit Instrumenten und Verstärkern verbinden und welche Einstellungen für optimale Anwendung zu machen sind. Wenn Sie sich schnell mit dem Gebrauch des 9050 vertraut machen wollen, können Sie nach Durchlesen dieses Abschnittes mit dem Gerät zu arbeiten beginnen.

### Anschlüsse

#### 1. Schließen Sie den Netzstromadapter an.

Schließen Sie den Netzstromadapter an den 9050 an und stecken Sie ihn in eine Steckdose. Schalten Sie den 9050 noch nicht ein.

#### 2. Schließen Sie das Musikinstrument und die Verstärker/ Lautsprecher-Anlage an.

Schließen Sie Musikinstrumente mit hoher Ausgangsimpedanz wie z.B. Elektrogitarre oder Elektrobaß an den Hi-Z INPUT Anschluß auf der Vorderseite an. Musikinstrumente mit relativ niedriger Ausgangsimpedanz, wie z.B. Keyboard oder Rhythmusbox sollten an den INPUT Anschluß auf der Rückseite angeschlossen werden.

Verbinden Sie dann den OUTPUT Anschluß des 9050 mit dem Verstärker oder Mischpult. Wenn Sie ein Monosignal verwenden, schließen Sie es an den L/MONO Anschluß an. Für Stereosignale müssen beide Ausgänge des 9050 verwendet werden.

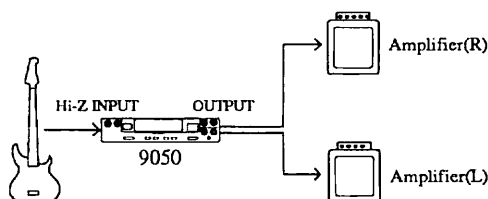
#### 3. Schalten Sie die Geräte in der untenstehenden Reihenfolge ein:

- 1) Keyboard oder Klangquellenmodul, falls angeschlossen
- 2) 9050
- 3) Verstärker/Lautsprecher-Anlage oder Mischpult

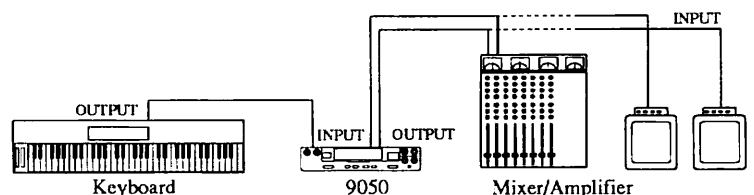
Es ist wichtig, daß Sie diese Reihenfolge einhalten, um mögliche Beschädigung der Lautsprecher zu vermeiden. Schalten Sie die Geräte in der umgekehrten Reihenfolge aus.

### Connection Examples

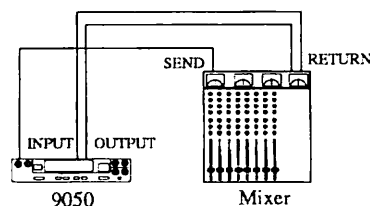
Connection with guitar and bass



Connection with keyboard and tone generator



Connection with PA and recording system



## Préparations

Cette section vous explique comment raccorder le 9050 aux instruments et amplificateurs et comment l'installer pour une utilisation optimale. Pour connaître rapidement toutes les possibilités du 9050, commencez à utiliser l'unité après avoir lu cette section.

### Connexions

#### 1. Raccordez l'adaptateur

Raccordez l'adaptateur AD0002 fourni au 9050 et branchez l'autre extrémité dans la prise murale. **NE METTEZ PAS ENCORE** sous tension.

#### 2. Raccordez l'appareil MIDI et le système amplificateur/enceintes au 9050.

Raccordez la sortie de l'appareil MIDI à la borne INPUT du 9050. Branchez une guitare ou une basse sur la borne Hi-Z INPUT du panneau avant et les appareils MIDI comme le clavier ou une boîte à rythmes, dont l'impédance de sortie est relativement basse, à la borne INPUT du panneau arrière.

Maintenant, raccordez la borne OUTPUT du 9050 au système d'amplification ou au mixeur. Lorsque vous utilisez un signal mono, raccordez-la sur la borne L/MONO; lorsque vous utilisez des signaux stéréo, raccordez les deux sorties du 9050 au système d'amplification.

#### 3. Allumez l'équipement dans l'ordre suivant :

- 1) Le clavier ou un module de source sonore, si connecté.
- 2) Puis, le 9050.
- 3) Et, le système amplificateur/enceintes et mixeur.

Allumez vos appareils dans cet ordre qui est très important pour protéger les enceintes. Éteignez-les dans l'ordre inverse.

## Preparativos

Esta sección explica cómo conectar el 9050 a instrumentos y amplificadores, y cómo ajustarlo para optimizar su uso. Si desea comprobar enseguida las posibilidades del 9050, puede empezar a utilizar la unidad después de leer esta sección.

### Conexiones

#### 1. Conexión del adaptador de CA

Conecte el adaptador de CA al 9050 y enchúfelo a la toma de pared. **No encienda la unidad todavía.**

#### 2. Conecte el instrumento musical y el sistema amplificador/altavoces al 9050.

Conecte la salida del instrumento musical al terminal de entrada del 9050. Conecte una guitarra o bajo al terminal Hi-Z INPUT del panel delantero e instrumentos musicales como un teclado o máquina de ritmo cuya impedancia de salida sea relativamente baja, al terminal INPUT del panel posterior.

Y ahora conecte el terminal OUTPUT del 9050 al sistema amplificador o mezclador. Al utilizar una señal mono, conéctelo al terminal L/MONO; cuando utilice señales estéreo, conecte ambas salidas del 9050 al sistema amplificador.

#### 3. Encienda los equipos por el orden siguiente:

- 1) El teclado o módulo de fuente sonora, si está conectado.
- 2) El 9050
- 3) El sistema amplificador/altavoz o mezclador.

El orden es importante para evitar daños de altavoz. Apáguelos en el orden inverso.

## Setup

After completing all of the connections, you will have to match the level settings of the 9050 to those of the musical instrument and the amplification system. This may seem to be a bit involved and troublesome. However, once it's accomplished, you should never have to make these settings again, as long as you keep the current connections intact.

### 1. Adjust the input gain level while playing the connected musical instrument.

Begin the setup operation by setting the levels of the connected equipment. Set the musical instrument to the level at which you normally play, then adjust the input gain level of the 9050 so that the red LED on the 9050 occasionally lights up when the volume is at the maximum.

### 2. Press the UTILITY/PAGE key.

Set the 9050 to match the characteristics and the playback method of the amplification or mixer system. Enter the Utility Mode of the 9050 by pressing the UTILITY/PAGE key. The display shown below will appear.



You may have to press the UTILITY/PAGE key several times if the top line of the display differs from the FL display shown below. The information indicated in the bottom line of the display differs depending on the setting.

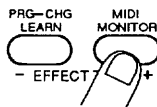
```
U1  OUTPUT  MODE
  ▶LINE    STEREO
```

From this display, you can set the characteristics and playback method of the 9050. The mark "▶" in the display is called the cursor, and only the parameter indicated by this cursor can be set. Try pressing the EDIT </> keys now. The cursor should move between the parameters on the left and right.

### 3. Change the settings by using the DEC -/INC + keys.

With the cursor in front of the left parameter, press the INC + key, then the DEC - key. "LINE" and "AMP" will alternately appear at the left in the display.

```
U1  OUTPUT  MODE
  ▶LINE    STEREO
```



```
U1  OUTPUT  MODE
  ▶AMP     STEREO
```

The parameter currently shown at the cursor position is the function used to change the characteristics of the 9050 to match those of the playback system. The 9050 is designed to provide consistently high sound quality whether played through a conventional audio system or a guitar amplifier.

Select LINE when using a conventional audio system or when recording directly to a tape recorder, and select AMP when using a guitar amplifier.

## Anfangseinstellungen

Nachdem Sie alle Verbindungen hergestellt haben, müssen Sie eine Pegelanpassung für Musikinstrument, 9050 und Verstärkeranlage vornehmen. Dies mag anfangs etwas lästig erscheinen, ist aber nur einmal erforderlich, sofern Sie die Verbindungen nicht ändern.

### 1. Stellen Sie den Eingangspegel ein, während auf dem angeschlossenen Musikinstrument gespielt wird.

Beginnen Sie den Einstellvorgang, indem Sie die angeschlossenen Geräte auf den normalen Pegel einstellen. Stellen Sie das Musikinstrument auf den Pegel, mit dem es normalerweise gespielt wird, und regeln Sie dann den Eingangspegel am 9050 so ein, daß die rote LED gelegentlich bei Pegelspitzen aufleuchtet.

### 2. Drücken Sie die UTILITY/PAGE Taste.

Stellen Sie den 9050 so ein, wie für die angeschlossene Verstärkeranlage oder Mischpult benötigt. Aktivieren Sie hierzu die Hilfsfunktion-Betriebsart durch Drücken der UTILITY/PAGE Taste. Die unten gezeigte Anzeige erscheint.



Wenn die obere Zeile des Displays anders aussieht als unten gezeigt, müssen Sie die UTILITY/PAGE Taste evtl. mehrmals drücken. Die in der unteren Zeile des Displays gezeigte Information hängt von der jeweiligen Einstellung ab.

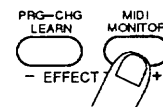
```
U1  OUTPUT  MODE
  ▶LINE    STEREO
```

Wenn diese Anzeige zu sehen ist, können Sie verschiedene Eigenschaften und die Wiedergabe-Betriebsart des 9050 einstellen. Die Markierung "▶" im Display wird im folgenden als Cursor bezeichnet. Nur der vom Cursor gekennzeichnete Parameter kann eingestellt werden. Drücken Sie jetzt die EDIT </> Tasten. Der Cursor sollte sich zwischen dem linken und rechten Parameter hin- und herbewegen.

### 3. Ändern Sie die Einstellung mit den DEC -/INC + Tasten.

Während der Cursor vor dem linken Parameter steht, drücken Sie die INC + Taste, und dann DEC - Taste. "LINE" und "AMP" erscheinen abwechselnd links auf dem Display.

```
U1  OUTPUT  MODE
  ▶LINE    STEREO
```



```
U1  OUTPUT  MODE
  ▶AMP     STEREO
```

Der Parameter an der Cursorposition wird verändert, um das Verhalten des 9050 an das Wiedergabesystem anzupassen. Der 9050 sichert gleichbleibend gute Klangqualität, unabhängig davon, ob die Wiedergabe über eine herkömmliche Stereoanlage oder einen Gitarrenverstärker erfolgt.

Wählen Sie LINE wenn Sie eine herkömmliche Stereoanlage verwenden oder wenn der 9050 direkt an ein Tonbandgerät angeschlossen ist. Wählen Sie AMP, wenn Sie einen Gitarrenverstärker verwenden.



## Installation

Après avoir effectué toutes les connexions, vous devrez faire correspondre les réglages de niveaux du 9050 à ceux des appareils MIDI et du système d'amplification. Ceci peut paraître un peu compliqué et fastidieux, mais une fois cette opération terminée, vous n'aurez plus jamais à refaire ces réglages, à la condition toutefois que vos connexions électriques restent intactes.

### 1. Réglez le niveau de gain d'entrée tout en jouant sur l'appareil MIDI connecté.

Commencez l'opération d'installation en réglant les niveaux de l'équipement connecté. Réglez l'appareil MIDI au niveau auquel vous jouez habituellement, puis ajustez le niveau de gain d'entrée du 9050 afin que la diode rouge du 9050 s'allume occasionnellement lorsque le volume est au maximum.

### 2. Appuyez sur la touche UTILITY/PAGE.

Réglez le 9050 pour le faire correspondre aux caractéristiques et à la méthode de lecture des systèmes d'amplification ou de mixage. Entrez le mode Utility du 9050 en appuyant sur la touche UTILITY/PAGE. L'affichage indiqué ci-dessous apparaîtra.



*Si la ligne haut de page de l'écran diffère de celle de l'affichage FL indiqué ci-dessous, vous devrez peut-être appuyer plusieurs fois sur la touche UTILITY/PAGE pour obtenir la similarité. Les informations figurant sur la ligne bas de page de l'écran diffèrent selon les réglages.*

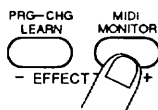
```
U1  OUTPUT  MODE
  ↳LINE    STEREO
```

A partir de cet affichage, vous pouvez régler les caractéristiques et la méthode de lecture du 9050. Le symbole "↳" sur l'affichage est appelé curseur et seul le paramètre indiqué par ce curseur peut être spécifié. Essayez d'appuyer sur les touches EDIT </> maintenant. Le curseur devrait se déplacer entre les paramètres, de la gauche à vers la droite.

### 3. Changez les réglages en utilisant les touches DEC -/INC +.

Laissez le curseur devant le paramètre de gauche et appuyez sur la touche INC + puis sur la touche DEC -. "LINE" et "AMP" apparaîtront en alternance à gauche dans l'écran.

```
U1  OUTPUT  MODE
  ↳LINE    STEREO
```



```
U1  OUTPUT  MODE
  ↳AMP     STEREO
```

Le paramètre actuellement indiqué par le curseur est celui de la fonction utilisée pour changer les caractéristiques du 9050 pour qu'elles correspondent à celles du système de lecture. Le 9050 est conçu pour apporter constamment une grande qualité de son, que celui-ci soit reproduit via un système audio conventionnel ou via un amplificateur de guitare.

Lorsque vous utilisez un système audio conventionnel ou quand vous réenregistrez directement sur un magnétophone, sélectionnez LINE. Avec l'amplificateur de guitare, choisissez AMP.

## Ajuste

Después de realizar todas las conexiones, deberá igualar los ajustes de nivel del 9050 con los del instrumento musical y del sistema de amplificación. Requiere un poco de concentración y es molesto. No obstante, una vez finalizado, no será necesario que vuelva a realizar los ajustes de nuevo mientras mantenga las conexiones como están.

### 1. Ajuste el nivel de ganancia de entrada mientras toca el instrumento musical conectado.

Comience la operación de reglaje ajustando los niveles del equipo conectado. Ponga el instrumento musical al nivel al que normalmente toca y luego ajuste el nivel de ganancia de entrada del 9050 hasta que el LED rojo del 9050 se encienda ocasionalmente cuando el volumen está al máximo.

### 2. Presione la tecla UTILITY/PAGE.

Ajuste el 9050 para igualar las características y el método de reproducción de la amplificación o sistema mezclador. Pase al modo de Utilidad del 9050 presionando la tecla UTILITY/PAGE. Aparecerá la visualización que se muestra a continuación.



*Puede que tenga que presionar la tecla UTILITY/PAGE varias veces si la línea superior del visualizador difiere de la visualización FL que se muestra debajo. La información de la línea inferior difiere de la visualización dependiendo del ajuste.*

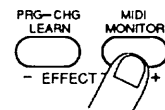
```
U1  OUTPUT  MODE
  ↳LINE    STEREO
```

Mediante esta visualización puede fijar las características y método de reproducción del 9050. La marca "↳" en el visualizador se llama cursor y solamente puede ajustarse el parámetro indicado por el mismo. Pruebe a presionar las teclas EDIT </> ahora. El cursor deberá desplazarse entre los parámetros a la derecha y a la izquierda.

### 3. Cambie los ajustes utilizando las teclas DEC -/INC +.

Con el cursor delante del parámetro de la izquierda, presione la tecla INC + y luego la tecla DEC -. "LINE" y "AMP" aparecerán alternativamente a la izquierda en el visualizador.

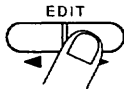
```
U1  OUTPUT  MODE
  ↳LINE    STEREO
```



```
U1  OUTPUT  MODE
  ↳AMP     STEREO
```

El parámetro que se muestra en la posición del cursor es la función utilizada para cambiar las características del 9050 para igualarlas con las del sistema de reproducción. El 9050 está diseñado para proporcionar alta calidad de sonido de modo consistente ya sea en un sistema convencional de audio o en amplificador de guitarra. Seleccione LINE cuando utilice un audiosistema convencional o cuando grabe directamente en un magnetófono, y seleccione AMP cuando utilice el amplificador de guitarra.

4. Move the cursor to the right parameter by pressing the EDIT > key.



```
U1  OUTPUT  MODE
    AMP     ▶MONO
```

The parameter on the right determines the type of output for the 9050. Select "STEREO" when using stereo outputs, and select "MONO" when outputting a mono signal. Set it accordingly for the playback system you use.

5. Press the EXIT key after completing the settings.

Doing this exits from the Utility mode and enters the Play mode, for selection of Patches.



*The FL display below shows one example display from the Play mode. The actual display will differ depending on the settings made and the Patch which was last selected.*

```
B: BEAT IT!!!
    AMP/ST LVL 34
```

6. Adjust the level of the playback system.

Adjust the playback system volume while playing the connected musical instrument. The optimum setting will differ, depending on the patch setting and the type of instrument.

7. Press the EXT key.

The 9050 incorporates ZNR (Zoom Noise Reduction) which effectively reduces noise when there is no input signal. Various parameters of the ZNR function can be set in Edit mode, in the same way as for effect modules. An auto adjust mode which automatically adapts the function to the current instrument setting is also available. Pressing the EXIT key in Play mode activates ZNR auto adjust, and the following messages appear alternately on the display.

```
ZNR AUTO ADJUST
Keep Silence...
```

```
ZNR AUTO ADJUST
Press EXECUTE Key
```

4. Bewegen Sie den Cursor durch Drücken der EDIT > Tasten zum rechten Parameter.



```
U1  OUTPUT  MODE
    AMP     ▶MONO
```

Der rechte Parameter legt den Ausgangssignaltyp für den 9050 fest. Wählen Sie "STEREO", wenn Sie ein Stereosignal über die Stercoausgänge am Ausgang bereitstellen wollen, und "MONO", wenn Sie ein Monosignal verwenden. Wählen Sie die für Ihr System erforderliche Einstellung.

5. Drücken Sie die EXIT Taste, wenn die Einstellungen komplett sind.

Dadurch wird die Hilfsfunktions-Betriebsart beendet und die Spiel-Betriebsart aktiviert, in der Sie Patch-Programme wählen können.



*Die untenstehende Anzeige ist ein Beispiel für die Spiel-Betriebsart. Der tatsächliche Display-Inhalt hängt von den gewählten Einstellungen und dem zuletzt aktivierten Patch-Programm ab.*

```
B: BEAT IT!!!
    AMP/ST LVL 34
```

6. Stellen Sie den Pegel des Wiedergabesystems ein.

Regeln Sie die Lautstärke des Wiedergabesystems ein, während Sie auf dem angeschlossenen Musikinstrument spielen. Die beste Einstellung hängt u.a. vom gewählten Patch-Programm und vom Typ des Instruments ab.

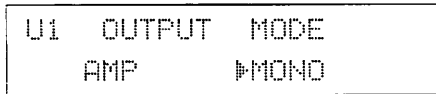
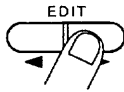
7. Drücken Sie die EXT-Taste.

Der 9050 verfügt über eine eingebaute ZNR-Schaltung (Zoom Noise Reduction), die Brumm und andere Störgeräusche effektiv unterdrückt, wenn kein Eingangssignal anliegt. Verschiedene Parameter der ZNR-Funktion können in der Editier-Betriebsart in gleicher Weise wie für die Effektmodule eingestellt werden. Es ist auch möglich, mit Hilfe der Auto-Einstellung eine automatische Anpassung an das jeweilige Instrument vorzunehmen. In der Spiel-Betriebsart aktiviert die EXIT-Taste die ZNR Auto-Einstellung, und die folgenden Meldungen erscheinen abwechselnd auf dem Display.

```
ZNR AUTO ADJUST
Keep Silence...
```

```
ZNR AUTO ADJUST
Press EXECUTE Key
```

4. Déplacez le curseur au paramètre de droite en appuyant sur la touche EDIT > .



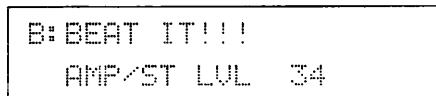
Le paramètre sur la droite détermine le type de sortie pour le 9050. Lorsque vous utilisez les sorties stéréo, sélectionnez STEREO et lorsque vous sortez un signal mono, choisissez "MONO". Faites vos réglages en fonction du système de lecture que vous utilisez.

5. Une fois que vos réglages sont terminés, appuyez sur la touche EXIT.

De cette façon, vous sortirez du mode Utility et entrerez dans le mode Play pour la sélection des patches.



*L'affichage FL illustré ci-dessous montre un exemple d'affichage depuis le mode Play. L'affichage réel pourra être différent en fonction des réglages effectués et du patch qui aura été sélectionné en dernier.*

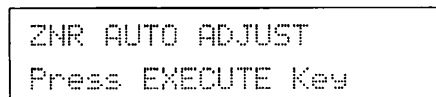
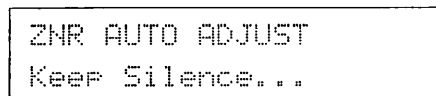


6. Réglez le niveau du système de lecture

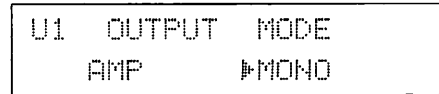
Réglez le volume du système de lecture tout en jouant sur l'instrument musical connecté. Le réglage optimal sera différent selon le réglage de patch et le type d'instrument.

7. Appuyez sur la touche EXT.

Le 9050 comprend un ZNR (réducteur de bruit Zoom) qui réduit efficacement les bruits lorsqu'il n'y a pas de signal d'entrée. Vous pouvez fixer les divers paramètres de la fonction ZNR dans le mode Edit, de la même manière que pour les modules d'effets. Vous disposez également d'un mode d'ajustement automatique, qui adapte automatiquement la fonction au réglage de l'instrument en cours. L'ajustement automatique ZNR est activé lorsque vous appuyez sur la touche EXIT dans le mode Play et, le message suivant apparaît alternativement sur l'affichage.



4. Desplace el cursor hasta el parámetro de la derecha presionando las teclas EDIT > .



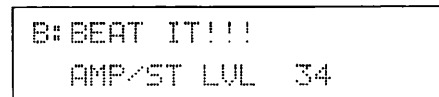
El parámetro de la derecha determina el tipo de salida para el 9050. Seleccione "STEREO" cuando utilice las salidas estéreo, y seleccione "MONO" cuando la señal de salida sea mono. Ajustelo según sea el sistema de reproducción que utiliza.

5. Presione la tecla EXIT después de completar los ajustes.

Presionando dicha tecla se abandona la modalidad de Utilidad y se pasa a la modalidad de Reproducción para la selección de "patches".



*La visualización FL que se muestra debajo es un ejemplo de la modalidad de Reproducción. La visualización actual cambiará dependiendo de los ajustes realizados y del "patch" seleccionado en último lugar.*

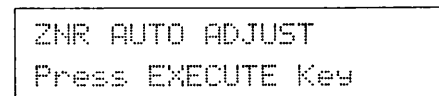
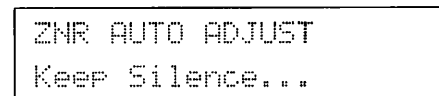


6. Ajuste el nivel del sistema de reproducción.

Ajuste el sistema de reproducción mientras toca el instrumento musical conectado. El ajuste óptimo diferirá en función del ajuste de "patch" y del tipo de instrumento.

7. Presione la tecla EXT.

El 9050 incorpora ZNR (reducción de ruido de zoom) que reduce de forma efectiva el ruido cuando no hay señal de entrada. Diferentes parámetros de la función ZNR pueden ajustarse en la modalidad de edición, de la misma manera que los módulos de efectos. Asimismo se dispone de una modalidad de ajuste automático que adapta la función al ajuste instrumental actual. Al presionar la tecla EXIT en modalidad de reproducción pone al ZNR en ajuste automático, y en la pantalla aparecen alternativamente los mensajes siguientes.



8. Stop playing the instrument and press the EXECUTE key. The ZNR auto adjust function starts, and the setting is adapted to the current instrument.



```
ZNR AUTO ADJUST
THR=XX  FLT= +XX
```

The value corresponding to the current setting appears in column XX.

When auto adjust is finished, the following display appears and the unit automatically returns to the Play mode. The preparations are now completed.

```
ZNR AUTO ADJUST
Complete !!
```



**NOTE** If auto adjust fails, the message "Incomplete" appears on the display. In this case, repeat steps 7 and 8. Under certain conditions, automatic adjustment may not be possible.

8. Hören Sie mit dem Spielen des Instruments auf und drücken Sie die EXECUTE-Taste. Die ZNR Auto-Einstellung beginnt, und die Schaltung wird automatisch an das gegenwärtige Instrument angepaßt.



```
ZNR AUTO ADJUST
THR=XX  FLT= +XX
```

Der Wert der aktuellen Einstellung erscheint in Spalte XX.

Wenn die Auto-Einstellung beendet ist, erscheint die folgende Anzeige und das Gerät schaltet automatisch auf die Spiel-Betriebsart zurück. Die Vorbereitungen sind damit abgeschlossen.

```
ZNR AUTO ADJUST
Complete !!
```



**HINWEIS** Wenn die Auto-Einstellung nicht erfolgreich ist, erscheint die Meldung "Incomplete" auf dem Display. Wiederholen Sie in einem solchen Fall die Schritte 7 und 8. Unter bestimmten Bedingungen ist automatische Einstellung evtl. nicht möglich.

8. Cessez de jouer sur l'instrument et appuyez sur la touche EXECUTE. La fonction d'ajustement automatique ZNR se déclenche et le réglage est alors adapté en fonction de l'instrument sur lequel vous jouez.



```
ZNR AUTO ADJUST
THR=XX FLT= +XX
```

La valeur correspondant au réglage en cours apparaît dans la colonne xx.

Lorsque l'ajustement automatique est terminé, l'affichage suivant apparaît et l'unité revient automatiquement au mode Play. La préparation est maintenant terminée.

```
ZNR AUTO ADJUST
Complete !!
```



*Si l'ajustement automatique ne convient pas, le message "Incomplete" apparaît sur l'écran. Dans ce cas, répétez les phases 7 et 8. Dans certaines conditions, il n'est pas possible de procéder à l'ajustement automatique.*

8. Deje de tocar el instrumento y presione la tecla EXECUTE. La función de ajuste automático ZNR comienza, y el ajuste se adapta al instrumento actual.



```
ZNR AUTO ADJUST
THR=XX FLT= +XX
```

El valor correspondiente al ajuste actual aparece en la columna XX.

Cuando finaliza el ajuste automático aparece la visualización siguiente y la unidad retorna automáticamente a la modalidad de reproducción. Los preparativos ya están completos.

```
ZNR AUTO ADJUST
Complete !!
```



*Si el ajuste automático falla, el mensaje "Incomplete" aparece visualizado. En cuyo caso, repita los pasos 7 y 8. En ciertas condiciones puede que el ajuste automático no sea posible.*

## Section II: Play Mode

The functions of the Play mode are fully explained in this section.

### Functions of the Play mode

The Play mode is the basic mode of the 9050 in which Patches are selected and played. The following operations can be done in the Play mode:

- Selecting Patches
- Bypassing all effects
- Manually changing the master volume
- Auto tuner function
- ZNR auto adjust

### Setting the 9050 to the Play Mode

When 9050 is in another mode, press the EXIT key repeatedly until the Play mode is selected. You can also turn the power off and back on again; when the power is turned on, the 9050 is automatically set to the Play mode.

### Display of the Play mode

The following information is displayed on the panel from the Play mode.

- **PATCH NO. indicator** — This indicates the selected Patch number (1 - 99).
- **Display** — The following information is displayed on the panel from the Play mode.
  - (1) Bank
  - (2) Patch name
  - (3) Output mode
  - (4) Master level
- **Effect indicator** — Effect modules which are currently on in the selected Patch light up in red. Modules which are off in the Patch light up in green.

## Abschnitt II: Spiel-Betriebsart

In diesem Abschnitt werden die Funktionen der Spiel-Betriebsart erklärt.

### Funktionen der Spiel-Betriebsart

Die Spiel-Betriebsart ist die grundlegende Betriebsart des 9050, in der Patch-Programme gewählt und gespielt werden. Die folgenden Funktionen sind in der Spiel-Betriebsart möglich.

- Wählen von Patch-Programmen
- Umgehen aller Effekte
- Manuelle Einstellung des Masterpegels
- Auto-Stimm-Funktion
- ZNR Auto-Einstellung

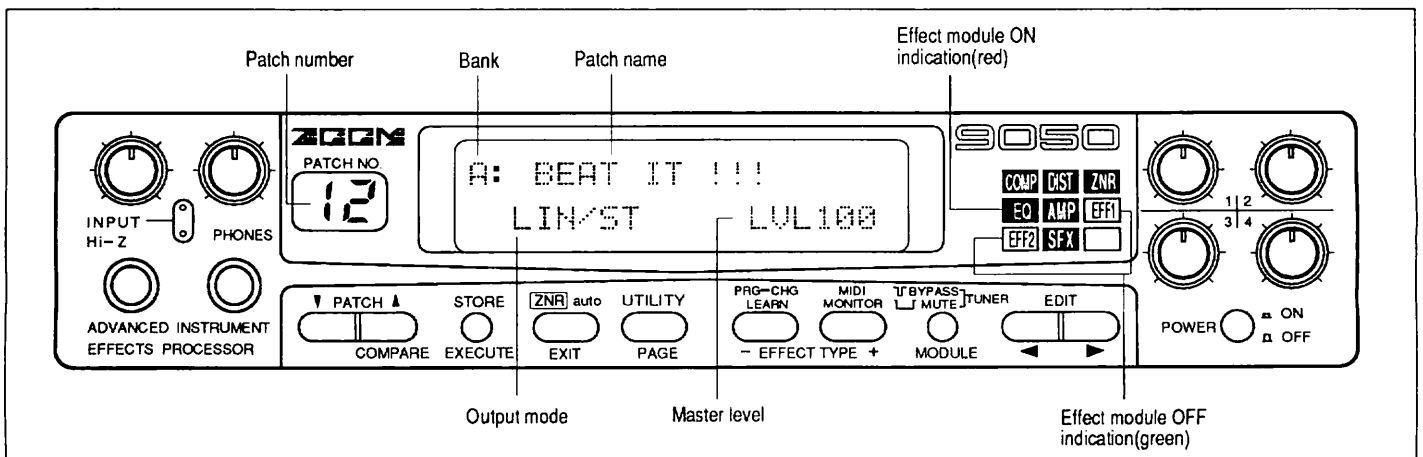
### Aktivieren der Spiel-Betriebsart

Wenn sich der 9050 in einer anderen Betriebsart befindet, drücken Sie die EXIT Taste mehrmals, bis die Spiel-Betriebsart aktiviert ist. Sie können auch das Gerät aus- und wieder einschalten, da beim Einschalten automatisch die Spiel-Betriebsart aktiviert wird.

### Anzeige in der Spiel-Betriebsart

Die folgenden Informationen werden in der Spiel-Betriebsart auf der Vorderseite des Geräts angezeigt.

- **PATCH NO. Anzeige** — Zeigt die gewählte Patch-Programm-Nummer (1 - 99).
- **Display** — Die folgenden Informationen erscheinen auf dem Display:
  - (1) Speicherbank
  - (2) Name des Patch-Programms
  - (3) Ausgangs-Betriebsart
  - (4) Masterpegel
- **Effekt-Anzeigen** — Effektmodule, die im gewählten Patch-Programm aktiv sind, leuchten rot. Module, die im Patch-Programm nicht aktiv sind, leuchten grün.



## Section II: Mode Play (lecture)

Les fonctions du mode Play sont entièrement expliquées dans cette section.

### Fonctions du mode Play

Le mode Play est le mode basique du 9050 dans lequel les patches sont sélectionnés et lus. Les opérations suivantes se font dans le mode Play.

- Sélection des patches
- Dérivation des effets
- Changement manuel du Master Volume
- Fonction d'accordage automatique
- Ajustement automatique ZNR

### Réglage du 9050 dans le mode Play

Lorsque le 9050 est dans un autre mode, appuyez plusieurs fois sur la touche EXIT jusqu'à ce que le mode Play soit sélectionné. Vous pouvez aussi éteindre le 9050 et le rallumer: à la mise sous tension, le 9050 est implicitement réglé sur le mode Play.

### Affichage du mode Play

A partir du mode Play, les informations suivantes sont affichées sur l'écran.

• **Indicateur de n° de patch** — Il affiche le numéro de patch sélectionné (1 à 99).

• **Affichage** — Les informations suivantes figurent sur l'écran:

- (1) Banque
- (2) Nom de patch
- (3) Mode de sortie
- (4) Niveau principal

• **Indicateur d'effet** — Les modules d'effets qui sont actuellement utilisés dans le patch sélectionné sont allumés en rouge. Lorsque les modules ne sont pas utilisés dans le patch, la lumière est verte.

## Sección II: Modalidad de reproducción

Las funciones de la modalidad de reproducción se explican completamente en esta sección.

### Funciones de la modalidad de reproducción

La modalidad de reproducción es la modalidad básica del 9050 en la que los "patches" se seleccionan y se tocan. En la modalidad de reproducción pueden hacerse las operaciones siguientes:

- Selección de "patches"
- Paso de todos los efectos
- Cambio manual del volumen maestro
- Función de autoafinación
- Ajuste automático ZNR

### Ajuste del 9050 a la modalidad de reproducción

Cuando el 9050 está en otra modalidad, presione EXIT repetidamente hasta que la modalidad de reproducción sea seleccionada. Ud. puede también apagar y encender el 9050 y la unidad entrará automáticamente en la modalidad de reproducción.

### Visualización de la modalidad de reproducción

La información siguiente es visualizada en el panel cuando la unidad está en la modalidad de reproducción.

• **Indicador de número de "patch"** — Indica el número del "patch" seleccionado (1 - 99).

• **Visualización** — La información siguiente es mostrada en el visualizador FL:

- (1) Banco
- (2) Nombre de "patch"
- (3) Modalidad de salida
- (4) Nivel maestro

• **Indicador de efectos** — Cuando los módulos de efecto están corrientemente activados en el "patch" seleccionado se enciende en rojo. Cuando los módulos de efecto están corrientemente desactivados en el "patch" seleccionado se enciende en verde.

## Selecting Patches

Use the PATCH ▼ / ▲ keys to select the patch. The patch number increases by one each time the PATCH ▲ key is pressed, and decreases by one each time the PATCH ▼ key is pressed. When patch number 99 of bank A is reached, pressing the PATCH ▲ key selects patch number 1 of bank B. In the same way, when patch number 1 of bank B is selected, pressing the PATCH ▼ key selects patch number 99 of bank A.

## Auto Tuner Function (Bypass/Mute)

The 9050 incorporates a chromatic tuning function that is highly convenient for example to tune an electric guitar or bass.

1. Briefly press the BYPASS key in the Play mode.

The following display appears.

```
BYPASS  CALIB▶440Hz
b[      --      ]#
```

The auto tuner can now be used. All effect modules are temporarily bypassed (set to OFF) and only the direct sound is heard.



*If you keep the BYPASS key depressed, muting is activated and the effect sound as well as the direct sound are cut off. When tuning on stage, this position may be preferred.*

2. Play the instrument. (For guitar, pick a released string. For bass, use octave harmonics.)

The display shows the tone which is closest to the current pitch, and > < marks indicate whether the pitch is high or low.

```
BYPASS  CALIB▶440Hz
b[      A  <  ]#
```

3. Adjust the pitch while watching the display.

When the > < marks are centered on the tone indication, the instrument is tuned correctly.

```
BYPASS  CALIB▶440Hz
b[      (A ) ]#
```

4. When wishing to change the reference pitch for tuning, use the DEC-/INC+ keys.

The reference pitch can be changed in the range from A = 440 Hz to A = 443 Hz.

```
BYPASS  CALIB▶442Hz
b[      --      ]#
```



*In the Bypass or Mute condition, the Edit mode cannot be activated.*

## Wahl von Patch-Programmen

Verwenden Sie die PATCH ▼ / ▲ Tasten, um das Patch- Programm zu wählen.

Mit jedem Druck auf die PATCH ▲ Taste wird die Patch- Programm-Nummer um eine Stelle erhöht und mit jedem Druck auf die PATCH ▼-Taste um eine Stelle verringert. Wenn die Patch- Programm-Nummer 99 von Speicherbank A erreicht ist, wird bei nochmaligem Drücken der PATCH ▲ Taste die Patch- Programm- Nummer 1 von Speicherbank B gewählt. Wenn die Patch- Programm-Nummer 1 von Speicherbank B erreicht ist, wird bei Drücken der PATCH ▼-Taste die Patch-Programm- Nummer 99 von Speicherbank A gewählt.

## Auto-Stimm-Funktion (Bypass/Mute)

Der 9050 besitzt eine chromatische Stimmfunktion, die zum Beispiel für das Stimmen von Elektrogitare oder Elektrobaß sehr nützlich ist.

1. Tippen Sie die BYPASS-Taste in der Spiel-Betriebsart kurz an.

Die folgende Anzeige erscheint.

```
BYPASS  CALIB▶440Hz
b[      --      ]#
```

Die Auto-Stimm-Funktion kann jetzt verwendet werden. Alle Effektmodule werden vorübergehend umgangen (auf OFF gestellt) und nur das Direktsignal ist zu hören.



*Wenn Sie die BYPASS-Taste gedrückt halten, wird sowohl das Effektsignal als auch das Direktsignal stummgeschaltet. Diese Stellung ist zum Beispiel für das Stimmen auf der Bühne geeignet.*

2. Spielen Sie das Instrument. (Gitarre: Zupfen Sie eine freie Seite an. Baß: Verwenden Sie harmonische Umsetzung.)

Das Display zeigt die nächstliegende Tonhöhe an, und die > < Markierung zeigt, ob die Tonlage des angeschlossenen Musikinstruments höher oder niedriger ist.

```
BYPASS  CALIB▶440Hz
b[      A  <  ]#
```

3. Stimmen Sie die Tonhöhe, während Sie das Display beobachten.

Wenn die > < Markierung auf der Tonhöhenanzeige zentriert ist, ist das Instrument korrekt gestimmt.

```
BYPASS  CALIB▶440Hz
b[      (A ) ]#
```

4. Wenn Sie die Referenz-Tonhöhe für das Stimmen ändern wollen, verwenden Sie die DEC-/INC+ Tasten.

Die Referenz- Tonhöhe kann von A = 440 Hz bis A = 443 Hz variiert werden.

```
BYPASS  CALIB▶442Hz
b[      --      ]#
```



*Im Bypass- oder Mute-Zustand kann die Editier-Betriebsart nicht aktiviert werden.*



## Sélection des patches

Utilisez les touches PATCH ▼ / ▲ pour sélectionner le patch.  
Le numéro de patch augmente d'une unité chaque fois que vous appuyez sur PATCH ▲ et diminue d'une unité chaque fois que vous appuyez sur PATCH ▼. Lorsque le patch numéro 99 de la banque A est atteint, le fait d'appuyer sur la touche PATCH ▲ sélectionne le patch numéro 1 de la banque B.  
Selon le même principe, lorsque le patch numéro 1 de la banque B est sélectionné, le fait d'appuyer sur la touche PATCH ▼ sélectionne le patch numéro 99 de la banque A.

## Fonction d'accordage automatique (Dérivation/sourdine)

Le 9050 comprend une fonction d'accordage chromatique qui s'avère très pratique, par exemple, pour accorder une guitare électrique ou une basse.

1. Appuyez brièvement sur la touche BYPASS dans le mode Play.

L'affichage suivant apparaît sur l'écran.

```
BYPASS CALIB▶440Hz
b[ --- ]#
```

Vous pouvez maintenant utiliser l'accordage automatique. Tous les modules d'effets sont provisoirement dérivés (commutés sur OFF) et vous n'entendez plus que le son direct.



*Lorsque vous gardez la touche BYPASS enfoncée, vous activez la sourdine et le son de l'effet, tout comme le son direct sont coupés. Cette position est parfois préférable lorsque vous accordez sur scène.*

2. Jouez sur l'instrument. (Pour la guitare, pincez une corde relâchée. Pour la basse, utilisez les harmoniques à l'octave).

L'affichage indique la tonalité qui est la plus proche de la hauteur tonale actuelle et les symboles > < indiquent si la hauteur tonale est élevée ou bien basse.

```
BYPASS CALIB▶440Hz
b[ A < ]#
```

3. Ajustez la hauteur tonale tout en regardant l'affichage.

Lorsque les symboles > < sont centrés sur l'indication de tonalité, l'instrument est accordé correctement.

```
BYPASS CALIB▶440Hz
b[ (A) ]#
```

4. Pour changer le diapason lors de l'accordage, utilisez les touches DEC-/INC+.

Le diapason peut changer dans la gamme de A = 440 Hz à A = 443 Hz.

```
BYPASS CALIB▶442Hz
b[ --- ]#
```



*Le mode Edit ne peut être activé dans la condition de dérivation (Bypass) ou de sourdine (Mute).*

## Selección de "patches"

Utilice las teclas PATCH ▼ / ▲ para seleccionar el "patch".  
El número de "patch" incrementa en uno cada vez que se presiona la tecla PATCH ▲, y disminuye en uno cada vez que se presiona la tecla PATCH ▼. Cuando se llega al número 99 de "patch" del banco A, se selecciona el número 1 de "patch" de banco B presionando la tecla PATCH ▲. De la misma manera, cuando se selecciona el número 1 de "patch" del banco B, se selecciona el número 99 de "patch" del banco A presionando la tecla PATCH ▼.

## Función de autoafinación (paso/silenciamiento)

El 9050 incorpora una función de afinación cromática que resulta muy conveniente por ejemplo para afinar una guitarra eléctrica o bajo.

1. Presione corto tiempo la tecla BYPASS en la modalidad de reproducción.

Aparece la visualización siguiente.

```
BYPASS CALIB▶440Hz
b[ --- ]#
```

Ahora puede utilizarse la autoafinación. Todos los módulos de efectos son pasados temporalmente (puestos en OFF) y sólo se escucha el sonido directo.



*Si mantiene la tecla BYPASS oprimida, se activa el silenciamiento y el efecto sonoro así como el sonido directo son cortados. Cuando se afina en el escenario, puede que se prefiera esta posición.*

2. Toque el instrumento (para guitarra toque una cuerda libre. Para bajo, use armonía de octava).

La visualización muestra el tono más cercano al actual, y las marcas > < indican si el tono es alto o bajo.

```
BYPASS CALIB▶440Hz
b[ A < ]#
```

3. Ajuste el tono mientras mira la visualización.

Cuando las marcas > < están centradas en la indicación de tono, el instrumento está afinado correctamente.

```
BYPASS CALIB▶440Hz
b[ (A) ]#
```

4. Cuando desee cambiar el tono de referencia para afinar, use las teclas

DEC-/INC+. El tono de referencia puede cambiarse dentro de un margen de A = 440 Hz a a = 443 Hz.

```
BYPASS CALIB▶442Hz
b[ --- ]#
```



*En estado de paso o silenciamiento, la modalidad de edición no puede activarse.*

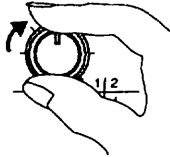
Press the BYPASS key once more to turn off Bypass or Mute and return to the Play mode.

## Changing the Master Level

The master level of a Patch (master volume of the direct sound and effect sound) can be changed in the Play mode by using Data Entry Control 1.

The master level value in the display is changed by rotating Data Entry Control 1, changing the entire volume of the 9050.

```
B: BEAT IT!!!
AMP/ST LVL 34
```



```
B: BEAT IT!!!
AMP/ST LVL 40
```



*The master level setting can be stored as a patch parameter. For details on the store procedure, please refer to page 48.*

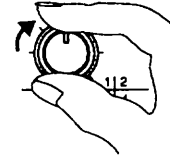
Drücken Sie die BYPASS-Taste noch einmal, um den Bypass- oder Mute-Zustand abzuschalten und zur Spiel-Betriebsart zurückzukehren.

## Einstellen des Masterpegels

Der Masterpegel eines Patch-Programms (Gesamtpegel von Direktsignal und Effektsignal) kann in der Spiel-Betriebsart mit Hilfe des Dateneingabereglers 1 eingestellt werden.

Der auf dem Display angezeigte Wert für den Masterpegel ändert sich bei Drehen des Dateneingabereglers 1, zusammen mit der Lautstärke des 9050.

```
B: BEAT IT!!!
AMP/ST LVL 34
```



```
B: BEAT IT!!!
AMP/ST LVL 40
```



*Die MasterpegelEinstellung kann als ein Patch-Programm-Parameter gespeichert werden. Einzelheiten zum Speichervorgang finden Sie auf Seite 48.*

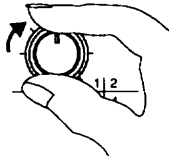
Appuyez sur la touche BYPASS une fois de plus pour couper la dérivation ou la sourdine et revenir au mode Play.

## Changement de niveau du Master Volume

Le niveau du Master Volume d'un patch (le Master Volume d'un son direct et d'un son d'effet) peut être changé dans le mode Play en utilisant la commande d'entrée des données 1.

La valeur du niveau change sur l'affichage lorsque vous tournez la commande d'entrée des données 1, modifiant ainsi tout le volume du 9050.

B: BEAT IT!!!  
AMP/ST LVL 34



B: BEAT IT!!!  
AMP/ST LVL 40



*Le niveau du réglage principal peut être mémorisé en tant que paramètre de patch. Voir page 49 pour les informations sur la procédure de mémorisation.*

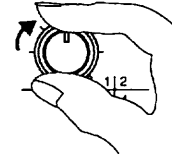
Presione la tecla BYPASS otra vez para desactivar el paso o silenciamiento y volver a la modalidad de reproducción.

## Cambio del nivel maestro

El nivel maestro de un "patch" (volumen maestro del sonido directo y sonido de efecto) puede cambiarse en la modalidad de reproducción utilizando el control 1 de entrada de datos.

El valor del nivel maestro en el visualizador se cambia girando el control de entrada de datos 1, cambiando todo el volumen del 9050.

B: BEAT IT!!!  
AMP/ST LVL 34



B: BEAT IT!!!  
AMP/ST LVL 40



*El nivel maestro puede almacenarse como parámetro de "patch". Para detalles sobre el procedimiento de almacenamiento tenga a bien consultar la página 49.*

## Section III : Edit Mode

This section explains the Patch programming operations of the Edit mode.

### Patch Structure

In order for you to best understand how to program the effects of the 9050, you should first have a firm grasp of the structure of a Patch. The explanations that follow describe the different kinds of effect modules and effect types of the 9050 and how the signals are processed.

### Effect Modules

The 9050 consists of the following effect modules:

- COMP (Compressor group)
- DIST (Distortion + external effect)
- ZNR (Noise reduction)
- EQ (Equalizer group)
- AMP (Amp simulator group)
- EFF 1 (Miscellaneous effects 1)
- EFF 2 (Miscellaneous effects 2)
- SFX (Special effects)
- REV (Reverb & echo group)



*The master level (set in the Play mode ) and Patch name (set in the Utility mode) are added to the settings of the effect module, and all are stored to memory as a Patch.*

The SFX and EFF 1/2 modules above cannot be used simultaneously. For example, when the SFX module is selected, EFF 1/2 modules are automatically turned off. Likewise, selection of either EFF1 or EFF2 cancels the SFX module.

## Abschnitt III: Editier-Betriebsart

In diesem Abschnitt werden die Programmierfunktionen der Editier-Betriebsart erklärt.

### Aufbau von Patch-Programmen

Um ein Patch-Programm effektiv editieren (verändern) zu können, sollten Sie wissen, wie Patch-Programme im allgemeinen aufgebaut sind. Der folgende Abschnitt erklärt die verschiedenen Effektmodule und Effektypen des 9050 sowie die Signalverarbeitungsprinzipien.

### Effektmodule

Der 9050 besitzt die folgenden Effektmodule:

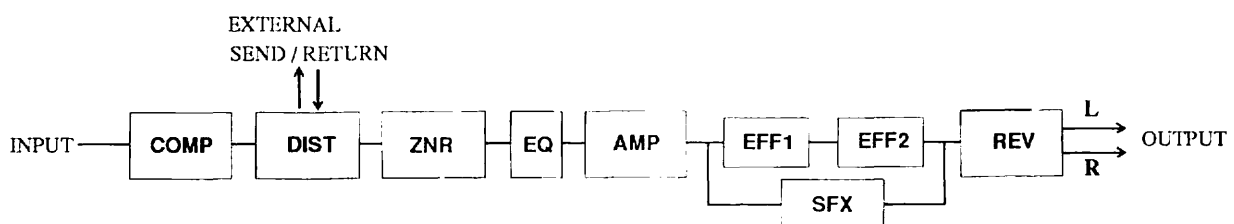
- COMP (Kompressorgruppe)
- DIST (Verzerrung + externer Effekt)
- ZNR (Rauschunterdrückung)
- EQ (Equalizer-Gruppe)
- AMP (Verstärker-Simulierungs-Gruppe)
- EFF 1 (Verschiedene Effekte 1)
- EFF 2 (Verschiedene Effekte 2)
- SFX (Spezielle Effekte)
- REV (Reverb & Echo-Gruppe)



*Der in der Spiel-Betriebsart gewählte Masterpegel und der in der Hilfsfunktion-Betriebsart gewählte Patch-Programm-Name werden zusammen mit den Effektmoduleinstellungen als ein Patch-Programm gespeichert.*

Die Module SFX und EFF 1/2 können nicht gleichzeitig verwendet werden. Wenn zum Beispiel das SFX Modul gewählt wird, werden die Module EFF 1/2 automatisch abgeschaltet. Umgekehrt wird bei Wahl des Moduls EFF1 oder EFF2 das SFX Modul abgeschaltet.

Structure of Effect Modules



## Section III: Mode Edit (édition)

Cette section explique les opérations de programmation de patch du mode Edit.

### Structure de patch

Pour vous permettre de comprendre plus facilement comment programmer les effets du 9050, vous devez d'abord avoir un aperçu de la structure d'un patch. Les explications qui suivent décrivent les différentes sortes de modules d'effets et de types d'effets du 9050 et la manière dont les signaux sont traités.

### Modules d'effets

Le 9050 se compose des modules d'effets suivants:

- COMP (Groupe compresseur)
- DIST (Distorsion + effet externe)
- ZNR (Réducteur de bruit)
- EQ (Groupe égaliseur)
- AMP (Groupe simulation d'ampli)
- EFF 1 (Effets divers 1)
- EFF 2 (Effets divers 2)
- SFX (Effets spéciaux)
- REV (Groupe écho et réverbération)



*Le niveau du Master Volume (réglé dans le mode Play), et la dénomination de patch (réglée dans le mode Utility) sont ajoutés aux réglages du module d'effets et toutes ces données sont mémorisées en tant que patch.*

Les modules SFX et EFF 1/2 ci-dessus ne peuvent être utilisés en même temps. Par exemple, lorsque le module SFX est sélectionné, les modules EFF 1/2 sont automatiquement mis hors circuit. Et de la même manière, la sélection de EFF1 ou de EFF2 annule le module SFX.

## Sección III: Modalidad de edición

Esta sección explica las operaciones de programación de "patch" de la modalidad de edición.

### Estructura de "patch"

Para que Ud. pueda comprender mejor cómo programar los efectos del 9050, deberá primero comprender bien la estructura del "patch". Las explicaciones que siguen describen las diferentes clases de módulos de efectos y tipos de efectos del 9050 y el modo en que las señales son procesadas.

### Módulos de efecto

El 9050 consiste de los módulos de efectos siguientes:

- COMP (Grupo compresor)
- DIST (Distorsión + efecto externo)
- ZNR (Reducción de ruido)
- EQ (Grupo ecualizador)
- AMP (Grupo de simulación Amp)
- EFF 1 (Efectos variados 1)
- EFF 2 (Efectos variados 2)
- SFX (Efectos especiales)
- REV (Grupo de reverberación y eco)



*El nivel maestro (fijado en la modalidad de reproducción) y nombre de "patch" (fijado en la modalidad de utilidad) se añaden a los ajustes del módulo de efecto y todos se almacenan en la memoria como "patch".*

Los módulos SFX y EFF 1/2 no pueden utilizarse simultáneamente. Por ejemplo, cuando se selecciona el módulo SFX, los módulos EFF 1/2 se desactivan automáticamente. De la misma manera, la selección de EFF1 ó EFF2 cancelan el módulo SFX.

## Effect Types

The following table shows the effect types used for each effect module.

### Routing

Routing refers to the path or configuration (parallel or series, stereo or mono) by which the signals are processed among the effect modules. The 9050 automatically switches among the following four routings depending on certain conditions. Consider carefully the routing to be used when programming Patches.

#### (1) Series 1 Routing

In this routing, stereo output is available only on the REV effect module. This routing is selected when all the following conditions are met:

- Effect module SFX is not selected.
- Effect module AMP is set to off or mono.
- A mono effect type has been selected for EFF2.

#### (2) Series 2 Routing

In this routing, stereo output is available only on the EFF2 and REV effect modules. This routing is selected when all the following conditions are met:

- Effect module SFX is not selected.
- Effect module AMP is set to off or mono.
- A stereo effect type has been selected for EFF2.

## Effekttypen

Die folgende Tabelle zeigt die Effekttypen für jedes Effektmodul.

### Signalweg

Mit Signalweg (routing) wird die Konfiguration bezeichnet, in der das Signal vom Effektmodul verarbeitet wird (parallel oder in Reihe, Stereo oder Mono). Der 9050 schaltet je nach Bedarf automatisch zwischen den folgenden vier Signalwegen um. Wenn Sie Patch-Programme selbst erstellen, sollten Sie der Wahl des Signalwegs gebührende Beachtung schenken.

#### (1) Reihen-Signalweg 1

Mit diesem Signalweg ist ein Stereo-Ausgangssignal nur vom REV Effektmodul verfügbar. Dieser Signalweg wird gewählt, wenn die folgenden Bedingungen erfüllt sind:

- Effektmodul SFX ist nicht gewählt.
- Effektmodul AMP ist auf "Off" oder "Mono" gestellt.
- Ein Mono-Effekttyp wurde für EFF2 gewählt.

#### (2) Reihen-Signalweg 2

Mit diesem Signalweg ist ein Stereo-Ausgangssignal nur vom EFF2 und REV Effektmodul verfügbar. Dieser Signalweg wird gewählt, wenn die folgenden Bedingungen erfüllt sind:

- Effektmodul SFX ist nicht gewählt.
- Effektmodul AMP ist auf "Off" oder "Mono" gestellt.
- Ein Stereo-Effekttyp wurde für EFF2 gewählt.

Effect Types of Each Effect Module (\* = Stereo Effect)

MODULE	EFFECT NAME	MODULE	EFFECT NAME	MODULE	EFFECT NAME	MODULE	EFFECT NAME
<b>COMP</b>	Compressor	<b>EFF1</b>	Pitch Shifter	<b>EFF2</b>	Pitch Shifter 2	<b>SFX</b>	Harmonized Pitch Shifter
	Limiter		Phase		Phase 2		Advanced Flanger
<b>DIST</b>	Distortion		Flanger		Phase 3(*)		Bend Chorus
	Over Drive		Chorus		Chorus 2		Picking Modulator
	Crunch		Auto Wah		Chorus 3(*)		Super Cry
	Hyper Drive		Cry		Flanger 2		Bomber
	External Effects		Metallic		Cry 2		Zitar
<b>ZNR</b>	ZNR		Doubling		Tremolo 2		Delay-Pitch Shifter / Ducker
			Comb Filter		Step		Reverb / Ducker
<b>EQ</b>	4 Band Guitar EQ		Tremolo		Auto Panpot(*)		Rotary Effect
	3 Band EQ	Octave	Delay	<b>REV</b>	Reverb 1(*)		
	Enhancer	Pedal Wah	Echo(*)		Reverb 2(*)		
2 Band Parametric EQ	Slow Attack		Early Reflection 1(*)				
<b>AMP</b>	Guitar Amp. Simulator			Early Reflection 2(*)			
	Bass Amp. Simulator			Multi Tap Delay(*)			
				Ping Pong Delay(*)			

## Types d'effets

Le tableau suivant indique les types d'effets utilisés pour chaque module d'effets.

### Routing (cheminement)

Le cheminement se réfère au parcours ou configuration (parallèle ou en série, stéréo ou mono) par lequel les signaux sont traités parmi les modules d'effets. Le 9050 commute automatiquement l'un des quatre cheminements suivants selon certaines conditions. Lors de la programmation des patches, prenez soigneusement en considération le cheminement à utiliser.

#### (1) Cheminement 1

Dans ce cheminement, la sortie stéréo seulement est disponible pour le module d'effets REV. Ce cheminement est sélectionné quand toutes les conditions suivantes sont réunies:

- Le module d'effets SFX n'est pas sélectionné.
- Le module d'effets AMP est spécifié sur OFF ou sur mono.
- Le type d'effet mono a été sélectionné pour EFF2.

#### (2) Cheminement 2

Dans ce cheminement, la sortie stéréo n'est disponible que pour les modules d'effets EFF2 et REV. Ce cheminement est sélectionné quand toutes les conditions suivantes sont réunies:

- Le module d'effets SFX n'est pas sélectionné.
- Le module d'effets AMP est spécifié sur OFF ou sur mono.
- Le type d'effet stéréo a été sélectionné pour EFF2.

## Tipos de efecto

La tabla siguiente muestra los tipos de efecto utilizados para cada módulo de efecto.

### Encaminamiento

Encaminamiento se refiere a la ruta o configuración (paralela o serie, estéreo o mono) por la que las señales son procesadas entre los módulos de efecto. El 9050 conmuta automáticamente entre los cuatro encaminamientos siguientes dependiendo de ciertas condiciones. Considere bien el encaminamiento al programar los "patches".

#### (1) Encaminamiento serie 1

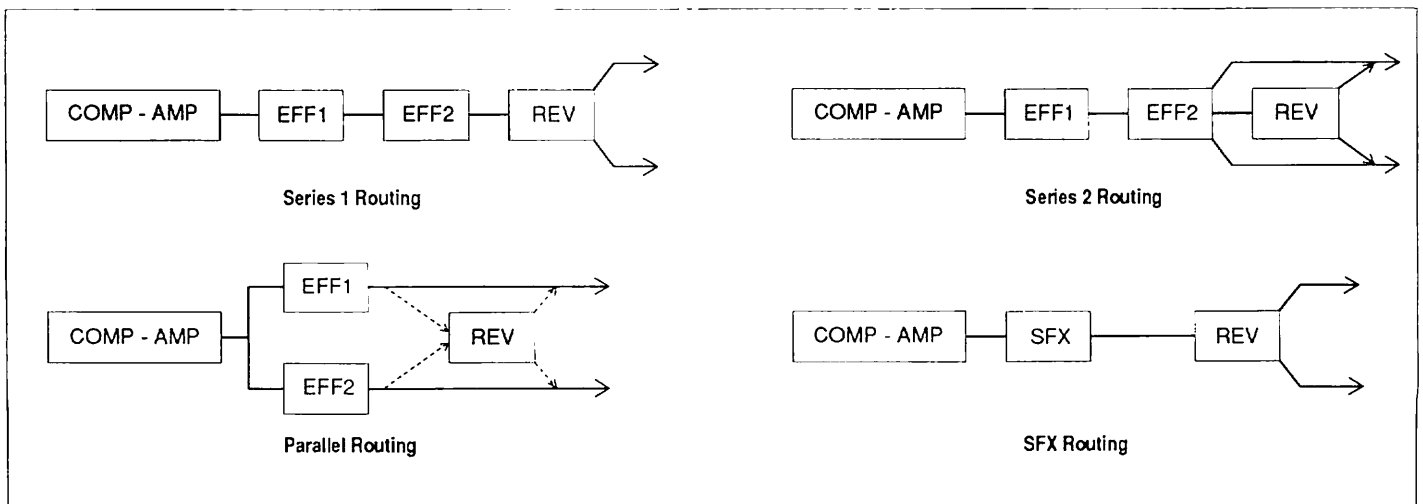
En este encaminamiento, la salida estéreo se puede usar sólo en el módulo de efecto REV. Dicho encaminamiento es seleccionado cuando se cumplen todas las condiciones siguientes:

- No se ha seleccionado el módulo SFX.
- El módulo de efecto AMP está desactivado o en mono.
- Se ha seleccionado un efecto de tipo mono para el EFF2.

#### (2) Encaminamiento serie 2

En este encaminamiento, la salida estéreo se puede usar sólo en los módulos de efecto EFF2 y REV. Dicho encaminamiento es seleccionado cuando se cumplen todas las condiciones siguientes:

- No se ha seleccionado el módulo SFX.
- El módulo de efecto AMP está desactivado o en mono.
- Se ha seleccionado un efecto de tipo estéreo para el EFF2.



**(3) Parallel Routing**

In this routing, the output is sent in parallel fashion from the AMP effect module to EFF1 and EFF2. This routing is selected when all the following conditions are met:

- Effect module SFX is not selected.
- Effect module AMP is on and set to stereo.

The input source for effect module REV can be set to EFF1, EFF2, or both.



*When wishing to select the parallel routing without using the amp simulator effect, set the parameters for Amp Simulator to COL=1, DPT=0.*

**(4) SFX Routing**

This routing is selected when the effect module SFX is ON. Even if a stereo effect was chosen for EFF2, the output will be monaural.

**Edit Mode****What is the Edit Mode?**

A Patch of the 9050 consists of various effect modules. The edit mode is used to select individual effect modules and set their parameters.

**Entering the Edit Mode**

Press either of the EDIT </> keys from the Play mode. Pressing the EDIT < key calls up the display for editing the REV (reverb group) effect module, and pressing the EDIT > key calls up the display for editing the COMP (compressor group) effect module.

**Selecting Effect Modules**

Repeatedly press the EDIT < or EDIT > key of the same direction after entering the Edit mode, in order to select the effect module to be edited. (The effect indicator of the effect module which is to be edited will flash.)



*When using the EDIT </> keys to select an effect module, it helps to visualize the module sequence as shown below (the Play mode will be activated between each module).*

**(3) Parallel-Signalweg**

Bei diesem Signalweg wird das Ausgangssignal vom AMP Effektmodul parallel sowohl zu EFF1 als auch zu EFF2 gesandt. Dieser Signalweg wird gewählt, wenn die folgenden Bedingungen erfüllt sind:

- Effektmodul SFX ist nicht gewählt.
- Effektmodul AMP ist auf "On" und "Stereo" gestellt.

Als Eingangsquelle für das Effektmodul REV kann entweder EFF1 oder EFF2 oder beide gewählt werden.



*Wenn Sie den Parallel-Signalweg wählen wollen, ohne die Verstärker-Simulation zu verwenden, stellen Sie die Parameter für "Amp Simulator" auf COL=1, DPT=0.*

**(4) SFX Signalweg**

Dieser Signalweg ist gewählt, wenn das Effektmodul SFX auf ON gestellt ist. Das Ausgangssignal ist in Mono, auch wenn ein Stereoeffekt für EFF2 gewählt wurde.

**Editier-Betriebsart****Was ist die Editier-Betriebsart?**

Ein Patch-Programm des 9050 besteht aus einer Kombination von verschiedenen Effektmodulen. In der Editier-Betriebsart können die Effektmodule gewählt und deren Parameter verändert werden.

**Aktivieren der Editier-Betriebsart**

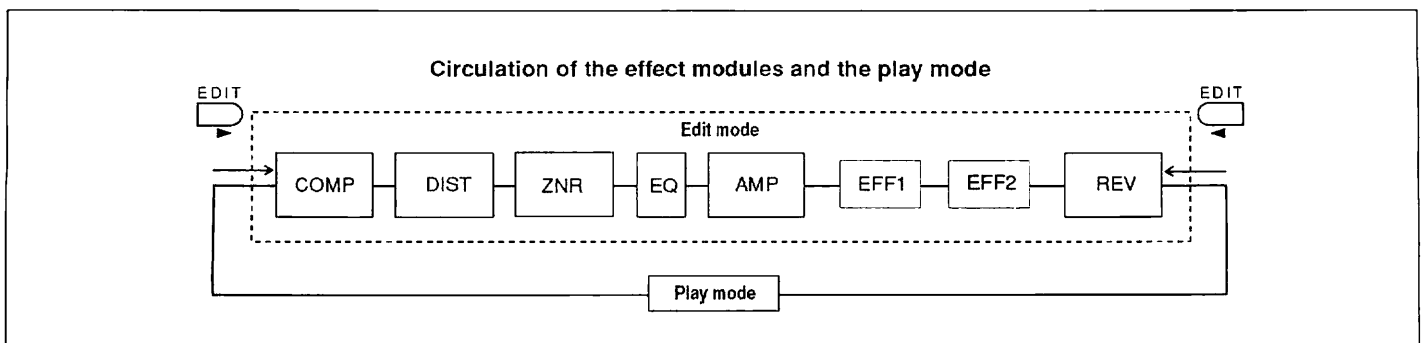
Drücken Sie eine der EDIT </> Tasten in der Spiel- Betriebsart. Wenn Sie die EDIT < Taste drücken, wird das Display zum Editieren des REV Effektmoduls (Reverb-Gruppe) abgerufen. Wenn Sie die EDIT > Taste drücken, erscheint das Display zum Editieren des COMP Effektmoduls (Kompressorgruppe).

**Wahl von Effektmodulen**

Drücken Sie die EDIT < oder EDIT > Taste mehrmals, nachdem die Editier-Betriebsart aktiviert wurde, bis das Effektmodul, das Sie editieren wollen, erscheint (d.h. bis die Effekt-Anzeige des gewünschten Effektmoduls blinkt).



*Wenn Sie mit Hilfe der EDIT </> Tasten ein Effektmodul wählen, ist es nützlich, sich die unten gezeigte Modul-Reihenfolge vor Augen zu halten (zwischen jedem Modul wird die Spiel-Betriebsart aktiviert).*





**(3) Cheminement en parallèle**

Dans ce cheminement, la sortie est envoyée en parallèle depuis le module d'effets AMP aux EFF1 et EFF2. Ce cheminement est sélectionné quand toutes les conditions suivantes sont réunies:

- Le module d'effets SFX n'est pas sélectionné.
- Le module d'effets AMP est spécifié sur ON et spécifié sur stéréo.

La source d'entrée du module d'effets REV peut être spécifiée sur EFF1, EFF2 ou les deux.



*Pour sélectionner un cheminement parallèle sans utiliser l'effet de simulateur d'amplificateur, fixez les paramètres de Amp Simulator à COL=1, DPT=0.*

**(4) Cheminement SFX**

Ce cheminement est sélectionné lorsque le module d'effets SFX est activé. Même si un effet stéréo avait été choisi pour EFF2, la sortie serait monophonique.

**Mode Edit (édition)****Qu'est-ce que le mode Edit?**

Un patch du 9050 se compose de divers modules d'effets. Le mode Edit est utilisé pour sélectionner les modules d'effets et spécifier leurs paramètres.

**Entrée du mode Edit**

A partir du mode Play, appuyez sur l'une des touches EDIT </>. Si vous appuyez sur la touche EDIT < vous appellerez l'écran pour éditer le module d'effets REV (groupe réverbération) et si vous appuyez sur la touche EDIT > vous appellerez l'écran pour éditer le module d'effets COMP (groupe compresseur).

**Sélection des modules d'effets**

Une fois le mode Edit introduit, appuyez de manière répétitive sur la touche EDIT < ou EDIT > selon la direction dans laquelle vous êtes afin de sélectionner le module d'effets à éditer. (L'indicateur d'effets, du module qui doit être édité, clignotera).



*Le fait d'utiliser les touches EDIT </> pour sélectionner un module d'effets aide à visualiser la séquence de module comme indiqué ci-dessous (le mode Play sera activé entre chaque module).*

**(3) Encaminamiento paralelo**

En dicho encaminamiento, la salida se hace de manera paralela del módulo de efecto AMP hasta EFF1 y EFF2. Dicho encaminamiento es seleccionado cuando se cumplen todas las condiciones siguientes:

- No se ha seleccionado el módulo SFX.
- El módulo de efecto AMP está activado o en estéreo.

La fuente de entrada para el módulo de efecto REV puede ajustarse a EFF1, EFF2, o ambos.



*Cuando desee seleccionar un encaminamiento en paralelo sin utilizar el efecto simulador de amplificación, ponga los parámetros de AMP Simulator en COL=1, DPT=0.*

**(4) Encaminamiento SFX**

Este encaminamiento es seleccionado cuando el efecto SFX está en ON. Aunque se elija un efecto estéreo para EFF2, la salida será mono.

**Modalidad de edición****¿Qué es la modalidad de edición?**

Un "patch" del 9050 consiste de varios módulos de efectos. La modalidad de edición se utiliza para seleccionar módulos de efectos individuales y para reglar sus parámetros.

**Acceso a la modalidad de edición**

Presione cualquiera de las teclas de edición </> desde la modalidad de reproducción. Presionando la tecla EDIT < aparece la visualización para editar el módulo de efecto REV (grupo de reverberación), y presionando la tecla EDIT > aparece la visualización para editar el módulo de efecto COMP (grupo compresor).

**Selección de los módulos de efecto**

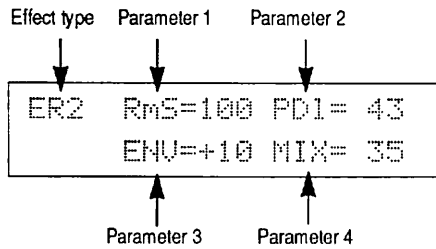
Presione repetidamente la tecla EDIT < o EDIT > de la misma dirección después de entrar en la modalidad de edición para seleccionar el módulo de efecto a editarse (El indicador de efecto del módulo de efecto a editarse parpadeará).



*Cuando utilice las teclas EDIT </> para seleccionar un módulo de efecto, el visualizar la secuencia de módulo ayuda como puede verse debajo (la modalidad de reproducción será activada entre cada módulo).*

## Display of the Edit Mode

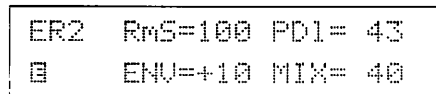
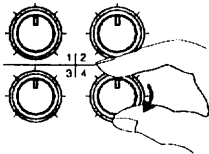
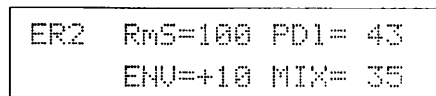
In the Edit mode, up to four parameters are displayed on one page. For example, the display for the effect module REV looks as follows.




- **Effect type** — This parameter is used to select the effect type installed in the effect module.
- **Parameters 1 - 4** — These are the corresponding parameters for the selected effect type.

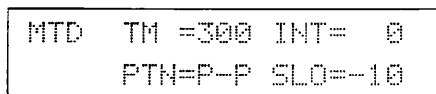
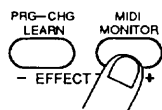
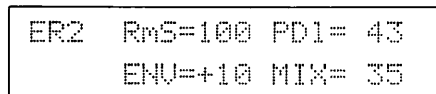
## Changing Parameter Values

To change the value of parameters 1 through 4, the data entry controls 1 through 4 are used. Each control corresponds to the parameter with the same number. When a value is changed, an "E" appears in the lower left of the display. This indicates that a parameter in this patch was changed.



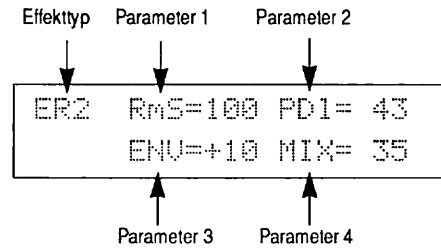
 **NOTE** This returns all edited parameters to the original value. The "E" indication disappears.

To change the effect type, use the DEC-/INC+ keys. When the effect type is changed, parameters 1 through 4 will also change. For example, if you switch from the effect type ER2 (Early Reflection 2) in the effect module REV to the effect type MTD (Multi-Tap Delay), the following parameters for the multi-tap delay effect will be established.



## Anzeige in der Editier-Betriebsart

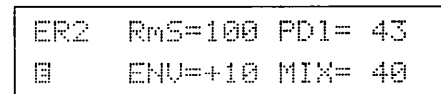
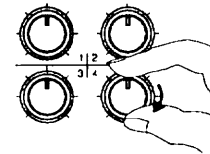
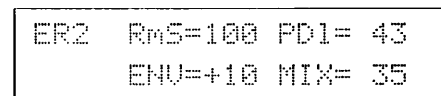
In der Editier-Betriebsart werden bis zu vier Parameter auf einer Seite dargestellt. Das Display für das Effektmul REV zum Beispiel sieht wie folgt aus.

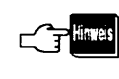


- **Effekttyp** — Dieser Parameter dient zur Wahl des im Effektmul installierten Effektyps.
- **Parameter 1 - 4** — Dies sind die jeweiligen Parameter für den gewählten Effektyp.

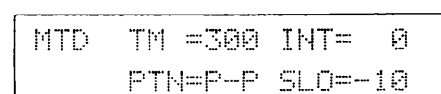
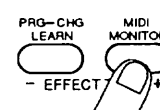
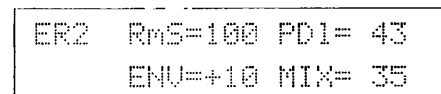
## Ändern von Parameterwerten

Um den Wert von Parameter 1 bis 4 einzustellen, werden die Dateneingaberegler 1 bis 4 verwendet. Ein Regler entspricht jeweils dem Parameter mit der gleichen Nummer. Wenn ein Wert geändert wurde, erscheint ein "E" unten links im Display. Dies zeigt an, daß ein Parameter in diesem Patch-Programm eingestellt wurde.



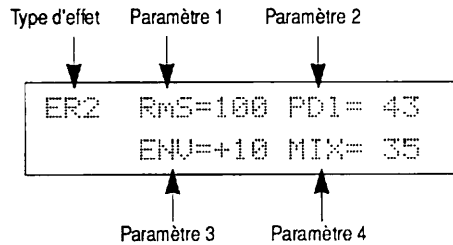
 **Hinweis** Hierdurch werden alle editierten Parameter auf den Ausgangswert zurückgestellt und die Anzeige "E" verschwindet.

Verwenden Sie die DEC-/INC+ Tasten, um den Effektyp zu wechseln. Wenn der Effektyp geändert wurde, ändern sich auch Parameter 1 bis 4. Wenn Sie zum Beispiel vom Effektyp ER2 (Early Reflection 2) im Effektmul REV auf den Effektyp MTD (Multi-Tap Delay) umschalten, werden die folgenden Parameter für die Multi-Tap-Verzögerung eingestellt.



## Affichage du mode Edit

Dans le mode Edit, quatre paramètres au maximum sont affichés sur une page. Par exemple, l'affichage pour le module d'effets REV se présente de la manière suivante :

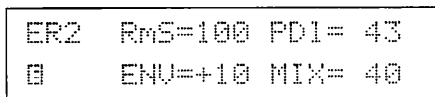
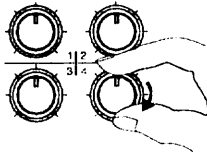
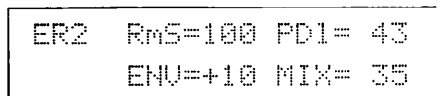


•**Type d'effet** — Ce paramètre est utilisé pour sélectionner le type d'effet installé dans le module.

•**Paramètres 1 à 4** — Ce sont les paramètres correspondant aux types d'effets sélectionnés.

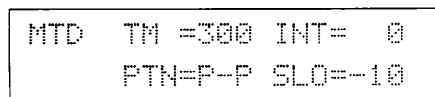
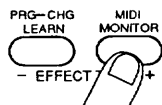
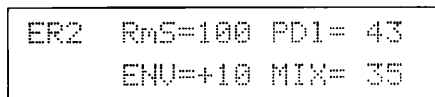
## Changement des valeurs de paramètres

Pour changer la valeur des paramètres 1 à 4, utilisez les commandes d'entrée des données 1 à 4. Chaque commande correspond au paramètre portant le même numéro. Lorsqu'une valeur est modifiée, un "i" apparaît dans le coin inférieur gauche de l'écran. Il vous rappelle qu'un paramètre de ce patch a été modifié.



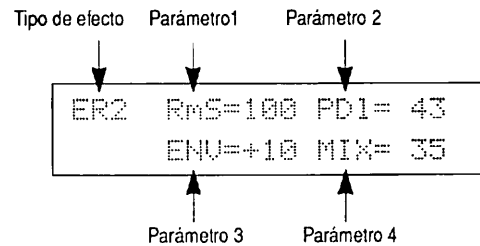
Ceci remet tous les paramètres édités à leur valeur d'origine. L'indication "i" disparaît.

Pour changer de type d'effet, utilisez les touches DEC-/INC+. Lorsqu'un type d'effet est modifié, les paramètres 1 à 4 sont également changés. Par exemple, en passant du type d'effet ER2 (Early Reflection 2) dans le module d'effets REV au type d'effet MTD (Multi-Tap Delay), les paramètres suivants de l'effet de retard multi-tap seront fixés.



## Visualización de la modalidad de edición

En la modalidad de edición en cada página se visualizan hasta cuatro parámetros. Por ejemplo, la visualización para el módulo de efecto REV es la siguiente.

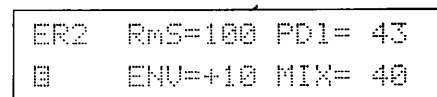
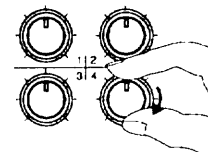
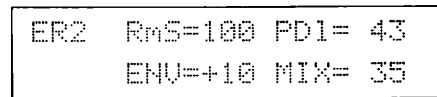


•**Tipo de efecto** — Este parámetro se utiliza para seleccionar el tipo de efecto instalado en el módulo de efecto.

•**Parámetros 1 - 4** — Son los parámetros correspondientes para el tipo de efecto seleccionado.

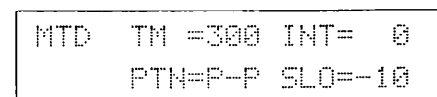
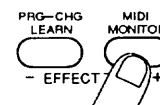
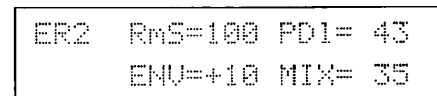
## Cambio de los valores de parámetros

Para cambiar el valor de los parámetros 1 a 4, se utilizan los controles de entrada de datos 1 a 4. Cada control corresponde al parámetro con el mismo número. Cuando se cambia un valor, el parámetro "i" aparece en la parte inferior izquierda del visualizador. Esto indica que se ha cambiado el parámetro en este "patch".



Esto vuelve todos los parámetros editados al valor original. La indicación "i" desaparece.

Para cambiar el tipo de efecto, utilice las teclas DEC-/INC+. Cuando se cambia el tipo de efecto, los parámetros de 1 a 4 cambiarán también. Por ejemplo, si pasa del tipo de efecto ER2 (Early Reflection 2) en el módulo de efecto REV a tipo de efecto MTD (Multi-Tap Delay), en el efecto de retardo "multi-tap" se establecerán los parámetros siguientes.





Unless you return to the Play mode and select a different patch, going back to the original setting after changing the effect type will let you call up the parameters with the last setting.

When making a change on page 2 or later, the first page of the changed effect type will automatically be displayed.

## Selecting Pages

The parameters of each effect module are spread over two or three parameter pages. Pressing the UTILITY/PAGE key switches between the pages. When the effect module is selected by the EDIT < / > keys, the first page of the module is shown. Pressing the UTILITY/PAGE key after the module is selected displays the next page of the module in the FL display.

```
ER2  Rms=100  PD1= 43
      ENU=+10  MIX= 35
```



```
ER2  DES=Rms  CTL= 1
      R=+100%  LVL=100
```

The method for changing parameter values are the same in all pages. Press the UTILITY/PAGE key once or twice in order to return to the first page.

## Turning the Effect Module Off

The effect module is set to OFF when pressing the BYPASS key from the Edit mode. The display changes as shown below, and parameters cannot be changed. The effect indicator for the module which is off flashes in green.

```
ER2
  [ ]  MODULE OFF
```

The module is turned back on when the BYPASS key is pressed again.



*The EFF1, 2 and SFX effect modules cannot be used at the same time. For example, when the SFX module is selected, EFF 1/2 modules are automatically turned off. Likewise, selection of either EFF1 or EFF2 cancels the SFX module.*



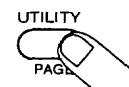
Sofern Sie nicht zur Spiel-Betriebsart umschalten und ein anderes Patch-Programm wählen, sind auch nach Änderung des Effektyps noch die ursprünglichen Parameter gewählt, wenn Sie wieder zum vorigen Effektyp zurückkehren.

Wenn Sie eine Änderung auf Seite 2 oder einer weiteren Seite gemacht haben, wird automatisch die erste Seite mit einer Änderung angezeigt.

## Seitenwahl

Die Parameter für jedes Effektmodul benötigen zwei oder drei Display-Seiten. Durch Drücken der UTILITY/PAGE Taste kann zwischen den Seiten umgeschaltet werden. Wenn ein Effektmodul mit den EDIT < / > Tasten gewählt wird, erscheint zuerst die erste Seite des Moduls. Durch Drücken der UTILITY/PAGE kann dann die nächste Seite aufgerufen werden.

```
ER2  Rms=100  PD1= 43
      ENU=+10  MIX= 35
```



```
ER2  DES=Rms  CTL= 1
      R=+100%  LVL=100
```

Die zum Ändern der Parameterwerte verwendeten Schritte sind für alle Seiten gleich. Drücken Sie die UTILITY/PAGE Taste einmal oder zweimal, wenn Sie zur ersten Seite zurückkehren wollen.

## Abschalten des Effektmoduls

Durch Drücken BYPASS Taste in der Editier-Betriebsart wird das betreffende Effektmodul auf OFF (aus) geschaltet. Die Anzeige ändert sich wie unten gezeigt, und die Parameterwerte können nicht mehr verändert werden. Die Effekt-Anzeige für ein abgeschaltetes Modul blinkt grün.

```
ER2
  [ ]  MODULE OFF
```

Durch nochmaliges Drücken der BYPASS Taste wird das Modul wieder eingeschaltet.



*Die Module SFX und EFF 1/2 können nicht gleichzeitig verwendet werden. Wenn zum Beispiel das SFX Modul gewählt wird, werden die Module EFF 1/2 automatisch abgeschaltet. Umgekehrt wird bei Wahl des Moduls EFF1 oder EFF2 das SFX Modul abgeschaltet.*



A moins que vous ne reveniez au mode Play et sélectionniez un patch différent, le fait de revenir aux réglages d'origine après avoir changé de type d'effet vous permettra d'appeler les paramètres avec leur dernier réglage. Lorsque vous procédez à une modification sur la page 2 ou une page suivante, la première page du type d'effet changé est automatiquement affichée sur l'écran.

## Sélection des pages

Les paramètres de chaque module d'effets sont répartis sur deux ou trois pages de paramètres. Pour passer d'une page à l'autre, appuyez sur la touche UTILITY/PAGE. Lorsque le module d'effets est sélectionné par les touches EDIT </>, la première page du module est affichée. Le fait d'appuyer une fois sur la touche UTILITY/PAGE lorsque le module est sélectionné, affiche la page suivante du module sur l'écran.

```
ER2  RmS=100 PD1= 43
      ENU=+10 MIX= 35
```



```
ER2  DES=Rms CTL= 1
      R=+100% LUL=100
```

Pour changer les paramètres, la méthode est la même dans toutes les pages. Appuyez sur la touche UTILITY/PAGE une fois ou deux pour revenir à la première page.

## Mise hors circuit du module d'effets

A partir du mode Edit, appuyez sur la touche BYPASS pour spécifier le module d'effets sur OFF. L'affichage devient alors comme indiqué ci-dessous mais les paramètres ne peuvent changer. Lorsque le module est OFF, la diode verte de son indicateur clignote.

```
ER2
[ ]  MODULE OFF
```

Le module revient sur ON lorsque vous appuyez à nouveau sur la touche BYPASS.



Les modules d'effets EFF1, EFF2 et SFX ne peuvent être utilisés en même temps. Par exemple, lorsque le module SFX est sélectionné, les modules EFF 1/2 sont automatiquement mis hors circuit. Et de la même manière, la sélection de EFF1 ou de EFF2 annule le module SFX.



A no ser que vuelva a la modalidad de reproducción y seleccione un "patch" diferente, si vuelve al ajuste original después de cambiar el tipo de efecto podrá llamar los parámetros con el último ajuste. Cuando hace un cambio en la página 2 o posteriores, la página uno del tipo de efecto cambiado será visualizada automáticamente.

## Selección de páginas

Los parámetros de cada módulo se incluyen en dos o tres páginas. Presionando la tecla UTILITY/PAGE se pasa de una página a otra. Cuando se selecciona el módulo de efecto mediante las teclas </>, se muestra la primera página del módulo. Presionando la tecla UTILITY/PAGE después de que el módulo es seleccionado se visualiza la página siguiente del módulo en el visualizador FL.

```
ER2  RmS=100 PD1= 43
      ENU=+10 MIX= 35
```



```
ER2  DES=Rms CTL= 1
      R=+100% LUL=100
```

El método para cambiar los valores de parámetro es el mismo en todas las páginas. Presione la tecla UTILITY/PAGE una o dos veces para volver a la primera página.

## Desactivación del módulo de efecto

El módulo de efecto se desactiva (OFF) al presionar la tecla BYPASS en la modalidad de edición. El visualizador cambia como se muestra debajo y los parámetros no pueden cambiarse. El indicador de efecto para el módulo desactivado parpadea en verde.

```
ER2
[ ]  MODULE OFF
```

Cuando la tecla BYPASS se presiona de nuevo, el módulo vuelve a activarse.



Los módulos de efecto EFF1, 2 y SFX no pueden usarse al mismo tiempo. Por ejemplo, cuando el módulo SFX es seleccionado, los módulos EFF 1/2 se desactivan automáticamente. De la misma manera, la selección de EFF1 o EFF2 cancela el módulo SFX.

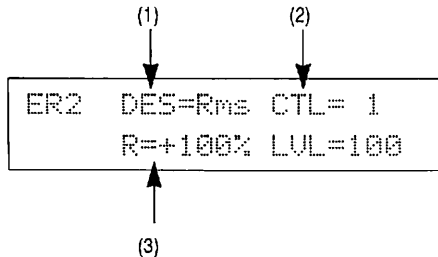
## Real-time Modulation

For almost all effect types, the last page contains the parameters for real-time modulation.

Real-time modulation means that effect parameters are changed manually during a performance, using an external controller (such as the FC50) or a synthesizer. For example, you can control the effect level with an expression pedal connected to the FC50, or change the distortion depth depending on the synthesizer touch.

The chart below indicates the display example of the last page.

(1) - (3) are the parameters for real-time modulation, and they are common among all the effect types.



### (1) Destination

This determines the parameter which is affected by real-time modulation. The settings which can be selected here differ depending on the effect types.

### (2) Control source

The source element for real-time modulation can be selected among the following:

- **C01 - C31** Control change number 1 - 31 (except 6 and 7)
- **NT#** Note number
- **NTv** Velocity
- **Aft** After touch (channel pressure)
- **Bnd** Bender



*The sources listed above are all MIDI messages that can be output by MIDI equipment such as a synthesizer. When using the Foot Controller FC50, only control change number 1 is available. (For details, please refer to page 76.)*



*To use real-time modulation, pages 3 - 4 of the Utility mode (MIDI/remote mode settings) must be set up to match the controller (refer to page 60). When using a MIDI equipment as controller, the MIDI send channel of the equipment and the MIDI receive channel of the 9050 must match (refer to page 56).*

### (3) Ratio

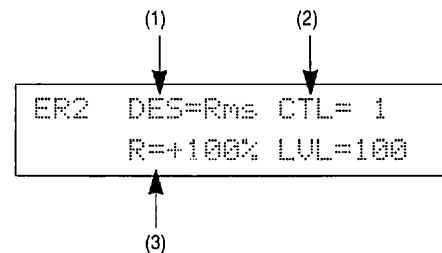
This determines the range over which real-time modulation changes the parameter. It is expressed as a percentage of the currently set parameter value, and determines the maximum value that can be reached with real-time modulation.

## Echtzeitmodulation

Für fast alle Effekttypen enthält die letzte Seite die Parameter für Echtzeitmodulation.

Echtzeitmodulation bedeutet, daß Effektparameter während einer Darbietung manuell geändert werden, mit einem Steuergerät wie dem Foot Controller FC50 oder einem Synthesizer. Sie können zum Beispiel den Effektpegel mit einem an den FC50 angeschlossenen Modulationspedal einstellen oder die Verzerrungstiefe in Abhängigkeit vom Tastenanschlag eines Synthesizers variieren.

Die untenstehende Abbildung zeigt ein Beispiel für die letzte Display-Seite. (1) - (3) sind die Parameter für die Echtzeitmodulation, die für alle Effekttypen gemeinsam sind.



### (1) Ziel (DES = destination)

Legt fest, welcher Parameter von der Echtzeitmodulation kontrolliert wird. Die hier wählbaren Einstellungen hängen vom jeweiligen Effektyp ab.

### (2) Control source (Steuerquelle)

Das Quellensignal für die Echtzeitmodulation kann wie folgt gewählt werden.

- **C01 - C31** Kontrollwechsel-Nummer 1 - 31 (außer 6 und 7)
- **NT#** Noten-Nummer
- **NTv** Velocity
- **Aft** Anschlagstärke (Kanaldruck)
- **Bnd** Tonhöhenregler



*Die oben genannten Quellensignale sind MIDI-Anweisungen, die von MIDI-Geräten wie Synthesizer usw. ausgegeben werden. Bei Verwendung des Foot Controller FC50 ist nur die Kontrollwechsel-Nummer 1 verfügbar. (Einzelheiten finden Sie auf Seite 76.)*



*Um Echtzeitmodulation durchführen zu können, müssen die Seiten 3 und 4 der Hilfsfunktion-Betriebsart (MIDI/Fernbedienungs-Einstellungen) an den verwendeten Controller angepasst werden (siehe Seite 60). Bei Verwendung eines MIDI-Gerätes als Controller muß der MIDI-Ausgangskanal des Gerätes mit dem MIDI-Empfangskanal des 9050 übereinstimmen (siehe Seite 56).*

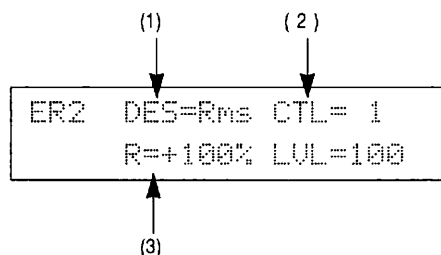
### (3) Prozentsatz

Bestimmt den Bereich, über welchen die Echtzeitmodulation den Parameter verändert. Der Prozentsatz bezieht sich auf den gegenwärtig gewählten Parameterwert und gibt den Maximalwert an, der mit der Echtzeitmodulation erreicht werden kann.

## Modulation en temps réel

Pour la plupart des types d'effets, la dernière page contient les paramètres pour la modulation en temps réel. La modulation en temps réel signifie que les paramètres de l'effet sont changés manuellement durant une exécution en utilisant un contrôleur externe (tel la FC50) ou un synthétiseur. Par exemple, vous pouvez contrôler le niveau de l'effet avec une pédale d'expression raccordée à la FC50, ou changer l'ampleur de la distorsion selon le toucher au synthétiseur.

Le diagramme ci-dessous présente un exemple d'affichage de la dernière page. (1) à (3) sont les paramètres pour la modulation en temps réel et ils sont communs à tous les effets.



### (1) Destination

Détermine le paramètre qui est affecté par la modulation en temps réel. Les réglages possibles ici diffèrent selon les types d'effets.

### (2) Source de commande

L'élément source de la modulation en temps réel est sélectionnable parmi les choix suivants :

- **C01 - C31** Numéro Control Change 1 - 31 (sauf 6 et 7)
- **NT#** Note Number (numéro de note)
- **NTv** Velocity (vélocité)
- **Aft** After Touch (pression de canal) (sensibilité à la pression)
- **Bnd** Bender (courbeur)



*Les sources listées ci-dessus sont toutes des messages MIDI qui peuvent être sortis par un équipement MIDI tel un synthétiseur. Lorsque vous utilisez la commande au pied FC50, seul le numéro de changement de commande 1 est disponible. (Voir page 77 pour les informations).*



*Afin d'utiliser la modulation en temps réel, les pages 3 - 4 du mode Utility (réglages de mode MIDI à distance) doivent être spécifiées pour correspondre au contrôleur (voir page 61). Lorsque vous utilisez un équipement MIDI comme contrôleur, le canal de transmission MIDI de l'équipement et le canal de réception MIDI du 9050 doivent correspondre (voir page 57).*

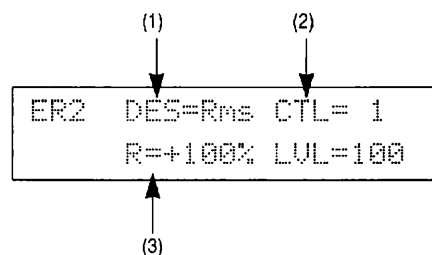
### (3) Ratio

Détermine la plage sur laquelle la modulation en temps réel change le paramètre. Elle s'exprime en pourcentage de la valeur du paramètre en cours de spécification et détermine la valeur maximale qui peut être obtenue avec la modulation en temps réel.

## Modulación en tiempo real

En casi todos los tipos de efecto, la última página contiene los parámetros para modulación en tiempo real. Modulación en tiempo real significa que los parámetros de efecto son cambiados manualmente durante la interpretación, utilizando un controlador externo (como el FC50) o un sintetizador. Por ejemplo, Ud. puede controlar el nivel de efecto con un pedal de expresión conectado al FC50, o cambiar la profundidad de distorsión dependiendo del toque de sintetización.

La ilustración de debajo indica el ejemplo de visualización de la última página. (1) - (3) son los parámetros para modulación en tiempo real que son comunes entre todos los tipos de efecto.



### (1) Destino

Determina el parámetro que es afectado por la modulación en tiempo real. Los ajustes que pueden ser seleccionados aquí difieren dependiendo de los tipos de efectos.

### (2) Fuente de control

El elemento fuente para modular en tiempo real puede seleccionarse de entre los siguientes:

- **C01 - C31** Número de cambio de control 1 - 31 (excepto 6 y 7)
- **NT#** Número de nota
- **NTv** Velocidad
- **Aft** Postoque (presión de canal)
- **Bnd** Bender



*Las fuentes arriba mencionadas son todos mensajes MIDI a los que pueden dar salida equipos MIDI como por ejemplo un sintetizador. Cuando utilice el controlador de pie FC50, sólo se dispone del número de cambio de control 1 (para detalles tenga a bien consultar la página 77).*



*Para utilizar la modulación en tiempo real, las páginas 3 - 4 de la modalidad de utilidad (ajustes de modalidad MIDI/remoto) deben ajustarse para que coincidan con las del controlador (consulte la página 61). Cuando utilice un equipo MIDI como controlador, el canal de envío MIDI del equipo y el canal de recepción MIDI del 9050 deberán coincidir (consulte la página 57).*

### (3) Relación

Determina el margen sobre el que la modulación en tiempo real cambia el parámetro. Se expresa como porcentaje del valor de parámetro corrientemente ajustado, y determina el valor máximo que puede ser obtenido con la modulación en tiempo real.

## Compare

By pressing the PATCH▲ key, you can monitor either the Patch currently being edited or the original Patch (the Patch as it was before editing), and switch between the two to compare them.

The display changes as shown below, and all the parameters of the Patches return to their original values, before they were changed.

```
ER2  RmS=100 PD1= 43
COMP ENU=+10 MIX= 35
```

Press an EDIT </> key once more, or press the PATCH▲ key to return to the Edit mode.



*When the Patch is selected, the Patch data in the memory is copied to a separate memory area for editing, which is called the edit buffer. In other words, when you are editing parameters in the Edit mode, actually you are editing the Patch in the edit buffer. The compare function allows you to temporarily call up the patch stored in memory without changing the current patch in the edit buffer.*

## Vergleichsfunktion

Durch Drücken der PATCH▲ Taste können Sie schnell zwischen dem momentan editierten Patch-Programm und dem ursprünglichen Patch-Programm (das als Ausgangspunkt für den Editiervorgang diente) umschalten. Dies erlaubt einen einfachen gehörmäßigen Vergleich.

Die Anzeige ändert sich wie unten gezeigt, und alle Parameter werden auf die ursprünglichen Werte zurückgesetzt.

```
ER2  RmS=100 PD1= 43
COMP ENU=+10 MIX= 35
```

Drücken Sie nochmals eine EDIT </> Taste, oder drücken Sie die PATCH▲ Taste, um zur Editier-Betriebsart zurückzuschalten.



*Wenn Sie ein Patch-Programm zum Editieren wählen, wird es in einen speziellen Speicherbereich (den Editier-Pufferspeicher) kopiert. Beim Editieren verändern Sie also nicht das Patch-Programm selbst, sondern dessen Kopie im Editier-Pufferspeicher. Die Vergleichsfunktion (Compare) erlaubt es, ein im Memory gespeichertes Patch-Programm abzurufen, ohne das gegenwärtig im Editier-Pufferspeicher befindliche Patch- Programm zu beeinflussen.*



## Comparaison

En appuyant sur la touche PATCH ▲, vous pouvez contrôler le patch actuellement en cours d'édition ou le patch d'origine (le patch tel qu'il était avant d'être édité), et passer de l'un à l'autre pour les comparer.

L'affichage change comme indiqué ci-dessous et tous les paramètres des patches reviennent à leur valeur d'origine, celle d'avant le changement.

```
ER2  RmS=100 PDI= 43
COMP ENV=+10 MIX= 35
```

Appuyez encore une fois sur la touche EDIT </>, ou appuyez sur la touche PATCH ▲ pour revenir au mode Edit.



*Lorsque le patch est sélectionné, les données de patch dans la mémoire sont copiées sur une zone mémoire séparée réservée à l'édition, qui est appelée Edit Buffer ou mémoire-tampon d'édition. Autrement dit, lorsque vous éditez les paramètres en mode Edit, vous éditez en fait le patch dans le tampon edit. La fonction de comparaison vous permet d'appeler provisoirement le patch stocké dans la mémoire sans changer le patch qui se trouve actuellement dans le tampon d'édition.*

## Comparación

Presionando la tecla de "PATCH" ▲, Ud. puede comprobar bien el "patch" que se edita corrientemente o el "patch" original (el "patch" como era antes de editarse), o conmutar entre los dos para compararlos.

El visualizador cambia como se muestra debajo y todos los parámetros de los "patches" vuelven a sus valores originales antes de que fueran cambiados.

```
ER2  RmS=100 PDI= 43
COMP ENV=+10 MIX= 35
```

Presione la tecla EDIT </> otra vez, y presione la tecla PATCH ▲ para volver a la modalidad de edición.



*Cuando se selecciona el "patch", los datos de "patch" en la memoria son copiados a un área separada de memoria para editarlos y que se llama búfer de edición. En otras palabras, cuando Ud. está editando los parámetros en la modalidad de edición, en realidad Ud. está editando el "patch" en el búfer de edición. La función de comparación le permite llamar temporalmente el "patch" almacenado en memoria sin cambiar el "patch" actual en el búfer de edición.*

## Storing Patch Settings

Store the Patch after you've completed editing.

1. Press the STORE/EXECUTE key.

The store menu appears on the display and the patch number of the current bank is shown.

```
Store to Bank A: 199
B+SPEED DRIVER
```



*The store menu can also be called up from the Play mode. This is useful for example to store a changed master level setting in a patch.*

2. When wishing to store the patch under a different number, use the PATCH ▼ / ▲ keys after pressing the STORE/EXECUTE key to select the desired number.



*When a patch is stored in a new location, the patch that was previously stored under that number is overwritten (erased). Take care not to erase a patch that you want to keep.*

3. Press the STORE/EXECUTE key again and the Patch will be stored to the new Patch number.



*The 9050 keeps the most recently edited patch and the most recently overwritten patch in a special area in memory. When wishing to restore such a patch, please refer to the explanation on page 62.*

## Speichern von Patch-Programmen

Speichern Sie ein Patch-Programm, nachdem Sie mit dem Editieren fertig sind.

1. Drücken Sie die STORE/EXECUTE Taste.

Das Speicher-Menü erscheint auf dem Display und die Patch-Programm-Nummer der gegenwärtigen Speicherbank wird angezeigt.

```
Store to Bank A: 199
B+SPEED DRIVER
```



*Das Speicher-Menü kann auch in der Spiel-Betriebsart abgerufen werden. Dies ist zum Abspeichern einer geänderten Masterpegelinstellung in einem Patch-Programm nützlich.*

2. Wenn Sie ein Patch-Programm unter einer anderen Nummer abspeichern wollen, drücken Sie die STORE/EXECUTE-Taste einmal und verwenden Sie danach die PATCH ▼ / ▲ Tasten zum Auswählen der gewünschten Nummer.



*Wenn ein Patch-Programm gespeichert wird, wird ein früher unter der gleichen Nummer gespeichertes Patch-Programm automatisch gelöscht. Vergewissern Sie sich, daß das Patch-Programm unter der gewählten Nummer gelöscht werden darf.*

3. Drücken Sie dann die STORE/EXECUTE Taste nochmals. Das Patch- Programm wird unter der neuen Patch-Programm-Nummer gespeichert.



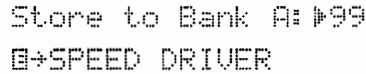
*Der 9050 speichert das zuletzt editierte Patch-Programm und das zuletzt überschriebene Patch-Programm in einem speziellen Speicherbereich. Eine Erklärung, wie Sie ein solches Patch-Programm wieder abrufen können, finden Sie auf Seite 62.*

## Mémorisation des réglages de patches

Pour stocker le patch une fois que vous avez terminé l'édition.

### 1. Appuyez sur la touche STORE/EXECUTE.

Le menu de mise en mémoire apparaît sur l'écran et le numéro de patch dans la banque sélectionnée est indiqué.



Store to Bank A: P99  
B+SPEED DRIVER



*Le menu de mise en mémoire peut aussi être appelé à partir du mode Play. C'est pratique par exemple, pour stocker un réglage de niveau principal modifié dans un patch.*

### 2. Lorsque vous désirez mettre en mémoire un patch sous un numéro différent, utilisez les touches PATCH ▼ / ▲ après avoir appuyé sur la touche STORE/EXECUTE pour sélectionner le numéro désiré.



*Lorsqu'un patch est mémorisé dans un nouvel emplacement, le patch qui était stocké précédemment sous ce numéro est écrit par dessus (effacé). Attention à ne pas effacer un patch que vous souhaitez conserver.*

### 3. Appuyez sur la touche STORE/EXECUTE à nouveau et le patch sera stocké au nouveau numéro de patch.



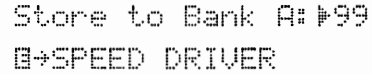
*Le 9050 conserve le dernier patch édité et le dernier patch écrit par dessus, dans une zone mémoire spéciale. Pour restaurer un tel patch, reportez-vous aux explications de la page 63.*

## Almacenamiento de los ajustes de "patch"

Almacene el "patch" después de que haya completado la edición.

### 1. Presione la tecla STORE/EXECUTE.

El menú de almacenamiento aparece en el visualizador y se muestra el número de "patch" del banco corriente.



Store to Bank A: P99  
B+SPEED DRIVER



*El menú de almacenamiento puede llamarse también desde la modalidad de reproducción. Esto es útil por ejemplo para almacenar un ajuste de nivel maestro cambiado en un "patch".*

### 2. Cuando desee almacenar un "patch" con número diferente, utilice las teclas PATCH ▼ / ▲ después de presionar la tecla STORE/EXECUTE para seleccionar el número deseado.



*Cuando se almacena un "patch" en un lugar nuevo, el "patch" previamente almacenado con ese número es sobrescrito (borrado). Tenga cuidado de no borrar "patches" que desee conservar.*

### 3. Presione la tecla STORE/EXECUTE de nuevo y el número de "patch" será almacenado en el nuevo número de "patch".



*El 9050 mantiene el "patch" editado más reciente y el "patch" sobrescrito más reciente en un área especial de memoria. Si desea recuperar dicho "patch", consulte la explicación en la página 63.*

## Section IV : Other Functions

This section explains the functions of the Utility mode and the pop-up menu.

### Utility Mode

In Utility mode, the following functions are available:

- Setting the output mode
- Renaming patches
- MIDI setup and operation
- Patch recall
- Preset recall



*All parameter changes made in the Utility mode, with the exception of Patch name changes, are automatically stored directly to the memory of the 9050. Unlike in the Edit mode, it is not necessary to save these changes manually.*

### Entering the Utility Mode

Press the UTILITY/PAGE key from the Play mode.

```
U1  OUTPUT MODE
  LINE  MONO
```



*You cannot enter the Utility mode directly from the Edit mode.*

### Exiting From the Utility Mode

To exit from the Utility mode and return to the Play mode, press the EXIT key repeatedly until the Play mode display appears.

### Selecting Display Pages

The Utility mode is divided into several display pages. Press the UTILITY/PAGE key repeatedly to select the various pages.

```
U1  OUTPUT MODE
  LINE  MONO
```



```
U2  PATCH NAMING
  BS [TERMINATOR_ ]
```

## Abschnitt IV : Andere Funktionen

Dieser Abschnitt erklärt die Funktionen der Hilfsfunktions-Betriebsart und das Pop-up Menü.

### Hilfsfunktion-Betriebsart

In der Hilfsfunktion-Betriebsart sind die folgenden Funktionen verfügbar:

- Einstellen der Ausgangs-Betriebsart
- Namenszuweisung für Patch-Programme
- MIDI-Einstellungen und -Funktionen
- Patch-Programm-Aufruf
- Voreinstellungs-Aufruf



*Alle in der Hilfsfunktion-Betriebsart vorgenommenen Einstellungen werden automatisch im Memory des 9050 gespeichert. Es ist nicht notwendig, wie in der Editier-Betriebsart den Speichervorgang separat durchzuführen.*

### Aktivieren der Hilfsfunktion-Betriebsart

Drücken Sie die UTILITY/PAGE Taste in der Spiel- Betriebsart.

```
U1  OUTPUT MODE
  LINE  MONO
```



*Die Hilfsfunktions-Betriebsart kann nicht direkt aus der Editier-Betriebsart aktiviert werden.*

### Beenden der Hilfsfunktion-Betriebsart

Wenn Sie die Hilfsfunktions-Betriebsart beenden und zur Spiel-Betriebsart zurückkehren wollen, drücken Sie die EXIT Taste mehrmals, bis die Anzeige der Spiel-Betriebsart erscheint.

### Wahl von Anzeigeseiten

Die Hilfsfunktions-Betriebsart ist in mehrere Display-Seiten aufgeteilt. Drücken Sie die UTILITY/PAGE Taste mehrmals, um die verschiedenen Seiten zu wählen.

```
U1  OUTPUT MODE
  LINE  MONO
```



```
U2  PATCH NAMING
  BS [TERMINATOR_ ]
```

## Section IV : Autres fonctions

Cette section explique les fonctions du mode Utility et le menu Pop Up

### Mode Utility (utilitaire)

Les fonctions suivantes sont disponibles dans le mode Utility :

- Réglage du mode de sortie
- Renommage des patches
- Opérations et réglages MIDI
- Rappel de patch
- Rappel de pré-réglages



*Tous les changements de paramètres réalisés dans le mode Utility, à l'exception des changements de nom de patch, sont automatiquement stockés directement dans la mémoire du 9050. Contrairement au mode Edit, il n'est pas nécessaire de sauvegarder ces changements manuellement.*

### Entrée du mode Utility

Dans le mode Play, appuyez sur la touche UTILITY/PAGE.

```
U1  OUTPUT MODE
  *LINE  MONO
```



*Vous ne pouvez pas entrer directement le mode Utility à partir du mode Edit.*

### Sortie du mode Utility

Pour sortir du mode Utility et revenir au mode Play, appuyez continuellement sur la touche EXIT jusqu'à ce que l'affichage du mode Play apparaisse.

### Sélection des pages d'affichage

Le mode Utility est divisé en plusieurs pages d'affichage. Appuyez continuellement sur la touche UTILITY/PAGE pour sélectionner les diverses pages.

```
U1  OUTPUT MODE
  *LINE  MONO
```



```
U2  PATCH NAMING
  BS [TERMINATOR_ ]
```

## Sección IV : Otras funciones

Esta sección explica las funciones de la modalidad de utilidad y el menú "pop-up".

### Modalidad de utilidad

En la modalidad de utilidad, se encuentran disponibles las funciones siguientes:

- Ajuste de la modalidad de salida
- Redenominación de "patches"
- Ajuste y operación MIDI
- Llamada de "patch"
- Llamada de preajuste



*Todos los cambios de parámetro hechos en la modalidad de utilidad a excepción de los cambios de denominación de "patch" se almacenan directa y automáticamente en la memoria del 9050. Al contrario que en la modalidad de edición, no es necesario memorizar dichos cambios manualmente.*

### Acceso a la modalidad de utilidad

Presione la tecla UTILITY/PAGE desde la modalidad de reproducción.

```
U1  OUTPUT MODE
  *LINE  MONO
```



*No se puede pasar a la modalidad de utilidad directamente desde la modalidad de edición.*

### Salida de la modalidad de utilidad

Para abandonar la modalidad de utilidad y volver a la modalidad de reproducción, presione la tecla EXIT repetidamente hasta que la visualización de la modalidad de reproducción aparezca.

### Selección de las páginas de visualización

La modalidad de utilidad está dividida en varias páginas de visualización. Presione la tecla UTILITY/PAGE para seleccionar las diferentes páginas.

```
U1  OUTPUT MODE
  *LINE  MONO
```

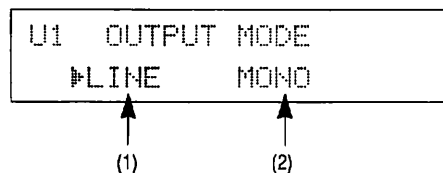


```
U2  PATCH NAMING
  BS [TERMINATOR_ ]
```

## Utility Mode Pages

### 1. Output Mode

This page sets the characteristics and playback configuration of the 9050 to match the playback system.



#### (1) LINE/AMP

This determines the output characteristics of the 9050 so as to match the characteristics of the playback system. Select LINE when using a conventional audio or P.A. system, and select AMP when using a guitar amplifier.

#### (2) STEREO/MONO

This switches the output between stereo and mono. The same signals are output when set to MONO, even when separate cables are connected to the left and right OUTPUT terminals.

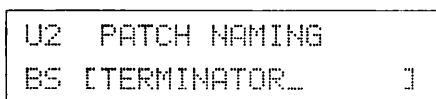
When the output mode is set to MONO, the signals of the effect module outputs are mixed and are the same for the left and right channels, even when the final output of effect module is in stereo. This setting is convenient especially when two outputs of the same signals are required, such as in feeding the same signal to a PA and a monitor system.

When the final effect module's output is stereo and the output mode parameter above is set to STEREO, the left and right channels are not mixed, and a cable connected to the L/MONO output terminal receives only the left channel output.

#### [Functions of the Panel Keys]

- **UTILITY** key – Moves to the second page (Patch name).
- **DEC -/INC + keys** – Change the parameter settings.
- **EDIT </> keys** – Move the cursor.

### 2. Naming Patches



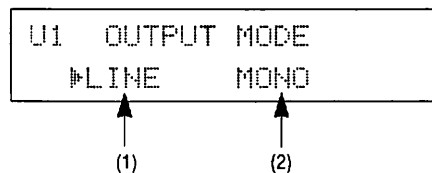
This page lets you name the Patch which was previously selected in the Play mode. Names can be up to fifteen characters in length. Available characters (letters and numbers) are shown below.

```
0123456789 (Space)
ABCDEFGHIJKLMN0PQRSTUVWXYZ (Space)
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz (Space)
@!?"#$%&'()*+,-./:;<=>
<>^_{}|~+*! (Space)
```

## Hilfsfunktions-Seiten

### 1. Ausgangs-Betriebsart

Mit dieser Seite können Sie verschiedene Parameter der Wiedergabekombi einstellen, um den 9050 an das verwendete Wiedergabesystem anzupassen.



#### (1) LINE/AMP

Bestimmt die Ausgangscharakteristik des 9050, zur Anpassung an das Wiedergabesystem. Wählen Sie LINE, wenn Sie eine herkömmliche Stereoanlage oder ein Lautsprecherverstärkersystem verwenden. Wählen Sie AMP, wenn Sie einen Gitarrenverstärker verwenden.

#### (2) STEREO/MONO

Schaltet das Ausgangssignal zwischen Stereo und Mono um. In der Stellung MONO wird das gleiche Signal an beiden OUTPUT-Anschlüssen bereitgestellt.

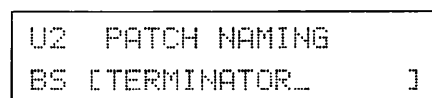
In der MONO-Betriebsart werden die beiden Ausgangssignale eines Effektmoduls gemischt und sind somit gleich für linken und rechten Kanal, selbst wenn der Ausgang des letzten Effektmoduls ursprünglich Stereo ist. Diese Betriebsart kann daher verwendet werden, wenn zwei identische Ausgangssignale erwünscht sind, um z.B. eine Lautsprecherverstärkeranlage und ein Monitor-System mit dem gleichen Ton zu versorgen.

Wenn der Ausgang des letzten Effektmoduls Stereo ist und die Betriebsart STEREO gewählt wird, werden der linke und rechte Kanal nicht gemischt. Ein an den L/MONO-Ausgang angeschlossenes Kabel trägt daher nur das Signal für den linken Kanal.

#### [Funktion der Bedienungstasten]

- **UTILITY** Taste – Geht zur zweiten Seite (Patch- Programm-Namen).
- **DEC -/INC + Tasten** – Ändern die Einstellungen.
- **EDIT </> Tasten** – Bewegen den Cursor.

### 2. Patch-Programm-Namen



Mit dieser Seite können einem in der Spiel-Betriebsart gewählten Patch-Programm einen Namen zuweisen. Namen können bis zu 15 Zeichen lang sein. Verfügbare Zeichen (Buchstaben und Zahlen) sind unten gezeigt.

```
0123456789 (Leerstelle)
ABCDEFGHIJKLMN0PQRSTUVWXYZ (Leerstelle)
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz (Leerstelle)
@!?"#$%&'()*+,-./:;<=>
<>^_{}|~+*! (Leerstelle)
```



Move the cursor (indicated as an underline in the FL display) by using the EDIT </> keys, and select characters by using either the DEC -/INC + keys or Data Entry Control 2.

It is also possible to insert, delete, or copy characters with the STORE/EXECUTE key. Select the function with the data entry control 1 (the currently selected function is shown in the lower left of the display) and then press the STORE/EXECUTE key to execute the function. The following functions can be selected.

• **BS (Backspace)**

This deletes the character preceding the cursor, and all characters and spaces following the cursor are moved one to the left to close the space. When selected, backspace is executed by pressing the STORE/EXECUTE key.

• **INS (Insert)**

This inserts a space at the cursor position, and all characters and spaces following the cursor are moved to the right. When selected, insert is executed by pressing the STORE/EXECUTE key.

• **DEL (Delete)**

This deletes the character at the cursor position, and all characters and spaces following the cursor are moved one to the left to close the space. When selected, delete is executed by pressing the STORE/EXECUTE key.

• **DUP (Duplicate)**

When the STORE/EXECUTE key is pressed, the character to the left of the cursor is duplicated (copied).

• **CEN (Center)**

When the STORE/EXECUTE key is pressed, the name is centered.

• **CLR (Clear)**

When the STORE/EXECUTE key is pressed, the name is cleared (erased).

[Functions of the Panel Keys]

- **UTILITY key** – Moves to page 3-1 (Selecting the MIDI Channel).
- **Data Entry Control 1** – Selects the function which is to be executed by the STORE/EXECUTE key.
- **Data Entry Control 2** – Selects characters.
- **DEC -/INC + keys** – Select characters.
- **EDIT </> keys** – Move the cursor.
- **STORE/EXECUTE keys** – Serves to insert or delete characters selected with data entry control 1.



To change the patch name, first select the patch in Play mode, and then call up this page.



The Patch name is one of the Patch parameters. Therefore, it is necessary to store the Patch to memory in order to confirm the change of the Patch name. When the Patch name has been changed, return to the Play mode ("P"), which means that the Patch is being edited, appears in the FL display), then store it to memory. See page 48 for information on storing.

Bewegen Sie den Cursor (der als Unterstreichung im Display erscheint) mit den EDIT </> Tasten und wählen Sie die Zeichen mit den DEC -/INC + Tasten oder dem Dateneingaberegler 2.

Es ist auch möglich, mit der STORE/EXECUTE-Taste Zeichen einzufügen, zu löschen und zu kopieren. Wählen Sie die Funktion mit dem Dateneingaberegler 1 (die gegenwärtig gewählte Funktion wird unten links im Display angezeigt) und drücken Sie die dann die STORE/EXECUTE-Taste, um die Funktion auszuführen. Die folgenden Funktionen können gewählt werden.

• **BS (Backspace = Rückschritt)**

Hierdurch wird das Zeichen vor dem Cursor gelöscht und alle folgenden Zeichen werden um eine Stelle nach links bewegt. Wenn diese Funktion mit dem Dateneingaberegler 1 gewählt wurde, drücken Sie die STORE/EXECUTE Taste, um die Funktion auszuführen.

• **INS (Insert = Einfügen)**

Hierdurch wird eine Leerstelle an der Cursorposition eingefügt und alle Zeichen nach dem Cursor werden um eine Stelle nach rechts bewegt. Wenn diese Funktion mit dem Dateneingaberegler 1 gewählt wurde, drücken Sie die STORE/EXECUTE Taste, um die Funktion auszuführen.

• **DEL (Delete = Löschen)**

Hierdurch wird das Zeichen an der Cursorposition gelöscht und alle folgenden Zeichen werden um eine Stelle nach links bewegt. Wenn diese Funktion mit dem Dateneingaberegler 1 gewählt wurde, drücken Sie die STORE/EXECUTE Taste, um die Funktion auszuführen.

• **DUP**

Bei Drücken der STORE/EXECUTE-Taste wird das Zeichen links vom Cursor dupliziert (kopiert).

• **CEN**

Bei Drücken der STORE/EXECUTE-Taste wird der Name zentriert.

• **CLR**

Bei Drücken der STORE/EXECUTE-Taste gedrückt wird der Name gelöscht.

[Funktion der Bedienungstasten]

- **UTILITY Taste** – Geht zu Seite 3-1 (MIDI-Kanal-Wahl).
- **Dateneingaberegler 1** – Wählt die Funktion zum Ausführen durch die STORE/EXECUTE Taste.
- **Dateneingaberegler 2** – Wählt Zeichen.
- **DEC -/INC + Tasten** – Wählen die Zeichen.
- **EDIT </> Tasten** – Bewegen den Cursor.
- **STORE/EXECUTE-Taste** Dient zum Einfügen oder Löschen von Zeichen, die mit dem Dateneingaberegler 1 gewählt wurden.



Um einen Patch-Programm-Namen zu ändern, wählen Sie zuerst das Patch-Programm in der Spiel-Betriebsart und rufen Sie dann diese Seite auf.



Der Patch-Programm-Name stellt einen der Patch-Programm-Parameter dar. Daher muß das Patch-Programm im Memory gespeichert werden, um die Namensänderung gültig zu machen. Wenn Sie einen Patch-Programm-Namen geändert haben, gehen Sie zur Spiel Betriebsart zurück (die Anzeige "P" auf dem Display zeigt an, daß das Patch-Programm editiert wurde) und speichern Sie das Patch-Programm. Einzelheiten zum Speichern finden Sie auf Seite 48.



Déplacez le curseur (indiqué par un trait de soulignement sur l'affichage FL) en utilisant les touches EDIT </> et sélectionnez les caractères en utilisant les touches DEC -/INC + ou la commande d'entrée des données 2.

Il est également possible d'insérer, d'annuler ou de copier des caractères avec la touche STORE/EXECUTE. Sélectionnez la fonction avec la commande d'entrée des données 1 (la fonction actuellement sélectionnée est indiquée dans le coin inférieur gauche de l'écran) et appuyez sur la touche STORE/EXECUTE pour exécuter la fonction. Les fonctions suivantes sont sélectionnables.

#### • BS (retour arrière)

Annule le caractère précédent le curseur et, tous les caractères et espaces suivant le curseur se rapprochent, d'un espace, vers la gauche. Une fois que vous avez sélectionné le retour arrière, appuyez sur la touche STORE/EXECUTE pour exécuter l'opération.

#### • INS (insertion)

Insère un espace à la position du curseur et tous les caractères et espaces qui suivent le curseur, se déplacent, d'un espace, vers la droite. Une fois que vous avez sélectionné l'insertion, appuyez sur la touche STORE/EXECUTE pour exécuter l'opération.

#### • DEL (annulation)

Annule le caractère situé à la position du curseur et, tous les caractères et espaces suivant le curseur se rapprochent d'un espace, vers la gauche. Une fois que vous avez sélectionné l'annulation, appuyez sur la touche STORE/EXECUTE pour exécuter l'opération.

#### • DUP

Lorsque vous appuyez sur la touche STORE/EXECUTE, le caractère à gauche du curseur est reproduit (copié).

#### • CEN

Lorsque vous appuyez sur la touche STORE/EXECUTE, le nom est centré.

#### • CLR

Lorsque vous appuyez sur la touche STORE/EXECUTE, le nom est annulé (effacé).

#### [Fonction des touches du panneau]

- Touche UTILITY – Permet de passer à la page 3-1 (Sélection du canal MIDI).
- Commande d'entrée des données 1 – Sélectionne la fonction qui sera exécutée par la touche STORE/EXECUTE.
- Commande d'entrée des données 2 – Sélectionne les caractères.
- Touches DEC -/INC + – Sélectionnent les caractères.
- Touches EDIT </> – Déplacent le curseur.
- Touche STORE/EXECUTE – Elle sert à insérer ou à annuler des caractères sélectionnés avec la commande d'entrée des données 1.



Pour changer le nom d'un patch, sélectionnez d'abord le patch dans le mode Play puis, appelez cette page.



La dénomination de patch est un des paramètres de patch. Par conséquent, il est nécessaire de stocker le patch en mémoire afin de confirmer le changement de nom de patch. Lorsque le nom de patch a été changé, revenez au mode Play ("FL" est alors affiché sur l'écran FL, pour vous indiquer que le patch est en cours d'édition), puis stockez le tout en mémoire. Reportez-vous page 49 pour les informations sur la mémorisation.

Mueva el cursor (indicado como subrayado en el visualizador FL) mediante las teclas EDIT </> y seleccione los caracteres utilizando bien las teclas DEC -/INC + o el control de entrada de datos 2.

Es asimismo posible insertar, borrar, o copiar caracteres con la tecla STORE/EXECUTE. Seleccione la función con el control 1 de entrada de datos (la función corrientemente seleccionada se muestra en la parte inferior izquierda del visualizador) y luego presione la tecla STORE/EXECUTE para ejecutar la función. Pueden seleccionarse las funciones siguientes.

#### • BS (Retroceso)

Esto borra el carácter que precede al cursor, y todos los caracteres y espacios que siguen al cursor son desplazados uno a la izquierda para cerrar el espacio dejado. Una vez seleccionado, el retroceso se ejecuta presionando la tecla STORE/EXECUTE.

#### • INS (Inserción)

Inserta un espacio en la posición del cursor y todos los caracteres y espacios que siguen al cursor son desplazados uno a la derecha. Una vez seleccionado, la inserción se ejecuta presionando la tecla STORE/EXECUTE.

#### • DEL (Borrado)

Esto borra el carácter en la posición del cursor, y todos los caracteres y espacios que siguen al cursor son desplazados uno a la izquierda para cerrar el espacio dejado. Una vez seleccionado, el borrado se ejecuta presionando la tecla STORE/EXECUTE.

#### • DUP

Cuando se presiona la tecla STORE/EXECUTE, el carácter a la izquierda del cursor es duplicado (copiado).

#### • CEN

Cuando se presiona la tecla STORE/EXECUTE, el nombre es centrado.

#### • CLR

Cuando se presiona la tecla STORE/EXECUTE, el nombre es borrado.

#### [Funciones de las teclas del panel]

- Tecla de utilidad UTILITY – Pasa a la página 3-1 (Selección del canal MIDI).
- Control 1 de entrada de datos – Selecciona la función que vaya a ejecutarse mediante la tecla STORE/EXECUTE.
- Control 2 de entrada de datos – Selecciona los caracteres.
- Teclas DEC -/INC + – Selección de caracteres.
- Teclas EDIT </> – Desplazan el cursor.
- Tecla STORE/EXECUTE – Sirve para insertar o borrar los caracteres seleccionados con el control 1 de entrada de datos.



Para cambiar el número de "patch", primero seleccione el "patch" en la modalidad de reproducción, y luego llame esta página.



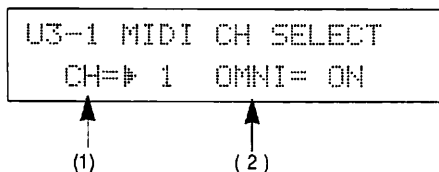
El nombre del "patch" es uno de los parámetros del "patch". Por consiguiente, es preciso almacenar el "patch" en memoria para confirmar el cambio del nombre de "patch". Cuando el nombre del "patch" se ha cambiado, vuelva a la modalidad de reproducción ("FL" que significa que el "patch" está siendo editado, aparece en la visualización FL), luego almacénalo en memoria. Vea la página 49 para información sobre almacenamiento.

### 3. MIDI/Remote Setup

This page lets you make settings for MIDI and the ZOOM remote terminal. (These two settings cannot be made separately.) Since there are many parameters to be set in this page, the page is actually divided into five smaller sub-pages (3-1 – 3-6). The EDIT </> keys is used to move among the sub-pages.

#### 3-1 MIDI Channel Selection (MIDI CH SELECT)

This is the display page for setting the MIDI receive channel.



##### (1) MIDI channel

This determines the MIDI channel over which the 8050 transmits and receives program change and control change messages. The range is 1 - 16.

##### (2) Omni on/off

When omni is set to ON, messages over all MIDI channels are received regardless of the MIDI channel settings.

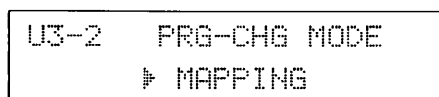
When using a synthesizer for remote control of the 9050, match the MIDI send channel of your MIDI controller with the MIDI receive channel of the 9050, or set omni to ON.

#### [Functions of the Panel Keys]

- **UTILITY** key – Moves to page 4 (Patch recall).
- **DEC -/INC +** keys – Set the parameter values.
- **EDIT </>** keys – Move the cursor. Pressing the EDIT > key when the cursor is at the OMNI parameter calls up display page 3-2.

#### 3-2 Program Change Mode Selection (PRG-CH SELECT)

The settings on this page determine how the 9050 will respond to program change messages received from external equipment.



The following three modes are available.

##### • MAPPING

You select 128 patches out of the 198 patches stored in banks A and B and map them to different messages, using the program change map described below. This mode is recommended when using the optional Foot Controller FC50 or a normal synthesizer for patch selection (refer to page 74).

##### • DIRECT

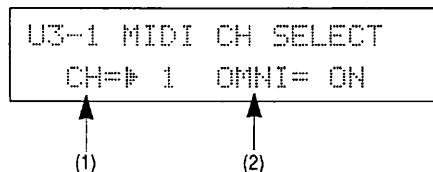
In this mode, MIDI bank select and program change messages are used to directly select bank A or B and a patch number. This mode is suitable for master keyboards or sequencers equipped for bank selection.

### 3. MIDI/Fernbedienungs-Einstellungen

Auf dieser Seite können Sie Einstellungen für MIDI und den ZOOM Controller machen. (Diese beiden Einstellungen können nicht separat vorgenommen werden.) Da es zahlreiche einzustellende Parameter gibt, ist die Anzeige in fünf einzelne Seiten (3-1 — 3-6) unterteilt. Verwenden Sie die EDIT </> Tasten, um zwischen diesen Seiten umzuschalten.

#### 3-1 MIDI-Kanalwahl (MIDI CH SELECT)

Diese Display-Seite dient zum Einstellen des MIDI-Empfangskanals.



##### (1) MIDI-Kanal

Bestimmt den MIDI-Kanal, über den der 8050 Programmwechselanweisungen und Kontrollwechselanweisungen empfängt und sendet. Der einstellbare Bereich ist 1 - 16.

##### (2) Omni on/off

Wenn OMNI auf ON gestellt ist, werden Anweisungen über alle MIDI-Kanäle empfangen, unabhängig von den MIDI-Kanal-Einstellungen.

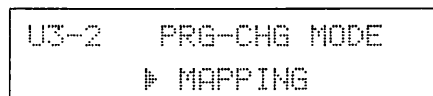
Wenn ein Synthesizer für die Steuerung des 9050 verwendet wird, stellen Sie den MIDI-Sendekanal des MIDI-Controllers auf die gleiche Nummer wie den MIDI-Empfangskanal des 9050, oder stellen Sie OMNI auf ON.

#### [Funktion der Bedienungstasten]

- **UTILITY** Taste – Geht zu Seite 4 (Patch Recall).
- **DEC -/INC +** Tasten – Stellen die Parameterwerte ein.
- **EDIT </>** Tasten – Bewegen den Cursor. Durch Drücken der EDIT > Taste wenn der Cursor am OMNI Parameter ist, wird Display-Seite 3-2 aufgerufen.

#### 3-2 Programmwechsel-Wahl (PRG-CH SELECT)

Die Einstellungen auf dieser Seite legen fest, wie der 9050 auf Programmwechselanweisungen von anderen Geräten reagiert.



Die folgenden drei Einstellungen sind verfügbar.

##### • MAPPING

Sie können bis zu 128 Patch-Programme aus den 198 gespeicherten Patch-Programmen in Speicherbank A und B auswählen und jedem Programm eine bestimmte Programmwechselanweisung zuweisen, unter Verwendung der untenstehenden Programmwechsel-Tabelle. Dies ist empfehlenswert, wenn Sie den Foot Controller FC50 (Sonderzubehör) oder einen herkömmlichen Synthesizer für die Patch-Programm-Wahl verwenden (siehe Seite 74).

##### • DIRECT

In dieser Betriebsart dienen MIDI-Bank-Select- Anweisungen und Programmwechselanweisungen zum direkten Anwählen von Speicherbank A oder B und einer Patch- Programm-Nummer. Diese Betriebsart ist geeignet für Master-Keyboards oder Sequencer mit Bank-Select-Funktion.

### 3. Installation MIDI/Remote

Cette page vous permet de faire les réglages pour MIDI et le terminal à distance ZOOM. (Ces deux réglages ne peuvent se faire séparément). Comme il y a de nombreux paramètres à spécifier dans cette page, la page est en réalité divisée en 6 petites sous-pages (3-1 à 3-6). Les touches EDIT </> sont utilisées pour passer d'une sous-page à l'autre.

#### 3-1 Sélection du canal MIDI (MIDI CH SELECT)

C'est la page d'affichage pour le réglage du canal de réception MIDI.



##### (1) Canal MIDI

Détermine le canal MIDI sur lequel la 8050 transmet ou reçoit les messages de Program Change (changement de programme) et de Control Change (changement de contrôle). La plage est de 1 à 16.

##### (2) Omni on/off

Lorsqu'OMNI est spécifié sur ON, les messages sur tous les canaux MIDI sont reçus quels que soient les réglages des canaux MIDI.

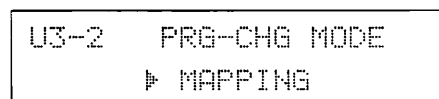
Lorsque vous utilisez un synthétiseur pour commander à distance le 9050, faites correspondre le canal de transmission MIDI de votre contrôleur MIDI au canal de réception MIDI du 9050 ou réglez OMNI sur ON.

#### [Fonction des touches du panneau]

- Touche UTILITY – Permet de passer à la page 4 (Patch Recall).
- Touches DEC -/INC + – Spécifient les valeurs des paramètres.
- Touches EDIT </> – Déplacent le curseur. Si vous appuyez sur la touche EDIT > lorsque le curseur est sur le paramètre OMNI, l'affichage 3-2 sera appelé.

#### 3-2 Sélection du mode Program Change (PRG-CH SELECT)

Les réglages de cette page déterminent la manière dont le 9050 répondra aux messages Program Change reçus à partir d'un équipement externe.



Les trois modes suivants sont disponibles.

##### • MAPPING

Vous sélectionnez 128 patches sur les 198 patches stockées dans les banques A et B et les mappez aux différents messages, en utilisant le mappage Program Change décrit ci-dessous. Ce mode est recommandé lorsque vous utilisez la commande au pied FC50 ou un synthétiseur normal pour la sélection de patch (voir page 75).

##### • DIRECT

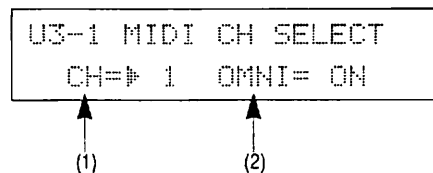
Dans ce mode, les messages de sélection de banque MIDI et Program Change sont utilisés pour sélectionner directement la banque A ou la banque B et un numéro de patch. Ce mode convient aux claviers ou aux séquenceurs maîtres qui sont prévus pour la sélection de banques.

### 3. MIDI/Ajuste remoto

Esta página le permite realizar los ajustes MIDI y el terminal remoto ZOOM (Dichos ajustes no pueden hacerse separadamente). Como hay muchos parámetros a ajustar en esta página, la página está dividida en cinco páginas más pequeñas (3-1 -- 3-6). Las teclas EDIT </> se utilizan para desplazarse entre dichas subpáginas.

#### 3-1 Selección de canal MIDI (MIDI CH SELECT)

Esta la página de visualización para el ajuste del canal de recepción MIDI.



##### (1) Canal MIDI

Esto determina el canal MIDI sobre el que el 8050 transmite y recibe el cambio de programa y mensajes de cambio de control. El margen es 1 - 16.

##### (2) Omni on/off (Omni activado/desactivado)

Cuando omni se pone en ON, se reciben los mensajes sobre todos los canales MIDI independientemente de los ajustes de canal MIDI.

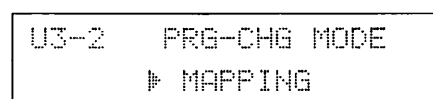
Cuando utilice un sintetizador para controlar remotamente el 9050, haga coincidir el canal de envío MIDI del controlador MIDI con el canal de recepción MIDI del 9050, o ponga omni en ON.

#### [Funciones de las teclas de panel]

- Tecla de utilidad UTILITY – Pasa a la página 4 ("patch" de llamada).
- Teclas DEC -/INC + – Ajuste los valores de parámetro.
- Teclas EDIT </> – Desplazan el cursor. Presionando la tecla EDIT > cuando el cursor está en el parámetro OMNI se accede a la página 3-2.

#### 3-2 Selección de modalidad de cambio de programa (PRG-CH SELECT)

Los ajustes en esta página determinan cómo responderá el 9050 a los mensajes de cambio de programa recibidos desde equipos externos.



Se dispone de las tres modalidades siguientes.

##### • MAPPING (Mapeo)

Seleccione 128 "patches" de los 198 "patches" almacenados en los bancos A y B y mapéelos a diferentes mensajes mediante el mapa de cambio de programa que se describe a continuación. Esta modalidad se recomienda cuando se utiliza el controlador de pie opcional FC50 o un sintetizador normal para seleccionar el "patch" (consulte la página 75).

##### • DIRECT (directa)

En esta modalidad, los mensajes de selección de banco MIDI y de cambio de programa se utilizan para seleccionar directamente el banco A o B y el número de "patch". Esta modalidad es indicada para teclados maestros o secuenciadores equipados para la selección de banco.

## SEQUENCE mode

MIDI Device	Bank Select	0	→	0	0	→	0	1	→	1
	Program Change	0	→	98	99	→	127	0	→	98
9050	Bank	A	→	A				B	→	B
	Patch No.	1	→	99				1	→	99

### English

#### • SEQUENCE

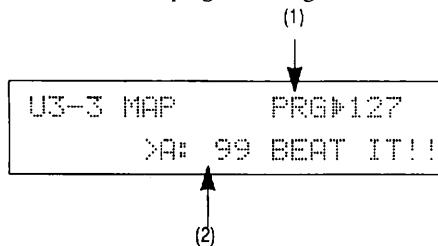
In this mode, MIDI bank select and program change messages are used, considering the numbers of the 198 stored patches as a continuous sequence. This mode is suitable for use with the optional Foot Controller 8050.

#### [Function of the Panel keys]

- **UTILITY key** – Moves to the next page (Patch recall).
- **DEC -/INC + keys** – Set the parameter values.
- **EDIT </> keys** – Pressing the EDIT < key moves back to page 3-1, and pressing the EDIT > key moves to page 3-3.

#### 3-3 Program Change Table Selection (PRG-CH TABLE)

This page is used to set the program change table.



The program change table serves to map the MIDI program change numbers 0 - 127 to 128 out of the 198 patch numbers of the 9050, to facilitate remote control. As shown in the above example, when the program change number 39 is received from a FC50 or a synthesizer, the 9050 selects bank A, patch number 99.

#### (1) Program change number

This determines the program change number which is assigned to a 9050 Patch.

#### (2) Bank/patch number

Serves to select bank A/B and the patch number of the 9050. Use the EDIT </> keys to move the cursor and the DEC -/INC+ keys to set the value. You can also use data entry control 2 to set the program change number and data entry control 3 to set the bank/patch number, regardless of the cursor position.



*The program change table is only active when the program change mode (Utility mode, page 3-2) is set to MAPPING.*

#### [Functions of the Panel Keys]

- **UTILITY key** – Moves to the next page (Patch recall).
- **DEC -/INC + keys** – Set the parameter values.
- **EDIT </> keys** – Serve to move the cursor. When the cursor is at the "PRG" position, pressing the EDIT < key activates page 3-2. When the cursor is at the patch number position, pressing the EDIT > key activates page 3-4.
- **Data entry control 2** – Sets the program change number.
- **Data entry control 3** – Sets the bank and patch number.

### Deutsch

#### • SEQUENCE

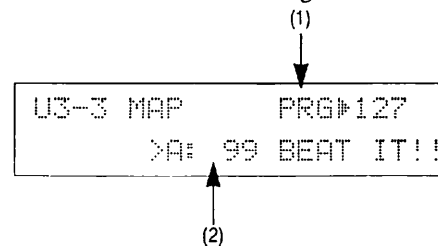
In dieser Betriebsart werden MIDI-Bank-Select- Anweisungen und Programmwechselanweisungen verwendet und die gespeicherten 198 Patch-Programme werden als fortlaufend angesehen. Diese Betriebsart ist für die Verwendung des Foot Controller 8050 (Sonderzubehör) geeignet.

#### [Funktion der Bedienungstasten]

- **UTILITY Taste** — Geht zu Seite 4 (Patch Recall).
- **DEC -/INC + Tasten** — Stellen die Parameterwerte ein.
- **EDIT </> Tasten** — Bewegen den Cursor. Durch Drücken der EDIT < Taste wird Display-Seite 3-1 und durch Drücken der EDIT > Taste Display-Seite 3-3 aufgerufen.

#### 3-3 Programmwechsel-Tabelle (PRG-CH TABLE)

Diese Seite dient zum Einstellen der Programmwechsel- Tabelle.



Die Programmwechsel-Tabelle dient zur Zuweisung der MIDI- Programmwechsel-Nummern 0 - 127 für 128 der 198 Patch- Programm-Nummern des 9050. Dies dient zur Vereinfachung der Fernbedienung. Im oben gezeigten Beispiel wird bei Empfang der Programmwechsel-Nummer 39 vom FC50 oder einem Synthesizer die Speicherbank A, Patch-Programm-Nummer 99 des 9050 gewählt.

#### (1) Programmwechselnummer

Bestimmt die Programmwechselnummer, die einem Patch- Programm des 9050 zugewiesen wird.

#### (2) Speicherbank/Patch-Programm-Nummer

Dient zur Wahl der Speicherbank A/B und der Patch- Programm- Nummer des 9050.

Verwenden Sie die EDIT </> Tasten, um den Cursor zu bewegen, und die DEC -/INC+ Tasten, um den Wert einzustellen. Sie können auch mit Dateneingaberegler 2 die Programmwechsel-Nummer und mit Dateneingaberegler 3 die Speicherbank/Patch-Programm- Nummer wählen, unabhängig von der Cursor-Position.



*Die Programmwechsel-Tabelle ist nur aktiv, wenn die Programmwechsel-Betriebsart auf MAPPING gestellt ist (Hilfsfunktion-Betriebsart, Seite 3-2).*

#### [Funktion der Bedienungstasten]

- **UTILITY Taste** – Geht zu Seite 4 (Patch Recall).
- **DEC -/INC + Tasten** – Stellen die Parameterwerte ein.
- **EDIT </> Tasten** – Dienen zum Bewegen des Cursors. Wenn der Cursor auf "PRG" steht, wird durch Drücken der EDIT < Taste die Seite 3-2 aktiviert. Wenn der Cursor auf der Patch-Programm-Nummer steht, wird durch Drücken der EDIT > Taste die Seite 3-4 aktiviert.
- **Dateneingaberegler 2** – Legt die Programmwechsel-Nummer fest.
- **Dateneingaberegler 3** – Legt die Speicherbank und Patch- Programm-Nummer fest.

## ◀ SEQUENCE

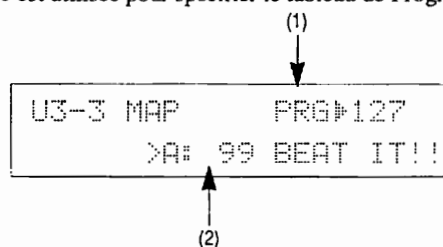
Dans ce mode, les messages de sélection de banque MIDI et Program Change sont utilisés, considérant les numéros des 198 patches sélectionnés comme une séquence continue. Ce mode convient à une utilisation avec la commande au pied 8050 en option.

### [Fonction des touches du panneau]

- Touche **UTILITY** – Permet de passer à la page suivante (Patch Recall)
- Touches **DEC -/INC +** – Spécifient les valeurs des paramètres.
- Touches **EDIT </>** – En appuyant sur la touche **EDIT <**, vous reviendrez à la page 3-1 et si vous appuyez sur la touche **EDIT >**, la page 3-3 sera appelée.

### 3-3 Sélection de Program Change Table (PRG-CH TABLE)

Cette page est utilisée pour spécifier le tableau de Program Change.



Le (tableau) Program Change Table sert à mapper les numéros 0 - 127 et 128 de Program Change MIDI sur les 198 numéros de patches du 9050, afin de faciliter la commande à distance. Comme indiqué dans l'exemple ci-dessus, lorsque le numéro de Program Change 39 est reçu à partir de la FC50 ou d'un synthétiseur, le 9050 sélectionne la banque A, patch numéro 99.

#### (1) Numéro de Program Change

Détermine le numéro de Program Change qui est affecté à un patch du 9050.

#### (2) Banque/numéro de patch

Sert à sélectionner la banque A ou B et le numéro de patch du 9050. Utilisez les touches **EDIT </>** pour déplacer le curseur et les touches **DEC-/INC+** pour fixer la valeur. Vous pouvez aussi utiliser la commande d'entrée des données 2 pour fixer le numéro de Program Change et la commande d'entrée des données 3 pour fixer la banque/numéro de patch, quelle que soit la position du curseur.



*Le Program Change Table n'est actif que lorsque le mode Program Change (dans le mode UTILITY, page 2-3) est réglé sur MAPPING.*

### [Fonction des touches du panneau]

- Touche **UTILITY** – Permet de passer à la page suivante (Patch Recall)
- Touches **DEC -/INC +** – Spécifient les valeurs des paramètres.
- Touches **EDIT </>** – Servent à déplacer le curseur. Lorsque le curseur est sur la position "PRG", le fait d'appuyer sur la touche **EDIT <** active la page 3-2. Lorsque le curseur est sur la position d'un numéro de patch, le fait d'appuyer sur la touche **EDIT >** active la page 3-4.
- Commande d'entrée des données 2 – Fixe le numéro de Program Change.
- Commande d'entrée des données 3 – Fixe la banque et le numéro de patch.

## ◀ SEQUENCE (secuencial)

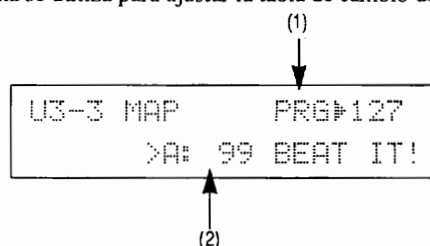
En esta modalidad, se utilizan los mensajes de selección de banco MIDI y de cambio de programa considerando los números de los 198 "patches" almacenados como secuencia continua. Esta modalidad es indicada para su utilización con el controlador de pie opcional 8050.

### [Funciones de las teclas del panel]

- Tecla de utilidad **UTILITY** – Pasa a la página siguiente (llamada de "patch").
- Teclas **DEC -/INC +** – Ajuste de los valores de parámetro.
- Teclas **EDIT </>** – Presionando la tecla **EDIT <** retorna a la página 3-1, y presionando la tecla **EDIT >** se pasa a la página 3-3.

### 3-3 Selección de tabla de cambio de programa (PRG-CH TABLE)

Esta página se utiliza para ajustar la tabla de cambio de programa.



La tabla de cambio de programa sirve para mapear los números de cambio de programa MIDI 0 - 127 de entre los 198 números de "patch" del 9050 para facilitar el control remoto. Como se muestra en el ejemplo anterior, cuando el número de cambio de programa 39 es recibido desde el FC50 o un sintetizador, el 9050 selecciona el banco A, número de "patch" 99.

#### (1) Número de cambio de programa

Determina el número de cambio de programa que es asignado al "patch" del 9050.

#### (2) Número de banco/"patch"

Sirve para seleccionar el banco A/B y el número de "patch" del 9050.

Utilice las teclas **EDIT </>** para mover el cursor y las teclas **DEC-/INC+** para ajustar el valor. Asimismo puede utilizar el control de entrada de datos 2 para ajustar el número de cambio de programa y el control de entrada de datos 3 para ajustar el número de banco/"patch", independientemente de la posición del cursor.



*La tabla de cambio de programa está solamente activa cuando la modalidad de cambio de programa (modalidad de utilidad, página 3-2) está en MAPPING.*

### [Funciones de las teclas del panel]

- Tecla de utilidad **UTILITY** – Pasa a la página siguiente (llamada de "patch").
- Teclas **DEC -/INC +** – Ajuste de los valores de parámetro.
- Teclas **EDIT </>** – Sirven para desplazar el cursor. Cuando el cursor está en la posición "PRG" se activa la página 3-2 presionando la tecla **EDIT <**. Cuando el cursor está en la posición de número de "patch" se activa la página 3-4 presionando la tecla **EDIT >**.
- Control de entrada de datos 2 – Ajusta el número de cambio de programa
- Control de entrada de datos 3 – Ajusta el banco y número de "patch".



*It is also possible to easily set the program change table by using the pop-up menu. See page 66 for more information.*

### 3-4 MIDI/Remote Mode Setting (MIDI/RMT MODE)

This page allows you to select the terminal, remote or MIDI, by which the 9050 will be remotely controlled.

```
U3-4 MIDI/RMT MODE
  ▶ REMOTE MODE
```

Three modes are available in this page, as described below. The function of the MIDI OUT terminal changes depending on the mode selected.

#### • REMOTE MODE

The 9050 can be controlled via the REMOTE jack (not via the MIDI IN jack). Select this mode when wishing to use the optional Foot Controller FC50 or 8050. The MIDI OUT jack functions as a MIDI THRU connector (supplying the signals received from the REMOTE jack).

#### • MIDI THRU MODE

The 9050 can be controlled via the MIDI IN jack (not via the REMOTE jack). Select this mode when wishing to use a synthesizer or other MIDI equipment. The MIDI OUT jack functions as a MIDI THRU connector (supplying the signals received from the MIDI IN jack). Data which are unique to the 9050 are not output.

#### • MIDI OUT MODE

The 9050 can be controlled via the MIDI IN jack (not via the REMOTE jack). Select this mode when wishing to use a synthesizer or other MIDI equipment. The MIDI OUT jack can output system exclusive data.

#### [Functions of the Panel Keys]

- **UTILITY key** – Moves to the next page (Patch recall).
- **DEC -/INC + keys** – Set the parameter values.
- **EDIT </> keys** – Pressing the EDIT < key moves back to page 3-3, and pressing the EDIT > key moves to page 3-5 (MIDI Bulk Dump).

### 3-5 MIDI Bulk Dump (BULK DUMP)

The bulk dump function can be executed from this page.

```
U3-5 BULK DUMP
  ▶ PATCH MEM  OK?
```

The bulk function lets you transmit the patch settings and MIDI setting data of the 9050 via MIDI to other equipment.



*When a bulk dump is executed, MIDI system exclusive messages are transmitted via the MIDI OUT terminal. If you have a sequencer or computer software program capable of recording system exclusive messages, you can store all settings of the 9050 to a floppy disk. The bulk dump function can also be used to copy the data to another 9050.*



*Die Einstellungen für die Programmwechsel-Tabelle können auch einfach mit dem Pop-up Menü vorgenommen werden. Einzelheiten hierzu finden Sie auf Seite 66.*

### 3-4 Betriebsart-Einstellung für MIDI/Fernbedienung (MIDI/RMT MODE)

Diese Seite dient zur Wahl des Gerätetyps, von dem aus der 9050 gesteuert werden soll.

```
U3-4 MIDI/RMT MODE
  ▶ REMOTE MODE
```

Drei Betriebsarten lassen sich auf dieser Seite einstellen. Die Funktion des MIDI OUT Anschlusses richtet sich nach der gewählten Betriebsart.

#### • REMOTE MODE

Der 9050 kann über die REMOTE-Buchse (nicht über die MIDI IN-Buchse) gesteuert werden. Wählen Sie diese Stellung, wenn Sie den Foot Controller FC50 (Sonderzubehör) oder 8050 (Sonderzubehör) verwenden wollen. Die MIDI OUT-Buchse arbeitet als MIDI THRU-Anschluß (zum Durchschleifen der an der REMOTE-Buchse anliegenden Signale).

#### • MIDI THRU MODE

Der 9050 kann über die MIDI IN-Buchse (nicht über die REMOTE-Buchse) gesteuert werden. Wählen Sie diese Stellung, wenn Sie einen Synthesizer oder ein anderes MIDI-Gerät verwenden wollen. Die MIDI OUT-Buchse arbeitet als MIDI THRU-Anschluß (zum Durchschleifen der an der MIDI IN-Buchse anliegenden Signale). Gerätespezifische Daten des 9050 werden nicht ausgegeben.

#### • MIDI OUT MODE

Der 9050 kann über die MIDI IN-Buchse (nicht über die REMOTE-Buchse) gesteuert werden. Wählen Sie diese Stellung, wenn Sie einen Synthesizer oder ein anderes MIDI-Gerät verwenden wollen. Die MIDI OUT-Buchse gibt System-Exklusiv-Daten aus.

#### [Funktion der Bedienungstasten]

- **UTILITY Taste** — Geht zu Seite 4 (Patch Recall).
- **DEC -/INC + Tasten** — Stellen die Parameterwerte ein.
- **EDIT </> Tasten** — Bewegen den Cursor. Durch Drücken der EDIT < Taste wird Display-Seite 3-3 und durch Drücken der EDIT > Taste Display-Seite 3-5 aufgerufen.

### 3-5 MIDI-Gesamtdaten-Übermittlung (BULK DUMP)

Diese Seite dient zum Durchführen der "Bulk Dump" Funktion (Gesamtdatenübermittlung).

```
U3-5 BULK DUMP
  ▶ PATCH MEM  OK?
```

Die BULK DUMP-Funktion erlaubt das Übertragen von Patch-Programm-Einstellungen und MIDI-Einstell-Daten des 9050 an andere Geräte.



*Wenn ein "Bulk Dump" ausgeführt wird, werden System-Exklusiv-Daten über den MIDI OUT Anschluß ausgegeben. Wenn Sie über einen Sequencer oder ein Computerprogramm zum Speichern von System-Exklusiv-Daten verfügen, können Sie alle Einstellungen des 9050 auf einer Diskette speichern. Die "Bulk Dump" Funktion kann auch zum Kopieren der Daten auf einen anderen 9050 verwendet werden.*



*Il est possible de spécifier facilement le tableau de Program Change avec le menu Pop Up. Reportez-vous page 67 pour les informations complémentaires.*

### 3-4 Réglage du mode MIDI/à distance (MIDI/RMT MODE)

Cette page vous permet de sélectionner la borne, MIDI ou Remote (à distance), par laquelle le 9050 sera commandé à distance.

```
U3-4 MIDI/RMT MODE
  ▶ REMOTE MODE
```

Trois modes sont disponibles dans cette page, qui sont décrits ci-dessous. La fonction de la borne MIDI OUT change selon le mode qui est sélectionné.

#### • MODE REMOTE (A distance)

Le 9050 peut être commandé via le jack REMOTE (et non pas le jack MIDI IN). Sélectionnez ce mode lorsque vous voulez utiliser les commandes au pied FC50 ou 8050 en option. Le jack MIDI OUT fonctionne comme un connecteur MIDI THRU (fournissant les signaux reçus depuis le jack REMOTE).

#### • MODE MIDI THRU

Le 9050 peut être commandé via le jack MIDI IN (et non pas le jack REMOTE). Sélectionnez ce mode lorsque vous voulez utiliser un synthétiseur ou autre équipement MIDI. Le jack MIDI OUT fonctionne comme un connecteur MIDI THRU (fournissant les signaux reçus depuis le jack REMOTE). Les données qui sont uniques au 9050 ne sont pas sorties.

#### • MODE MIDI OUT

Le 9050 peut être commandé via le jack MIDI IN (et non pas le jack REMOTE). Sélectionnez ce mode lorsque vous voulez utiliser un synthétiseur ou un autre équipement MIDI. Le jack MIDI OUT peut sortir les données exclusives du système.

#### [Fonction des touches du panneau]

- Touche UTILITY – Permet de passer à la page suivante (Patch Recall)
- Touches DEC -/INC + – Spécifient les valeurs des paramètres.
- Touches EDIT </> – En appuyant sur la touche EDIT <, vous reviendrez à la page 3-3 et si vous appuyez sur la touche EDIT >, la page 3-5 sera appelée (MIDI Bulk Dump).

### 3-5 MIDI Bulk Dump (BULK DUMP)

Cette fonction bulk Dump (transfert de masse) peut être exécutée depuis cette page.

```
U3-5 BULK DUMP
  ▶ PATCH MEM OK?
```

La fonction Bulk vous permet de transmettre les réglages de patches et les données de réglage MIDI du 9050 à un autre équipement via MIDI.



*Lorsqu'un Bulk Dump est exécuté, les messages du système exclusif MIDI sont transmis via la borne MIDI OUT. Si vous disposez d'un séquenceur ou d'un programme de logiciel pour ordinateur qui puisse enregistrer les messages du système exclusif, vous pouvez sauvegarder tous les réglages du 9050 sur une disquette. La fonction Bulk Dump peut aussi être utilisée pour copier les données dans un autre 9050.*



*Es igualmente posible ajustar con facilidad la tabla de cambio de programa utilizando el menú "pop-up". Vea la página 67 para más información.*

### 3-4 Ajuste de modalidad MIDI/Remota (MIDI/RMT MODE)

Esta página le permite seleccionar el terminal, remoto o MIDI, por el que el 9050 será controlado remotamente.

```
U3-4 MIDI/RMT MODE
  ▶ REMOTE MODE
```

En esta página hay tres modalidades disponibles, como se describe a continuación. La función del terminal MIDI OUT cambia dependiendo de la modalidad seleccionada.

#### • MODALIDAD REMOTA

El 9050 puede ser controlado vía la toma REMOTE (no vía la toma MIDI IN). Seleccione esta modalidad cuando desee utilizar el controlador de pie opcional FC50 o 8050. La toma MIDI OUT funciona como conector MIDI THRU (suministrando las señales recibidas desde la toma REMOTE).

#### • MODALIDAD DE PASO MIDI

El 9050 puede ser controlado vía la toma MIDI IN (no vía la toma REMOTE). Seleccione esta modalidad cuando desee utilizar un sintetizador u otro equipo MIDI. La toma MIDI OUT funciona como conector MIDI THRU (suministrando las señales recibidas desde la toma MIDI IN). Los datos de salida a los datos exclusivos del 9050.

#### • MODALIDAD DE SALIDA MIDI

El 9050 puede ser controlado vía la toma MIDI IN (no vía la toma REMOTE). Seleccione esta modalidad cuando desee utilizar un sintetizador u otro equipo MIDI. La toma MIDI OUT puede dar salida a datos exclusivos del sistema.

#### [Funciones de las teclas del panel]

- Tecla de utilidad UTILITY – Pasa a la página siguiente (llamada de "patch").
- Teclas DEC -/INC + – Ajuste de los valores de parámetro.
- Teclas EDIT </> – Presionando la tecla EDIT < retorna a la página 3-3, y presionando la tecla EDIT > se pasa a la página 3-5 (vaciado masivo MIDI).

### 3-5 Vaciado masivo MIDI (BULK DUMP)

La función de vaciado masivo puede ejecutarse desde esta página.

```
U3-5 BULK DUMP
  ▶ PATCH MEM OK?
```

La función masiva le permite transmitir los ajustes de "patch" y los datos de ajuste MIDI del 9050 vía MIDI a otro equipo.



*Cuando se ejecuta un vaciado masivo, los mensajes exclusivos del sistema MIDI son transmitidos vía el terminal MIDI OUT. Si Ud. tiene un secuenciador o programa de ordenador capaz de registrar los mensajes exclusivos del sistema, puede almacenar todos los ajustes del 9050 en un diskette. La función de vaciado masivo puede utilizarse también para copiar los datos a otro 9050.*

Select the type of data to be output by using the DEC -/INC + keys and execute the bulk dump by pressing the STORE/EXECUTE key. The following types can be selected:

- **ALL**

All settings of the 9050

- **PATCH**

All patch data for all patch numbers (bank A and B, 1 - 99), including patch names, are output.

- **SYSTEM**

Settings of the Utility mode, excluding Patch names

- **EDIT BUFFER**

Data of the edit buffer (including Patch names)

[Functions of the Panel Keys]

- **UTILITY key** – Moves to the next page (Patch recall).
- **DEC -/INC + keys** – Set the parameter values.
- **EDIT </> keys** – Pressing the **EDIT <** key moves back to page 3-4, and pressing the **EDIT >** key moves to page 3-6 (MIDI bulk load).

### 3-6 Loading MIDI Bulk Data

This function lets you load data via bulk dump to the internal memory of the 9050.

```
U3-6 BULK LOAD
Now waiting
```

There is no particular parameter to be set in this display. The 9050 receives system exclusive messages from the MIDI IN terminal only when this display is called up.



*This function is used to reload data to 9050 that was previously recorded to a sequencer or computer. This display should also be used when executing a bidirectional data transfer with a computer, or when receiving data from another 9050.*

[Functions of the Panel Keys]

- **UTILITY key** – Moves to the next page (Patch recall).
- **EDIT </> keys** – Pressing the **EDIT <** key moves back to page 3-5, and pressing the **EDIT >** key moves to page 3-1.

### 4. Patch Recall (RECALL)

This function is handy for recalling the most recently edited patch or retrieving the original setting for example when you have accidentally overwritten a patch.

```
U4 RECALL    #EDITED
BARRACUDA    ?
```

Use the DEC-/INC+ keys to select the type of patch you want to recall. The following two types can be recalled:

- **EDITED**

The most recently edited patch

Wählen Sie den auszugebenden Datentyp mit den DEC -/INC + Tasten und führen Sie den "Bulk Dump" durch Drücken der STORE/EXECUTE Taste aus. Die folgenden Datentypen können gewählt werden.

- **ALL**

Alle Einstellungen des 9050

- **PATCH**

Alle Patch-Programm-Daten für alle Patch-Programm-Nummern (Speicherbank A und B, 1 - 99), einschließlich Patch- Programm-Namen werden ausgegeben.

- **SYSTEM**

Einstellungen der Hilfsfunktions-Betriebsart, außer Patch- Programm-Namen

- **EDIT BUFFER**

Daten im Edit-Puffer (einschließlich Patch-Programm-Namen)

[Funktion der Bedienungstasten]

- **UTILITY Taste** – Geht zu Seite 4 (Patch Recall).
- **DEC -/INC + Tasten** – Stellen die Parameterwerte ein.
- **EDIT </> Tasten** – Durch Drücken der **EDIT <** Taste wird Display-Seite 3-4 und durch Drücken der **EDIT >** Taste Display-Seite 3-6 aufgerufen.

### 3-6 Laden von MIDI Bulk Daten

Mit dieser Funktion können Sie "Bulk Dump" Daten in den Speicher des 9050 laden.

```
U3-6 BULK LOAD
Now waiting
```

Hier gibt es keine einzustellenden Parameter. Der 9050 ist bereit zum Empfang von System-Exklusiv-Daten über den MIDI IN Anschluß, wenn diese Anzeige zu sehen ist.



*Diese Funktion dient zum erneuten Einladen von Daten, die auf einem Sequencer oder Computer gespeichert wurden. Die Funktion wird auch benutzt, wenn ein zweiseitiger Datentransfer mit einem Computer durchgeführt wird oder wenn von einem anderen 9050 Daten empfangen werden sollen.*

[Funktion der Bedienungstasten]

- **UTILITY Taste** — Geht zu Seite 4 (Patch Recall).
- **EDIT </> Tasten** — Durch Drücken der **EDIT <** Taste wird Display-Seite 3-5 und durch Drücken der **EDIT >** Taste Display-Seite 3-1 aufgerufen.

### 4. Patch-Programm-Aufruf (RECALL)

Mit dieser Funktion können Sie das zuletzt editierte Patch-Programm schnell abrufen oder ein Patch-Programm, das Sie versehentlich überschrieben haben, wieder herstellen.

```
U4 RECALL    #EDITED
BARRACUDA    ?
```

Verwenden Sie die DEC-/INC+ Tasten, um den gewünschten Patch- Programm-Typ zu wählen:

- **EDITED**

Das zuletzt editierte Patch-Programm



Sélectionnez le type de donnée à sortir en utilisant les touches DEC -/INC + et exécutez le Bulk Dump en appuyant sur la touche STORE/EXECUTE. Vous aurez le choix entre:

- **ALL**

Tous les réglages du 9050

- **PATCH**

Toutes les données de patch pour les numéros de patches (banque A, banque B, 1 à 99), y compris le nom des patches, sont sorties.

- **SYSTEM**

Les réglages du mode Utility, sauf les noms de patches

- **EDIT BUFFER**

Les données du tampon d'édition (y compris les noms de patches)

**[Fonction des touches du panneau]**

- Touche **UTILITY** – Permet de passer à la page suivante (Patch Recall)
- Touches **DEC -/INC +** – Spécifient les valeurs des paramètres.
- Touches **EDIT </>** – En appuyant sur la touche **EDIT <**, vous reviendrez à la page 3-4 et si vous appuyez sur la touche **EDIT >**, la page 3-6 sera appelée (MIDI Bulk Load).

### 3-6 Chargement des données MIDI Bulk

Cette fonction vous permet de charger les données via Bulk Dump dans la mémoire interne du 9050.

```
U3-6 BULK LOAD
Now waiting
```

Il n'y a pas de paramètre particulier à spécifier dans cet affichage. Le 9050 reçoit seulement les messages du système exclusif depuis la borne MIDI IN lorsque cet écran est appelé.



*Cette fonction est utilisée pour recharger les données dans le 9050, qui ont été précédemment enregistrées sur un séquenceur ou un ordinateur. Cet écran doit aussi être utilisé lors des transferts de données bidirectionnels avec un ordinateur ou lors de la réception de données en provenance d'un autre 9050.*

**[Fonction des touches du panneau]**

- Touche **UTILITY** – Permet de passer à la page suivante (Patch Recall)
- Touches **EDIT </>** – En appuyant sur la touche **EDIT <**, vous reviendrez à la page 3-5 et si vous appuyez sur la touche **EDIT >**, la page 3-1 sera appelée.

### 4. Rappel de patch (RECALL)

Cette fonction est pratique pour rappeler le patch édité en dernier ou pour restaurer un réglage original lorsque vous avez écrit par inadvertance sur un patch que vous vouliez garder.

```
U4 RECALL   #EDITED
BARRACUDA  ?
```

Utiliser les touches DEC-/INC+ pour sélectionner le type de patch que vous voulez rappeler. Les deux types suivants peuvent être rappelés :

- **EDITED**

Le dernier patch édité

Seleccione el tipo de datos de salida usando las teclas DEC -/INC + y ejecute el vaciado masivo presionando la tecla STORE/EXECUTE. Pueden seleccionarse los tipos siguientes:

- **ALL**

Todos los ajustes del 9050

- **PATCH**

Da salida a todos los datos de "patch" para todos los números de "patch" (banco A y B, 1 - 99), incluidos los nombres de "patch".

- **SYSTEM (sistema)**

Ajustes de la modalidad de utilidad, excluyendo los nombres de "patch"

- **EDIT BUFFER (búfer de edición)**

Datos del búfer de edición (incluyendo los nombres de "patch")

**[Funciones de las teclas del panel]**

- Tecla de utilidad **UTILITY** – Pasa a la página siguiente (llamada de "patch").
- Teclas **DEC -/INC +** – Ajustan los valores de parámetro.
- Teclas **EDIT </>** – Presionando la tecla **EDIT <** retorna a la página 3-4, y presionando la tecla **EDIT >** se pasa a la página 3-6 (vaciado masivo MIDI).

### 3-6 Carga de datos de vaciado MIDI

Esta función le permite cargar datos vía vaciado masivo en la memoria interna del 9050.

```
U3-6 BULK LOAD
Now waiting
```

No hay ningún parámetro particular que haya que ajustarse en este visualizador. El 9050 recibe mensajes exclusivos de sistema del terminal MIDI IN solamente cuando se accede a este visualizador.



*Esta función se utiliza para volver a cargar datos en el 9050 previamente registrados en un registrador o en un ordenador. Esta visualización deberá usarse también al ejecutar transferencia bidireccional de datos con un ordenador, o cuando se reciben datos del 9050.*

**[Funciones de las teclas del panel]**

- Tecla de utilidad **UTILITY** – Pasa a la página siguiente (llamada de "patch").
- Teclas **EDIT </>** – Presionando la tecla **EDIT <** retorna a la página 3-5, y presionando la tecla **EDIT >** se pasa a la página 3-1.

### 4. Llamada de "patch" (RECALL)

Esta función es útil para llamar el "patch" de más reciente edición o para recuperar el ajuste original cuando por ejemplo lo ha borrado o sobrescrito accidentalmente.

```
U4 RECALL   #EDITED
BARRACUDA  ?
```

Utilice las teclas DEC-/INC+ para seleccionar el tipo de "patch" que desea llamar. Pueden llamarse los dos tipos siguientes:

- **EDITADO**

El "patch" de edición más reciente

## • ERASED

The most recently overwritten patch

When you have selected the patch type, the name of the patch that will be recalled appears at the bottom of the display. Press the STORE/EXECUTE key if you wish to recall this patch.

### [Functions of the Panel Keys]

- UTILITY key – Goes to page 5 (Preset Call)
- DEC-/INC+ keys – Set the parameter value
- STORE/EXECUTE key – Recalls the patch.



*This function is very useful if you have inadvertently selected another patch without first saving an edited patch that you wanted to keep, or if you find that you have overwritten an important patch. The recalled patch will be placed in the edit buffer, from where you can save it to memory as necessary. If there is currently an edited patch in the edit buffer, a verification message ("Are you sure?") appears. If you press the STORE/EXECUTE key again, the patch is recalled.*

## 5. Calling Up Patches from ROM (PRESET CALL)

There are 198 different Patches available in the ROM (Read Only Memory) of the 9050. The data in ROM is permanent; data can be read from ROM, but not written to it. Patches in ROM cannot be called up by normal operations. From this display, check the sound of the Patches one by one, then transfer them individually to the edit buffer.



*The Patches in ROM are the same as the ones which are loaded to the internal memory at the factory. Even if you mistakenly edit a Patch which you often use, you can restore the original Patch from this display.*

```
U5 PRESET CALL
A: 01 BEAT IT!!!
```

Use DEC-/INC+ keys to select the bank and the patch number, and press the STORE/EXECUTE key. After the patch has been called up, the unit automatically returns to the Play mode. (The indication "E" that shows that a patch is being edited lights up.)

### [Functions of the Panel Keys]

- UTILITY key – Returns to the first page
- DEC -/INC + keys – Select the Patch to be read from ROM.
- STORE/EXECUTE key – Loads the selected Patch.



*The Patch which is called up with this operation is transferred to the edit buffer. If you wish to keep this Patch or edit it, you should store it to memory.*

## • ERASED

Das zuletzt überschriebene Patch-Programm

Wenn Sie den Patch-Programm-Typ gewählt haben, erscheint der Name des verfügbaren Patch-Programms unten im Display. Drücken Sie die STORE/EXECUTE-Taste, wenn Sie dieses Patch-Programm aufrufen wollen.

### [Funktion der Bedienungstasten]

- UTILITY-Taste – Ruft Seite 5 auf (Preset Call).
- DEC-/INC+ Tasten – Stellen den Parameterwert ein.
- STORE/EXECUTE-Taste – Stellt das Patch-Programm wieder her.



*Diese Funktion ist sehr nützlich, wenn Sie versehentlich ein anderes Patch-Programm gewählt haben, ohne vorher ein editiertes Patch-Programm zu speichern, das Sie eigentlich behalten wollten. Auch wenn Sie versehentlich ein wichtiges Patch-Programm überschrieben haben, können Sie dieses wieder regenerieren. Das wieder aufgerufene Patch-Programm wird in den Editier-Pufferspeicher übernommen, von wo aus Sie es auf Wunsch abspeichern können. Wenn sich gegenwärtig ein Patch-Programm im Editier-Pufferspeicher befindet, erscheint vorher eine Warnmeldung ("Are you sure?"). Wenn Sie die STORE/EXECUTE-Taste nochmals drücken, wird das Patch-Programm aufgerufen.*

## 5. Abrufen von Patch-Programmen aus dem ROM (PRESET Call)

Im ROM (Read Only Memory = Nur-Lese-Speicher) des 9050 sind 198 verschiedene Patch-Programme permanent gespeichert. Diese Daten können nicht verändert werden. Im normalen Betrieb werden nicht die Daten im ROM sondern die aus dem Benutzer-Memory in den Edit-Puffer kopierten Daten eines Patch-Programms verwendet. Sie können jedoch Patch-Programme einzeln aus dem ROM abrufen und in den Edit-Puffer kopieren, um auf diese Weise Klangeinstellungen zu überprüfen.



*Alle Patch-Programme im ROM wurden ab Werk in das Benutzer-Memory kopiert. Wenn Sie also aus Versehen ein Patch-Programm im Benutzer-Memory in unerwünschter Weise verändern, können Sie das ursprüngliche Patch-Programm wieder aus dem ROM regenerieren. Hierzu dient die ROM Patch Call Funktion.*

```
U5 PRESET CALL
A: 01 BEAT IT!!!
```

Verwenden Sie die DEC-/INC+ Tasten, um die Speicherbank und die Patch-Programm-Nummer zu wählen, und drücken Sie dann die STORE/EXECUTE-Taste. Wenn das Patch-Programm aufgerufen wurde, schaltet das Gerät automatisch auf die Spiel-Betriebsart. (Die Anzeige "E" erscheint, was signalisiert, daß ein Patch-Programm editiert wird.)

### [Funktion der Bedienungstasten]

- UTILITY-Taste – Kehrt zur ersten Seite zurück.
- DEC -/INC + Tasten – Wählen das Patch-Programm aus dem ROM.
- STORE/EXECUTE Taste – Lädt das gewählte Patch-Programm.



*Das mit dieser Funktion gewählte Patch-Programm wird in den Edit-Puffer geladen. Wenn Sie dieses Patch-Programm beibehalten oder editieren möchten, sollten Sie es speichern.*

## • ERASED

Le dernier patch réécrit par dessus.

Lorsque vous avez sélectionné le type de patch, le nom de patch qui sera rappelé apparaît au bas de l'écran. Appuyez sur la touche STORE/EXECUTE si vous désirez rappeler ce patch.

## [Fonctions de touche]

- Touche Utility – Va à la page 5 (appel de programmation)
- Touches DEC-/INC+ – Fixent la valeur des paramètres
- Touche STORE/EXECUTE – Rappelle le patch.



*Cette fonction est très utile lorsque vous sélectionnez par inadvertance un autre patch sans avoir sauvegardé en premier le patch édité que vous vouliez conserver ou si vous écrivez par dessus un patch important. Le patch rappelé sera placé dans le tampon d'édition à partir duquel vous pourrez le sauvegarder dans la mémoire selon la procédure requise. S'il y a déjà un patch édité dans le tampon d'édition, un message de vérification ("Are you sure?" - êtes-vous sûr ?) apparaît. Appuyez alors à nouveau sur la touche STORE/EXECUTE pour rappeler le patch.*

## 5. PRESET Call (Appel des patches de ROM)

Il y a 198 différents patches disponibles dans la ROM (mémoire morte) du 9050. Les données dans la ROM sont permanentes; vous pouvez les lire mais pas les réécrire. Les patches de ROM ne peuvent pas être appelées par des opérations normales. A partir de cet écran, vérifiez la sonorité des patches une par une, puis transférez les patches individuellement dans le tampon d'édition.



*Les patches en ROM sont les mêmes que celles qui sont chargées dans la mémoire interne à l'usine. Même si vous éditez par erreur un patch que vous utilisez souvent, à partir de cet écran, vous pouvez restaurer le patch d'origine.*

```
U5 PRESET CALL
A: 01 BEAT IT!!!
```

Utilisez les touches DEC-/INC+ pour sélectionner la banque et le numéro de patch, puis appuyez sur la touche STORE/EXECUTE. Une fois le patch rappelé, l'unité revient automatiquement au mode Play. (L'indication "i3" s'allume, indiquant qu'un patch est en cours d'édition).

## [Fonction des touches du panneau]

- Touche UTILITY – Renvoie à la page 1.
- Touches DEC-/INC+ – Sélectionne le patch à lire dans la ROM.
- Touche STORE/EXECUTE – Charge le patch sélectionné.



*Le patch qui est appelé par cette opération est transféré dans le tampon d'édition. Si vous désirez conserver ce patch ou l'éditer, vous devez le stocker en mémoire.*

## • BORRADO

El "patch" de sobrescritura más reciente

Cuando ha seleccionado el tipo de patch, el nombre del "patch" que será llamado aparece en la parte inferior del visualizador. Presione la tecla STORE/EXECUTE si desea llamar el "patch".

## [Funciones de tecla]

- Tecla UTILITY – Va hasta la página 5 (llamada de ajuste)
- Teclas DEC-/INC+ – Ajuste el valor de parámetro
- Tecla STORE/EXECUTE – Llama al "patch".



*Esta función es muy útil si por descuido ha seleccionado otro número de "patch" sin salvar un "patch" editado que deseaba conservar, o si descubre que ha sobrescrito un "patch" importante. El "patch" llamado pasará al búfer de edición, desde donde Ud. puede salvarlo en memoria si es necesario. Si en ese momento hay un "patch" editado en el búfer, un mensaje de verificación ("Are you sure?") aparecerá. Si vuelve a presionar la tecla STORE/EXECUTE, el "patch" es llamado.*

## 5. Llamada de "patches" del ROM (PRESET CALL)

Existen 198 diferentes "patches" disponibles en ROM (memoria de sólo lectura) del 9050. Los datos en ROM son permanentes; los datos pueden leerse del ROM, pero no escribir en ellos. Los "patches" en ROM no pueden llamarse mediante las operaciones normales. Desde la visualización, compruebe el sonido de los "patches" uno por uno, y luego transfíralos individualmente al búfer de edición.



*Los "patches" en ROM son los mismos que los que son cargados en la memoria interna en la fábrica. Incluso aunque edite por equivocación un "patch" que use a menudo, podrá restaurarlo al "patch" original desde esta visualización.*

```
U5 PRESET CALL
A: 01 BEAT IT!!!
```

Utilice las teclas DEC-/INC+ para seleccionar el banco y número de "patch", y presione la tecla STORE/EXECUTE. Después de que se ha llamado el "patch", la unidad vuelve automáticamente a la modalidad de reproducción (la indicación "i3" que muestra que se está editando un "patch" se enciende).

## [Funciones de las teclas de panel]

- Tecla UTILITY – Vuelve a la primera página.
- Teclas DEC-/INC+ – Seleccione el "patch" a leer del ROM.
- Tecla STORE/EXECUTE – Carga el "patch" seleccionado.



*El "patch" que se llama con esta operación es transferido al búfer de edición. Si desea mantener este "patch" o editarlo, deberá almacenarlo en memoria.*

## Pop-up Menu

### What is the Pop-up Menu?

The pop-up menu is a menu that lets you assign the settings of various functions, such as monitoring of the control change and program change numbers, to the pop-up keys so that they can be immediately called up. It is independent from the other functions of the 9050.

### 1. Memorizing Program Change Numbers (PRG-CHG LEARN)

The 9050 can switch patches under control of program change messages sent by the optional Foot Controller FC50 or a MIDI equipment such as a synthesizer (refer to page 74). To be able to quickly switch patches during a performance, it is best if the patches you want to use have consecutive numbers. This function uses the program change table to assign patch numbers to program change numbers. This lets you quickly select different patches, even if their memory numbers are far apart.

To use the program change table, the FC50 (REMOTE IN jack) or a synthesizer or other MIDI equipment (MIDI IN jack) must be connected to the 9050. Also, the program change mode (Utility mode, page 3-2) must be set to MAPPING (refer to page 56).

After you've selected the Patch that is to be registered to the program change table by pressing the PRG-CHG LEARN (DEC - key) in the Play mode, then continue holding down the key. The display changes as shown below when holding down the PRG-CHG LEARN (DEC - key).

```
PRG-CHG LEARN
waiting= A: 99
```

In the lower right of the display, the bank and patch number of the currently selected patch are displayed. In the lower left, the message "waiting" is shown. This indicates that the unit is waiting for a program change message. Send the program change message from the FC50 or MIDI equipment while keeping PRG-CHG LEARN (DEC - key) depressed. The program change number appears in the lower left of the display.

```
PRG-CHG LEARN
PRG 39= A: 99
```

This completes the learning process (in this example, patch number 99 of bank A has been assigned to program change number 39). When you release PRG-CHG LEARN (DEC - key), the unit returns to the Play mode.

## Pop-up Menü

### Was ist das Pop-up Menü?

Das Pop-up Menü erlaubt die Zuweisung verschiedener Funktionen, wie z.B. das Überprüfen und die Wahl von Kontrollwechselnummern und Programmwechselnummern an die Pop-up Tasten, für schnelle und einfache Bedienung. Diese Funktion arbeitet unabhängig von anderen Funktionen des 9050.

### 1. Speichern von Programmwechselnummern (PRG-CHG LEARN)

Der 9050 kann Patch-Programme in Abhängigkeit von Programmwechselanweisungen des Foot Controller FC50 (Sonderzubehör) oder eines MIDI-Gerätes wie z.B. einem Synthesizer (siehe Seite 74) umschalten. Um während einer Darbietung ein reibungsloses Umschalten zu ermöglichen, ist es wünschenswert, daß alle zu verwendenden Patch- Programm-Nummern fortlaufend sind. Diese Funktion verwendet die Programmwechsel-Tabelle, um beliebige Patch- Programm-Nummern den Programmwechsel-Nummern zuzuweisen. Damit können Sie schnell zwischen verschiedenen Patch- Programmen umschalten, auch wenn deren ursprüngliche Speichernummern weit auseinander liegen.

Um die Programmwechsel-Tabelle zu benutzen, muß der FC50 (REMOTE IN-Buchse) oder ein Synthesizer oder anderes MIDI-Gerät (MIDI IN-Buchse) an den 9050 angeschlossen sein. Außerdem muß die Programmwechsel-Betriebsart (Hilfsfunktion-Betriebsart, Seite 3-2) auf MAPPING gestellt sein (siehe Seite 56).

Wenn Sie durch Drücken der PRG-CHG LEARN (DEC - Taste) in der Spiel-Betriebsart das zu registrierende Patch-Programm gewählt haben, halten Sie die Taste gedrückt. Die Anzeige wechselt dann wie folgt.

```
PRG-CHG LEARN
waiting= A: 99
```

Rechts unten im Display werden die Speicherbank und Patch-Programm-Nummer des gegenwärtig gewählten Patch-Programms angezeigt. Unten links erscheint die Meldung "waiting". Dies zeigt an, daß das Gerät auf eine Programmwechsel- Meldung wartet. Schicken Sie die Programmwechsel-Meldung vom FC50 oder MIDI-Gerät, während Sie PRG-CHG LEARN (DEC- Taste) gedrückt halten. Die Programmwechsel-Nummer erscheint unten links im Display.

```
PRG-CHG LEARN
PRG 39= A: 99
```

Hiermit ist der Lernprozeß abgeschlossen (in diesem Beispiel wurde Patch-Programm-Nummer 99 von Speicherbank A der Programmwechsel-Nummer 39 zugewiesen). Wenn Sie PRG- CHG LEARN (DEC- Taste) loslassen, schaltet das Gerät auf die Spiel-Betriebsart.

## PoP-Up Menu

### Qu'est-ce que le menu Pop-Up?

Le menu Pop-Up est un menu qui vous laisse affecter les réglages de diverses fonctions, telles le monitoring du Control Change (changement de contrôle) et des numéros de Program Change (changement de programme) sur des touches directes pour que vous puissiez les appeler immédiatement. Il est indépendant des autres fonctions du 9050.

### 1. Mémorisation du numéro de Program Change (PRG-CHG LEARN)

Le 9050 peut commuter les patches sous le contrôle des messages Program Change envoyés par la commande au pied FC50 disponible en option ou un équipement MIDI tel un synthétiseur (voir page 75). Pour pouvoir changer rapidement de patches durant une exécution, il est préférable que les patches utilisés aient des numéros consécutifs. Cette fonction utilise un (tableau) Program Change Table pour affecter les numéros de patches aux numéros de Program Change. Ceci vous permet de sélectionner rapidement différents patches même si leurs numéros de mémoire ne se suivent pas de près les uns des autres.

Pour utiliser le Program Change Table, la FC50 (jack REMOTE IN), un synthétiseur ou un autre équipement MIDI (jack MIDI IN) doit être connecté au 9050. De plus, le mode Program Change (mode Utility, page 3-2) doit être fixé sur MAPPING (voir page 57).

Une fois que vous aurez sélectionné le patch à enregistrer dans la table de Program Change en appuyant sur la touche PRG-CHG LEARN (touche DEC -) dans le mode Play, continuez alors à maintenir la touche enfoncée. L'affichage changera comme indiqué ci-dessous lorsque vous maintiendrez la touche PRG-CHG LEARN (touche DEC -) enfoncée.

```
PRG-CHG LEARN
waiting= A: 99
```

La banque et le numéro de patch du patch actuellement sélectionné sont affichés dans le coin inférieur droit de l'écran. Dans le coin inférieur gauche, le message "waiting" (en attente) apparaît. Ceci indique que l'unité attend un message Program Change. Envoyez le message Program Change depuis la FC50 ou un équipement MIDI tout en gardant PRG-CHG LEARN (touche DEC-) enfoncé. Le numéro de Program Change apparaît dans le coin inférieur gauche de l'écran.

```
PRG-CHG LEARN
PRG 39= A: 99
```

Ceci termine le processus d'initiation (dans cet exemple, le numéro de patch de la banque A a été affecté au numéro de Program Change 39). Lorsque vous relâchez PRG-CHG LEARN (touche DEC-), l'unité revient au mode Play.

## Menú "pop-up"

### ¿Qué es el menú "pop-up"?

El menú "pop-up" es un menú que le permite asignar los ajustes de las diversas funciones, como la verificación del cambio de control y números de cambio de programa, a las teclas "pop-up" para poder llamarlas inmediatamente. Es independiente de otras funciones del 9050.

### 1. Memorización de los números de cambio de programa (PRG-CHG LEARN)

El 9050 puede cambiar "patches" mediante el control de mensajes de cambio de programa enviados por el controlador de pie opcional FC50 o un equipo MIDI como un sintetizador (consulte la página 75). Para poder cambiar rápidamente "patches" durante una interpretación, es mejor que los "patches" que Ud. desea usar tengan números consecutivos. Esta función utiliza la tabla de cambio de programa para asignar números de "patch" a números de cambio de programa. Esto le permite seleccionar rápidamente diferentes "patches" aunque sus números de memoria estén bastante apartados.

Para utilizar la tabla de cambio de programa, el FC50 (toma REMOTE IN) o un sintetizador u otro equipo MIDI (toma MIDI IN) deben estar conectados al 9050. Asimismo, la modalidad de cambio de programa (modo de utilidad, página 3-2) debe estar en MAPPING (vea la página 57).

Una vez que haya registrado el "patch" que ha de ser registrado en la tabla de cambio de programa presionando PRG-CHG LEARN (tecla DEC -) en la modalidad de reproducción, continúe manteniendo oprimida la tecla. El visualizador cambia como se muestra debajo cuando se mantiene oprimida PRG-CHG LEARN (tecla DEC -).

```
PRG-CHG LEARN
waiting= A: 99
```

En la parte inferior se visualizan el banco y número de "patch" del "patch" actualmente seleccionado. El mensaje "waiting" se visualiza en la parte inferior izquierda. Esto indica que la unidad está esperando por un mensaje de cambio de programa. Envíe el mensaje de cambio de programa desde el FC50 o equipo MIDI mientras mantiene la tecla PRG-CHG LEARN (DEC-) oprimida. El número de cambio de programa aparece en la parte inferior izquierda del visualizador.

```
PRG-CHG LEARN
PRG 39= A: 99
```

Esto completa el proceso de aprendizaje (en este ejemplo, el número de "patch" del banco A se ha asignado al número 39 de cambio de programa). Cuando suelta la tecla PRG-CHG LEARN (DEC-), la unidad vuelve a la modalidad de reproducción.

## 2. MIDI Monitor (MIDI MONITOR)

The effect parameters of the 9050 can be changed manually, using an external controller such as the FC50 or a MIDI equipment (refer to page 76). The MIDI Monitor is a pop-up menu that lets you check the type and value of received MIDI signals on the display. It is a useful tool for example when selecting a real-time modulation source.

To use this function, the FC50 (REMOTE IN jack) or a synthesizer or other MIDI equipment (MIDI IN jack) must be connected to the 9050.

Press the MIDI MONITOR (INC +) key in the Play mode, and continue to hold it down. While the key is pressed, the display changes as shown below.

```
MIDI MONITOR
CH-- CTL-- VAL---
```

Keep MIDI MONITOR (INC+ key) depressed and send the signals from the FC50 or MIDI equipment. The following items can be monitored.

- When a control change message is received:

```
MIDI MONITOR: Ctl-Chg
CH 1 CTL 1 VAL127
```

↑
↑
↑  
 Channel      Control number      Value



*Control change numbers 0 - 31 can be monitored. Control change numbers 32 - 127 are disregarded.*

- When Note On data are received:

```
MIDI MONITOR: Note On
CH 1 Note10 Vel 15
```

↑
↑
↑  
 Channel      Note number      Velocity

- When After Touch (channel pressure) data are received:

```
MIDI MONITOR: Ch. Pres
CH 1 VAL 15
```

↑
↑  
 Channel      Value

- When Bender data are received:

```
MIDI MONITOR: Bender
CH 1 VAL 15
```

↑
↑  
 Channel      Value



*Only the upper 7 bits of Bender data are received and expressed as 0 - 127 (value for pitch  $\pm 0$ : 64).*

## 2. MIDI-Monitor (MIDI MONITOR)

Die Effektparameter des 9050 können mit Hilfe eines externen Controllers wie dem FC50 oder einem MIDI-Gerät manuell variiert werden (siehe Seite 76). Der MIDI-Monitor ist ein Pop-up-Menü, mit dem Sie empfangene MIDI-Signale (Signaltyp und -wert) auf dem Display überprüfen können. Dies ist zum Beispiel bei der Wahl einer Steuerquelle für die Echtzeitmodulation von Nutzen.

Um diese Funktion zu benutzen, muß ein FC50 (REMOTE IN-Buchse) oder ein Synthesizer oder anderes MIDI-Gerät (MIDI IN-Buchse) an den 9050 angeschlossen sein.

Drücken Sie die MIDI MONITOR (INC +) Taste in der Spiel-Betriebsart und halten Sie die Taste gedrückt. Die Anzeige wechselt dann wie folgt.

```
MIDI MONITOR
CH-- CTL-- VAL---
```

Halten Sie MIDI MONITOR (INC+ Taste) gedrückt und senden Sie die Signale vom FC50 oder MIDI-Gerät. Die folgenden Punkte können überprüft werden.

- Wenn eine Kontrollwechsel-Nummer empfangen wird:

```
MIDI MONITOR: Ctl-Chg
CH 1 CTL 1 VAL127
```

↑
↑
↑  
 Kanal      Kontrollwechsel-Nummer      Wert



*Kontrollwechsel-Nummern 0 - 31 können überprüft werden. Kontrollwechsel-Nummern 32 - 127 werden ignoriert.*

- Wenn "Note On"-Daten empfangen werden:

```
MIDI MONITOR: Note On
CH 1 Note10 Vel 15
```

↑
↑
↑  
 Kanal      Noten-Nummer      Tempo

- Wenn "After Touch" (Kanaldruck)-Daten (Anschlagstärke) empfangen werden:

```
MIDI MONITOR: Ch. Pres
CH 1 VAL 15
```

↑
↑  
 Kanal      Wert

- Wenn "Bender"-Daten (Tonhöhenverschiebung) empfangen werden:

```
MIDI MONITOR: Bender
CH 1 VAL 15
```

↑
↑  
 Kanal      Wert



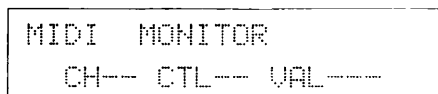
*Nur die oberen 7 Bit der "Bender"-Daten werden empfangen und als 0 - 127 ausgedrückt (Wert für Tonhöhe  $\pm 0$ : 64).*

## 2. Moniteur MIDI (MIDI MONITOR)

Les paramètres d'effets du 9050 peuvent être changés manuellement, avec un contrôleur externe comme la FC50 ou un équipement MIDI (voir page 77). Le moniteur MIDI est un menu Pop-Up qui vous permet de vérifier le type et la valeur des signaux MIDI sur l'écran. C'est un outil utile, par exemple, lorsque vous sélectionnez une source de modulation en temps réel.

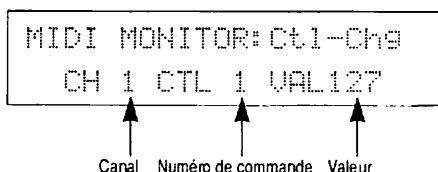
Pour utiliser cette fonction, il est nécessaire que la FC50 (jack REMOTE IN) ou qu'un synthétiseur ou un autre équipement MIDI (jack MIDI IN) soit raccordé au 9050.

Appuyez sur la touche MIDI MONITOR (INC +) dans le mode Play et gardez-la enfoncée. Pendant que la touche est enfoncée, l'affichage change comme indiqué ci-dessous.



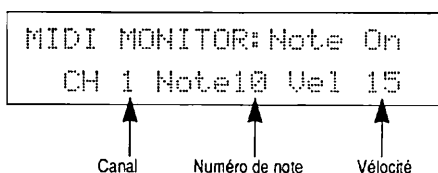
Gardez MIDI MONITOR (touche INC+) enfoncé et envoyez les signaux depuis la FC50 ou l'équipement MIDI. Les items suivants peuvent être contrôlés.

- Lorsqu'un message Control Change est reçu :

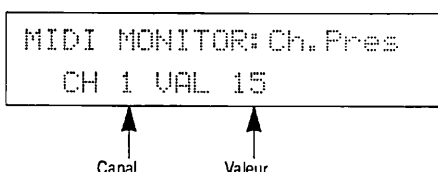


**Remarque** Les numéros Control Change 0 à 31 peuvent être contrôlés. Les numéros Control Change 32 à 127 sont ignorés.

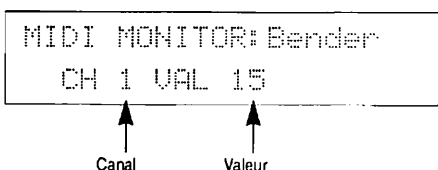
- Lorsque les données Note On sont reçues :



- Lorsque les données After Touch (pression de canal) sont reçues :



- Lorsque les données Bender sont reçues :



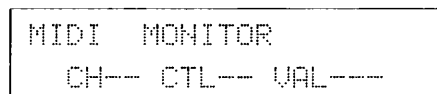
**Remarque** Seuls les 7 octets supérieurs des données Bender sont reçus et exprimés en tant que 0 à 127 (valeur de hauteur tonale ± 0 : 64).

## 2. Monitor MIDI (MIDI MONITOR)

Los parámetros de efectos del 9050 pueden cambiarse manualmente mediante un controlador externo como el FC50 o un equipo MIDI (consulte la página 77). El Monitor MIDI es un menú "pop-up" que le permite comprobar el tipo y valor de las señales MIDI recibidas en el visualizador. Es una herramienta útil cuando por ejemplo se selecciona la fuente de modulación en tiempo real.

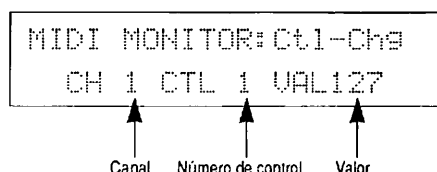
Para utilizar esta función, el FC50 (toma REMOTE IN) o un sintetizador u otro equipo MIDI (toma MIDI IN) deben estar conectados al 9050.

Presione la tecla MIDI MONITOR (INCS) en la modalidad de reproducción, y manténgala oprimida. Mientras que se mantiene oprimida el visualizador cambia como se muestra debajo:



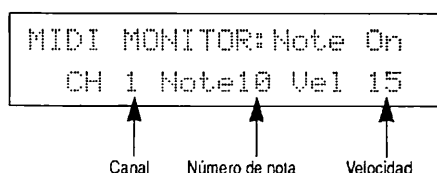
Mantenga la tecla MIDI MONITOR (INC+) oprimida y envíe las señales desde el FC50 o equipo MIDI. Pueden comprobarse los ítemes siguientes.

- Cuando se recibe un mensaje de cambio de control:

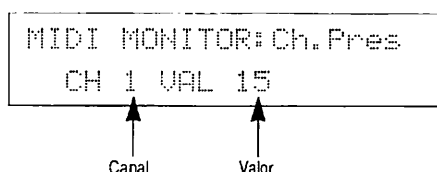


**NOTA** Los números de cambio de control 0 - 31 pueden comprobarse. Los números de cambio de control 32 - 127 son ignorados.

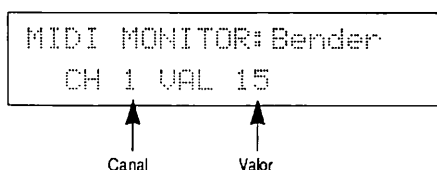
- Cuando se recibe "Note On Data" (nota sobre datos):



- Cuando se reciben datos "After Touch" [postoque (presión de canal)]:



- Cuando se reciben datos "Bender":



**NOTA** Sólo los 7 bits superiores de los datos "Bender" son recibidos y expresados como 0 - 127 (valor para tono ±0: 64).

## Self-introduction Function

This function is automatic routine in which the 9050 "introduces" itself. Patches stored in ROM can be switched automatically, and the sound can be heard.

### In order to start the self-introduction function:

Turn on the power while simultaneously holding down both PATCH ▼/▲ keys.

The self-introduction appears in the display.

### In order to stop the self-introduction:

Press the EXIT key. The self-introduction stops and operation returns to the Play mode.

## Selbst-Vorstellungs-Funktion

Im ROM gespeicherte Patch-Programme können automatisch umgeschaltet werden, so daß der Ton zu hören ist.

### Um die Funktion zu starten:

Schalten Sie das Gerät ein, während Sie beide PATCH ▼/▲ Tasten gedrückt halten.

Die Selbst-Vorstellungs-Anzeige erscheint auf dem Display.

### Um die Anzeige zu stoppen:

Drücken Sie die EXIT Taste. Die Anzeige stoppt und das Gerät geht in die Spiel-Betriebsart.



## Fonction d'auto-introduction

Les patches mémorisés sur ROM peuvent être commutés automatiquement et leur son peut être entendu.

### Pour lancer la fonction d'auto-introduction:

Mettez sous tension tout en enfonçant simultanément les deux touches PATCH ▼/▲ .

L'auto-introduction apparaît sur l'écran.

### Pour arrêter l'auto-introduction:

Appuyez sur la touche EXIT. L'auto-introduction s'arrête et l'opération revient au mode Play.

## Función de presentación

Los "patches" almacenados en ROM pueden cambiarse automáticamente y puede escucharse el sonido.

### Para iniciar la función autopresentación:

Encienda la alimentación a la vez que mantiene oprimida ambas teclas Patch ▼/▲ .

La presentación aparece visualizada.

### Para parar la autopresentación:

Presione la tecla EXIT. La autopresentación cesa y la operación retorna a la modalidad de reproducción.

## Section V: Remote Control and Real - time Modulation

This chapter explains the procedure for remote control and real-time modulation of the 9050, using the optional Foot Controller FC50.

With the FC50 foot controller, you can switch among the Patches of the 9050 and bypass specific effect modules by using your foot. You can also control effect parameters of the 9050 in real time by connecting the FP01 expression pedal to the FC50.

### Connections and 9050 Setup

#### 1. Connect the FC50 and the 9050.

Use the remote cable (RC05) supplied with the FC50 and connect the REMOTE OUT jack on the FC50 to the REMOTE IN jack on the 9050. Power is supplied to the FC50 from the 9050 via the REMOTE jacks.

#### 2. Select the MIDI receive channel of the 9050, and set the send channel on the FC50 to "1".

```
U3-1 MIDI CH SELECT
CH=> 1  OMNI=OFF
```

#### 3. Set the item "MIDI/Remote Mode Setting" on page 3-4 of the Utility mode to REMOTE MODE.

```
U3-4 MIDI/RMT MODE
▶ REMOTE MODE
```

#### 4. Return to the Play mode by pressing the EXIT key.

## Abschnitt V: Fernbedienung und Echtzeitmodulation

In diesem Kapitel werden die Schritte für Fernbedienung und Echtzeitmodulation des 9050 unter Verwendung des Foot Controller FC50 (Sonderzubehör) beschrieben.

Mit dem FC50 Foot Controller können Sie durch Fußbedienung Patch-Programme des 9050 umschalten und bestimmte Effektmodule ein- und ausschalten. Wenn an den FC50 das Modulationspedal FP01 angeschlossen ist, können Sie auch Effektparameter des 9050 in Echtzeit regeln.

### Anschlüsse und Einstellungen am 9050

#### 1. Verbinden Sie den FC50 mit dem 9050.

Verwenden Sie das beim FC50 mitgelieferte Fernbedienungskabel (RC05), um die REMOTE OUT-Buchse am FC50 mit der REMOTE IN-Buchse am 9050 zu verbinden. Die Stromversorgung des FC50 erfolgt über die REMOTE-Buchse vom 9050 aus.

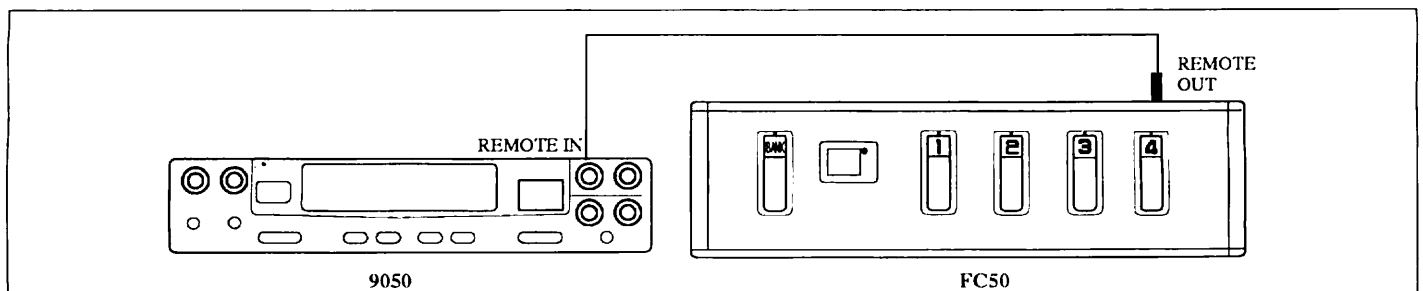
#### 2. Wählen Sie den MIDI-Empfangskanal des 9050, und stellen Sie den Sendekanal des FC50 auf "1".

```
U3-1 MIDI CH SELECT
CH=> 1  OMNI=OFF
```

#### 3. Stellen Sie den Punkt "MIDI/Remote Mode Setting" auf Seite 3-4 der Hilfsfunktion-Betriebsart auf REMOTE MODE.

```
U3-4 MIDI/RMT MODE
▶ REMOTE MODE
```

#### 4. Kehren Sie durch Drücken der EXIT Taste zur Spiel-Betriebsart zurück.



## Section V: Commande à distance et modulation en temps réel

Ce chapitre explique la procédure de commande à distance et la modulation en temps réel du 9050, en utilisant la commande au pied FC50 en option.

Avec la commande au pied FC50, vous pouvez passer parmi les patches de la 9050 et dériver des modules d'effets spécifiques par commande au pied. Vous pouvez aussi contrôler les paramètres d'effets du 9050 en temps réel en raccordant la pédale d'expression FP01 à la FC50.

### Installation du 9050 et connexions

#### 1. Raccorder la FC50 et le 9050.

Utilisez le câble de commande à distance (RC05) fourni avec la FC50 et branchez une de ses extrémités sur le jack REMOTE OUT de la FC50 et l'autre extrémité sur le jack REMOTE IN du 9050. La FC50 est alimentée par le 9050 via les jacks REMOTE.

#### 2. Sélectionnez le canal de réception MIDI du 9050 et fixez le canal de transmission de la FC50 à "1".

```
U3-1 MIDI CH SELECT
CH=> 1  OMNI=OFF
```

#### 3. Réglez l'item "MIDI/Remote Mode Setting" de la page 3-4 du mode Utility à REMOTE MODE.

```
U3-4 MIDI/RMT MODE
  ▶ REMOTE MODE
```

#### 4. Revenez au mode Play en appuyant sur la touche EXIT.

## Sección V : Control remoto y modulación en tiempo real

Este capítulo explica el procedimiento de control remoto y modulación en tiempo real del 9050 mediante el controlador de pie FC50.

Con el controlador de pie FC50 Ud puede conmutar entre los "patches" del 9050 y pasar módulos de efectos específicos usando el pie. Puede igualmente controlar los parámetros de efecto del 9050 en tiempo real conectando el pedal de expresión FP01 al FC50.

### Conexiones y ajustes del 9050

#### 1. Conexión del FC50 y 9050

Utilice el cable remoto (RC05) suministrado con el FC50 y conecte la toma REMOTE OUT del FC50 a la toma REMOTE IN del 9050. EL FC50 es alimentado por el 9050 vía tomas REMOTE.

#### 2. Seleccione el canal de recepción MIDI del 9050, y ponga el canal de envío del FC50 en "1".

```
U3-1 MIDI CH SELECT
CH=> 1  OMNI=OFF
```

#### 3. Ponga el ítem "MIDI/Remote Mode Setting" (Ajuste de modalidad MIDI/Remoto) en la página 3-4 de la modalidad de utilidad en REMOTE MODE.

```
U3-4 MIDI/RMT MODE
  ▶ REMOTE MODE
```

#### 4. Retorne a la modalidad de reproducción presionando la tecla EXIT (salida).

## Selecting a Patch from the FC50

This section explains how to select a Patch of the 9050 from the FC50.

1. Register beforehand the Patch and the program number to be used in the program change table of the 9050.



*Use the program change learn function (PRG-CHG LEARN) of the pop-up menu for assigning the values. (See page 66)*

2. Use the BANK switch and number switches on the FC50 to send a program change message. The LED of the selected pedal lights up in red.

The FC50 can send program change numbers from 0 to 39 (refer to page 56). The program change numbers switch the patches as determined by the program change table.

## Using the FC50 for Bypass/Mute

The number switches of the FC50 can be used in the same way as the BYPASS key on the 9050.

1. Press the last used number switch on the FC50 once more while the 9050 is in Play mode.

The 9050 is switched to the Bypass condition and the auto tuner display appears. If you keep the number switch depressed, the 9050 is switched to the Muting condition. This is useful to cut off the sound on stage or to tune the instrument. The LED of the selected pedal lights up in green.

2. To release the Bypass or Mute condition, press the number switch on the FC50 once more, or select a different patch.

The 9050 returns to the Play mode.

## Wahl von Patch-Programmen mit dem FC50

Im folgenden wird erklärt, wie Sie vom FC50 aus ein Patch-Programm des 9050 wählen können.

1. Speichern Sie vorab das Patch-Programm und die zu verwendende Patch-Programm-Nummer in der Programmwechselliste des 9050.



*Verwenden Sie die Funktion zur Zuweisung von Programmwechselanweisungen (PRG-CHG LEARN) des Pop-up Menüs (siehe Seite 66).*

2. Verwenden Sie die BANK-Schalter und Nummernschalter am FC50, um eine Programmwechsel-Meldung zu senden. Die LED-Anzeige des gewählten Pedals leuchtet rot auf.

Der FC50 kann Programmwechsel-Nummern von 0 bis 39 senden (siehe Seite 56). Die Programmwechsel-Nummern steuern die Patch-Programme entsprechend der Programmwechsel-Tabelle.

## Bypass/Mute-Schaltung mit dem FC50

Die Nummernschalter am FC50 können in gleicher Weise wie die BYPASS-Taste am 9050 verwendet werden.

1. Drücken Sie den zuletzt verwendeten Nummernschalter am FC50 nochmals, während der 9050 in der Spiel-Betriebsart ist.

Der 9050 wird auf den Bypass-Zustand geschaltet, und die Anzeige für die Auto-Stimm-Funktion erscheint. Wenn Sie den Nummernschalter gedrückt halten, schaltet der 9050 auf "Mute" (Stummschaltung). Dies ist zum temporären Abschalten des Tons auf der Bühne oder zum Stimmen eines Instruments nützlich. Die LED-Anzeige des gewählten Pedals leuchtet grün auf.

2. Um den Bypass- oder Mute-Zustand abzuschalten, drücken Sie den Nummernschalter am FC50 nochmals oder wählen Sie ein anderes Patch-Programm.

Der 9050 schaltet auf die Spiel-Betriebsart.

## Sélection de patch à partir de la FC50

Cette section explique comment sélectionner un patch du 9050 à partir de la FC50.

1. Enregistrez auparavant le patch et le numéro de programme à utiliser dans le table de Program Change Table du 9050.



Utilisez la fonction de Program Change Learn (PRG-CHG LEARN) du menu Pop-Up pour affecter les valeurs. (Reportez-vous page 67).

2. Utilisez le commutateur BANK et les commutateurs de numéros de la FC50 pour transmettre un message Program Change. La diode rouge de la pédale sélectionnée s'allume.

La FC50 peut transmettre les numéros de Program Change de 0 à 39 (voir page 57). Les numéros de Program Change commutent les patches selon la manière déterminée dans le Program Change Table.

## Utilisation de la FC50 pour Bypass/Mute

Les commutateurs de numéros de la FC50 peuvent être utilisés de la même manière que la touche BYPASS du 9050.

1. Appuyez sur le dernier commutateur de numéro utilisé sur la FC50 une fois de plus, alors que le 9050 est en mode Play.

Le 9050 passe alors à la condition Bypass (de dérivation) et l'affichage de l'accordage automatique apparaît. Si vous gardez le commutateur de numéro enfoncé, le 9050 se trouve en condition Mute (de sourdine). C'est une fonction pratique pour couper le son lorsque vous êtes sur scène ou pour accorder l'instrument. La diode verte de la pédale sélectionnée s'allume.

2. Pour désactiver les conditions Bypass ou Mute, appuyez sur le commutateur de numéro de la FC50 une fois de plus ou bien sélectionnez un patch différent.

Le 9050 reviendra au mode Play.

## Selección de un "patch" desde el FC50

Esta sección explica cómo seleccionar un "patch" del 9050 desde el FC50.

1. Registre de antemano el "patch" y el número de programa que se usará en la tabla de cambio de programa del 9050.



Use la función de aprendizaje de cambio de programa (PRG-CH LEARN) del menú "pop-up" para asignar los valores (vea la página 67).

2. Utilice el conmutador BANK y los conmutadores de número del FC50 para enviar un mensaje de cambio de programa. El LED del pedal seleccionado se enciende en rojo.

El FC50 puede enviar números de cambio de programa del 0 al 39 (consulte la página 57). Los números de cambio de programa comutan los "patches" según lo determinado por la tabla de cambio de programa.

## Utilización del FC50 para paso/silenciamiento

Los conmutadores de número del FC50 pueden utilizarse de la misma manera que la tecla BYPASS del 9050.

1. Presione el último conmutador de número usado del FC50 otra vez mientras el 9050 está en modalidad de reproducción.

El 9050 entra en estado de paso y la visualización de autoafinación aparece. Si mantiene el conmutador de número oprimido, el 9050 pasa al estado de silenciamiento. Lo cual resulta útil para suprimir el sonido en el escenario y para afinar el instrumento. El LED del pedal seleccionado se enciende en verde.

2. Para liberar el estado de paso o de silenciamiento, presione el conmutador de número del FC50 otra vez, o seleccione un "patch" diferente.

El 9050 vuelve a la modalidad de reproducción.

## Using the FC50 for Real-time Modulation

By connecting the optional expression pedal FP01 to the VOLUME PEDAL or MODULATION PEDAL jack of the FC50, the master volume level setting and effect parameters of the 9050 can be controlled in real time during a performance.

### 1. Connect the FP01 to the VOLUME PEDAL or MODULATION PEDAL jack of the FC50.

Depending on the jack that was used, the FP01 functions as follows.

#### • VOLUME PEDAL jack

Control change number 7 is output. This controls the master volume level setting of the 9050.

#### • MODULATION PEDAL jack

Control change number 1 is output. The pedal can be used as a real-time modulation source.

### 2. When using the FP01 as a real-time modulation source, set the 9050 to the Edit mode and call up the last page of the effect type you want to modulate.

The following example uses the effect type early reflection 2 (ER2) of the effect module REV. Set up the items CTL (control source) and DES (destination) as follows.

```
ER2  DES=MIX CTL=C01
      R=+100% LVL=100
```

The FP01 connected to the MODULATION PEDAL jack now controls the MIX parameter (effect mixing level), via control change number 1 signals.

### 3. Press the EXIT key to return to the play mode, and store the patch if necessary.



*It is also possible to use a synthesizer or other MIDI equipment in place of the FC50. There are many ways to utilize real-time modulation. We suggest that you try out various possibilities. In combination with the Foot Controller 8050, you can create an even more sophisticated remote control setup.*

## Echtzeitmodulation mit dem FC50

Durch Anschließen des Modulationspedals FP01 an die Buchse VOLUME PEDAL oder MODULATION PEDAL am FC50 können Masterpegel und Effektparameter des 9050 während einer Darbietung in Echtzeit geregelt werden.

### 1. Schließen Sie das FP01 an die Buchse VOLUME PEDAL oder MODULATION PEDAL des FC50 an.

Je nachdem, welche Buchse verwendet wurde, arbeitet das FP01 wie folgt.

#### • VOLUME PEDAL-Buchse

Kontrollwechsel-Nummer 7 wird ausgegeben. Dies steuert die MasterpegelEinstellung des 9050.

#### • MODULATION PEDAL-Buchse

Kontrollwechsel-Nummer 1 wird ausgegeben. Das Pedal kann als Quelle für die Echtzeitmodulation verwendet werden.

### 2. Wenn Sie das FP01 als Quelle für die Echtzeitmodulation verwenden wollen, stellen Sie den 9050 auf die Editier-Betriebsart und rufen Sie die letzte Seite des Effektyps ab, den Sie modulieren wollen.

Das folgende Beispiel verwendet den Effektyp "Early Reflection 2" (ER2) des Effektmoduls REV. Stellen Sie die Punkte CTL (Steuerquelle) und DES (Modulationsziel) wie folgt ein.

```
ER2  DES=MIX CTL=C01
      R=+100% LVL=100
```

Das an die MODULATION PEDAL-Buchse angeschlossene FP01 steuert nun den MIX-Parameter (Effekt-Mischpegel) durch das Kontrollwechsel-Signal 1.

### 3. Drücken Sie die EXIT-Taste, um zur Spiel-Betriebsart zurückzuschalten, und speichern Sie dann falls gewünscht das Patch-Programm.



*Sie können auch einen Synthesizer oder ein anderes MIDI-Gerät anstelle des FC50 verwenden. Es gibt vielfältige Möglichkeiten, die Echtzeitmodulation effektiv einzusetzen. Wir empfehlen, daß Sie etwas experimentieren, um die für Ihre Zwecke optimale Anwendung zu finden. In Kombination mit dem Foot Controller 8050 können Sie auch eine komplexere Steuerung durchführen.*

## Utilisation de la FC50 pour la modulation en temps réel

En raccordant la pédale d'expression FP01 au jack VOLUME PEDAL ou MODULATION PEDAL de la FC50, le réglage du niveau de volume principal et les paramètres d'effets du 9050 peuvent être contrôlés en temps réel lors d'une exécution.

1. Raccordez la FP01 au jack VOLUME PEDAL ou MODULATION PEDAL de la FC50.

Selon le jack utilisé, la FP01 fonctionne de la manière suivante :

- **Jack VOLUME PEDAL**

Le numéro Control Change 7 est sorti. Il commande le réglage de niveau de volume principal du 9050.

- **Jack MODULATION PEDAL**

Le numéro Control Change 1 est sorti. La pédale peut être utilisée comme source de modulation en temps réel.

2. Lorsque vous utilisez la FP01 en tant que source de modulation en temps réel, fixez le 9050 au mode Edit et appelez la dernière page du type d'effet que vous désirez moduler.

L'exemple suivant utilise le type d'effet Early Reflection 2 (ER2) du module d'effets REV. Fixez les items CTL (source de commande) et DES (destination) comme suit.

```
ER2  DES=MIX CTL=C01
      R=+100% LUL=100
```

La FP01 raccordée au jack MODULATION PEDAL commande maintenant le paramètre MIX (niveau de mixage d'effet), via les signaux du numéro Control Change 1.

3. Appuyez sur EXIT pour revenir au mode Play et mémoriser le patch si nécessaire.



*Il est également possible d'utiliser un synthétiseur ou autre équipement MIDI à la place de la FC50. Il y a de nombreuses manières d'utiliser la modulation en temps réel. Nous vous suggérons d'essayer les diverses possibilités. En combinaison avec la commande au pied 8050, vous pouvez même créer des réglages de commande à distance encore plus sophistiqués...*

## Utilización del FC50 para modular en tiempo real

Mediante la conexión del pedal de expresión opcional FP01 a la toma VOLUME PEDAL o a la toma MODULATION PEDAL del FC50, el ajuste de nivel de volumen maestro y parámetros de efecto del 9050 pueden controlarse en tiempo real durante la interpretación.

1. Conecte el FP01 a la toma VOLUME PEDAL o MODULATION PEDAL del FC50.

Dependiendo de la toma que se utilice, el FP01 funciona del modo siguiente.

- **Toma VOLUME PEDAL**

Se da salida al número 7 de cambio de control. Esto controla el ajuste de nivel de volumen maestro del 9050.

- **Toma MODULATION PEDAL**

Se da salida al número 1 de cambio de control. El pedal puede utilizarse como fuente de modulación en tiempo real.

2. Cuando se utiliza el FP01 como fuente de modulación en tiempo real, ponga el 9050 en la modalidad de edición para llamar la última página del tipo de efecto que desee modular.

El ejemplo siguiente utiliza el tiempo de efecto de reflexión temprana 2 (ER2) del módulo de efecto REV. Ajuste los ítems CTL (fuente de control) y DES (destino) del modo siguiente.

```
ER2  DES=MIX CTL=C01
      R=+100% LUL=100
```

El FP01 conectado a la toma MODULATION PEDAL ahora controla el parámetro MIX (nivel de mezcla de efecto), vía las señales número 1 de cambio de control.

3. Presione la tecla EXIT para volver a la modalidad de reproducción, y almacene el "patch" si es necesario.



*Asimismo es posible utilizar un sintetizador u otro equipo MIDI en vez del FC50. Hay muchas maneras de utilizar la modulación en tiempo real. Le invitamos a ensayar las diferentes posibilidades. En combinación con el controlador de pie 8050 podrá crear un ajuste de control remoto incluso más sofisticado.*

## Switching effect modules on / off

When using the optional Foot Controller 8050 (connected to the REMOTE IN jack) or MIDI equipment (connected to the MIDI IN jack), the on / off status and bypass / muting status of effect modules of the 9050 can be switched individually from the remote equipment, using control change signals.

The table below lists the control change numbers and corresponding effect modules and functions. When the control change value is 127, the corresponding effect module or function is turned on, and when the value is 0, it is turned off.



*For information about the control change number assigned to the pedal switches of the 8050, please refer to the instruction manual of the 8050.*

## Ein- und Auschalten von Effektmodulen

Bei Verwendung des Foot Controller 8050 (Sonderzubehör) (an REMOTE IN-Buchse angeschlossen) oder eines MIDI-Gerätes (an MIDI IN-Buchse angeschlossen) kann der Ein/Aus-Zustand sowie der Bypass/Mute-Zustand für jedes Effektmodul einzeln vom externen Gerät kontrolliert werden. Hierzu werden Kontrollwechselsignale verwendet.

Die untenstehende Tabelle führt die Kontrollwechselnummern und die entsprechenden Effektmodule und Funktionen auf. Bei einem Kontrollwechselwert von 127 wird das entsprechende Effektmodul bzw. die Funktion eingeschaltet und bei einem Wert von 0 ausgeschaltet.



*Informationen zu Kontrollwechselnummern, die den Fu-pedalen des 8050 zugeordnet sind, entnehmen Sie bitte der Bedienungsanleitung des 8050.*

Control Change No.	70	72	73	74	75	76	77	78	79	80	91
Module / Function	COMP	DIST	EQ	AMP	EFF1	EFF2	REV	SFX	ZNR	MUTE	BYPASS



## Activation/désactivation des modules d'effets

Lorsque vous utilisez la commande au pied 8050 en option (raccordée au jack REMOTE IN) ou l'équipement MIDI (raccordé au jack MIDI IN), le status ON/OFF et le status bypass/muting (dérivation/sourdine) des modules d'effets peuvent être activés individuellement à partir de l'équipement à distance, en utilisant les signaux Control Change (changement de commande).

Le tableau ci-dessous liste les numéros de Control Change et les modules d'effets correspondant ainsi que les fonctions. Lorsque la valeur de Control Change est 127, le module d'effets ou la fonction correspondant sont activés et lorsque la valeur est 0, ils sont désactivés.



*Pour toutes les informations sur les numéros Control Change affectés aux sélecteurs au pied de la 8050, voir le mode d'emploi de la 8050.*

## Conmutación de módulos de efecto on / off

Cuando se utiliza el controlador de pie opcional 8050 (conectado a la toma REMOTE IN) o equipo MIDI (conectado a la toma MIDI IN), el estado on / off y el estado paso / silenciamiento de los módulos de efecto del 9050 pueden conmutarse individualmente desde el equipo remoto mediante señales de cambio de control.

La tabla de debajo enumera los cambios de control y los módulos de efecto y funciones correspondientes. Cuando el valor de cambio de control es 127, el módulo de efecto o función correspondiente es activado, y cuando el valor es 0 es desactivado.



*Para información acerca del número de cambio de control asignado a los conmutadores de pedal del 8050, tenga a bien consultar el manual de instrucciones del 8050.*

## Section VI : Effect Types and Parameters

In this chapter, the pages of all effect type parameters are explained. For brevity, however, repeated listing of the same parameters that occur in different effects has been kept to a minimum.

The numbers (1) - (4) indicate the corresponding Data Entry Controls.

## Abschnitt VI : Effekttypen und Parameter

In diesem Kapitel werden alle Seiten der Effekttyp- Parameter erklärt. Aus Platzgründen werden Parameter, die in verschiedenen Effekten erscheinen, nicht wiederholt beschrieben.

Die Zahlen (1) - (4) weisen auf die entsprechenden Dateneingaberegler.

## Section VI : Types d'effets et paramètres

Dans ce chapitre, les pages de tous les paramètres des types d'effets sont expliquées.

En bref, nous dirons cependant que le listage répété des mêmes paramètres qui se produit dans différents effets a été gardé au minimum. Les numéros (1) à (4) indiquent les commandes d'entrée des données correspondantes.

## Sección VI : Tipos y parámetros de efecto

En este capítulo se explican las páginas de todos los parámetros de tipo de efecto.

Por razones de brevedad, no obstante, la lista repetida de los mismos parámetros que ocurren en los efectos diferentes se ha mantenido el mínimo. Los número (1) - (4) indican los controles de entrada de datos correspondientes.

## Effect Module 1: Compressor (COMP)

### • Compressor (CMP)

The attack parameter of this compressor effect allows for a wide range of expression, making it ideal for use with guitar.

#### [Page 1]

- (1) **DPT (depth)**: This determines the depth or degree of compression. The greater the value, the greater the degree of compression.
- (2) **ATK (attack)**: This determines the characteristic of the attack, slow (slw) or fast (fst), in the picked attack, for example, of a guitar sound.
- (3) **Bsw (bright switch)**: This emphasizes the high frequency range when it is set to ON, creating a bright sound.
- (4) **LVL (output level)**: This determines the output level of the module.

#### [Page 2]

- (1) **DES (destination)**: This determines the parameter which is to be affected by real-time modulation.
- (2) **CTL (control source)**: Allows selection of modulation source. Possible choices are: Control Change, Note Number, Velocity, After Touch. For a detailed explanation of source types, please refer to page 44.
- (3) **RATIO**: This allows you to set the range, as a percentage, over which real-time modulation changes the parameter.
- (4) **LVL (output level)**: This is the same parameter as (4) in display page 1. The same parameter is displayed even though the page is different.

## Module d'effets 1: Compressor (COMP)

### • COMPRESSOR (COMP)

Le paramètre d'attaque de cet effet compresseur autorise une grande plage d'expression, le rendant idéal avec une guitare.

#### [Page 1]

- (1) **DPT (depth)**: Ce paramètre détermine la profondeur ou le degré de compression. Plus la valeur de compression est élevée, plus la compression est grande.
- (2) **ATK (attack)**: Ce paramètre détermine la caractéristique, lente (slw) ou rapide (fst) de l'attaque choisie, par exemple d'un son de guitare.
- (3) **Bsw (bright switch)**: Ce paramètre accentue la plage des hautes fréquences lorsqu'il est spécifié sur ON, créant un son clair.
- (4) **LVL (niveau output)**: Ce paramètre détermine le niveau de sortie du module.

#### [Page 2]

- (1) **DES (destination)**: Ce réglage détermine le paramètre qui sera affecté par la modulation en temps réel.
- (2) **CTL (source de commande)**: permet la sélection de la source de modulation. Les choix possibles sont : Control Change, Note Number, Velocity, After Touch. Pour une explication détaillée des types de sources, voir la page 45.
- (3) **RATIO**: Ce paramètre vous permet de régler la plage, en pourcentage, sur laquelle la modulation en temps réel change le paramètre.
- (4) **LVL (niveau output)**: Il s'agit du même paramètre que le (4) de la page 1. Le même paramètre est affiché, même si la page est différente.

## Effektmodul 1: Kompressor (COMP)

### • Kompressor (CMP)

Der Parameter "Attack" (Ansprechgeschwindigkeit) des Kompressoreffekts erlaubt einen breiten Ausdrucksbereich, was z.B. für die Verwendung mit Gitarre ideal ist.

#### [Seite 1]

- (1) **DPT (depth = Tiefe)**: Bestimmt den Grad der Kompression. Je größer der Wert, desto stärker die Kompression.
- (2) **ATK (attack = Ansprechgeschwindigkeit)**: Bestimmt die Ansprechgeschwindigkeit, entweder "slw" (slow = langsam) oder "fst" (fast = schnell) für einen gezupften Ton wie z.B. einer Gitarre.
- (3) **Bsw (bright switch = Höhenemphasis)**: Wenn die Stellung ON (ein) gewählt wird, werden die oberen Frequenzen verstärkt, wodurch ein hellerer Klang erzielt wird.
- (4) **LVL (level = Pegel)**: Legt den Ausgangspegel des Moduls fest.

#### [Seite 2]

- (1) **DES (destination = Ziel)**: Legt fest, welcher Parameter von der Echtzeitmodulation verändert wird.
- (2) **CTL (Steuerquelle)**: Dient zur Wahl der Modulationsquelle. Mögliche Einstellungen sind Control Change, Note Number, Velocity und After Touch. Eine detaillierte Erklärung dieser Quellen finden Sie auf Seite 44.
- (3) **RATIO (Prozentsatz)**: Bestimmt den Bereich, über welchen die Echtzeitmodulation den Parameter verändert.
- (4) **LVL (Pegel)**: Gleicher Parameter wie (4) auf Display-Seite 1.

## Módulo 1 de efecto: Compresor (COMP)

### • Compresor (CMP)

El parámetro de ataque de este efecto compresor permite un amplio margen de expresión, haciéndolo ideal para uso con guitarra.

#### [Página 1]

- (1) **DPT (profundidad)**: Esto determina la profundidad o grado de compresión. Cuanto mayor es el valor, mayor es el grado de compresión.
- (2) **ATK (ataque)**: Determina la característica del ataque, lento (slw) o rápido (fst), en el ataque elegido, por ejemplo, de un sonido de guitarra.
- (3) **Bsw (conmutador de brillo)**: Resalta el margen de alta frecuencia cuando se pone en ON, creando un sonido brillante.
- (4) **LVL (nivel de salida)**: Determina el nivel de salida del módulo.

#### [Página 2]

- (1) **DES (destino)**: Determina el parámetro que será afectado por la modulación en tiempo real.
- (2) **CTL (fuente de control)**: Permite la selección de la fuente de modulación. Las posibilidades son: Control Change (cambio de control), Note Number (número de nota), Velocity (velocidad) y After Touch (postoque). Para una explicación detallada de los tipos de fuente consulte la página 45).
- (3) **RATIO (ratio)**: Permite ajustar el margen, como porcentaje, sobre el que la modulación en tiempo real cambia el parámetro.
- (4) **LVL (nivel de salida)**: Es el mismo parámetro que (4) en la visualización de la página 1. El mismo parámetro es visualizado aunque la página sea diferente.

CMP	Parameter 1	Parameter 2	Parameter 3	Parameter 4
Page 1	DPT 1 – 13	ATK slw, fst	Bsw off, on	LVL 10 – 100
Page 2	DES DPT, ATK, Bsw, LVL	CTL C01 – 05, C08 – 31 NT#, NTv, Aft, Bnd	RATIO -100 – +100 (%)	LVL 10 – 100

## • Limiter (LIM)

This effect type has a higher compression rate than the compressor. It is mainly used to make consistent the dynamic range of an instrumental sound that has widely fluctuating levels, or to ensure that a signal does not go beyond a certain level and prevent it from overloading the input of following modules.

### [Page 1]

- (1) **DPT (depth):** This determines the depth of the limiter effect. The greater the value, the greater the degree of the effect.
- (2) **REL (release time):** This determines the time (release time) from when the effect is first released until it reaches the normal condition (no effect at all). Slow (slw) and fast (fst) settings are available.
- (4) **LVL (output level):** This determines the output level of the module.

## • Begrenzer (LIM = limiter)

Dieser Effekttyp bewirkt eine noch höhere Kompression als der Kompressor. Er dient hauptsächlich dazu, die Dynamik eines Instruments auf einen bestimmten Pegel zu begrenzen, um es an andere Instrumente anzupassen, oder um Übersteuerung von nachfolgenden Modulen zu vermeiden.

### [Seite 1]

- (1) **DPT (depth = Tiefe):** Bestimmt den Grad des Begrenzereffekts. Je größer der Wert, desto stärker die Begrenzung.
- (2) **REL (release time = Ausschwingzeit):** Bestimmt die Geschwindigkeit, mit der der Effekt nach dem Abschalten auf Null reduziert wird, entweder "slw" (slow = langsam) oder "fst" (fast = schnell).
- (4) **LVL (level = Pegel):** Legt den Ausgangspegel des Moduls fest.

## • Limiteur (LIM)

Ce type d'effet est doté d'un taux de compression plus élevé que celui du compresseur. Il est surtout utilisé pour créer la gamme dynamique consistante d'un son instrumental qui a des niveaux très fluctuants ou pour assurer qu'un signal n'excède pas un certain niveau et l'empêcher de surcharger l'entrée des modules suivants.

### [Page 1]

- (1) **DPT (depth):** Ce paramètre détermine la profondeur de l'effet du limiteur. Plus la valeur du limiteur est élevée, plus l'effet limiteur est grand.
- (2) **REL (release time):** Ce paramètre détermine la durée à partir duquel le temps est relâché jusqu'au moment où il atteint sa condition normale (absence d'effet). Les réglages lent (slw) et rapide (fst) sont disponibles au choix.
- (3) **LVL (niveau output):** Ce paramètre détermine le niveau de sortie du module.

## • Limitador (LIM)

Este tipo de efecto tiene una compresión más alta que el compresor. Se utiliza principalmente para hacer consistente la gama dinámica de un sonido instrumental que tenga amplios niveles de fluctuación, o para asegurar que la señal no sobrepasa un cierto nivel o para que no se sobrecargue la entrada de los módulos siguientes.

### [Página 1]

- (1) **DPT (profundidad):** Esto determina la profundidad de un efecto limitador. Cuanto mayor es el valor, mayor es el grado del efecto.
- (2) **REL (tiempo de liberación):** Determina el tiempo (tiempo de liberación) desde que el efecto es liberado en primer lugar hasta que llega al estado normal (sin ningún efecto). Se puede fijar en lento (slw) y rápido (fst).
- (3) **LVL (nivel de salida):** Determina el nivel de salida del módulo.

LIM	Parameter 1	Parameter 2	Parameter 3	Parameter 4
Page 1	DPT 1 – 13	REL slw, fst		LVL 10 – 100
Page 2	DES DPT, REL, LVL	CTL C01 – 05, C08 – 31 NT#, NTv, Aft, Bnd	RATIO -100 – +100 (%)	LVL 10 – 100

## Effect module 2: Distortion (DIST)

This includes four different kinds of distortion with different color, as well as an effect type for external effects. This effect module also controls the SEND/RETURN jacks for external effects.

When choosing a distortion effect type (DST - HD), the parameter SND (pre-send level) controls the ON/OFF status and the output signal level at the SEND/RETURN jacks for external effects. When the jacks are ON, the signal from the RETURN jack enters the distortion module for distortion processing and is then sent to the ZNR and other modules.



*If there is nothing connected to the RETURN jack, the signal to be output from the SEND jack is also directly supplied to the distortion module. In this case, the parameter SND (pre-send level) acts like an attenuator. Even if the pre-send level is set to OFF, the output signal of the compressor module is supplied to the SEND jack.*

## Effektmodul 2: Verzerrung (DIST)

Umfaßt vier verschiedene Verzerrungstypen mit unterschiedlicher Klangfarbe, sowie einen Effektyp für externe Effekte. Dieses Effektmodul kontrolliert auch die SEND/RETURN-Buchsen für externe Effekte.

Wenn ein Verzerrungs-Effektyp (DST - HD) gewählt wird, kontrolliert der Parameter SND (Pre-Send-Pegel) den ON/OFF-Status und den Ausgangspegel an den SEND/RETURN-Buchsen für externe Effekte. Wenn die Buchsen ON sind, wird das Signal von der RETURN-Buchse zum Verzerrungsmodul und dann zur ZNR-Schaltung und weiteren Modulen geleitet.



*Wenn nichts an die RETURN-Buchse angeschlossen ist, wird das an der SEND-Buchse anliegende Signal auch direkt zum Verzerrungsmodul geschickt. In diesem Fall funktioniert der Parameter SND (Pre-Send-Pegel) wie ein Dämpfungsglied. Auch wenn der Parameter auf OFF gestellt ist, wird das Ausgangssignal des Kompressormoduls zur SEND-Buchse gegeben.*

## Module d'effets 2 : Distorsion (DIST)

Comprend quatre autres différentes sortes de distorsions avec différentes couleurs, tout comme un type d'effet pour les effets externes. Ce module d'effets commande aussi les jacks SEND/RETURN des effets externes.

Lorsque vous choisissez un type d'effet de distorsion (DST - HD), le paramètre SND (niveau de prétransmission) commande le status ON/OFF et le niveau de signal de sortie aux jacks SEND/RETURN pour les effets externes. Lorsque les jacks sont ON, le signal en provenance du jack RETURN entre le module de distorsion pour le traitement de la distorsion et est ensuite transmis au ZNR et autres modules.



*Si aucun raccordement n'est effectué au jack RETURN, le signal à sortir au jack SEND est aussi directement fourni au module de distorsion. Dans ce cas, le paramètre SND (niveau de prétransmission) agit en tant qu'atténuateur. Même si le niveau de prétransmission est spécifié sur OFF, le signal de sortie du module de compression est alimenté au jack SEND.*

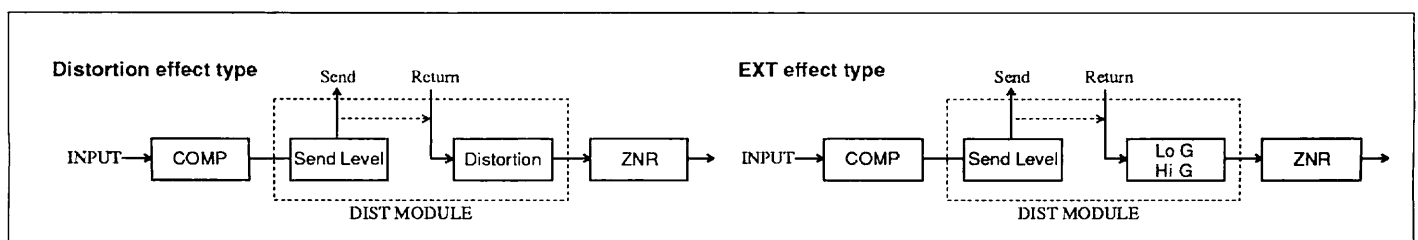
## Módulo de efecto 2: Distorsión (DIST)

Incluye cuatro diferentes tipos de distorsión con diferente color, así como un tipo de efecto para efectos externos. Este módulo de efecto también controla las tomas SEND/RETURN para efectos externos.

Al elegir un tipo de efecto de distorsión (DST - HD), el parámetro SND (Nivel preenvío) controla el estado ON/OFF y el nivel de señal de salida en las tomas SEND/RETURN para efectos externos. Cuando las tomas están en ON, la señal de la toma RETURN entra en el módulo de distorsión para procesar la distorsión y es luego enviado al ZNR y otros módulos.



*Si no hay nada conectado a la toma RETURN, la señal con salida de la toma SEND también es suministrada directamente al módulo de distorsión. En cuyo caso, el parámetro SND (nivel preenvío) actúa como atenuador. Aunque el nivel preenvío esté en OFF, la señal de salida del módulo compresor es suministrada a la toma SEND.*



If an external effect type (EXT) has been selected, the SEND/RETURN jacks are always active, and the parameter SND (pre-send level) controls the signal level at the SEND jack. The signal from the RETURN jack enters the EXT module (simultaneous use of a distortion module is not possible), for tone quality processing determined by the parameters LoG (low gain) and HiG (high gain). The signal then is sent to the ZNR and other modules.

## • Distortion (DST)

Hard analog distortion.

### [Page 1]

- (1) **DST (distortion)**: This determines the strength of the distortion. The greater the value, the greater the distortion.
- (2) **EQ (equalizer)**: This determines the sound color or timbre of the distortion. The greater the value, the more the higher frequencies are emphasized.
- (3) **SND/RTN (pre-send level)**: Controls the signal level at the SEND jack. "RTN=Off" means that the SEND/RETURN jacks are not used.
- (4) **LVL (output level)**: This determines the output level of the module.

Si un type d'effet externe (EXT) a été sélectionné, les jacks SEND/RETURN sont toujours actifs et SND paramètre (niveau de prétransmission) commande le niveau de signal au jack SEND. Le signal en provenance du jack RETURN entre le module EXT (l'utilisation simultanée d'un module de distorsion n'est pas possible), pour le traitement de la qualité de tonalité déterminée par les paramètres LoG (gain faible) et HiG (gain fort). Le signal est alors envoyé au ZNR et autres modules.

## • Distorsion (DST)

Distorsion analogique dure

### [Page 1]

- (1) **DST (distorsion)**: Ce paramètre détermine la longueur de la distorsion. Plus la valeur est élevée, plus la distorsion est grande.
- (2) **EQ (equalizer)**: Ce paramètre détermine la couleur ou le timbre sonore de la distorsion. Plus la valeur est élevée, plus les hautes fréquences sont accentuées.
- (3) **SND/RTN (niveau de prétransmission)**: Commande le niveau de signal au jack SEND. "RTN=OFF" signifie que les jacks SEND/RETURN ne sont pas utilisés.
- (4) **LVL (niveau output)**: Ce paramètre détermine le niveau de sortie du module.

Wenn ein externer Effekttyp (EXT) gewählt ist, sind die SEND/RETURN-Buchsen immer aktiv, und der Parameter SND (Pre-Send-Pegel) kontrolliert den Signalpegel an der SEND-Buchse. Das Signal von der RETURN-Buchse wird zum EXT-Modul geleitet (gleichzeitige Verwendung eines Verzerrungsmoduls ist nicht möglich). Im EXT-Modul erfolgt Klangverarbeitung durch die Parameter LoG (Baßverstärkungsfaktor) und HiG (Höhenverstärkungsfaktor). Das Signal wird dann zur ZNR-Schaltung und weiteren Modulen geleitet.

## • Verzerrung (DST)

Harte analoge Verzerrung.

### [Seite 1]

- (1) **DST (distortion = Verzerrung)**: Bestimmt den Grad der Verzerrung. Je größer der Wert, desto stärker die Verzerrung.
- (2) **EQ (Equalizer)**: Bestimmt die Klangfarbe der Verzerrung. Je größer der Wert, desto stärker ist der obere Frequenzbereich.
- (3) **SND/RTN (Pre-Send-Pegel)**: Kontrolliert den Signalpegel an der SEND-Buchse. "RTN=Off" bedeutet, daß die SEND/RETURN-Buchsen nicht verwendet werden.
- (4) **LVL (Pegel)**: Bestimmt den Ausgangspegel des Moduls.

Si se selecciona un tipo de efecto externo (EXT), las tomas SEND/RETURN están siempre activas, y el parámetro SND (nivel preenvío) controla el nivel de señal en la toma SEND. La señal de la toma RETURN entra el módulo EXT (el uso simultáneo del módulo de distorsión no es posible), para el proceso de la calidad del tono determinado por los parámetros LoG (ganancia baja) y HiG (ganancia alta). Luego la señal es enviada al ZNR y otros módulos.

## • Distorsión (DST)

Distorsión analógica dura.

### [Página 1]

- (1) **DST (distorsión)**: Determina la fuerza de la distorsión. Cuanto mayor es el valor, mayor es la distorsión.
- (2) **EQ (ecualizador)**: Determina el color sonoro o timbre de la distorsión. Cuanto mayor es el sonido, más frecuencias altas son resaltadas.
- (3) **SND/RTN (nivel de preenvío)**: Controla el nivel de la señal en la toma SEND. "RTN=Off" significa que las tomas SEND/RETURN no se utilizan.
- (4) **LVL (nivel de salida)**: Determina el nivel de salida del módulo.

DST	Parameter 1	Parameter 2	Parameter 3	Parameter 4
Page 1	DST 1 - 13	EQ 1 - 100	SND / RTN RTN=off, SND=1 - 10	LVL 0 - 100
Page 2	DES DST, EQ, SND, LVL	CTL C01 - 05, C08 - 31 NT#, NTv, Aft, Bnd	RATIO -100 - +100 (%)	LVL 0 - 100

## • Overdrive (OD)

This effect reproduces the natural distortion of a tube amplifier with the controls at full throttle.

### [Page 1]

- (1) **DRV (drive)**: This determines the degree of the overdrive effect. The greater the value, the greater the amount of overdrive.
- (2) **EQ (equalizer)**: This determines the sound color or timbre of the distortion. The greater the value, the more the higher frequencies are emphasized.
- (4) **LVL (output level)**: This determines the output level of the module.

## • Overdrive (OD)

Dieser Übersteuerungs-Effekt simuliert die natürliche Verzerrung eines voll aufgedrehten Röhrenverstärkers.

### [Seite 1]

- (1) **DRV (drive = Intensität)**: Bestimmt den Grad des Overdrive-Effekts. Je größer der Wert, desto stärker der Effekt.
- (2) **EQ (Equalizer)**: Bestimmt die Klangfarbe der Verzerrung. Je größer der Wert, desto stärker ist der obere Frequenzbereich.
- (4) **LVL (Pegel)**: Bestimmt den Ausgangspegel des Moduls.

## • Overdrive (OD)

Cet effet reproduit la distorsion naturelle d'un amplificateur à tube avec les commandes au maximum.

### [Page 1]

- (1) **DRV (drive)**: Ce paramètre détermine le degré de l'effet overdrive. Plus la valeur est élevée, plus l'overdrive est grand.
- (2) **EQ (equalizer)**: Ce paramètre d'égaliseur détermine la couleur ou le timbre sonore de la distorsion. Plus la valeur est élevée, plus les hautes fréquences sont accentuées.
- (4) **LVL (niveau output)**: Ce paramètre détermine le niveau de sortie du module.

## • Sobreexcitación (OD)

Este efecto reproduce la distorsión natural de un amplificador de tubo con los controles al máximo.

### [Página 1]

- (1) **DRV (excitación)**: Determina el grado de efecto de sobreexcitación. Cuanto mayor es el valor, mayor es la sobreexcitación.
- (2) **EQ (ecualizador)**: Determina el color sonoro o timbre de la distorsión. Cuanto mayor es el sonido, más frecuencias altas son resaltadas.
- (4) **LVL (nivel de salida)**: Determina el nivel de salida del módulo.

OD	Parameter 1	Parameter 2	Parameter 3	Parameter 4
Page 1	DRV 1 - 13	EQ 1 - 100	SND / RTN RTN=off, SND=1 - 10	LVL 0 - 100
Page 2	DES DRV, EQ, SND, LVL	CTL C01 - 05, C08 - 31 NT#, NTV, Aft, Bnd	RATIO -100 - +100(%)	LVL 0 - 100

## • Crunch (CRU)

This effect produces a slightly distorted tube amplifier sound. It is suited for clipped guitar chords and repeated single notes.

### [Page 1]

- (1) **DRV (drive)**: This determines the degree of the overdrive effect.
- (2) **EQ (equalizer)**: This determines the sound color or timbre of the distortion. The greater the value, the more the higher frequencies are emphasized.
- (4) **LVL (output level)**: This determines the output level of the module.

## • Crunch (CRU)

Dieser Effekt produziert einen leicht verzerrten Röhrenverstärkerklang. Dies eignet sich für abgehackte Gitarrenriffs oder wiederholte einzelne Noten.

### [Seite 1]

- (1) **DRV (drive = Intensität)**: Bestimmt den Grad des Overdrive-Effekts. Je größer der Wert, desto stärker der Effekt.
- (2) **EQ (Equalizer)**: Bestimmt die Klangfarbe der Verzerrung. Je größer der Wert, desto stärker ist der obere Frequenzbereich.
- (4) **LVL (Pegel)**: Bestimmt den Ausgangspegel des Moduls.

## • Crunch (CRU)

Cet effet produit un son d'amplificateur à tube légèrement distordu. Il convient aux accords de guitare écourtés et aux notes simples répétées.

### [Page 1]

- (1) **DRV (drive)**: Ce paramètre détermine le degré de l'effet overdrive.
- (2) **EQ (equalizer)**: Ce paramètre détermine la couleur ou le timbre sonore de la distorsion. Plus la valeur est élevée, plus les hautes fréquences sont accentuées.
- (4) **LVL (niveau output)**: Ce paramètre détermine le niveau de sortie du module.

## • Crunch (CRU)

Este efecto produce un sonido de amplificador de tubo ligeramente distorsionado. Es adecuado para cuerdas de guitarra con cejilla o notas repetidas simples.

### [Página 1]

- (1) **DRV (excitación)**: Determina el grado de efecto de sobreexcitación.
- (2) **EQ (ecualizaor)**: Determina el color sonoro o timbre de la distorsión. Cuanto mayor es el sonido, más frecuencias altas son resaltadas.
- (4) **LVL (nivel de salida)**: Determina el nivel de salida del módulo.

CRU	Parameter 1	Parameter 2	Parameter 3	Parameter 4
Page 1	DRV 1 – 13	EQ 1 – 100	SND / RTN RTN=off, SND=1 – 10	LVL 0 – 100
Page 2	DES DRV, EQ, SND, LVL	CTL C01 – 05, C08 – 31 NT#, NTv, Aft, Bnd	RATIO -100 – +100 (%)	LVL 0 – 100



## • Hyperdrive (HD)

Newly developed effect that creates a solid, rich distortion sound.

### [Page 1]

- (1) **DST (distortion)**: Adjusts the distortion intensity. The higher the value, the more pronounced the distortion.
- (2) **EQ (equalizer)**: Adjusts the tone. The higher the value, the more pronounced the treble range.
- (4) **LVL (output level)**: Module output level.

## • Hyperdrive (HD)

Neu entwickelter Effekt, der einen vollen, massiven Verzerrungsklang erzeugt.

### [Seite 1]

- (1) **DST (distortion = Verzerrung)**: Regelt die Verzerrungsintensität. Je höher der Wert, desto intensiver ist die Verzerrung.
- (2) **EQ (Equalizer)**: Regelt den Klangcharakter. Je höher der Wert, desto intensiver ist der Höhenbereich.
- (4) **LVL(Pegel)**: Modul-Ausgangspegel

## • Hyperdrive (HD)

Un tout nouvel effet qui apporte un son de distorsion consistant et riche.

### [Page 1]

- (1) **DST(distorsion)**: Ajuste l'intensité de distorsion. Plus la valeur est élevée, plus la distorsion est prononcée.
- (2) **EQ(ecualizador)**: Ajuste la tonalité. Plus la valeur est élevée, plus la plage des aigus est prononcée.
- (4) **LVL(niveau output)**: Niveau de sortie de module

## • Hyperdrive (HD)

Efecto de desarrollo reciente que crea un sonido de distorsión sólido y rico.

### [Página 1]

- (1) **DST(distorsión)**: Ajusta la intensidad de distorsión. Cuanto más alto es el valor, más pronunciada es la distorsión.
- (2) **EQ(ecualizador)**: Ajusta el tono. Cuanto más alto es el valor, más pronunciado es la gama de agudos.
- (4) **LVL(nivel de salida)**: Nivel de salida de módulo

HD	Parameter 1	Parameter 2	Parameter 3	Parameter 4
Page 1	DST 1 - 13	EQ 1 - 100	SND / RTN RTN=off, SND=1 - 100	LVL 0 - 100
Page 2	DES DST, EQ, SND, LVL	CTL C01 - 05, C08 - 31 NT#, NTv, Aft, Bnd	RATIO -100 - +100 (%)	LVL 0 - 100

## • External effect (EXT)

This effect allows convenient adjustment of the signal level that is being supplied to external equipment, as well as tone quality adjustment of the returned signal.

### [Page 1]

- (1) **SND (send level)**: Controls the level of the output signal at the SEND jack.
- (2) **LoG (low gain)**: Equalizer for the low frequency range of the return signal.
- (3) **HiG (high gain)**: Equalizer for the high frequency range of the return signal.



*When connecting the 9050 to an external effect, make sure to always keep the external effect on, and switch it on and off from the 9050.*

## • External Effect (EXT)

Dieser Effekt erlaubt das einfache Einstellen des Signalpegels für angeschlossene externe Geräte sowie eine klangliche Beeinflussung des rückgeführten Signals.

### [Seite 1]

- (1) **SND (send level = Send-Pegel)**: Kontrolliert den Pegel des Ausgangssignals an der SEND-Buchse.
- (2) **LoG (low gain = Bassverstärkungsfaktor)**: Equalizer für den unteren Frequenzbereich des rückgeführten Signals.
- (3) **HiG (high gain = Höhenverstärkungsfaktor)**: Equalizer für den oberen Frequenzbereich des rückgeführten Signals.



*Wenn der 9050 an ein externes Effektgerät angeschlossen ist, lassen Sie das Gerät eingeschaltet und schalten Sie es vom 9050 aus.*

## • Effet externe (EXT)

Cet effet permet un ajustement pratique du niveau de signal qui est en train d'être fourni à l'équipement externe, comme un ajustement de qualité de tonalité du signal de retour.

### [Page 1]

- (1) **SND (niveau de transmission)**: Commande le niveau du signal de sortie au jack SEND.
- (2) **LoG (gain faible)**: Egaliseur pour la plage des basses fréquences du signal de retour.
- (3) **HiG (gain fort)**: Egaliseur pour la plage des hautes fréquences du signal de retour.



*Lors de la connexion du 9050 à un effet externe, l'unité d'effet externe doit toujours être ON, l'effet étant commuté ON ou OFF à partir du 9050.*

## • Efecto externo (EXT)

Este efecto permite el ajuste conveniente del nivel de la señal que está siendo suministrada al equipo externo, así como el ajuste de la calidad de tono de la señal retornada.

### [Página 1]

- (1) **SND (nivel de envío)**: Controla el nivel de la señal de salida en la toma SEND.
- (2) **LoG (ganancia baja)**: Ecuilización para la gama de frecuencias bajas de la señal de retorno.
- (3) **HiG (ganancia alta)**: Ecuilización para la gama de frecuencias altas de la señal de retorno.



*Cuando conecta el 9050 a un efecto externo, asegúrese de que siempre mantiene el efecto externo activado, y actívalo y desactívalo desde el 9050.*

EXT	Parameter 1	Parameter 2	Parameter 3	Parameter 4
Page 1	SND 1 – 10	LoG -18 – +18 (dB)	HiG -18 – +18 (dB)	LVL 0 – 100
Page 2	DES SND, LoG, HiG, LVL	CTL C01 – 05, C08 – 31 NT#, NTv, Aft, Bnd	RATIO -100 – +100 (%)	LVL 0 – 100

## Effect module 3: Noise reduction (ZNR)

Sophisticated noise reduction circuit developed by Zoom. Only one effect type is available.

### • Zoom noise reduction (ZNR)

Effectively reduces hum and other noise without affecting the sound quality.

[Page 1]

- (1) **THR (threshold)**: Determines the threshold level for passing the signal. When set to "off", the effect is disabled.
- (2) **FLT (filter)**: Masks a certain frequency range for detecting noise. When set to "0" (zero), noise masking is matched to a normal guitar signal. Set this parameter to the required value, depending on ambient noise, etc.



*The ZNR settings can also be adjusted automatically while the 9050 is in Play mode, using the auto adjust function. The setting determined by auto adjust then has priority. If the ZNR module was set to "off", using auto adjust will cause the setting to become "on".*

## Effektmodul 3: Noise reduction (ZNR)

Von Zoom entwickelte fortschrittliche Schaltung zur Unterdrückung von Brumm und anderen Störgeräuschen. Nur ein Effektyp ist verfügbar.

### • Zoom noise reduction (ZNR)

Verringert Brumm und andere Störgeräusche sehr wirkungsvoll, ohne die Klangqualität zu beeinträchtigen.

[Page 1]

- (1) **THR (threshold = Einsatzschwelle)**: Bestimmt den Grenzpegel, oberhalb dessen das Signal durchgelassen wird. In der Stellung "off" ist der Effekt abgeschaltet.
- (2) **FLT (Filter)**: Maskiert einen bestimmten Frequenzbereich für die Störgeräuscherfassung. In der Stellung "0" (Null) ist die Störgeräuscherfassung für ein normales Gitarrensinal optimiert. Stellen Sie diesen Parameter auf den erforderlichen Wert ein, je nach dem Hintergrundgeräuschpegel usw.



*Die ZNR-Einstellung kann auch automatisch in der Spiel-Betriebsart vorgenommen werden. Hierzu wird die Auto-Einstellungs-Funktion verwendet. Die von dieser Funktion bestimmten Einstellungen haben dann Vorrang. Wenn das ZNR-Modul auf "off" gestellt war, wird es durch die Auto-Einstellung eingeschaltet.*

## Module d'effet 3 : Réducteur de bruit (ZNR)

Un circuit réducteur de bruit sophistiqué développé par Zoom. Un seul type d'effet est disponible.

### • Réducteur de bruit Zoom (ZNR)

Réduit avec efficacité les bruits de fond et autres sans affecter la qualité sonore.

[Page 1]

- (1) **THR (seuil)**: détermine le niveau de seuil pour passer le signal. Lorsque le réglage est sur "off", l'effet est désactivé.
- (2) **FLT (filtre)**: Masque une certaine plage de fréquences pour détecter les bruits. Lorsqu'il est réglé sur "0" (zéro), le masquage de bruit correspond à un signal de guitare normal. Fixez ce paramètre à la valeur requise selon les bruits ambiants, etc.



*Les réglages du ZNR peuvent aussi être automatiquement ajustés pendant que le 9050 est en mode Play, avec la fonction de réglage automatique. Le réglage déterminé par la fonction de réglage automatique a alors priorité. Si le module ZNR est fixé sur "off", le fait d'utiliser le réglage automatique l'activera.*

## Módulo de efecto 3: Reducción de ruido (ZNR)

Sofisticado circuito reductor de ruido desarrollado por Zoom. Solo se dispone de un tipo de efecto.

### • Reducción de ruido Zoom (ZNR)

Reduce de forma efectiva el zumbido y otros ruidos sin afectar la calidad de sonido.

[Página 1]

- (1) **THR (umbral)**: Determina el nivel de umbral para el paso de la señal. Cuando se pone en "off" el efecto es desactivado.
- (2) **FLT (filtro)**: Enmascara una cierta gama de frecuencias para detectar el ruido. Cuando se pone en "0" (cero), el enmascaramiento de ruido se adapta a una señal de guitarra normal. Ajuste este parámetro al valor requerido dependiendo del ruido ambiente, etc.



*Los ajustes ZNR pueden asimismo ajustarse automáticamente mientras el 9050 está en la modalidad de reproducción, utilizando la función de ajuste automático. El ajuste determinado por el ajuste automático tiene prioridad. Si el módulo ZNR está en "off", si se usa el ajuste automático este ajuste pasará a "on".*

ZNR	Parameter 1	Parameter 2	Parameter 3	Parameter 4
Page 1	THR off, 1 – 100	FLT -10 – 0 – +10		

## Effect Module 4: Equalizer (EQ)

This is the effect module of the equalizer group.

### • Four-band Guitar EQ (4Gt)

This effect is the same as a four-band equalizer on a guitar amplifier.

[Page 1]

- (1) **Low**: This determines the level of the low frequencies.
- (2) **Mid (middle)**: This determines the level of the middle frequencies.
- (3) **Hi (high)**: This determines the level of the high frequencies.
- (4) **Prs (presence)**: This determines the level of the very high frequencies.

## Effektmodul 4: Equalizer (EQ)

Dieses Effektmodul bildet die Equalizer-Gruppe.

### • Vier-Bereichs-Gitarren-EQ (4Gt)

Gibt den gleichen Effekt wie ein Vier-Bereichs-Equalizer an einem Gitarrenverstärker.

[Seite 1]

- (1) **Low**: Bestimmt den Pegel der unteren Frequenzen.
- (2) **Mid (middle)**: Bestimmt den Pegel der mittleren Frequenzen.
- (3) **Hi (high)**: Bestimmt den Pegel der hohen Frequenzen.
- (4) **Prs (presence)**: Bestimmt den Pegel der sehr hohen Frequenzen.

## Module d'effet 4 : Egaliseur (EQ)

C'est le module d'effets du groupe égaliseur.

### • EQ de guitare à 4 bandes (4Gt)

Cet effet est identique à l'égaliseur à 4 bandes sur un amplificateur de guitare.

[Page 1]

- (1) **Low**: Ce paramètre détermine le niveau des basses fréquences.
- (2) **Mid**: Ce paramètre détermine le niveau des fréquences moyennes.
- (3) **Hi**: Ce paramètre détermine le niveau des hautes fréquences.
- (4) **Prs (présence)**: Ce paramètre détermine le niveau des très hautes fréquences.

## Módulo de efecto 4: Ecuador (EQ)

Es el módulo de efecto del grupo ecualizador.

### • EQ de guitarra de cuatro bandas (4Gt)

Este efecto es igual que un ecualizador de cuatro bandas en un amplificador de guitarra.

[Página 1]

- (1) **Low (Bajo)**: Determina el nivel de frecuencias bajas.
- (2) **Mid (medio)**: Determina el nivel de frecuencias medias.
- (3) **Hi (alto)**: Determina el nivel de frecuencias altas.
- (4) **Prs (presencia)**: Determina el nivel de frecuencias muy altas.

4Gt	Parameter 1	Parameter 2	Parameter 3	Parameter 4
Page 1	Low (100Hz) 0 – 100	Mid (400Hz) 0 – 100	Hi (2KHz) 0 – 100	Prs (8KHz) 0 – 100
Page 2	DES Low, Mid, Hi, Prs, LVL	CTL C01 – 05, C08 – 31 NT#, NTv, Aft, Bnd	RATIO -100 – +100 (%)	LVL 0 – 100

### • Three-band EQ (3EQ)

This is a parametric equalizer which allows you to determine the central frequency of the EQ effect.

#### [Page 1]

- (1) **LoG (low gain):** This determines the gain of the low frequencies. Response is flat at a value of 0. It can be cut or boosted by up to 18 dB.
- (2) **HiG (high gain):** This determines the gain of the high frequencies.
- (3) **MdG (middle gain):** This determines the gain of the middle frequencies.
- (4) **MdF (middle frequency):** This determines the central frequency of the middle frequencies.

### • EQ à 3 bandes (3EQ)

Il s'agit d'un égaliseur paramétrique qui vous permet de déterminer la fréquence centrale de l'effet EQ.

#### [Page 1]

- (1) **LoG (low gain):** Ce paramètre détermine le gain des basses fréquences. La réponse normale est fixée à 0. Le gain peut être diminué ou augmenté de 18 dB.
- (2) **HiG (high gain):** Ce paramètre détermine le gain des hautes fréquences.
- (3) **MdG (middle gain):** Ce paramètre détermine le gain des fréquences moyennes.
- (4) **MdF (middle frequency):** Ce paramètre détermine la fréquence centrale des fréquences moyennes.

### • Drei-Bereichs-EQ (3EQ)

Dies ist ein parametrischer Equalizer, bei dem Sie die Mittenfrequenz des EQ-Effekts einstellen können.

#### [Seite 1]

- (1) **LoG (low gain = Tiefen-Verstärkung):** Bestimmt den Verstärkungsgrad für den unteren Frequenzbereich. Bei einem Wert von 0 ist der Frequenzgang linear. Anhebung oder Absenkung um bis zu 18 dB ist möglich.
- (2) **HiG (high gain = Höhen-Verstärkung):** Bestimmt den Verstärkungsgrad für den oberen Frequenzbereich.
- (3) **MdG (middle gain = Mitten-Verstärkung):** Bestimmt den Verstärkungsgrad für den mittleren Frequenzbereich.
- (4) **MdF (middle frequency = Mittenfrequenz):** Bestimmt die Mittenfrequenz (Einsatzfrequenz) für den mittleren Frequenzbereich.

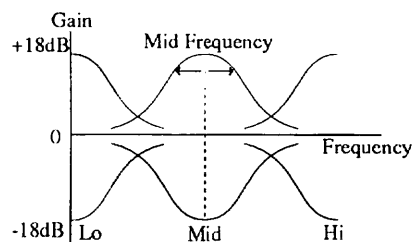
### • EQ de tres bandas (3EQ)

Es un ecualizador paramétrico que permite determinar la frecuencia centra del efecto EQ.

#### [Página 1]

- (1) **LoG (ganancia baja):** Determina la ganancia de las frecuencias bajas. La respuesta es plana a un valor de 0. Puede cortarse o reforzarse hasta 18 dB.
- (2) **HiG (ganancia alta):** Determina la ganancia de las frecuencias altas.
- (3) **MdG (ganancia media):** Determina la ganancia de las frecuencias medias.
- (4) **MdF (frecuencia media):** Determina la frecuencia central de las frecuencias medias.

3EQ	Parameter 1	Parameter 2	Parameter 3	Parameter 4
Page 1	LoG (100Hz) -18 – +18 (dB)	HiG (8KHz) -18 – +18 (dB)	MdG -18 – +18 (dB)	MdF 100 – 4k (Hz)
Page 2	DES LoG, HiG, MdG, MdF, LVL	CTL C01 – 05, C08 – 31 NT#, NTv, Aft, Bnd	RATIO -100 – +100 (%)	LVL 0 – 100



Parameters of Three-band EQ

### • Enhancer (ENH)

New type of enhancer effect that emphasizes the treble range in relation to the signal dynamics. This makes the sound more distinct and clear-cut.

#### [Page 1]

- (1) **DPT (depth):** Determines the depth of the enhancer effect.
- (2) **FRQ (frequency):** Determines the frequency range for the enhancer effect.

### • Enhancer (ENH)

Ein neuartiger Enhancer-Effekt, der den Höhenbereich in Abhängigkeit von der Signaldynamik bestimmt. Hierdurch wird der Klang deutlicher und prägnanter.

#### [Seite 1]

- (1) **DPT (depth = Tiefe):** Bestimmt den Grad des Enhancer-Effekts.
- (2) **FRQ (frequency = Frequenz):** Bestimmt den Frequenzbereich für den Enhancer-Effekt.

### • Enhanceur (ENH)

Un nouveau type d'effet enhanceur qui souligne la plage des aigus en relation avec la dynamique du signal. Le son est alors plus distinct, plus clair.

#### [Page 1]

- (1) **DPT (profondeur):** Détermine la profondeur de l'effet enhanceur.
- (2) **FRQ (fréquences):** Détermine la plage de fréquences pour l'effet enhanceur.

### • Amplificador (ENH)

Nuevo tipo de efecto amplificador que se concentra en la gama de agudos en relación a la dinámica de señal. Esto da distinción y claridad al sonido.

#### [Página 1]

- (1) **DPT (profundidad):** Determina la profundidad del efecto amplificador.
- (2) **FRQ (frecuencia):** Determina la gama de frecuencia del efecto amplificador.

ENH	Parameter 1	Parameter 2	Parameter 3	Parameter 4
Page 1	DPT 0 – 100	FRQ 1 – 10		LVL 0 – 100
Page 2	DES DPT, FRQ, LVL	CTL C01 – 05, C08 – 31 NT#, NTV, Aft, Bnd	RATIO -100 – +100 (%)	LVL 0 – 100

## • 2-band parametric EQ (PEQ)

A two-band parametric equalizer with adjustable center frequency Q. The center frequencies may also overlap.

### [Page 1]

- (1) **LoG (low gain)**: Determines boost/cut for the low frequency range.
- (2) **HiG (high gain)**: Determines boost/cut for the high frequency range.
- (3) **LoF (low frequency)**: Determines the center frequency for the low frequency range.
- (4) **HiF (high frequency)**: Determines the center frequency for the high frequency range.

### [Page 2]

- (1) **LoQ (low Q)**: Determines equalizer Q for the low frequency range.
- (2) **HiQ (high Q)**: Determines equalizer Q for the high frequency range.

## • Egaliseur paramétrique à 2 bandes (PEQ)

Un égaliseur paramétrique à deux bandes avec le Q des fréquences centrales réglable. Les fréquences centrales peuvent également se chevaucher.

### [Page 1]

- (1) **LoG (gain faible)**: Détermine l'amplification/la coupure de la plage des basses fréquences.
- (2) **HiG (gain fort)**: Détermine l'amplification/la coupure de la plage des hautes fréquences.
- (3) **LoF (basses fréquences)**: Détermine les fréquences centrales de la plage des basses fréquences.
- (4) **HiF (hautes fréquences)**: Détermine les fréquences centrales de la plage des hautes fréquences.

### [Page 2]

- (1) **LoQ (Q faible)**: Détermine le Q égaliseur de la plage des basses fréquences.
- (2) **HiQ (Q élevé)**: Détermine le Q égaliseur de la plage des hautes fréquences.

## • 2-band parametric EQ (PEQ)

Ein parametrischer Zweibereichs-Equalizer mit einstellbaren Mittelfrequenzen und Flankensteilheit Q. Die Mittenfrequenzen können auch überlappen.

### [Seite 1]

- (1) **LoG (low gain = Bassverstärkungsfaktor)**: Bestimmt die Anhebung/Absenkung im unteren Frequenzbereich.
- (2) **HiG (high gain = Höhenverstärkungsfaktor)**: Bestimmt die Anhebung/Absenkung im oberen Frequenzbereich.
- (3) **LoF (low frequency = Bass-Frequenz)**: Bestimmt die Mittenfrequenz für den unteren Frequenzbereich.
- (4) **HiF (high frequency = Höhen-Frequenz)**: Bestimmt die Mittenfrequenz für den oberen Frequenzbereich.

### [Seite 2]

- (1) **LoQ (low Q = Bass-Q)**: Bestimmt die Flankensteilheit Q für den unteren Frequenzbereich.
- (2) **HiQ (high Q = Höhen-Q)**: Bestimmt die Flankensteilheit Q für den oberen Frequenzbereich.

## • EQ paramétrica de 2 bandas (PEQ)

Un ecualizador paramétrico de dos bandas con frecuencias centrales ajustables Q. Las frecuencias centrales pueden sobreponerse.

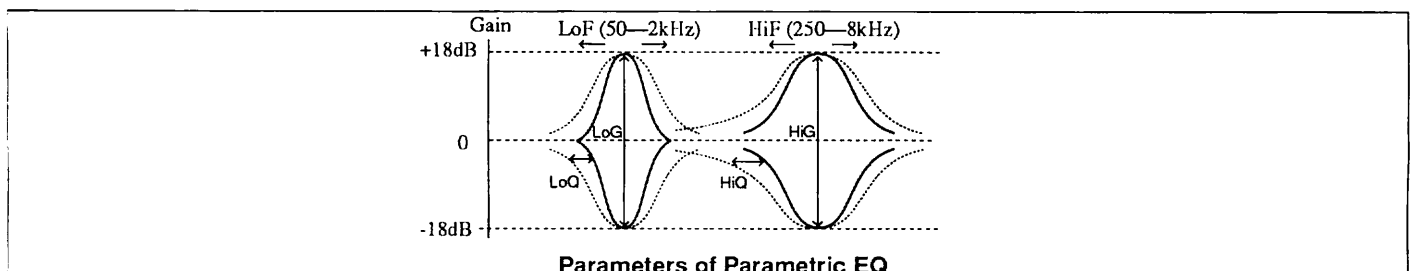
### [Página 1]

- (1) **LoG (ganancia baja)**: Determina la amplificación/corte en la gama baja de frecuencias.
- (2) **HiG (ganancia alta)**: Determina la amplificación/corte en la gama alta de frecuencias.
- (3) **LoF (Frecuencia baja)**: Determina la frecuencia central para la gama baja de frecuencias.
- (4) **HiF (Frecuencia alta)**: Determina la frecuencia central para la gama alta de frecuencias.

### [Página 2]

- (1) **LoQ (Q baja)**: Determina la ecualización Q para la gama de bajas frecuencias.
- (2) **HiQ (Q alta)**: Determina la ecualización Q para la gama de altas frecuencias.

PEQ	Parameter 1	Parameter 2	Parameter 3	Parameter 4
Page 1	LoG -18 – +18 (dB)	HiG -18 – +18 (dB)	LoF 50 – 4k (Hz)	HiF 250 – 8k (Hz)
Page 2	LoQ 0.40, 0.78, 2.1	HiQ 0.40, 0.78, 2.1		LVL 0 – 100
Page 3	DES LoG, HiG, LoF, HiF, LVL	CTL C01 – 05, C08 – 31 NT#, NTv, Aft, Bnd	RATIO -100 – +100 (%)	LVL 0 – 100



## Effect Module 5: Amp Simulator (AMP)

This effect module simulates the characteristics of a guitar amplifier or bass amplifier, and is especially convenient for use when recording direct with a line output, or when playing back through a conventional audio system.

### • Guitar Amplifier Simulator (Gt A)

This effect simulates the sound of a guitar amplifier. Especially when combined with a distortion group effect, this program realistically reproduces the sound of an amplifier recorded through a microphone.

#### [Page 1]

- (1) **COL (color):** This determines the frequency response characteristics of the sound.
- 1 – Even, flat response
  - 2 – Classic tube amplifier sound
  - 3 – Dry sound with emphasis of the high frequencies
  - 4 – Modern sound which strongly emphasizes both high frequencies and low frequencies
- (2) **BOX:** This determines the overall sound quality with the simulation of three different amplifier/speaker types: compact (COM), combo (CMB), or stack (STK).

## Module d'effet 5: Simulateur d'ampli (AMP)

Ce module d'effet simule les caractéristiques d'un amplificateur de guitare ou d'un amplificateur de basse et est particulièrement pratique pour les enregistrements en direct avec la sortie de ligne, ou lors de la lecture (écoute) sur un système audio conventionnel.

### • Simulateur d'amplificateur de guitare (Gt A)

Cet effet simule le son d'un amplificateur de guitare. Ce programme reproduit avec un grand réalisme le son d'un amplificateur enregistré par microphone, notamment quand il est couplé avec un effet du groupe distorsion.

#### [Page 1]

- (1) **COL (Couleur):** Ce paramètre détermine les caractéristiques de réponse de fréquence du son.
- 1 – Réponse normale, linéaire
  - 2 – Son d'amplificateur à tube classique
  - 3 – Son sec avec relevage des hautes fréquences
  - 4 – Son moderne qui relève fortement les hautes fréquences comme les basses fréquences.
- (2) **BOX:** Ce paramètre détermine la qualité d'ensemble du son avec simulation de trois différents types d'amplificateur/enceintes : compact (COM), combo (CMB) ou stack (STK).

## Effektmodul 5: Verstärker-Simulator (AMP)

Dieses Effektmodul simuliert die Charakteristik eines Gitarrenverstärkers oder Baßverstärkers. Es ist besonders für direkte Aufnahme vom Line-Ausgang oder für die Wiedergabe über eine herkömmliche Stereo-Anlage geeignet.

### • Gitarrenverstärker-Simulator (Gt A)

Dieser Effekt simuliert den Klang eines Gitarrenverstärkers. Besonders in Kombination mit einem Verzerrungseffekt erzielt dieses Programm eine realistische Kopie eines über ein Mikrofon aufgenommenen Verstärkers.

#### [Seite 1]

- (1) **COL (color = Klangfarbe):** Bestimmt die Frequenzgangcharakteristik des Klangs.
- 1 – Linear
  - 2 – Klassischer Röhrenverstärker-Sound
  - 3 – Trockener Klang mit Betonung der hohen Frequenzen
  - 4 – Moderner Sound mit starker Betonung der hohen und unteren Frequenzen
- (2) **BOX:** Bestimmt die Gesamtcharakteristik des Klangs durch Simulierung von drei verschiedenen Verstärker/ Lautsprechertypen: Compact (COM), Combo (CMB) oder Stapel (STK = stack).

## Módulo de efecto 5: Simulador amplificador (AMP)

Este módulo de efecto simula las características de un amplificador de guitarra o amplificador de bajo, y es especialmente conveniente para su uso cuando se graba directamente con una salida de línea, o cuando se reproduce mediante un sistema convencional de audio.

### • Simulador amplificador de guitarra (Gt A)

Este efecto simula el sonido de un amplificador de guitarra. Especialmente cuando se combina con un efecto de grupo de distorsión, este programa reproduce realísticamente el sonido de un amplificador grabado mediante un micrófono.

#### [Página 1]

- (1) **COL (color):** Determina las características de respuesta de frecuencia del sonido.
- 1 – Respuesta uniforme, plana
  - 2 – Sonido amplificador de tubo clásico
  - 3 – Sonido seco con resalto de las frecuencias altas
  - 4 – Sonido moderno que resalta fuertemente tanto las frecuencias altas como las bajas
- (2) **BOX:** Determina la calidad total de sonido con la simulación de tres diferentes tipos de amplificador/altavoz: compacto (COM), combo (CMB) o superpuesto (STK).

Gt A	Parameter 1	Parameter 2	Parameter 3	Parameter 4
Page 1	COL 1 – 4	BOX COM, CMB, STK	DPT 0 – 100	STR off, on
Page 2	DES DPT, LVL	CTL C01 – 05, C08 – 31 NT#, NTv, Aft, Bnd	RATIO -100 – +100 (%)	LVL 0 – 100



## English

- (3) **DPT (depth):** This determines the degree of the overall processing. The greater the value, the stronger the character of the sound.
- (4) **STR (stereo switch):** This determines whether the output of this effect sent to the following modules is mono or stereo.



*Setting the stereo switch to ON enables you to use stereo processing after the amplifier effect module.*



*When the SFX effect module is used, the stereo switch parameter is unavailable.*

## Deutsch

- (3) **DPT (Tiefe):** Bestimmt den Grad des Effekts. Je größer der Wert, desto ausgeprägter der Klangcharakter.
- (4) **STR (Stereo-Schalter):** Bestimmt, ob das Ausgangssignal dieses Effekts als Mono- oder Stereosignal zu den nachfolgenden Modulen gesandt wird.



*Wenn Sie den Stereo-Schalter auf ON stellen, können Sie nach diesem Effektmodul Stereosignalverarbeitung verwenden.*



*Wenn das SFX Effektmodul verwendet wird, ist der Stereo-Schalter-Parameter nicht verfügbar.*

## Français

- (3) **DPT (depth):** Ce paramètre détermine le degré du traitement d'ensemble. Plus la valeur est élevée, plus le caractère du son est fort.
- (4) **STR (sélecteur stéréo):** Ce paramètre détermine si la sortie de l'effet envoyé aux modules suivants est mono ou stéréo.



*Le réglage du sélecteur stéréo sur ON vous permet d'utiliser le traitement stéréo après le module d'effets d'amplificateur.*



*Le paramètre de sélecteur stéréo n'est pas valide lorsque vous utilisez le module d'effets SFX.*

## Español

- (3) **DPT (profundidad):** Determina el grado de proceso total. Cuanto más grande es el valor, más fuerte es el carácter del sonido.
- (4) **STR (conmutador estéreo):** Determina si la salida de este efecto enviada a los módulos siguientes es mono o estéreo.



*Al ponerse el conmutador estéreo en ON (activado) le permitirá utilizar procesamiento estéreo después del módulo de efecto amplificador.*



*Cuando se utiliza el módulo de efecto SFX, el parámetro conmutador estéreo no puede utilizarse.*

## • Bass Amplifier Simulator (Bs A)

This effect simulates the sound of a bass amplifier.

### [Page 1]

- (1) **COL (color)**: This determines the frequency response characteristics of the sound.
- 1 – Even, flat response
  - 2 – Relatively full, bottom-heavy sound, with emphasis in the midrange frequencies
  - 3 – Classic bass tube amplifier sound, with emphasis in the midrange frequencies
  - 4 – Modern sound which strongly emphasizes both high frequencies and low frequencies
- (2) **BOX**: This determines the overall sound quality with the simulation of three different enclosures.
- (3) **DPT (depth)**: This determines the degree of the overall processing.
- (4) **STR (stereo switch)**: This determines whether the output of this effect sent to the following modules is mono or stereo.



**NOTE** When the SFX effect module is used, the stereo switch parameter is unavailable.

## • Baßverstärker-Simulator (Bs A)

Dieser Effekt simuliert den Klang eines Baßverstärkers.

### [Seite 1]

- (1) **COL (color)**: Bestimmt die Frequenzgang-Charakteristik des Klangs.
- 1 – Linear
  - 2 – Relativ voller, tiefenbetonter Klang mit kräftigem Mittenbereich
  - 3 – Klassischer Röhren-Baßverstärker-Sound mit kräftigem Mittenbereich
  - 4 – Moderner Sound mit starker Betonung der hohen und unteren Frequenzen
- (2) **BOX**: Bestimmt die Gesamtcharakteristik des Klangs durch Simulation von drei verschiedenen Verstärker/ Lautsprechertypen.
- (3) **DPT (Tiefe)**: Bestimmt den Grad des Effekts. Je größer der Wert, desto stärker der Effekt.
- (4) **STR (Stereo-Schalter)**: Bestimmt, ob das Ausgangssignal dieses Effekts als Mono- oder Stereosignal zu den nachfolgenden Modulen gesandt



**NOTE** Wenn das SFX Effektmodul verwendet wird, ist der Stereo-Schalter-Parameter nicht verfügbar.

## • Simulateur d'amplificateur de basse (Bs A)

Cet effet simule le son d'un amplificateur de basse.

### [Page 1]

- (1) **COL (Color)**: Ce paramètre détermine les caractéristiques de réponse de fréquence du son.
- 1 – Réponse normale
  - 2 – Son lourd au centre, relativement plein avec relevage des fréquences de la gamme moyenne.
  - 3 – Son d'amplificateur à tube de basse classique avec relevage des fréquences de la gamme moyenne.
  - 4 – Son moderne qui relève fortement les hautes fréquences comme les basses fréquences.
- (2) **BOX**: Ce paramètre détermine la qualité d'ensemble du son avec simulation de trois différents types d'amplificateur/ enceintes.
- (3) **DPT (depth)**: Ce paramètre détermine le degré du traitement d'ensemble.
- (4) **STR (sélecteur stéréo)**: Ce paramètre détermine si la sortie de l'effet envoyé aux modules suivants est mono ou stéréo.



**NOTE** Le paramètre de sélecteur stéréo n'est pas valide lorsque vous utiliser le module d'effets SFX.

## • Simulador amplificador de bajo (Bs A)

Dicho efecto simula el sonido de un amplificador de bajo.

### [Página 1]

- (1) **COL (color)**: Determina las características de respuesta de frecuencia del sonido.
- 1 – Respuesta uniforme, plana
  - 2 – Sonido relativamente pleno, de fondo pesado, con énfasis en las frecuencias medias
  - 3 – Sonido clásico de amplificador de tubo de bajo, con resalto de las frecuencias medias
  - 4 – Sonido moderno que resalta fuertemente tanto las frecuencias altas como las bajas
- (2) **BOX**: Determina la calidad sonora total con la simulación de tres diferentes envolventes.
- (3) **DPT (profundidad)**: Determina el grado de proceso total.
- (4) **STR (conmutador estéreo)**: Determina si la salida de este efecto enviada a los módulos siguientes es mono o estéreo.



**NOTE** Cuando se utiliza el módulo de efecto SFX, el parámetro conmutador estéreo no puede utilizarse.

Bs A	Parameter 1	Parameter 2	Parameter 3	Parameter 4
Page 1	COL 1 – 4	BOX COM, CMB, STK	DPT 0 – 100	STR off, on
Page 2	DES DPT, LVL	CTL C01 – 05, C08 – 31 NT#, NTv, Aft, Bnd	RATIO -100 – +100 (%)	LVL 0 – 100

## Effect Module 6: Effect 1 (EFF1)

This module features thirteen mono effects.

### • Pitch Shifter (PIT)

This effect alters the pitch of the effect sound over a range of two octaves.

#### [Page 1]

- (1) **PIT (pitch)**: This determines the number of half-steps by which the pitch of the input signal is changed. The range is from one octave below to one octave above the input pitch.
- (2) **FIN (fine)**: This allows fine tuning of the pitch-shifted note, in units of 1 cent (1/100 half-step).
- (3) **BAL (balance)**: This determines the level balance of the direct sound and pitch-shifted sound. Only the direct sound is output at 0, and only the pitch-shifted sound is output at 100.
- (4) **LVL (output level)**: This determines the output level of the module.

## Effektmodul 6: Effekt 1 (EFF1)

Dieses Modul bietet dreizehn Mono-Effekte.

### • Tonhöhenverschieber (PIT = pitch shifter)

Dieser Effekt ändert die Tonhöhe eines Effektklangs über einen Bereich von zwei Oktaven.

#### [Seite 1]

- (1) **PIT (pitch = Tonhöhe)**: Bestimmt die Anzahl von Halbtönen, um welche die Tonhöhe des Eingangssignals verändert wird. Der Bereich umfaßt eine Oktave über und eine Oktave unter der ursprünglichen Tonhöhe.
- (2) **FIN (fine = Feinabstimmung)**: Erlaubt die Feinabstimmung der Tonhöhe in Schritten von einem Cent (1/100 Halbton).
- (3) **BAL (Balance)**: Bestimmt die Pegelbalance zwischen Direktsignal und tonhöhenverschobenem Signal. Bei 0 liegt nur das Direktsignal und bei 100 nur das tonhöhenverschobene Signal am Ausgang.
- (4) **LVL (Pegel)**: Bestimmt den Ausgangspegel des Moduls.

## Module d'effets 6: Effets 1 (EFF1)

Ce module comprend treize effets mono.

### • Pitch Shifter (PIT) (variateur de hauteur tonale)

Cet effet change la hauteur tonale du son sur deux octaves.

#### [Page 1]

- (1) **PIT (pitch)**: Ce paramètre détermine le nombre de demi-tons par lesquels la hauteur tonale du signal d'entrée est changée. La plage se situe entre une octave en dessous et une octave au-dessus de la hauteur tonale d'entrée.
- (2) **FIN (fine)**: Ce paramètre détermine l'accordage fin de la note modulé en hauteur tonale, par unité de 1 centésime (1/100e de demi-ton).
- (3) **BAL (balance)**: Ce paramètre détermine la balance de niveau du son direct et du son modulé en hauteur tonale. Seul le son direct est sorti à 0 et seul le son modulé en hauteur tonale est sorti à 100.
- (4) **LVL (niveau output)**: Ce paramètre détermine le niveau de sortie du module.

## Módulo de efecto 6: Efecto 1 (EFF1)

Este módulo se caracteriza por sus trece efectos mono.

### • Cambiador de tono (PIT)

Este efecto altera el tono del sonido de efecto sobre un margen de dos octavas.

#### [Página 1]

- (1) **PIT (tono)**: Determina el número de medios pasos por los que el tono de la señal de entrada es cambiada. El margen va de una escala por debajo a una escala por encima del tono de entrada.
- (2) **FIN (fino)**: Permite el ajuste fino de la nota con tono cambiado, en unidades de 1 céntésima (1/100 medio paso).
- (3) **BAL (balance)**: Determina el nivel de balance del sonido directo y del sonido con tono cambiado. Solamente el sonido directo entra a 0 y solamente el sonido con tono cambiado sale a 100.
- (4) **LVL (nivel de salida)**: Determina el nivel de salida del módulo.

PIT	Parameter 1	Parameter 2	Parameter 3	Parameter 4
Page 1	PIT -12 – +12	FIN -50 – +50	BAL 0 – 100	LVL 0 – 100
Page 2	DES PIT, FIN, BAL, LVL	CTL C01 – 05, C08 – 31 NT#, NTv, Aft, Bnd	RATIO -100 – +100 (%)	LVL 0 – 100

## • Phase (PHA)

This is a warm and natural phase sound.

### [Page 1]

- (1) **DPT (depth):** This determines the depth of the tone change. The greater the value, the greater the change in the timbre of the sound.
- (2) **SPD (speed):** This determines the speed of the modulation effect, set in increments of 0.1 Hz.
- (3) **PK (peak):** This determines the emphasis or the special characteristics of the sound.
- (4) **LVL (output level):** This determines the output level of the module.

### [Page 2]

- (1) **DES (destination):** This determines the destination of the modulation effect. Modulation can be applied to both depth and speed when "D+S" is selected.

## • Phase (PHA)

Erzeugt einen warmen und natürlichen Phasenklang.

### [Seite 1]

- (1) **DPT (Tiefe):** Bestimmt die Tiefe des Phaseneffekts. Je größer der Wert, desto stärker die Änderung des Klangcharakters.
- (2) **SPD (speed = Geschwindigkeit):** Bestimmt die Geschwindigkeit des Modulationseffekts. Einstellbar in Schritten von 0,1 Hz.
- (3) **PK (peak = Spitzenwert):** Bestimmt die Betonung oder die spezielle Charakteristik des Klangs.
- (4) **LVL (Pegel):** Bestimmt den Ausgangspegel des Moduls.

### [Seite 2]

- (1) **DES (Ziel):** Bestimmt den Zielparameter des Modulationseffekts. Wenn "D + S" gewählt ist, wird Modulation sowohl auf die Tiefe (depth) als auch auf die Geschwindigkeit (speed) angewandt.

## • Phase (PHA)

Il s'agit d'un son de phase chaud et naturel.

### [Page 1]

- (1) **DPT (depth):** Ce paramètre détermine la profondeur du changement de ton. Plus la valeur est élevée, plus le changement timbral du son est grand.
- (2) **SPD (speed):** Ce paramètre détermine la vitesse de l'effet de modulation, réglée en incréments de 0,1 Hz.
- (3) **PK (peak):** Ce paramètre de crête détermine l'accentuation ou les caractéristiques spéciales du son.
- (4) **LVL (niveau output):** Ce paramètre détermine le niveau de sortie du module.

### [Page 2]

- (1) **DES (destination):** Ce paramètre détermine la destination de l'effet de modulation. La modulation s'applique à la profondeur (D) comme à la vitesse (S) lorsque "D + S" est sélectionné.

## • Fase (PHA)

Se trata de un sonido de fase cálido y natural.

### [Página 1]

- (1) **DPT (profundidad):** Determina la profundidad de cambio de tono. Cuanto mayor es el valor, mayor es el cambio en el timbre del sonido.
- (2) **SPD (velocidad):** Determina la velocidad del efecto de modulación, establecido en incrementos de 0,1 Hz.
- (3) **PK (pico):** Determina el énfasis o características especiales del sonido.
- (4) **LVL (nivel de salida):** Determina el nivel de salida del módulo.

### [Página 2]

- (1) **DES (destino):** Determina el destino del efecto de modulación. La modulación puede aplicarse tanto a la profundidad como a la velocidad cuando se selecciona "D + S".

PHA	Parameter 1	Parameter 2	Parameter 3	Parameter 4
Page 1	DPT 0 – 100	SPD 0.1 – 10 (Hz)	PK 0 – 100	LVL 0 – 100
Page 2	DES DPT, SPD, D+S, LVL	CTL C01 – 05, C08 – 31 NT#, NTv, Aft, Bnd	RATIO -100 – +100 (%)	LVL 0 – 100

## • Flanger (FLG)

This flanger is capable of a wide range of modulation effects, from a warm and subtle chorus to an intense, swirling flanging sound.

### [Page 1]

- (1) **DPT (depth)**: This determines the depth of the tone change. The greater the value, the greater the change in the timbre of the sound.
- (2) **SPD (speed)**: This determines the speed of the modulation effect, set in increments of 0.1 Hz.
- (3) **MAN (manual)**: This determines the delay time, set in increments of 1 ms. This is the time that elapses between the start of the direct sound and the onset of the modulation effect.
- (4) **F.B (feedback)**: This determines the amount of feedback. The greater the value, the greater the difference between the crest (the emphasized frequency) and the valley (the attenuated frequency) gets. The crest and valley points become reversed for negative values.

### [Page 2]

- (1) **DES (destination)**: Modulation can be applied to both speed and feedback when "S + F" is selected.

## • Flanger (FLG)

Cet effet électronique de balayage mélodique offre une grande plage d'effets de modulation, allant du chorus subtil et chaud à un son tourbillonnant et intense.

### [Page 1]

- (1) **DPT (depth)**: Ce paramètre détermine la profondeur du changement de ton. Plus la valeur est élevée, plus le changement timbral du son est grand.
- (2) **SPD (speed)**: Ce paramètre détermine la vitesse de l'effet de modulation, réglée en incréments de 0,1 Hz.
- (3) **MAN (manuel)**: Ce paramètre détermine le temps retard, spécifié par incréments de 1 ms. Il s'agit du temps qui s'écoule entre le commencement du son direct et le départ de l'effet de modulation.
- (4) **F.B. (feedback)**: Ce paramètre détermine la grandeur de réinjection du signal (feedback). Plus la valeur est élevée, plus la différence entre la crête (fréquence relevée) et le pied (fréquence atténuée) est grande. Pour les valeurs négatives, la crête et le pied sont inversés.

### [Page 2]

- (1) **DES (destination)**: La modulation s'applique à la vitesse (S) comme au feedback (F) lorsque "S + F" est sélectionné.

## • Flanger (FLG)

Der Flanger des 9050 verfügt über einen breiten Bereich von Modulationseffekten, vom warmen und subtilen Chorus bis zu einem intensiven wirbelnden Klang.

### [Seite 1]

- (1) **DPT (Tiefe)**: Bestimmt die Tiefe des Flanger-Effekts. Je größer der Wert, desto stärker die Änderung des Klangcharakters.
- (2) **SPD (speed = Geschwindigkeit)**: Bestimmt die Geschwindigkeit des Flanger-Effekts. Einstellbar in Schritten von 0,1 Hz.
- (3) **MAN (manual = manuell)**: Bestimmt die Verzögerungsdauer in 1-ms-Schritten. Dies ist die Zeit, die zwischen dem Beginn des Direktschalls und dem Einsetzen des Modulationseffekts liegt.
- (4) **F.B (feedback = Rückkopplung)**: Bestimmt den Grad der Rückkopplung. Je größer der Wert, desto größer ist der Unterschied zwischen der Frequenzspitze (angehobene Frequenz) und der Frequenzsenke (abgesenkte Frequenz). Wenn negative Werte gewählt werden, sind die Frequenzspitze und Frequenzsenke vertauscht.

### [Seite 2]

- (1) **DES (Ziel)**: Wenn "S + F" gewählt wird, wird Modulation sowohl auf die Geschwindigkeit als auch auf die Rückkopplung angewandt.

## • Flanger (FLG)

Este "flanger" es capaz de una amplia gama de efectos de modulación desde un coro cálido y sutil a un sonido intenso y turbulento.

### [Página 1]

- (1) **DPT (profundidad)**: Determina la profundidad de cambio de tono. Cuanto mayor es el valor, mayor es el cambio en el timbre del sonido.
- (2) **SPD (velocidad)**: Determina la velocidad del efecto de modulación, establecido en incrementos de 0,1 Hz.
- (3) **MAN (manual)**: Determina el tiempo de retardo, ajustado en incrementos de 1 ms. Es el tiempo que pasa entre el inicio del sonido directo y el término del efecto de modulación.
- (4) **F.B (realimentación)**: Determina la realimentación o "feedback". Cuanto mayor es el valor, mayor es la diferencia entre el pico (la frecuencia resaltada) y el valle (la frecuencia atenuada). Los puntos del pico y del valle se invierten en los valores negativos.

### [Página 2]

- (1) **DES (destino)**: La modulación puede aplicarse tanto a la velocidad como a la realimentación cuando se selecciona "S + F"

FLG	Parameter 1	Parameter 2	Parameter 3	Parameter 4
Page 1	DPT 0 – 100	SPD 0.1 – 10 (Hz)	MAN 0 – 100 (ms)	F.B -98 – +98
Page 2	DES DPT, SPD, F.B, S+F, LVL	CTL C01 – 05, C08 – 31 NT#, NTv, Aft, Bnd	RATIO -100 – +100 (%)	LVL 0 – 100

## • Chorus (CHO)

This is an easy-to-use, mono chorus effect. The speed of the modulation has been pre-programmed to give a rich, yet subtle chorus effect.

### [Page 1]

- (1) **DPT (depth):** This determines the depth of the tone change. The greater the value, the greater the change in the timbre of the sound.
- (3) **MIX (effect mix):** This determines the mix amount of the effect sounds.
- (4) **LVL (output level):** This determines the output level of the module.

## • Chorus (CHO)

Dies ist ein einfach anzuwendender Mono-Chorus-Effekt. Die Modulationsgeschwindigkeit kann voreingestellt werden, was einen wirkungsvollen und doch subtilen Chorus-Effekt bewirkt.

### [Seite 1]

- (1) **DPT (Tiefe):** Bestimmt die Tiefe des Chorus-Effekts. Je größer der Wert, desto stärker die Änderung des Klangcharakters.
- (3) **MIX (Effekt-Mischung):** Bestimmt den Mischanteil des Effektklangs.
- (4) **LVL (Pegel):** Bestimmt den Ausgangspegel des Moduls.

## • Chorus (CHO)

C'est un effet de chorus mono, facile à utiliser. La vitesse de modulation a été programmée en usine pour apporter un effet de chorus riche tout en étant subtil.

### [Page 1]

- (1) **DPT (depth):** Ce paramètre détermine la profondeur du changement de ton. Plus la valeur est élevée, plus le changement timbrale du son est grand.
- (3) **MIX (effect mix):** Ce paramètre détermine la grandeur du mixage des sons d'effets.
- (4) **LVL (niveau output):** Ce paramètre détermine le niveau de sortie du module.

## • Coro (CHO)

Se trata de un efecto mono sencillo de usar. La velocidad de la modulación se ha preprogramado para ofrecer un sonido de efecto de coro rico y sutil.

### [Página 1]

- (1) **DPT (profundidad):** Determina la profundidad de cambio de tono. Cuanto mayor es el valor, mayor es el cambio en el timbre del sonido.
- (3) **MIX (mezcla de efecto):** Determina la cantidad de mezcla de los sonidos de efecto.
- (4) **LVL (nivel de salida):** Determina el nivel de salida del módulo.

CHO	Parameter 1	Parameter 2	Parameter 3	Parameter 4
Page 1	DPT 0 – 100		MIX 0 – 100	LVL 0 – 100
Page 2	DES DPT, MIX, LVL	CTL C01 – 05, C08 – 31 NT#, NTv, Aft, Bnd	RATIO -100 – +100 (%)	LVL 0 – 100

## • Auto Wah (AWA)

This is a simple auto wah in which the degree of wah effect applied depends on the level of the input sound. With a guitar, for example, the effect will change depending on how hard you pick the strings.

### [Page 1]

- (1) **SNS (sense):** This determines the sensitivity of the wah effect. When this is set to higher values, even softly picked notes will trigger the effect.
- (2) **MAN (manual):** This determines the lowest frequency to which the wah effect is applied. You should adjust this parameter to fit the particular instrument or sound used.
- (3) **PK (peak):** When this value is increased, the sound resonates strongly at the frequency to which the wah effect is set.
- (4) **TRG (trigger):** This determines which point in the signal path supplies the sound for affecting or triggering the auto wah effect. When set to PRE, the level fluctuations at the input signal affect auto wah; when set to POS (post), the level fluctuations at the Amplifier effect module affect auto wah.

## • Auto Wah (AWA)

C'est un simple auto wah dans lequel le degré de l'effet wah est appliqué selon le niveau du son d'entrée. Avec une guitare par exemple, l'effet changera selon la force avec laquelle les cordes seront pincées.

### [Page 1]

- (1) **SNS (sense):** Ce paramètre détermine la sensibilité de l'effet wah. Lorsqu'il est spécifié aux valeurs supérieures, même les notes pincées doucement déclencheront l'effet.
- (2) **MAN (manual):** Ce paramètre détermine la fréquence la plus basse à laquelle l'effet wah est appliqué. Vous devez ajuster ce paramètre pour qu'il convienne au son ou à l'instrument particuliers utilisés.
- (3) **PK (peak):** Lorsque cette valeur de crête est augmentée, le son résonne fortement à la fréquence à laquelle l'effet wah est spécifié.
- (4) **TRG (trigger):** Ce paramètre de déclenchement détermine le point dans le parcours du signal qui fournit le son pour affecter ou déclencher l'effet auto wah. Lorsqu'il est spécifié sur PRE (pré), les fluctuations de niveau au signal d'entrée affectent l'effet auto wah; lorsqu'il est sur POS (post), les fluctuations de niveau au module d'effets d'amplificateur affectent l'auto wah.

## • Auto Wah (AWA)

Dies ist ein einfacher automatischer Wah-Effekt, bei dem der Grad des Effekts vom Pegel des Eingangssignals bestimmt wird. Bei einer Gitarre hängt der Effekt z.B. davon ab, wie kräftig die Saiten gezupft werden.

### [Seite 1]

- (1) **SNS (sense = Empfindlichkeit):** Bestimmt die Empfindlichkeit des Wah-Effekts. Bei höheren Werten wird der Effekt selbst von leisen Tönen ausgelöst.
- (2) **MAN (manual = manuell):** Bestimmt die niedrigste Frequenz, auf die der Wah-Effekt angewandt wird. Dieser Parameter sollte an das jeweilige Instrument oder die Klangquelle angepaßt werden.
- (3) **PK (peak = Spitzenwert):** Wenn dieser Wert erhöht wird, ist die durch den Wah-Effekt hervorgerufene Resonanz an der gewählten Frequenz stärker.
- (4) **TRG (Trigger):** Bestimmt, welcher Punkt im Signalweg den Trigger (Auslöser) für den Auto-Wah-Effekt liefert. In der Einstellung "pre" dienen Pegelfluktuationen im Eingangssignal zum Auslösen des Wah-Effekts. In der Einstellung "pos" (post) wird das Triggersignal vom Ausgang des Verstärker-Effektmoduls beeinflusst.

## • Auto Wah (AWA)

Se trata de un "auto wah" simple" en el que el grado del efecto "wah" aplicado depende del nivel del sonido de entrada.

### [Página 1]

- (1) **SNS (sentido):** Determina la sensibilidad del efecto "wah". Cuando se pone en los valores más altos, incluso las notas suaves activarán el efecto.
- (2) **MAN (manual):** Determina la frecuencia más baja a la que se aplica el efecto "wah". Debería ajustar este parámetro para que se ajuste al instrumento o sonido particular usados.
- (3) **PK (pico):** Cuando se incrementa este valor, el sonido resuena fuertemente a la frecuencia a la que el efecto "wah" es establecido.
- (4) **TRG (activador):** Determina qué punto en la ruta de la señal suministra el sonido que afecta o activa el efecto "auto wah". Cuando se pone en "pre", las fluctuaciones de nivel en la señal de entrada afectan al "auto wah"; cuando se pone en "pos" (post), las fluctuaciones de nivel en el módulo de efecto amplificador afectan al "auto wah".

AWA	Parameter 1	Parameter 2	Parameter 3	Parameter 4
Page 1	SNS 1 – 100	MAN 1 – 100	PK 1 – 10	TRG pre, pos
Page 2	DES SNS, LVL	CTL C01 – 05, C08 – 31 NT#, NTv, Aft, Bnd	RATIO -100 – +100 (%)	LVL 0 – 100

English



When using the auto wah effect with the compressor or distortion group modules, the auto wah effect is reduced since the input level is fairly uniform. In this situation, set the trigger parameter to "pre". The auto wah effect, which depends on the variations of dynamics in the sound, can be added to the signals through the compressor or distortion, since the trigger of the auto wah effect is applied with the direct signals to which effects have not yet been applied.

Deutsch



Wenn Sie den Auto-Wah-Effekt mit den Kompressor- oder Verzerrungs-Modulen verwenden, wird die Wirkung des Effekts reduziert, da der Eingangsspegel relativ gleichbleibend ist. Wählen Sie in einem solchen Fall die Einstellung PRE für den Trigger-Parameter, um die Pegelfluktuationen des ursprünglichen Signals für den Wah-Effekt zu nutzen. Dadurch läßt sich der Effekt auch mit Kompression und Verzerrung verbinden.

Français

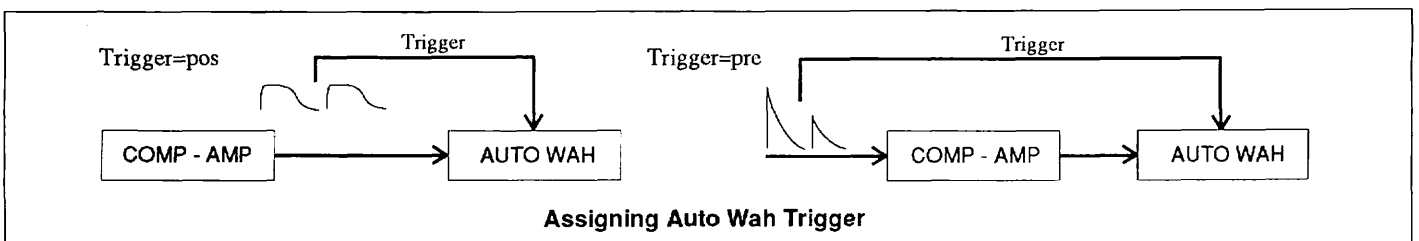


Lorsque vous utilisez l'effet auto wah avec les modules des groupes compresseur ou distorsion, l'effet auto wah est réduit puisque le niveau d'entrée est plutôt uniforme. Dans ce cas, spécifiez le paramètre de déclenchement (trigger) sur PRE. L'effet auto wah, qui dépend des variations des dynamiques du son, peut être ajouté aux signaux via le compresseur ou la distorsion puisque le trigger de l'effet auto wah est appliqué avec les signaux directs auxquels les effets n'ont pas encore été appliqués.

Español



Cuando utilice el efecto "auto wah" con el compresor o módulos de grupo de distorsión, el efecto "auto wah" es reducido dado que el nivel de entrada es bastante uniforme. En dicha situación, ponga el parámetro de activador en PRE. El efecto "auto wah", que depende de las variaciones de la dinámica en el sonido, puede añadirse a las señales mediante el compresor o distorsión, pues el activador del efecto "auto wah" es aplicado con las señales directas a las que todavía no se han aplicado efectos.





## • Cry (CRY)

This is a unique auto wah effect in which the timbre changes as if modulated by voice.

### [Page 1]

- (1) **SNS (sense):** This determines the sensitivity of the wah effect.
- (2) **DIR (direction):** This determines the direction in which the timbre changes. The peak changes toward the lower frequency range when set to "dwn" and toward the higher frequencies when set to "up."
- (3) **TRG (trigger):** This determines which point in the signal path supplies the sound for affecting or triggering the auto wah effect. When set to "pre," the level fluctuations at the input signal affect auto wah; when set to "pos" (post), the level fluctuations at the Amplifier effect module affect auto wah.
- (4) **LVL (output level):** This determines the output level of the module.

## • Cry (CRY)

Dies ist ein ungewöhnlicher Auto-Wah-Effekt, bei dem die Klangfarbenänderung wie durch eine Stimme moduliert erscheint.

### [Seite 1]

- (1) **SNS (sense = Empfindlichkeit):** Bestimmt die Empfindlichkeit des Wah-Effekts.
- (2) **DIR (direction = Richtung):** Bestimmt die Richtung der Klangfarbenänderung. Mit der Einstellung "dwn" (= down) ändert sich der Ton nach unten und mit der Einstellung "up" nach oben.
- (3) **TRG (Trigger):** Bestimmt, welcher Punkt im Signalweg den Trigger (Auslöser) für den Auto-Wah-Effekt liefert. In der Einstellung "pre" dienen Pegelfluktuationen im Eingangssignal zum Auslösen des Wah-Effekts. In der Einstellung "post" (post) wird das Triggersignal vom Ausgang des Verstärker-Effektmoduls beeinflusst.
- (4) **LVL (Pegel):** Bestimmt den Ausgangspegel des Moduls.

## • Cry (CRY)

C'est un effet auto wah unique dans lequel le timbre change comme s'il était modulé par la voix.

### [Page 1]

- (1) **SNS (sense):** Ce paramètre détermine la sensibilité de l'effet wah.
- (2) **DIR (direction):** Ce paramètre détermine la direction dans laquelle le timbre change. La crête change vers la gamme des fréquences plus basses lorsqu'il est spécifié sur "dwn" et vers les fréquences plus élevées lorsqu'il est spécifié sur "up".
- (3) **TRG (trigger):** Ce paramètre détermine le point dans le parcours du signal qui fournit le son pour affecter ou déclencher l'effet auto wah. Lorsqu'il est spécifié sur "pre" (pré), les fluctuations de niveau au signal d'entrée affectent l'effet auto wah; lorsqu'il est sur "pos" (post), les fluctuations de niveau au module d'effets d'amplificateur affectent l'auto wah.
- (4) **LVL (niveau output):** Ce paramètre détermine le niveau de sortie du module.

## • Cry (CRY)

Es un efecto único de "auto wah" en el que el timbre cambia como se fuera modulado por voz.

### [Página 1]

- (1) **SNS (sentido):** Determina la sensibilidad del efecto "wah".
- (2) **DIR (dirección):** Determina la dirección en la que el timbre cambia. El pico cambia hacia el margen de frecuencias bajas cuando se pone en "dwn" y hacia frecuencias altas cuando se pone en "up".
- (3) **TRG (activador):** Determina qué punto en la ruta de la señal suministra el sonido que afecta o activa el efecto "auto wah". Cuando se pone en PRE, las fluctuaciones de nivel en la señal de entrada afectan al "auto wah"; cuando se pone en POS (post), las fluctuaciones de nivel en el módulo de efecto amplificador afectan al "auto wah".
- (4) **LVL (nivel de salida):** Determina el nivel de salida del módulo.

CRY	Parameter 1	Parameter 2	Parameter 3	Parameter 4
Page 1	SNS 1 – 100	DIR dwn, up	TRG pre, pos	LVL 0 – 100
Page 2	DES SNS, DIR, LVL	CTL C01 – 05, C08 – 31 NT#, NTv, Aft, Bnd	RATIO -100 – +100 (%)	LVL 0 – 100

## • Metallic (MET)

This effect creates a metallic sound by introducing an irregular series of harmonics, made by applying Amplitude Modulation (ring modulation) of an oscillator to the direct sound. A second modulation source for changing the frequency (vibrato), can also be applied to the main oscillator for the ring modulation.

### [Page 1]

- (1) **FRQ (frequency)**: This determines the frequency of the main oscillator for changing the tone.
- (2) **MOD (modulation depth)**: This determines the depth of the frequency modulation of the oscillator with the LFO.
- (3) **SPD (speed)**: This determines the speed of the tone change by LFO.

### [Page 2]

- (1) **DES (destination)**: Both the modulation depth and the speed of the LFO can be controlled when selecting M + S.

## • Metallic (MET)

Dieser Effekt erzeugt einen metallischen Klang durch eine unregelmäßige Folge von Obertönen, die durch Amplitudenmodulation (Ausschwingmodulation) eines Oszillators produziert werden. Eine zweite Modulationsquelle zur Frequenzänderung (Vibrato) kann noch zusätzlich zum Hauptoszillator eingeschaltet werden.

### [Seite 1]

- (1) **FRQ (Frequenz)**: Bestimmt die Frequenz des Hauptoszillators für die Klangveränderung.
- (2) **MOD (Modulationstiefe)**: Bestimmt die Tiefe der Frequenzmodulation durch den Niederfrequenzoszillator.
- (3) **SPD (Geschwindigkeit)**: Bestimmt die Geschwindigkeit der Änderung durch den Niederfrequenzoszillator.

### [Seite 2]

- (1) **DES (Ziel)**: Wenn "M + S" gewählt wird, kann sowohl die Modulationstiefe als auch die Geschwindigkeit des Niederfrequenzoszillators kontrolliert werden.

## • Metallic (MET)

Cet effet engendre un son métallique en introduisant une série irrégulière d'harmoniques, qui résulte de l'application de la modulation d'amplitude (modulation en anneau) d'un oscillateur sur le son direct. Une seconde source de modulation pour changer les fréquences (vibrato) peut également être appliquée à l'oscillateur principal pour la modulation en anneau.

### [Page 1]

- (1) **FRQ (frequency)**: Ce paramètre détermine la fréquence de l'oscillateur principal pour changer la tonalité.
- (2) **MOD (modulation depth)**: Ce paramètre détermine la profondeur de modulation de fréquence de l'oscillateur avec LFO.
- (3) **SPD (speed)**: Ce paramètre détermine la vitesse de tonalité changée par le LFO.

### [Page 2]

- (1) **DES (destination)**: La profondeur et la vitesse de modulation du LFO peuvent être contrôlées en sélectionnant M + S.

## • Metálico (MET)

Este efecto crea un sonido metálico introduciendo una serie irregular de armónicas, creadas aplicando la modulación de amplitud (modulación en anillo) de un oscilador al sonido directo. Una segunda fuente de modulación para cambiar la frecuencia (vibrato) puede igualmente ser aplicada al oscilador principal para la modulación en anillo.

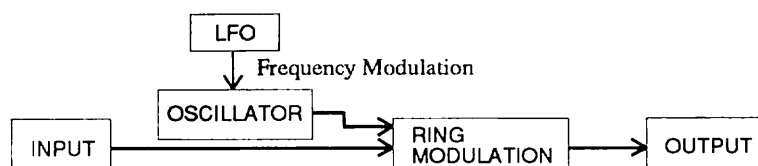
### [Página 1]

- (1) **FRQ (frecuencia)**: Determina la frecuencia del oscilador principal para cambiar el tono.
- (2) **MOD (profundidad de modulación)**: Determina la profundidad de la modulación de la frecuencia del oscilador con el LFO.
- (3) **SPD (velocidad)**: Determina la velocidad del cambio de tono por el LFO.

### [Página 2]

- (1) **DES (destino)**: Tanto la profundidad de modulación como la velocidad del LFO pueden controlarse al seleccionar M + S.

MET	Parameter 1	Parameter 2	Parameter 3	Parameter 4
Page 1	FRQ 1 – 100	MOD 0 – 100	SPD 0.1 – 10 (Hz)	BAL 0 – 100
Page 2	DES FRQ, MOD, SPD, BAL, LVL, M+S	CTL C01 – 05, C08 – 31 NT#, NTV, Aft, Bnd	RATIO -100 – +100 (%)	LVL 0 – 100



Metallic Parameters

## • Doubling (DBL)

This effect provides a delayed repeat of the input sound, with a delay of less than 100 ms. It creates an ensemble sound, as if two or three musicians were playing together.

### [Page 1]

- (1) **TT1 (tap 1 time)**: This determines the delay time of tap 1.
- (2) **TL1 (tap 1 level)**: This determines the level of the delay sound of tap 1.
- (3) **TT2 (tap 2 time)**: This determines the delay time of tap 2.
- (4) **TL2 (tap 2 level)**: This determines the level of the delay sound of tap 2.

### [Page 2]

- (1) **DES (destination)**: The levels of both tap 1 and tap 2 can be controlled when selecting L12.

## • Verdoppelung (DBL = doubling)

Dieser Effekt produziert eine verzögerte Wiederholung des Eingangssignals, mit einer Verzögerungsdauer von unter 100 Millisekunden. Dies ruft den Eindruck eines Ensembles hervor, als ob zwei oder drei Musiker gleichzeitig spielen würden.

### [Seite 1]

- (1) **TT1 (tap 1 time)**: Bestimmt die Verzögerungsdauer von Verzögerungskreis (tap) 1.
- (2) **TL1 (tap 1 level)**: Bestimmt den Pegel von Verzögerungskreis (tap) 1.
- (3) **TT2 (tap 2 time)**: Bestimmt die Verzögerungsdauer von Verzögerungskreis (tap) 2.
- (4) **TL2 (tap 2 level)**: Bestimmt den Pegel von Verzögerungskreis (tap) 2.

### [Seite 2]

- (1) **DES (Ziel)**: Wenn L12 gewählt ist, können die Pegel von tap 1 und tap 2 kontrolliert werden.

## • Doubling (DBL)

Cet effet apporte une répétition retard du son d'entrée avec un retard de moins de 100 ms. il donne un son d'ensemble, comme si deux ou trois musiciens jouaient ensemble.

### [Page 1]

- (1) **TT1 (tap 1 time)**: Ce paramètre détermine le temps retard de tap 1 (retard initial 1).
- (2) **TL1 (tap 1 level)**: Ce paramètre détermine le niveau du son retard de tap 1.
- (3) **TT2 (tap 2 time)**: Ce paramètre détermine le temps retard de tap 2.
- (4) **TL2 (tap 2 level)**: Ce paramètre détermine le niveau du son retard de tap 2.

### [Page 2]

- (1) **DES (destination)**: Les niveaux de tap 1 et tap 2 peuvent être contrôlés en sélectionnant L12.

## • Doblaje (DBL)

Este efecto proporciona una repetición retardada del sonido de entrada con un retardo de menos de 100 ms. Crea un sonido de conjunto como si dos o tres músicos estuvieran tocando juntos.

### [Página 1]

- (1) **TT1 (tiempo de retardo 1)**: Determina el tiempo de retardo de "tap 1".
- (2) **TL1 (nivel de retardo 1)**: Determina el nivel del sonido de retardo de "tap 1".
- (3) **TT2 (tiempo de retardo 2)**: Determina el tiempo de retardo de "tap 2".
- (4) **TL2 (nivel de retardo 2)**: Determina el nivel del sonido de retardo de "tap 2".

### [Página 2]

- (1) **DES (destino)**: Tanto los niveles de "tap 1" como de "tap 2" pueden controlarse cuando se selecciona L12.

DBL	Parameter 1	Parameter 2	Parameter 3	Parameter 4
Page 1	TT1 1 – 100 (ms)	TL1 0 – 100	TT2 1 – 100 (ms)	TL2 0 – 100
Page 2	DES TL1, TL2, L12, LVL	CTL C01 – 05, C08 – 31 NT#, NTv, Aft, Bnd	RATIO -100 – +100 (%)	LVL 0 – 100

## • Comb Filter (COF)

This is an unusual effect that utilizes the comb filter like an equalizer. The effect is a result of locking a flanger. This lets you create original timbres such as phase sound, in which the phases of the picking (or attack sounds) are reversed, since peaks and valleys in the frequency characteristics are alternately created. Moreover, when the high damp parameter is increased, the original high frequency characteristics of the flanger are diminished, making it a more natural, acoustic-like effect.

### [Page 1]

- (1) **FRQ (frequency)**: This determines the basic frequency.
- (2) **F.B (feedback)**: This determines the amount of feedback for the flanger. It functions as a parameter for setting the degree of resonance. Negative values result in reversed phase.
- (3) **HiD (high damp)**: This determines the degree to which the high frequencies are gradually filtered out when feedback is applied.
- (4) **MIX**: This determines the balance of the effect sound and direct sound. Negative values result in reversed phase.



*This effect can also be used as a flanger in which the modulation is controlled manually. Simply set the feedback parameter to the maximum value and use real-time modulation to control the FRQ parameter.*

## • Kammfilter (COF = comb filter)

Dieser ungewöhnliche Effekt verwendet ein Kammfilter wie einen Equalizer. Dies kommt dem "Einfrieren" eines Flanger-Effekts gleich und kann zum Erzeugen von neuartigen Klängen verwendet werden. So können Sie zum Beispiel einen Phasenklang erzeugen, bei dem die Phase von Anzupfvorgängen (oder Einschwingvorgängen) vertauscht ist, da abwechselnd Frequenzgangspitzen und -einbrüche produziert werden. Durch Erhöhen des "high damp" Parameters werden die oberen Frequenzanteile des Flangers reduziert, was dem Effekt einen mehr natürlichen, akustischen Charakter verleiht.

### [Seite 1]

- (1) **FRQ (Frequenz)**: Bestimmt die Grundfrequenz.
- (2) **F.B (feedback = Rückkopplung)**: Bestimmt den Grad der Rückkopplung des Flangers. Funktioniert als Parameter für den Resonanzwert. Wenn negative Werte gewählt werden, ist die Phase vertauscht.
- (3) **HiD (high damp)**: Bestimmt den Grad, zu dem die hohen Frequenzen während der Rückkopplung allmählich ausgefiltert werden.
- (4) **MIX**: Bestimmt die Balance zwischen Effektsignal und Direktsignal. Wenn negative Werte gewählt werden, ist die Phase vertauscht.



*Dieser Effekt kann auch als Flanger-Effekt mit manuell gesteuerter Modulation verwendet werden. Stellen Sie hierzu den Rückkopplungs-Parameter auf Maximum und verwenden Sie Echtzeitmodulation zur Kontrolle des FRQ Parameters.*

## • Comb Filter (COF)

C'est un effet inhabituel qui utilise un filtre à peigne comme un égaliseur. L'effet est le résultat du verrouillage d'un flanger. Cela vous permet de créer des timbres originaux comme un son de phase dans lequel les phases des sons d'attaque sont inversés, tandis que les crêtes et les pieds dans les caractéristiques de fréquences sont créés alternativement. De plus, lorsque le paramètre hi damp est augmenté, les caractéristiques des hautes fréquences d'origine du flanger sont diminuées, rendant un effet genre acoustique, plus naturel.

### [Page 1]

- (1) **FRQ (frequency)**: Ce paramètre détermine la fréquence de base.
- (2) **F.B (feedback)**: Ce paramètre détermine la grandeur de feedback (réinjection du signal) pour le flanger. Il fonctionne comme un paramètre pour spécifier le degré de résonance. Les valeurs négatives résultent en une phase inversée.
- (3) **HiD (high damp)**: Ce paramètre détermine le degré auquel les hautes fréquences sont graduellement éliminées lorsque le feedback est appliqué.
- (4) **MIX**: Ce paramètre détermine la balance du son de l'effet et du son direct. Les valeurs négatives résultent en une phase inversée.



*Cet effet peut aussi être utilisé comme flanger dans lequel la modulation est contrôlée manuellement. Spécifiez simplement le paramètre feedback à la valeur maximum et utilisez la modulation en temps réel pour contrôler le paramètre FRQ.*

## • Filtro en peine (COF)

Es un efecto poco usual que utiliza filtro en peine como un ecualizador. El efecto es resultado del bloqueo de un "flanger". Esto le permite crear timbres originales como sonido de fase, en el que las fases de captación (o sonidos de ataque) se invierten, pues los picos y los valles en las características de frecuencia se crean alternativamente. No obstante, cuando se incrementa al parámetro de amortiguación, las características originales del "flanger" son disminuidas, haciéndolo al efecto más natural y más de tipo acústico.

### [Página 1]

- (1) **FRQ (frecuencia)**: Determina la frecuencia básica.
- (2) **F.B (realimentación)**: Determina la realimentación o "feedback" para el "flanger". Funciona como parámetro para fijar el grado de resonancia. Los valores negativos resultan en fase invertida.
- (3) **HiD (amortiguación alta)**: Determina el grado al que las frecuencias altas son filtradas gradualmente cuando se aplica la realimentación.
- (4) **MIX**: Determina el balance del sonido de efecto y sonido directo. Los valores negativos resultan en fase invertida.



*Este efecto puede ser usado también como "flanger" en el que la modulación es controlada manualmente. Limítense a fijar el parámetro de realimentación en el valor máximo y utilizar modulación en tiempo real para controlar el parámetro FRQ.*

COF	Parameter 1	Parameter 2	Parameter 3	Parameter 4
Page 1	FRQ 20 – 2k (Hz)	F.B -98 – +98	HiD 0 – 99	MIX -98 – +98
Page 2	DES FRQ, F.B, HiD, MIX, LVL	CTL C01 – 05, C08 – 31 NT#, NTv, Aft, Bnd	RATIO -100 – +100 (%)	LVL 0 – 100

## • Tremolo (TRM)

This is a tremolo effect which is capable of various effects.

### [Page 1]

- (1) **DPT (depth):** This determines the depth of the tremolo effect.
- (2) **SPD (speed):** This determines the speed of the tremolo.
- (3) **WF (waveform):** This determines the waveform used in the tremolo: triangle (Tri), saw down (STd), and saw up (STu).
- (4) **EDG (edge):** Increasing the value of this parameter effectively "clips" the top of the tremolo waveform, making it more like a trapezoid. In terms of sound, this makes it possible to create a strong periodic gating effect.

## • Tremolo (TRM)

Dies ist ein Tremolo-Effekt, der verschiedene Wirkungen erzielen kann.

### [Seite 1]

- (1) **DPT (Tiefe):** Bestimmt die Tiefe des Tremolo-Effekts.
- (2) **SPD (Geschwindigkeit):** Bestimmt die Geschwindigkeit des Tremolo.
- (3) **WF (Wellenform):** Bestimmt die für das Tremolo benutzte Wellenform: Dreieck (Tri), Sägezahn nach unten (STd) und Sägezahn nach oben (STu).
- (4) **EDG (edge = Flanke):** Durch Erhöhen dieses Parameters wird die Tremolo-Wellenform oben abgeschnitten, was sie einer Trapezform annähert. Klanglich hat dies eine periodische Rauhung zur Folge.

## • Tremolo (TRM)

C'est un effet de trémolo qui permet plusieurs effets.

### [Page 1]

- (1) **DPT (depth):** Ce paramètre détermine la profondeur de l'effet de trémolo.
- (2) **SPD (speed):** Ce paramètre détermine la vitesse du trémolo.
- (3) **WF (waveform):** Ce paramètre détermine la forme d'onde utilisée dans le trémolo: triangulaire (Tri), en dent de scie descendante (STd) ou en dent de scie ascendante (STu).
- (4) **EDG (edge):** Le fait d'augmenter la valeur de ce paramètre "écrête" effectivement le sommet de la forme d'onde de trémolo, la rendant plus trapézoïdale. En termes de son, cela permet de créer un fort effet de porte périodique.

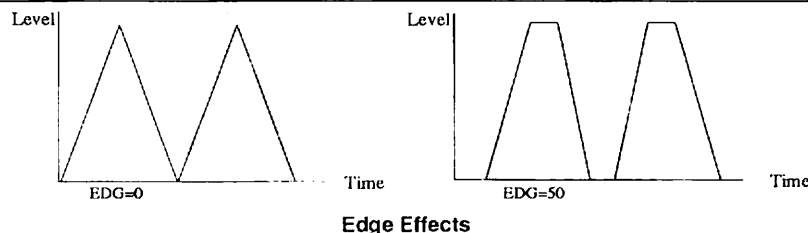
## • Trémolo (TRM)

Es un efecto de trémolo capaz de diferentes efectos.

### [Página 1]

- (1) **DPT (profundidad):** Determina la profundidad del efecto de trémolo.
- (2) **SPD (velocidad):** Determina la velocidad del trémolo.
- (3) **WF (forma de onda):** Determina la forma de onda utilizada en el trémolo: triángulo (Tri), aserrado hacia abajo (STd), y aserrado hacia arriba (STu).
- (4) **EDG (borde):** Incrementando el valor de este parámetro efectivamente "recorta" la parte superior de la forma de onda, haciéndola más como un trapecio. En términos de sonido, esto hace posible la creación de un fuerte efecto periódico de compuerta.

TRM	Parameter 1	Parameter 2	Parameter 3	Parameter 4
Page 1	DPT 0 – 100	SPD 1.0 – 20 (Hz)	WF Tri, STd, STu	EDG 0 – 100
Page 2	DES DPT, SPD, EDG, LVL	CTL C01 – 05, C08 – 31 NT#, NTv, Aft, Bnd	RATIO -100 – +100 (%)	LVL 0 – 100



## • Octave (OCT)

This effect adds a pitch-shifted sound two octaves lower than the input to the direct sound.

### [Page 1]

- (1) **Low (low level):** This determines the level of the pitch-shifted effect sound.
- (2) **DiL (direct level):** This determines the level of the direct sound.
- (4) **LVL (output level):** This determines the output level of the module.

## • Oktave (OCT)

Dieser Effekt fügt dem Eingangssignal ein um zwei Oktaven nach unten verschobenes Signal hinzu.

### [Seite 1]

- (1) **Low (low level):** Bestimmt den Pegel des tonhöhenverschobenen Effektsignals.
- (2) **DiL (direct level):** Bestimmt den Pegel des Direktsignals.
- (4) **LVL (Pegel):** Bestimmt den Ausgangspegel des Moduls.

## • Octave (OCT)

Cet effet ajoute un son modulé en hauteur tonale de deux octaves en dessous de l'entrée du son direct. Il est le plus efficace lorsque vous jouez des mélodies et des lignes à une note.

### [Page 1]

- (1) **Low (low level):** Ce paramètre détermine le niveau du son d'effet modulé en hauteur tonale.
- (2) **DiL (direct level):** Ce paramètre détermine le niveau du son direct.
- (4) **LVL (niveau output):** Ce paramètre détermine le niveau de sortie du module.

## • Octava (OCT)

Este efecto añade un sonido cambiado de tono dos octavas inferior que la entrada al sonido directo. Resulta especialmente efectivo cuando toca líneas de una nota y melodías.

### [Página 1]

- (1) **Low (nivel bajo):** Determina el nivel del sonido de efecto cambiado de tono.
- (2) **DiL (nivel directo):** Determina el nivel del sonido directo.
- (4) **LVL (nivel de salida):** Determina el nivel de salida del módulo.

OCT	Parameter 1	Parameter 2	Parameter 3	Parameter 4
Page 1	Low 0 – 100	DiL 0 – 100		LVL 0 – 100
Page 2	DES Low, DiL, LVL	CTL C01 – 05, C08 – 31 NT#, NTv, Aft, Bnd	RATIO -100 – +100 (%)	LVL 0 – 100

## • Pedal Wah (PWA)

This is a wah effect designed especially for real-time modulation. Use the optional FC50 foot controller or the FP01 expression pedal to control the wah effect by pedal.

### [Page 1]

- (1) **FRQ (frequency)**: This determines the basic frequency of the wah effect.  
 (4) **LVL (output level)**: This determines the output level of the module.

## • Pedal Wah (PWA)

Dies ist ein speziell für Echtzeitmodulation konzipierter Wah-Effekt. Verwenden Sie zur Steuerung des Effekts den FC50 Foot Controller (Sonderzubehör) oder das Modulationspedal FP01.

### [Seite 1]

- (1) **FRQ (Frequenz)**: Bestimmt die Grundfrequenz des Wah-Effekts.  
 (4) **LVL (Pegel)**: Bestimmt den Ausgangspegel des Moduls.

## • Pedal Wah (PWA)

C'est l'effet wah spécialement conçu pour la modulation en temps réel. Utilisez la commande au pied FC50 ou la pédale d'expression FP01 en options pour contrôler l'effet wah par pédale.

### [Page 1]

- (1) **FRQ (frequency)**: Ce paramètre détermine la fréquence de base de l'effet wah.  
 (4) **LVL (niveau output)**: Ce paramètre détermine le niveau de sortie du module.

## • Pedal Wah (PWA)

Es una efecto "wah" especialmente diseñado para modulación en tiempo real. Utilice el controlador de pie FC50 o el pedal de expresión FP01 para controlar el efecto de "wah" mediante pedal.

### [Página 1]

- (1) **FRQ (frecuencia)**: Determina la frecuencia básica del efecto "wah".  
 (4) **LVL (nivel de salida)**: Determina el nivel de salida del módulo.

PWA	Parameter 1	Parameter 2	Parameter 3	Parameter 4
Page 1	FRQ 1 – 100			LVL 0 – 100
Page 2	DES FRQ, LVL	CTL C01 – 05, C08 – 31 NT#, NTv, Aft, Bnd	RATIO -100 – +100 (%)	LVL 0 – 100

### • Slow attack (SLO)

This effect softens the picking attack, resulting in a smooth, slightly subdued character. It lets you easily emulate the volume playing style.

#### [Page 1]

- (1) **ATK (attack time):** Determines the attack time. The higher the value, the slower the attack.
- (2) **SNS (sensitivity):** Determines the sensitivity for picking detection. The higher the value, the higher the sensitivity.

### • Slow attack (SLO)

Dieser Effekt macht die Ansprechgeschwindigkeit von gezupften Tönen langsamer, was einen weichen, gedämpften Klangcharakter bewirkt. Hierdurch können Sie auch einen sonoren Klangstil erzielen.

#### [Seite 1]

- (1) **ATK (attack time = Ansprechgeschwindigkeit):** Bestimmt die Ansprechgeschwindigkeit. Je höher der Wert, desto weicher ist die Attacke.
- (2) **SNS (sensitivity = Empfindlichkeit):** Bestimmt die Empfindlichkeit der Zupf-Erkennung. Je höher der Wert, desto größer ist die Empfindlichkeit.

### • Attaque lente (SLO)

Cet effet adoucit l'attaque pincée, apportant un caractère doux, légèrement étouffé. Il vous permet d'émuler facilement le style de jeu de volume.

#### [Page 1]

- (1) **ATK (temps d'attaque):** Détermine le temps d'attaque. Plus la valeur est élevée, plus l'attaque est lente.
- (2) **SNS (sensibilité):** Détermine la sensibilité pour la détection de pincement. Plus la valeur est élevée, plus la sensibilité est forte.

### • Ataque lento (SLO)

Este efecto suaviza el ataque de punteo, lo que resulta en un carácter suave, ligeramente contenido. Le permite emular fácilmente el estilo de ejecución del volumen.

#### [Página 1]

- (1) **ATK (tiempo de ataque):** Determina el tiempo de ataque. Cuanto más alto es el valor, más lento es el ataque.
- (2) **SNS (sensibilidad):** Determina la sensibilidad para la detección del punteo. Cuanto más alto es el valor, mayor es la sensibilidad.

SLO	Parameter 1	Parameter 2	Parameter 3	Parameter 4
Page 1	ATK 0 – 100	SNS 1 – 100		LVL 0 – 100
Page 2	DES ATK, LVL	CTL C01 – 05, C08 – 31 NT#, NTv, Aft, Bnd	RATIO -100 – +100 (%)	LVL 0 – 100



## Effect Module 7: Effect 2 (EFF2)

This module features twelve effects, including stereo effects.

### • Pitch shifter 2 (PT2)

This effect adds a pre-delay parameter to the pitch shifter (PIT) of effect module EFF1.

[Page 1]

(3) PDI (pre-delay): Determines the delay time for the pitch-shifted sound.

### • Phase 2 (PH2)

This is the same effect as Phase in EFF1.

## Effektmodul 7: Effekt 2 (EFF2)

Dieses Modul bietet zwölf Effekte, darunter Stereo- Effekte.

### • Pitch shifter 2 (PT2)

Dieser Effekt fügt dem Tonhöhenverschieber (PIT) von Effektmodul EFF1 eine Vorverzögerung hinzu.

[Seite 1]

(3) PDI (pre-delay = Vorverzögerung): Bestimmt die Verzögerung für den tonhöhenverschobenen Klang.

### • Phase 2 (PH2)

Dies ist der gleiche Effekt wie Phase in EFF1.

## Module d'effets 7: Effets 2 (EFF2)

Ce module comprend douze effets, y compris les effets stéréo.

### • Variateur de hauteur tonale 2 (PT2)

Cet effet ajoute un paramètre de pré-retard au variateur de hauteur tonale (PIT) du module d'effets EFF1.

[Page 1]

(3) PDI (pré-retard): Détermine le temps de retard du son à hauteur transposée.

### • Phase 2 (PH2)

C'est le même effet que Phase dans EFF1.

## Módulo de efecto 7: Efecto 2 (EFF2)

Este módulo se caracteriza por sus doce efectos, efecto estéreo incluidos.

### • Cambiador de tono 2 (PT2)

Este efecto añade un parámetro de prerretardo al cambiador de tono (PIT) del módulo de efecto EFF1.

[Página 1]

(3) PDI (prerretardo): Determina el tiempo de prerretardo del sonido cambiado de tono.

### • Fase 2 (PH2)

Es el mismo efecto que la fase en EFF1.

PT2	Parameter 1	Parameter 2	Parameter 3	Parameter 4
Page 1	PIT -12 – +12	FIN -50 – +50	PDI 0 – 800 (ms)	BAL 0 – 100
Page 2	DES PIT, FIN, BAL, LVL	CTL C01 – 05, C08 – 31 NT#, NTv, Aft, Bnd	RATIO -100 – +100 (%)	LVL 0 – 100

### • Phase 3 (PH3)

This is a phase shifter for stereo output.

#### [Page 1]

- (1) **DPT (depth):** This determines the depth of the modulation. The greater the value, the greater the change in the timbre of the sound.
- (2) **SPD (speed):** This determines the speed of the modulation, set in units of 0.1 Hz.
- (4) **LVL (output level):** This determines the output level of the module.

### • Phase 3 (PH3)

Dies ist ein Phasenverschiebungseffekt mit Stereo-Ausgang.

#### [Seite 1]

- (1) **DPT (Tiefe):** Bestimmt die Tiefe der Modulation. Je größer der Wert, desto stärker die Änderung der Klangfarbe.
- (2) **SPD (Geschwindigkeit):** Bestimmt die Geschwindigkeit der Modulation, in Schritten von 0.1 Hz.
- (4) **LVL (Pegel):** Bestimmt den Ausgangspegel des Moduls.

### • Phase 3 (PH3)

C'est le variateur de phase de la sortie stéréo.

#### [Page 1]

- (1) **DPT (depth):** Ce paramètre détermine la profondeur de la modulation. Plus la valeur est élevée, plus le changement timbral du son est grand.
- (2) **SPD (speed):** Ce paramètre détermine la vitesse de modulation, spécifiée en incréments de 0,1 Hz.
- (4) **LVL (niveau output):** Ce paramètre détermine le niveau de sortie du module.

### • Fase 3 (PH3)

Se trata de un cambiador de fase para salida estéreo.

#### [Página 1]

- (1) **DPT (profundidad):** Determina la profundidad de cambio de tono. Cuanto mayor es el valor, mayor es el cambio en el timbre del sonido.
- (2) **SPD (velocidad):** Determina la velocidad del efecto de modulación, establecido en incrementos de 0,1 Hz.
- (4) **LVL (nivel de salida):** Determina el nivel de salida del módulo.

PH3	Parameter 1	Parameter 2	Parameter 3	Parameter 4
Page 1	DPT 0 – 100	SPD 0.1 – 10 (Hz)		LVL 0 – 100
Page 2	DES DPT, SPD, LVL	CTL C01 – 05, C08 – 31 NT#, NTv, Aft, Bnd	RATIO -100 – +100 (%)	LVL 0 – 100

### • Chorus 2 (CH2)

This is a thick mono chorus with a deep, rich effect. Unlike the Chorus program of EFF1, Chorus 2 lets you program the speed of the modulation.

#### [Page 1]

- (1) **DPT (depth)**: This determines the depth of the modulation.
- (2) **SPD (speed)**: This determines the speed of the modulation.
- (3) **MIX (effect mix)**: This determines the mix amount of the effect sounds.
- (4) **LVL (output level)**: This determines the output level of the module.

### • Chorus 3 (CH3)

This is a stereo chorus that gives an expansive, spacious feeling. The parameter data is the same as that of Chorus 2.

### • Chorus 2 (CH2)

Dies ist ein Mono-Chorus-Effekt mit tiefem, vollem Klang. Im Unterschied zum Chorus-Effekt von EFF1 können Sie hier die Geschwindigkeit der Modulation voreinstellen.

#### [Seite 1]

- (1) **DPT (Tiefe)**: Bestimmt die Tiefe der Modulation.
- (2) **SPD (Geschwindigkeit)**: Bestimmt die Geschwindigkeit der Modulation.
- (3) **MIX (Effekt mix)**: Bestimmt den Mischanteil des Effektpegels.
- (4) **LVL (Pegel)**: Bestimmt den Ausgangspegel des Moduls.

### • Chorus 3 (CH3)

Dies ist ein Stereo-Chorus-Effekt mit breitem, räumlichem Klang. Die Parameterdaten sind gleich wie bei Chorus 2.

### • Chorus 2 (CH2)

C'est un chorus mono épais doté d'un effet riche et profond. Contrairement au programme Chorus de EFF1, Chorus 2 vous permet de programmer la vitesse de la modulation.

#### [Page 1]

- (1) **DPT (depth)**: Ce paramètre détermine la profondeur de modulation.
- (2) **SPD (speed)**: Ce paramètre détermine la vitesse de modulation.
- (3) **MIX (mixage d'effets)**: Ce paramètre détermine la grandeur du mixage des sons d'effets.
- (4) **LVL (niveau output)**: Ce paramètre détermine le niveau de sortie du module.

### • Chorus 3 (CH3)

C'est un chorus stéréo qui donne un grand sentiment d'espace. Les données de paramètre sont les mêmes que celles de Chorus 2.

### • Coro 2 (CH2)

Se trata de un coro mono denso con un efecto rico y profundo. Al contrario que el programa de coro EFF1, el coro 2 le permite programar la velocidad de la modulación.

#### [Página 1]

- (1) **DPT (profundidad)**: Determina la profundidad de la modulación.
- (2) **SPD (velocidad)**: Determina la velocidad de la modulación.
- (3) **MIX (mezcla de efecto)**: Determina la cantidad de mezcla de los sonidos de efecto.
- (4) **LVL (nivel de salida)**: Determina el nivel de salida del módulo.

### • Coro 3 (CH3)

Es un coro estéreo que da una sensación de expansión y espacio. Los datos de parámetro son los mismos que los del Coro 2.

CH2	Parameter 1	Parameter 2	Parameter 3	Parameter 4
Page 1	DPT 0 – 100	SPD 0.1 – 10 (Hz)	MIX 0 – 100	LVL 0 – 100
Page 2	DES DPT, SPD, MIX, LVL	CTL C01 – 05, C08 – 31 NT#, NTv, Aft, Bnd	RATIO -100 – +100 (%)	LVL 0 – 100

## • Flanger 2 (FL2)

This effect has a wide range of sound variation, which can be changed manually, and it can be also used as delayed flanger.

### [Page 1]

- (1) **DPT (depth):** This determines the depth of the modulation.
- (2) **SPD (speed):** This determines the modulation speed.
- (3) **MAN (manual):** This determines the delay time, set in increments of 1 ms, with a maximum delay time of 900 ms.
- (4) **F.B (feedback):** This determines the amount of feedback.

### [Page 2]

- (1) **DES (destination):** Modulation can be set to control both speed and feedback by selecting S + F.



*Use this effect as a delayed flanger by setting the manual parameter to around 300 ms - 900 ms.*

## • Flanger 2 (FL2)

Dieser Flanger-Effekt bietet die Möglichkeit zu weitreichender Klangvariation und manueller Einstellung. Er kann auch als verzögerter Flanger eingesetzt werden.

### [Seite 1]

- (1) **DPT (Tiefe):** Bestimmt die Tiefe der Modulation.
- (2) **SPD (Geschwindigkeit):** Bestimmt die Modulationsgeschwindigkeit
- (3) **MAN (manuell):** Bestimmt die Verzögerungsdauer, in Einheiten von 1 ms, bis zu einem Maximum von 900 ms.
- (4) **F.B (Rückkopplung):** Bestimmt den Grad der Rückkopplung.

### [Seite 2]

- (1) **DES (Ziel):** Wenn "S + F" gewählt wird, wird Modulation sowohl auf die Geschwindigkeit als auch die Rückkopplung angewandt.



*Zur Verwendung dieses Effekts als verzögerter Flanger sollte der MAN Parameter auf ca. 300 ms - 900 ms gestellt werden.*

## • Flanger 2 (FL2)

Cet effet est doté d'une grande plage de variation de son, qui peut être changée manuellement et qui peut aussi être utilisée comme un flanger retardé.

### [Page 1]

- (1) **DPT (depth):** Ce paramètre détermine la profondeur de modulation.
- (2) **SPD (speed):** Ce paramètre détermine la vitesse de modulation.
- (3) **MAN (manuel):** Ce paramètre détermine le temps retard, spécifié par incréments de 1 ms, avec un retard maximum de 900 ms.
- (4) **F.B (feedback):** Ce paramètre détermine la grandeur de réinjection du signal (feedback).

### [Page 2]

- (1) **DES (destination):** La modulation s'applique à la vitesse (S) comme au feedback (F) lorsque "S + F" est sélectionné.



*Utilisez cet effet comme un flanger retardé en spécifiant le paramètre manuel autour de 300 ms - 900 ms.*

## • Flanger 2 (FL2)

Este efecto tiene un margen amplio de variación de sonido, que puede cambiarse manualmente, y puede utilizarse también como "flanger" retardado.

### [Página 1]

- (1) **DPT (profundidad):** Determina la profundidad de la modulación.
- (2) **SPD (velocidad):** Determina la velocidad de la modulación.
- (3) **MAN (manual):** Determina el tiempo de retardo, establecido en incrementos de 1 ms, con un tiempo máximo de retardo de 900 ms.
- (4) **F.B (realimentación):** Determina la realimentación o "feedback".

### [Página 2]

- (1) **DES (destino):** La modulación puede aplicarse tanto a la velocidad como a la realimentación cuando se selecciona "S + F"



*Utilice este efecto como "flanger" retardado fijando el parámetro manual alrededor de 300 ms - 900 ms.*

FL2	Parameter 1	Parameter 2	Parameter 3	Parameter 4
Page 1	DPT 0 - 100	SPD 0.1 - 10 (Hz)	MAN 1 - 900 (ms)	F.B -98 - +98
Page 2	DES DPT, SPD, F.B, S+F, LVL	CTL C01 - 05, C08 - 31 NT#, NTv, Aft, Bnd	RATIO -100 - +100 (%)	LVL 0 - 100

## • Cry 2 (CR2)

This is the same type effect as the Cry program of EFF1.

## • Tremolo 2 (TR2)

This is the same type effect as the tremolo of EFF1.

## • Step (STP)

This effect has a sample-and-hold function for creating automatic arpeggios.

### [Page 1]

- (1) **DPT (depth)**: This determines the depth of the pitch modulation. The greater the value, the greater the range of the pitch variation.
- (2) **FRQ (frequency)**: This determines the sampling speed (the arpeggio rate).
- (3) **SPD (speed)**: This parameter allows you to create more dramatic effects by increasing the sampling speed. The "fst" parameter increases the speed by ten times.
- (4) **LVL (output level)**: This determines the output level of the module.

## • Cry 2 (CR2)

C'est le même effet que le programme Cry de EFF1.

## • Tremolo2 (TR2)

C'est le même effet que le trémolo de EFF1.

## • Step (STP)

Cet effet dispose d'une fonction échantillonnage et tenue pour créer des arpèges automatiques.

### [Page 1]

- (1) **DPT (depth)**: Ce paramètre détermine la profondeur de modulation de hauteur tonale. Plus la valeur est élevée, plus la plage de variation de hauteur tonale est grande.
- (2) **FRQ (fréquence)**: Ce paramètre détermine la vitesse d'échantillonnage (le taux d'arpège).
- (3) **SPD (speed)**: Ce paramètre vous permet d'accentuer les effets en augmentant la vitesse d'échantillonnage. Le paramètre "fst" multiplie la vitesse par 10.
- (4) **LVL (niveau output)**: Ce paramètre détermine le niveau de sortie du module.

## • Cry 2 (CR2)

Dies ist der gleiche Effekt wie CRY in EFF1.

## • Tremolo 2 (TR2)

Dies ist der gleiche Effekt wie Tremolo in EFF1.

## • Step (STP)

Dieser Effekt bietet eine Sample-and-hold-Funktion zum Erzeugen von automatischen Arpeggios.

### [Seite 1]

- (1) **DPT (Tiefe)**: Bestimmt die Tiefe der Tonhöhenmodulation. Je größer der Wert, desto größer der Variationsbereich.
- (2) **FRQ (Frequenz)**: Bestimmt die Abtastrate (die Arpeggio-Geschwindigkeit).
- (3) **SPD (Geschwindigkeit)**: Dieser Parameter erlaubt die Erzeugung eines noch dramatischeren Effekts durch Erhöhen der Abtastrate. Die Einstellung "fst" (schnell) erhöht die Geschwindigkeit um das zehnfache.
- (4) **LVL (Pegel)**: Bestimmt den Ausgangspegel des Moduls.

## • Cry 2 (CR2)

Se trata del mismo tipo de efecto que el programa Cry de EFF1.

## • Trémolo 2 (TR2)

Es el mismo tipo de efecto que el trémolo de EFF1.

## • Paso (STP)

Este efecto tiene una función de muestra y calderón para crear arpegios automáticos.

### [Página 1]

- (1) **DPT (profundidad)**: Determina la profundidad de modulación de tono. Cuanto mayor es el valor, mayor es el margen de variación de tono.(2)
- FRQ (frecuencia)**: Determina la velocidad de muestra (rapidez de arpeggio).
- (3) **SPD (velocidad)**: Este parámetro le permite crear efectos más dramáticos incrementando la velocidad de muestra. El parámetro "fst" incrementa la velocidad diez veces más.
- (4) **LVL (nivel de salida)**: Determina el nivel de salida del módulo.

STP	Parameter 1	Parameter 2	Parameter 3	Parameter 4
Page 1	DPT 1 – 100	FRQ 1.0 – 10 (Hz)	SPD slw, fst	LVL 0 – 100
Page 2	DES DPT, FRQ, SPD, LVL	CTL C01 – 05, C08 – 31 NT#, NTv, Aft, Bnd	RATIO -100 – +100 (%)	LVL 0 – 100

## • Auto Pan Pot (PAN)

This is a stereo auto panning effect.

### [Page 1]

- (1) **DPT (depth):** This determines the depth of the tone modulation.
- (2) **SPD (speed):** This determines the speed of the panning.
- (4) **LVL (output level):** This determines the output level of the module.



*This effect can be used as a stereo tremolo when parallel routing is selected. See page 38 for more information.*

## • Auto Pan Pot (PAN)

Dies ist ein automatischer Stereo-Überblend-Effekt.

### [Seite 1]

- (1) **DPT (Tiefe):** Bestimmt die Tiefe der Tonmodulation.
- (2) **SPD (Geschwindigkeit):** Bestimmt die Geschwindigkeit der Überblendung.
- (4) **LVL (Pegel):** Bestimmt den Ausgangspegel des Moduls.



*Dieser Effekt kann als Stereo-Tremolo-Effekt verwendet werden, wenn der parallele Signalweg gewählt ist. Einzelheiten hierzu finden Sie auf Seite 38.*

## • Auto Pan Pot (PAN)

C'est un effet de potentiomètre panoramique automatique stéréo.

### [Page 1]

- (1) **DPT (depth):** Ce paramètre détermine la profondeur de modulation tonale.
- (2) **SPD (speed):** Ce paramètre détermine la vitesse du potentiomètre panoramique.
- (4) **LVL (niveau output):** Ce paramètre détermine le niveau de sortie du module.



*Cet effet peut être utilisé comme un trémolo stéréo quand le cheminement en parallèle est sélectionné. Reportez-vous page 39 pour de plus amples informations.*

## • Auto Pan Pot (PAN)

Se trata de un efecto estéreo de "auto panning".

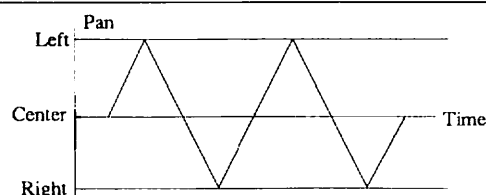
### [Página 1]

- (1) **DPT (profundidad):** Determina la profundidad de modulación de tono.
- (2) **SPD (velocidad):** Determina la velocidad del "panning".
- (4) **LVL (nivel de salida):** Determina el nivel de salida del módulo.



*Este efecto puede utilizarse como trémolo estéreo cuando se selecciona encaminamiento paralelo. Vea la página 39 para más información.*

PAN	Parameter 1	Parameter 2	Parameter 3	Parameter 4
Page 1	DPT 0 – 100	SPD 0.1 – 10 (Hz)		LVL 0 – 100
Page 2	DES DPT, SPD, LVL	CTL C01 – 05, C08 – 31 NT#, NTv, Aft, Bnd	RATIO -100 – +100 (%)	LVL 0 – 100



Auto Pan Pot

## • Delay (DEL)

This is a long delay in which the delay time can be set up to 1000 ms. By using the 8050, it is also possible to keep the delay time in sync with the song simply by tapping the pedal switch in time with the tempo.

### [Page 1]

- (1) **TIM (time)**: Sets the delay time in 10-ms-steps.
- (2) **(ms)**: Sets the delay time in 0.1-ms-steps.
- (3) **F.B (feedback)**: This determines the amount of feedback of the delayed repeats.
- (4) **HiD (high damp)**: This determines the degree to which the high frequencies are gradually filtered out when feedback is applied. When the value is set relatively high, this can recreate the sound of an analog delay or tape echo, in which successive delayed repeats have a warm, mellow timbre.

### [Page 2]

- (3) **RATIO**: When DES is set to TIM, Tap is indicated here.
- (4) **BAL (balance)**: This determines the balance of the effect sound and direct sound. Only the direct sound is output at 0, and only the effect sound is output 100.

## • Delay (DEL)

Il s'agit d'un long retard dans lequel le temps retard peut être spécifié jusqu'à 1 000 ms. Si vous utilisez la 8050, vous pourrez synchroniser le temps retard avec le morceau en appuyant sur le sélecteur au pied en mesure avec le tempo.

### [Page 1]

- (1) **TIM (time)** : Règle le temps de retard par pas de 10 ms.
- (2) **(ms)**: Règle le temps de retard par pas de 0,1 ms.
- (3) **F.B (feedback)**: Ce paramètre détermine la grandeur de feedback des répétitions retardées.
- (4) **HiD (high damp)**: Ce paramètre détermine le degré auquel les hautes fréquences sont graduellement filtrées lorsque le feedback est appliqué. Lorsque la valeur spécifiée est relativement haute, il peut recréer le son d'un retard analogique ou d'un écho sur bande magnétique, dans lequel les répétitions successives retardées ont un timbre moelleux, chaud.

### [Page 2]

- (3) **RATIO**: Quand DES est spécifié sur TIM, Tap est indiqué ici.
- (4) **BAL (balance)**: Ce paramètre détermine la balance du son de l'effet et du son direct. Seul le son direct est sorti à 0 et seul le son de l'effet est sorti à 100.

## • Delay (DEL)

Dies ist ein langer Verzögerungseffekt, der eine Verzögerungsdauer bis zu 1000 ms erlaubt. Wenn der 8050 mitverwendet wird, kann die Verzögerungsdauer durch einfaches Betätigen des Pedalschalters im Tempo der Darbietung synchronisiert werden.

### [Seite 1]

- (1) **TIM (time = Zeit)**: Legt die Verzögerungszeit in 10-ms-Schritten fest.
- (2) **(ms)**: Legt die Verzögerungszeit in 0.1-ms-Schritten fest.
- (3) **F.B (Rückkopplung)**: Bestimmt den Rückkopplungsgrad für das verzögerte Signal.
- (4) **HiD (high damp = Höhenfilter)**: Bestimmt den Grad, zu dem die hohen Frequenzen während der Rückkopplung allmählich ausgefiltert werden. Durch Einstellen dieses Parameters auf einen relativ hohen Wert kann der Klang einer analogen Verzögerungseinheit oder eine Tonband-Echogeräts simuliert werden, da die Wiederholungen einen weichen, warmen Klangcharakter annehmen.

### [Seite 2]

- (3) **RATIO (Prozentsatz)**: Wenn DES auf TIM gestellt ist, wird hier Tap angezeigt.
- (4) **BAL (Balance)**: Bestimmt die Balance zwischen Effektsignal und Direktsignal. Bei 0 liegt nur das Direktsignal und bei 100 nur das Effektsignal am Ausgang.

## • Retardo (DEL)

Se trata de un retardo largo en el que el tiempo de retardo puede fijarse hasta 1000 ms. Usando el 8050 es también posible mantener el tiempo de retardo en sincronización con la canción con sólo tocar el conmutador de pedal a tiempo con el ritmo.

### [Página 1]

- (1) **TIM (tiempo)**: Ajusta el tiempo de retardo en pasos de 10 ms.
- (2) **(ms)**: Ajusta el tiempo de retardo en pasos de 0,1 ms.
- (3) **F.B (realimentación)**: Determina la realimentación de las repeticiones retardadas.
- (4) **HiD (amortiguación alta)**: Determina el grado al que las frecuencias altas son filtradas gradualmente cuando se aplica la realimentación. Cuando se fija el valor relativamente alto, se puede recrear el sonido de un retardo analógico o eco de cinta, en el que las repeticiones sucesivas retardadas tienen un timbre cálido y suave.

### [Página 2]

- (3) **RATIO**: Cuando DES está fijado a TIM, aquí se indica "tap".
- (4) **BAL (balance)**: Determina el balance del sonido de efecto y del sonido directo. Solamente el sonido directo entra a 0 y solamente el sonido de efecto sale a 100.

DEL	Parameter 1	Parameter 2	Parameter 3	Parameter 4
Page 1	TIM 0 – 100 (x10ms)	(ms) 0.0 – 9.9 (x1ms)	F.B 0 – 98	HiD 0 – 99
Page 2	DES F.B, BAL, TIM	CTL C01 – 05, C08 – 31 NT#, NTv, Aft, Bnd	RATIO -100 – +100 (%), Tap	BAL 0 – 100

## English



The delay time can be set with data entry control 1 (10- ms-steps) in combination with data entry control 2 (0.1-ms-steps). When (1) TIM is set to "100", (2) ms is fixed to "0.0". The ratio "Tap" parameter is a special setting for the optional Foot Controller 8050. When this setting has been chosen, the delay time can be controlled with the pedal of the 8050. (For details, please refer to the instruction manual of the 8050.)

## Deutsch



Die Verzögerungszeit kann mit dem Dateneingaberegler 1 (10-ms-Schritte) in Kombination mit dem Dateneingaberegler 2 (0.1-ms-Schritte) festgelegt werden. Wenn (1) TIM auf "100" gestellt ist, ist (2) ms auf "0.0" festgelegt. Der Parameter "Tap Ratio" (Prozentsatz) ist eine spezielle Einstellung für den Foot Controller 8050 (Sonderzubehör). Wenn diese Einstellung gewählt ist, kann die Verzögerungszeit mit dem Pedal des 8050 variiert werden. (Einzelheiten entnehmen Sie bitte der Bedienungsanleitung des 8050.)

## Français



Le temps de retard peut être fixé avec la commande d'entrée de données 1 (pas de 10 ms) en combinaison avec la commande d'entrée de données 2 (pas de 0,1 ms). Lorsque (1) TIM est fixé sur "100", (2) ms est fixé sur "0.0". Le paramètre "Tap" est un réglage spécial pour la commande au pied 8050 disponible en option. Lorsque ce réglage est choisi, le temps de retard peut être contrôlé avec la pédale de la 8050. (Pour les détails, veuillez vous reporter au mode d'emploi de la 8050).

## Español



El tiempo de retardo puede ajustarse con el control 1 de entrada de datos (pasos de 10 ms) en combinación con el control 2 de entrada de datos (pasos de 0,1 ms). Cuando (1) TIM se ajusta en "100", (2) ms se fija en "0.0". El parámetro de razón "Tap" es un ajuste especial para el controlador de pie opcional 8050. Cuando se ha elegido este ajuste, el tiempo de retardo puede ser controlado con el pedal del 8050 (para más detalles tenga a bien consultar el manual de instrucciones del 8050).



## • Echo (ECH)

This is a stereo echo which can be easily used to create complicated delay patterns. It features two systems with feedback lines.

### [Page 1]

- (1) **LT (left time)**: This determines the time that elapses between the direct sound of the left channel and the first delay sound. This setting also determines sets the repeating interval of the delay feedback.
- (2) **FBT (feedback time)**: This determines the repeating interval of the second delay system.
- (3) **RT (right time)**: This determines the time that elapses between the direct sound of the right channel and the first delay sound.
- (4) **F.B (feedback)**: This determines the number of delayed repeats of the sound of both systems.

## • Echo (ECH)

Dies ist ein Stereo-Echo, das zur Erzeugung von komplexen Klangmustern verwendet werden kann. Der Effekt verwendet zwei Schaltkreise mit separater Rückkopplung.

### [Seite 1]

- (1) **LT (linke Verzögerungszeit)**: Bestimmt die Zeitdauer zwischen dem Direktsignal des linken Kanals und dem ersten verzögerten Signal. Diese Einstellung legt auch das Wiederholungsintervall der verzögerten Rückkopplung fest.
- (2) **FBT (Rückkopplungszeit)**: Bestimmt das Wiederholungsintervall des zweiten Verzögerungskreises.
- (3) **RT (rechte Verzögerungszeit)**: Bestimmt die Zeitdauer zwischen dem Direktsignal des rechten Kanals und dem ersten verzögerten Signal.
- (4) **F.B (Rückkopplung)**: Bestimmt die Anzahl von verzögerten Wiederholungen für beide Schaltkreise.

## • Echo (ECH)

C'est un écho stéréo qui peut facilement être utilisé pour créer des motifs retard compliqués. Il se caractérise par deux systèmes avec lignes de feedback.

### [Page 1]

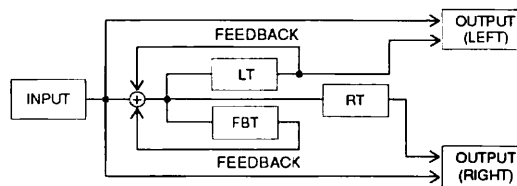
- (1) **LT (left time)**: Ce paramètre détermine le temps qui s'écoule entre le son direct du canal de gauche et le premier son retard. Ce réglage détermine aussi l'intervalle à répétition du feedback retard.
- (2) **FBT (feedback time)**: Ce paramètre détermine l'intervalle de répétition du deuxième système retard.
- (3) **RT (right time)**: Ce paramètre détermine le temps qui s'écoule entre le son direct du canal de droite et le premier son retard.
- (4) **F.B (feedback)**: Ce paramètre détermine la grandeur de feedback des répétitions retardées des sons des deux systèmes.

## • Eco (ECH)

Es un eco estéreo que puede utilizarse fácilmente para crear complicados patrones de retardo. Tiene dos sistemas con líneas de realimentación.

### [Página 1]

- (1) **LT (tiempo que queda)**: Determina el tiempo que pasa entre el sonido directo del canal izquierdo y el primer sonido de retardo. Este ajuste también determina el intervalo de repetición de la realimentación de retardo.
- (2) **FBT (tiempo de retardo)**: Esto determina el intervalo de repetición del segundo sistema de retardo.
- (3) **RT (tiempo de canal dcho.)**: Determina el tiempo que pasa entre el sonido directo del canal derecho y el primer sonido de retardo.
- (4) **F.B (realimentación)**: Determina la realimentación de las repeticiones retardadas.




Echo Diagram

ECH	Parameter 1	Parameter 2	Parameter 3	Parameter 4
Page 1	LT 1 (ms) – 1S	FBT 1 (ms) – 1S	RT 1 (ms) – 1S	F.B 0 – 98
Page 2	DES F.B, BAL	CTL C01 – 05, C08 – 31 NT#, NTv, Aft, Bnd	RATIO -100 – +100 (%)	BAL 0 – 100


## Effect Module 8: Special Effects (SFX)

This module produces complex synthesizer-like sounds that far surpass the range of conventional effects. The module contains ten types of special effects.

 **NOTE** *The SFX module cannot be used simultaneously with the EFF1 module or EFF2 module. When this module is on (set by the BYPASS key), the EFF1 and EFF2 modules are automatically turned off. Similarly, when EFF1 or EFF2 are on, the SFX module is automatically turned off.*


## Effektmodul 8: Spezielle Effekte (SFX)

Dieses Modul erzeugt komplexe Synthesizer-ähnliche Klänge, welche weit über die Möglichkeiten von herkömmlichen Effektgeräten hinausgehen. Das Modul umfaßt zehn spezielle Effekte.

 **HINWEIS** *Das SFX Modul kann nicht gleichzeitig mit dem EFF1 oder EFF2 Modul verwendet werden. Wenn zum Beispiel das SFX Modul gewählt wird, werden die Module EFF 1/2 automatisch abgeschaltet. Umgekehrt wird bei Wahl des Moduls EFF1 oder EFF2 das SFX Modul abgeschaltet.*


## Module d'effets 8: Effets spéciaux (SFX)

Ce module produit des sons complexes identiques à ceux d'un synthétiseur qui surpassent de loin la plage des effets habituels. Le module contient dix types d'effets spéciaux.

 **REMARQUE** *Le module SFX ne peut être utilisé simultanément avec les modules EFF1 et EFF2. Lorsque ce module est sur ON (appelé par la touche BYPASS), les modules EFF1 et EFF2 sont automatiquement déconnectés (OFF). De la même façon, lorsque EFF1 et EFF2 sont ON, le module SFX est automatiquement OFF.*

## Módulo de efecto 8: Efectos especiales (SFX)

Este módulo produce complejos sonidos de tipo sintetizador que sobrepasan con mucho la gama de efectos convencionales. El módulo contiene diez tipos de efectos especiales.

 **NOTA** *El módulo SFX no puede usarse simultáneamente con el módulo EFF1 o módulo EFF2. Cuando dicho módulo está activado (ajustado con la tecla BYPASS), los módulos de EFF1 y EFF2 se desactivan automáticamente. De la misma manera, cuando EFF1 o EFF2 están activados, el módulo SFX es desactivado automáticamente.*

## • Harmonized Pitch Shifter (HPS)

This is an intelligent pitch shifter designed for a guitar that allows you to automatically generate diatonic harmonies by setting the appropriate scale.

### [Page 1]

- (1) **KEY (key):** This determines the scale in combination with parameter (2) below. The tonic (root) of the scale is selected here.
- (2) **INT (interval):** This determines the scale for which the note selected in parameter (1) above becomes the tonic.
- (3) **PIT (pitch):** This determines the pitch of harmonization. Up (up) outputs a sound which is higher as the effect sound. Down (dwn) outputs a sound which is lower as the effect sound.
- (4) **BAL (balance):** This determines the balance of the effect sound and direct sound. Only the direct sound is output at 0, and only the effect sound is output at 100.

### [Page 2]

- (1) **TRK (tracking):** This determines the proper effect sound.

## • Harmonie-Tonhöhenverschieber (HPS = Harmonized Pitch Shifter)

Dies ist ein intelligenter Tonhöhenverschieber für Gitarre, der durch Wahl einer geeigneten Tonleiter das automatische Erzeugen von diatonischen Harmonien ermöglicht.

### [Seite 1]

- (1) **KEY (Tonart):** Bestimmt die Tonart in Verbindung mit dem unten beschriebenen Parameter (2). Der KEY Parameter bestimmt den Grundton der Tonleiter.
- (2) **INT (Intervall):** Bestimmt die Tonleiter, für die der in Parameter (1) gewählte Ton als Grundton dient.
- (3) **PIT (pitch = Tonhöhe):** Bestimmt die Tonhöhe der Harmoniebildung. Die Einstellung "up" bewirkt einen höheren Ton als der Effektt. Die Einstellung "dwn" (down) bewirkt einen tieferen Ton als der Effektt.
- (4) **BAL (Balance):** Bestimmt die Balance zwischen Effektsignal und Direktsignal. Bei 0 liegt nur das Direktsignal und bei 100 nur das Effektsignal am Ausgang.

### [Seite 2]

- (1) **TRK (tracking = nachsetzen):** Bestimmt das Verhalten des Effektklangs.

## • Harmonized Pitch Shifter (HPS)

Il s'agit d'un variateur de changement de hauteur tonale intelligent, conçu pour une guitare, qui vous permet de générer automatiquement les harmonies diatoniques en spécifiant la gamme appropriée.

### [Page 1]

- (1) **KEY (key):** Ce paramètre détermine la gamme en combinaison avec le paramètre (2) ci-dessous. La tonique (fondamentale) de la gamme est sélectionnée ici.
- (2) **INT (interval):** Ce paramètre détermine la gamme pour laquelle la note sélectionnée dans le paramètre (1) ci-dessus devient tonique.
- (3) **PIT (pitch):** Ce paramètre détermine la hauteur de son d'harmonisation. Up (réglage ascendant) sort un son qui est plus haut que le son d'effet. Down (réglage descendant) sort un son qui est plus bas que le son d'effet.
- (4) **BAL (balance):** Ce paramètre détermine la balance du son de l'effet et du son direct. Seul le son direct est sorti à 0 et seul le son de l'effet est sorti à 100.

### [Page 2]

- (1) **TRK (tracking):** Ce paramètre détermine le bon effet sonore.

## • Cambiador de tono armonizado (HPS)

Se trata de un cambiador de tono inteligente diseñado para guitarra que le permite generar automáticamente armonías diatónicas estableciendo la escala adecuada.

### [Página 1]

- (1) **KEY (tecla):** Esto determina la escala en combinación con el parámetro (2) de debajo. La tónica (raíz) de la escala se selecciona aquí.
- (2) **INT (intervalo):** Determina la escala para la que la nota seleccionada en el parámetro (1) anterior se convierte en la tónica.
- (3) **PIT (tono):** Determina el tono de armonización. "up" da salida a un sonido que es más alto que el sonido de efecto. "dwn" da salida a un sonido que es más bajo que el efecto de sonido.
- (4) **BAL (balance):** Determina el balance del sonido de efecto y del sonido directo. Solamente el sonido directo entra a 0 y solamente el sonido de efecto sale a 100.

### [Página 2]

- (1) **TRK (seguimiento):** Determina el sonido de efecto propio.

HPS	Parameter 1	Parameter 2	Parameter 3	Parameter 4
Page 1	KEY C, C#, D, D#, E, F#, G, G#, A, A#, B	INT 2nd, Ma3, Mi3, 4th, 5th, 6th, 7th	PIT up, dwn	BAL 0 – 100
Page 2	TRK 1, 2			LVL 0 – 100
Page 3	DES BAL, LVL	CTL C01 – 05, C08 – 31 NT#, NTv, Aft, Bnd	RATIO -100 – +100 (%)	LVL 0 – 100

## English



*This is effective only when playing one-note lines and melodies with a guitar tuned up in the correct pitch. The reference pitch is the same as the calibration value for the auto tuner.*

## Deutsch



*Dieser Effekt ist nur wirksam für einfache Melodielinien und korrekt gestimmte Gitarren. Die Referenz-Tonhöhe ist identisch mit dem Kalibrierwert für die Auto-Stimm-Funktion.*

## Français



*Ces paramètres sont effectifs seulement en jouant des mélodies ou des lignes d'une note avec une guitare accordée à la hauteur de son correcte. La hauteur tonale de référence est la même que la valeur de calibrage de l'accordage automatique.*

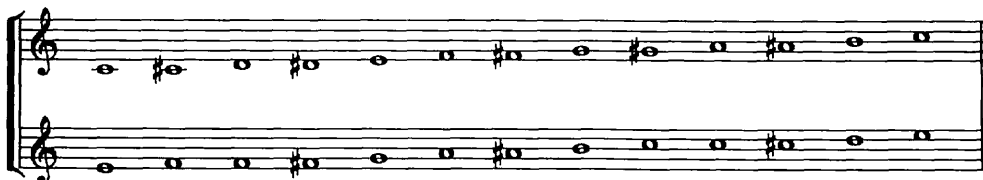
## Español



*Es efectivo solamente cuando toca líneas de una nota y melodías con una guitarra afinada al tono correcto. El tono de referencia es el mismo que el valor de calibración para la autoafinación.*

KEY = C, INT = Ma3, PIT = up

Direct



Effect

## • Advanced Flanger (AFL)

This is a synthesizer-like flanger effect that responds to the input signal trigger, and changes the sound dynamically with an EG (envelope generator). It is capable of creating an envelope follower effect; for a sound which has a slow initial attack, the attack will speed up in time, using the input signals as triggers for depth and speed.

### [Page 1]

- (1) **DPT (depth):** This determines the depth of the basic flanger effect.
- (2) **SPD (speed):** This determines the modulation speed of the flanger.
- (3) **EGD (EG depth):** This determines the modulation depth of the EG that is applied to the depth of the flanger.
- (4) **EGS (EG speed):** This determines the modulation depth of the EG that is applied to the speed of the flanger.

### [Page 2]

- (1) **TDI (trigger delay):** This determines the time that elapses from when the trigger input is received to when the EG starts, and can be set in 1 ms increments.
- (2) **EGt (EG time):** This determines the rising or attack time of the EG.
- (3) **F.B (feedback):** This determines the feedback amount of the flanger.
- (4) **LVL (output level):** This determines the output level of the module.

## • Advanced flanger (AFL)

C'est un effet de flanger comme un synthétiseur qui répond au déclenchement du signal d'entrée et change le son dynamiquement avec le EG (générateur d'enveloppe). Il peut créer un effet suiveur d'enveloppe; pour un son qui a une attaque initiale lente, l'attaque sera accélérée en temps, en utilisant les signaux d'entrée comme déclencheurs pour la profondeur et la vitesse.

### [Page 1]

- (1) **DPT (depth):** Ce paramètre détermine la profondeur de l'effet de flanger basique.
- (2) **SPD (speed):** Ce paramètre détermine la vitesse de modulation du flanger.
- (3) **EGD (EG depth):** Ce paramètre détermine la profondeur de modulation du EG qui est appliquée à la profondeur du flanger.
- (4) **EGS (EG speed):** Ce paramètre détermine la profondeur de modulation du EG qui est appliquée à la vitesse du flanger.

### [Page 2]

- (1) **TDI (trigger delay):** Ce paramètre détermine le temps qui s'écoule à partir du moment où l'entrée de déclenchement est reçue jusqu'à ce que l'EG commence et il peut être spécifié en incréments de 1 ms.
- (2) **EGt (temps EG):** Ce paramètre détermine le temps de montée ou le temps d'attaque de l'EG.
- (3) **F.B (feedback):** Ce paramètre détermine la grandeur de feedback du flanger.
- (4) **LVL (niveau output):** Ce paramètre détermine le niveau de sortie du module.

## • Advanced Flanger (AFL)

Dies ist ein Synthesizer-ähnlicher Flanger-Effekt, der auf den Eingangssignal-Trigger anspricht und den Klang dynamisch mit Hilfe eines Hüllkurven-Generators (EG = envelope generator) verändert. Hierdurch kann ein Hüllkurven-Folgeeffekt erzielt werden, mit langsamem, allmählich beschleunigtem Einschwingen, bei veränderbarer Tiefe und Geschwindigkeit.

### [Seite 1]

- (1) **DPT (Tiefe):** Bestimmt die Tiefe des grundlegenden Flanger-Effekts.
- (2) **SPD (Geschwindigkeit):** Bestimmt die Modulationsgeschwindigkeit des Flangers.
- (3) **EGD (Hüllkurven-Tiefe):** Bestimmt die Modulationstiefe des Hüllkurven-Generators, welche auf die Tiefe des Flangers angewandt wird.
- (4) **EGS (Hüllkurven-Geschwindigkeit):** Bestimmt die Modulationstiefe des Hüllkurven-Generators, welche auf die Geschwindigkeit des Flangers angewandt wird.

### [Seite 2]

- (1) **TDI (Trigger-Verzögerung):** Bestimmt die Zeitdauer zwischen Empfang des Triggersignals und Start des Hüllkurven-Generators, in Schritten von 1 ms.
- (2) **EGt (Hüllkurven-Generator-Zeit):** Bestimmt die Ansprechgeschwindigkeit des Hüllkurven-Generators.
- (3) **F.B (Rückkopplung):** Bestimmt den Rückkopplungsgrad des Flangers.
- (4) **LVL (Pegel):** Bestimmt den Ausgangspegel des Moduls.

## • "Flanger" avanzado (AFL)

Es un efecto de "flanger" de tipo sintetizador que responde al activador de señal de entrada, y cambia el sonido dinámicamente con un EG (generador de envolvente). Es capaz de crear un efecto seguidor envolvente; para un sonido que tiene un ataque inicial lento, el ataque se acelerará en tiempo, usando las señales de entrada como activadores para la profundidad y la velocidad.

### [Página 1]

- (1) **DPT (profundidad):** Determina la profundidad del efecto básico de "flanger".
- (2) **SPD (velocidad):** Determina la velocidad de modulación del "flanger".
- (3) **EGD (profundidad EG):** Determina la profundidad de modulación del EG que se aplica a la profundidad del "flanger".
- (4) **EGS (velocidad EG):** Determina la profundidad de modulación del EG que se aplica a la velocidad del "flanger".

### [Página 2]

- (1) **TDI (retardo de activador):** Determina el tiempo que pasa desde cuando se recibe la entrada de activación hasta cuando el EG comienza, y puede fijarse a incrementos de 1 ms.
- (2) **EGt (tiempo EG):** Determina la subida o tiempo de ataque del EG.
- (3) **F.B (realimentación):** Determina la cantidad de realimentación del "flanger".
- (4) **LVL (nivel de salida):** Determina el nivel de salida del módulo.

AFL	Parameter 1	Parameter 2	Parameter 3	Parameter 4
Page 1	DPT 0 – 100	SPD 0.1 – 10 (Hz)	EGD -98 – +98	EGS -98 – +98
Page 2	TDI 0 (ms) – 1S	EGt 1 – 100	F.B -98 – +98	LVL 0 – 100
Page 3	DES DPT, SPD, EGt, F.B, LVL	CTL C01 – 05, C08 – 31 NT#, NTv, Aft, Bnd	RATIO -100 – +100 (%)	LVL 0 – 100

## • Bend Chorus (BND)

In this effect, the amount of pitch variation, or detuning, varies according to the level of the input signal.

### [Page 1]

- (1) **DPT (depth)**: This determines the width and direction of the pitch bend. Pitch is bent upward for positive values, and bent downward for negative values.
- (2) **BTm (bend time)**: This determines the time it takes for the pitch bend to reach the maximum or minimum value.
- (3) **BAL (balance)**: This determines the balance of the effect sound and direct sound.
- (4) **LVL (output level)**: This determines the output level of the module.

## • Bend Chorus (BND = dynamisch veränderter Chorus)

Bei diesem Effekt wird der Grad der Tonhöhenverschiebung in Abhängigkeit vom Pegel des Eingangssignals verändert.

### [Seite 1]

- (1) **DPT (Tiefe)**: Bestimmt die Tiefe und Richtung der Tonhöhenverschiebung. Positive Werte bewirken eine Verschiebung nach oben und negative Werte eine Verschiebung nach unten.
- (2) **BTm (bend time = Verschiebungszeit)**: Legt die Zeit fest, die bis zum Erreichen des Maximal- oder Minimalwerts der Tonhöhenverschiebung benötigt wird.
- (3) **BAL (Balance)**: Bestimmt die Balance zwischen Direktsignal und Effektsignal.
- (4) **LVL (Pegel)**: Bestimmt den Ausgangspegel des Moduls.

## • Bend Chorus (BND)

Dans cet effet, la grandeur de variation de hauteur tonale, ou désaccordage, varie selon le niveau du signal d'entrée.

### [Page 1]

- (1) **DPT (depth)**: Ce paramètre détermine la largeur et la direction de glissement de hauteur tonale. La hauteur tonale des notes glisse vers le haut avec les valeurs positives et vers le bas avec les valeurs négatives.
- (2) **BTm (bend time)**: Ce paramètre détermine le temps nécessaire au glissement de hauteur tonale pour atteindre les valeurs maximale ou minimale.
- (3) **BAL (balance)**: Ce paramètre détermine la balance du son direct et du son d'effet.
- (4) **LVL (niveau output)**: Ce paramètre détermine le niveau de sortie du module.

## • Coro de curva (BND)

En este programa, la cantidad de variación de tono, o asintonía, varía de acuerdo al nivel de la señal de entrada.

### [Página 1]

- (1) **DPT (profundidad)**: Determina el ancho y la dirección de la curva de tono. El tono es curvado hacia arriba en los valores positivos, y curvado hacia abajo en los valores negativos.
- (2) **BTm (tiempo de curva)**: Determina el tiempo que la curva de tono tarda en llegar al valor máximo o mínimo.
- (3) **BAL (balance)**: Determina el balance del sonido de efecto y del sonido directo.
- (4) **LVL (nivel de salida)**: Determina el nivel de salida del módulo.

BND	Parameter 1	Parameter 2	Parameter 3	Parameter 4
Page 1	DPT -98 – +98	BTm 1 – 100	BAL 0 – 100	LVL 0 – 100
Page 2	DES DPT, BTm, BAL, LVL	CTL C01 – 05, C08 – 31 NT#, NTv, Afr, Bnd	RATIO -100 – +100 (%)	LVL 0 – 100

## • Picking Modulator (PIC)

This effect applies ring modulation to each sound that has a sharply picked attack.

### [Page 1]

- (1) **FRQ (frequency)**: This determines the frequency of the modulating oscillator.
- (2) **DEC (decay time)**: This determines the time that elapses from the sharp picked attack (in the case of a guitar) until the release of the modulation.
- (3) **2DI (second transpose delay)**: This determines the time that elapses before the transpose effect is applied.
- (4) **2Rt (second transpose rise time)**: This determines the speed of the rising time of the transpose effect. When this is set to 0, there is no transpose effect.

## • Picking Modulator (PIC)

Dieser Effekt bewirkt eine Ausschwingmodulation für Töne mit scharfem, gezupftem Einsatz.

### [Seite 1]

- (1) **FRQ (Frequenz)**: Bestimmt die Frequenz des Oszillators.
- (2) **DEC (decay = Abklingzeit)**: Bestimmt die Zeit, die vom scharfen, gezupften Einsatz (bei Verwendung einer Gitarre) bis zum Abklingen der Modulation vergeht.
- (3) **2DI (Zweite Transponier-Verzögerung)**: Bestimmt die Zeit, die bis zum Beginn des Transponier-Effekts vergeht.
- (4) **2Rt (Zweite Transponier-Anstiegszeit)**: Bestimmt die Anstiegsgeschwindigkeit des Transponier-Effekts. Wenn dieser Parameter auf 0 gesetzt ist, wird der Transponier-Effekt nicht angewandt.

## • Picking Modulator (PIC)

Cet effet s'applique à la modulation en anneau de chaque son qui a une attaque pincée sèche.

### [Page 1]

- (1) **FRQ (frequency)**: Ce paramètre détermine la fréquence de l'oscillateur modulant.
- (2) **DEC (decay time)**: Ce paramètre détermine le temps qui s'écoule depuis l'attaque pincée sèche (dans le cas d'une guitare) jusqu'au relâchement de la modulation.
- (3) **2DI (second transpose delay)**: Ce paramètre détermine le temps qui s'écoule avant que l'effet de transposition ne soit appliqué.
- (4) **2Rt (second transpose rise time)**: Ce paramètre détermine la vitesse du temps de montée de l'effet de transposition. Lorsque la spécification est sur 0, l'effet de transposition est inexistant.

## • Modulación de captación (PIC)

Este efecto aplica modulación anular a cada sonido que tiene un ataque fuertemente captado.

### [Página 1]

- (1) **FRQ (frecuencia)**: Determina la frecuencia del oscilador de modulación.
- (2) **DEC (tiempo de decadencia)**: Determina el tiempo que pasa de un ataque fuertemente captado (en el caso de una guitarra) hasta la liberación de la modulación.
- (3) **2DI (segundo retardo transpuesto)**: Determina el tiempo que pasa antes de que se aplique el efecto transpuesto.
- (4) **2Rt (segundo tiempo de subida de transposición)**: Determina la velocidad del tiempo de subida del efecto de transposición.

PIC	Parameter 1	Parameter 2	Parameter 3	Parameter 4
Page 1	FRQ 1 – 100	DEC 1 – 100	2DI 0 (ms) – 1S	2Rt 0 – 100
Page 2	DES FRQ, DEC, 2Rt, LVL	CTL C01 – 05, C08 – 31 NT#, NTv, Aft, Bnd	RATIO -100 – +100 (%)	LVL 0 – 100

### • Super Cry (SCR)

This is an enhanced version of the Cry effect in the EFF1 and EFF2 modules, providing an exceptionally clear vocoder-like sound.

#### [Page 1]

- (1) **PTN (pattern):** This determines the pattern (1 - 5) which changes the timbre of the sound by the wah effect.
- (4) **LVL (output level):** This determines the output level of the module.

### • Super Cry (SCR)

Dies ist eine erweiterte Version des Cry-Effekts in den Modulen EFF1 und EFF2. Der Effekt liefert einen außerordentlich klaren, Vocoder-ähnlichen Klang.

#### [Seite 1]

- (1) **PTN (pattern = Muster):** Bestimmt das Muster (1 - 5), das für die Klangfarbenveränderung durch den Wah-Effekt verwendet wird.
- (4) **LVL (Pegel):** Bestimmt den Ausgangspegel des Moduls.

### • Super Cry (SCR)

C'est une version accentuée de l'effet Cry des modules EFF1 et EFF2, offrant un son genre codeur de voix d'une clarté exceptionnelle.

#### [Page 1]

- (1) **PTN (pattern):** Ce paramètre détermine le motif (1 - 5) qui change le timbre du son par l'effet wah.
- (4) **LVL (niveau output):** Ce paramètre détermine le niveau de sortie du module.

### • "Super Cry" (SRC)

Es una versión agudizada del efecto "Cry" en los módulos EFF1 y EFF2, proporcionando un vocodificador excepcionalmente claro como sonido.

#### [Página 1]

- (1) **PTN (patrón):** Determina el patrón (1 - 5) que cambia el timbre del sonido por el efecto "wah".
- (4) **LVL (nivel de salida):** Determina el nivel de salida del módulo.

SCR	Parameter 1	Parameter 2	Parameter 3	Parameter 4
Page 1	PTN 1 - 5			LVL 0 - 100
Page 2	DES PTN, LVL	CTL C01 - 05, C08 - 31 NT#, NTv, Aft, Bnd	RATIO -100 - +100 (%)	LVL 0 - 100



## • Bomber (BOM)

This is an unusual special effect in which each initial signal input (such as the picking of a guitar) triggers an explosive sound.

### [Page 1]

- (1) **TRG (trigger):** When this parameter is set to "mut," the trigger is cancelled. With the use of the 8050, you can conveniently switch this parameter on and off as needed.
- (2) **PTN (pattern):** This determines the tone of the explosion sound.
- (3) **DEC (decay):** This determines the decay speed of the explosion sound. The greater the value, the slower the decay.
- (4) **BAL (balance):** This determines the balance of the direct sound and effect sound.

### [Page 2]

- (1) **DES (destination):** When this parameter is set to MAN, the explosion sound is output at the point when the control change value increases from less than 63 to more than 64 regardless of the ratio.



*In order to produce the explosive sound without playing a note on your instrument, set the trigger to "mut," the destination to "MAN," and match the control change number with the pedal switch of the 8050 or the sustain pedal of a synthesizer. Then, just by pressing the pedal, you can produce the sound of a bomb exploding -- a useful sound effect for intros and endings.*

## • Bomber (BOM)

Dies ist ein ungewöhnlicher Effekt, bei dem jedes Anfangssignal (wie z.B. das Anzupfen einer Gitarrensaiten) einen explosiven Klang hervorruft.

### [Seite 1]

- (1) **TRG (Trigger):** Wenn dieser Parameter auf "mut" gestellt ist, wird der Trigger abgeschaltet. Mit Hilfe des 8050 kann der Parameter nach Bedarf aus- und eingeschaltet werden.
- (2) **PTN (Muster):** Bestimmt den Klangtyp des Explosionseffekts.
- (3) **DEC (Abklingzeit):** Bestimmt die Geschwindigkeit, mit der der Explosionseffekt abklingt. Je größer der Wert, desto langsamer die Abkling- Geschwindigkeit.
- (4) **BAL (Balance):** Bestimmt die Balance zwischen Direktsignal und Effektsignal.

### [Seite 2]

- (1) **DES (Ziel):** Wenn dieser Parameter auf MAN gesetzt ist, wird der Explosionseffekt produziert, wenn der Kontrollwechselwert von weniger als 63 auf mehr als 64 geht, unabhängig vom Prozentsatz.



*Um den Explosionseffekt ohne Spielen des Instruments zu erzielen, setzen Sie den Trigger auf "mut", das Ziel auf "MAN" und erzeugen Sie die Kontrollwechselnummer mit dem Pedalschalter des 8050 oder dem Sustain-Pedal eines Synthesizers. Dann können Sie nur durch Drücken des Pedals den Ton einer explodierenden Bombe erzeugen, z.B. als wirkungsvollen Auftakt oder Schlusseffekt.*

## • Bomber (BOM)

C'est un effet spécial inhabituel dans lequel chaque entrée initiale de signal (comme le pincement d'une guitare), déclenche un son explosif.

### [Page 1]

- (1) **TRG (déclenchement):** Lorsque ce paramètre est spécifié sur "mut", le déclenchement est annulé. Lorsqu'il est utilisé avec la 8050, vous pouvez utiliser de manière pratique ce paramètre en le commutant ON/OFF à votre choix.
- (2) **PTN (motif):** Ce paramètre détermine la tonalité du son explosif.
- (3) **DEC (décroissance):** Ce paramètre détermine la vitesse de décroissance d'un son explosif. Plus la valeur est élevée, plus la décroissance est lente.
- (4) **BAL (balance):** Ce paramètre détermine la balance du son direct et du son d'effet.

### [Page 2]

- (1) **DES (destination):** Lorsque ce paramètre est réglé sur MAN, le son d'explosion est sorti au point où la valeur du Control change augmente de moins de 63 à plus de 64 quel que soit le ratio.



*Afin de produire un son explosif sans jouer une note sur votre instrument, spécifiez le déclencheur sur "mut", la destination sur "MAN" et faites correspondre le numéro de Control Change avec le sélecteur de pédale de la 8050 ou avec la pédale de soutien d'un synthétiseur. Puis, en appuyant simplement sur la pédale, vous pourrez produire le son d'une bombe explosant -- un effet sonore utile pour les intros ou les fins de morceaux.*

## • Bombeador (BOM)

Es un efecto especial poco normal en el que cada entrada de señal inicial (como la captación de una guitarra) activa un sonido explosivo.

### [Página 1]

- (1) **TRG (disparador):** Cuando dicho parámetro se pone en "mut", el activador es cancelado. Mediante el uso del 8050, Ud. puede activar y desactivar este parámetro cuando sea preciso.
- (2) **PTN (patrón):** Determina el tono del sonido de explosión.
- (3) **DEC (decaimiento):** Determina la velocidad de decaimiento del sonido de explosión. Cuanto mayor es el valor, más lento es el decaimiento.
- (4) **BAL (balance):** Determina el balance del sonido de efecto y del sonido directo.

### [Página 2]

- (1) **DES (destino):** Cuando este parámetro es fijado en MAN, el sonido de explosión hace su salida en el momento en el que el valor de cambio de control pasa de menos de 63 a más de 64 independientemente del ratio.



*Para producir un sonido explosivo sin tocar una nota en su instrumento, ponga el activador en "mut", el destino en "MAN" e iguale el número de cambio de control con el conmutador de pedal del 8050 o el pedal de sostenido de un sintetizador. Luego, con tan sólo presionar el pedal, Ud. puede producir el sonido de explosión de una bomba -- un efecto útil de sonido para preludios y codas.*

BOM	Parameter 1	Parameter 2	Parameter 3	Parameter 4
Page 1	TRG mut, in	PTN 1 - 3	DEC 1 - 100	BAL 0 - 100
Page 2	DES TRG, PTN, DEC, BAL, MAN	CTL C01 - 05, C08 - 31 NT#, NTv, Aft, Bnd	RATIO -100 - +100 (%)	LVL 0 - 100

## • ZITAR ( ZIT)

This is effect simulates the sound of a sitar.

### [Page 1]

- (1) **DPT (depth)**: This determines the depth of the apparent "bridge" of the sitar vibrates or resonates.
- (2) **RES (resonance)**: This determines the amount of sympathetic resonance, or the drone sound of the sitar.
- (4) **LVL (output level)**: This determines the output level of the module.

## • ZITAR (ZIT)

Dieser Effekt simuliert den Klang einer Sitar.

### [Seite 1]

- (1) **DPT (Tiefe)**: Bestimmt die Tiefe der "Brücke" für die Schwingung der Sitar.
- (2) **RES (Resonanz)**: Bestimmt den Anteil von gleichförmigen Resonanzen und dadurch den Brummtton der Sitar.
- (4) **LVL (Pegel)**: Bestimmt den Ausgangspegel des Moduls.

## • ZITAR (ZIT)

Cet effet simule le son d'un sitar.

### [Page 1]

- (1) **DPT (depth)**: Ce paramètre détermine la profondeur par dela "variation" apparente du sitar vibre ou résonne.
- (2) **RES (resonance)**: Ce paramètre détermine la grandeur de la résonance sympathique ou du son de bourdon du sitar.
- (4) **LVL (niveau output)**: Ce paramètre détermine le niveau de sortie du module.

## • Cítara (ZIT)

Este efecto simula el sonido de una cítara.

### [Página 1]

- (1) **DPT (profundidad)**: Determina la profundidad del "puente" aparente de vibraciones o resonancias de cítara.
- (2) **RES (resonancia)**: Determina la cantidad de resonancia por simpatía, o el sonido continuo de la cítara.
- (4) **LVL (nivel de salida)**: Determina el nivel de salida del módulo.

ZIT	Parameter 1	Parameter 2	Parameter 3	Parameter 4
Page 1	DPT 0 - 10	RES 0 - 10		LVL 0 - 100
Page 2	DES DPT, RES, LVL	CTL C01 - 05, C08 - 31 NT#, NTv, Aft, Bnd	RATIO -100 - +100 (%)	LVL 0 - 100

## • Delay/Pitch shifter + ducker (DpD)

This effect combines a pitch shift for the feedback sound with a "ducking" effect. This effect works as follows: the delayed sound is suppressed when there is direct sound, and output only when the direct sound stops. This prevents the phrasing from becoming blurred by the delay sound. By applying a pitch shift to the delayed feedback sound, the pitch changes with every repeat, resulting in a complex, detailed effect.

### [Page 1]

- (1) **TIM (time)**: Sets the delay time in 10-ms-steps.
- (2) **(ms)**: Sets the delay time in 0.1-ms-steps.
- (3) **F.B. (feedback)**: Determines the delay repeat amount.
- (4) **PAN (panning)**: When set to "on", the delayed sound is heard twice from right and left. The delay time setting of the right delay sound becomes 1/2.

## • Variateur retard/hauteur tonale + ducker (DpD)

Cet effet combine le changement de hauteur tonale pour le son en feedback avec un effet de "ducking" (suppression momentanée). Cet effet fonctionne comme suit : le son retardé est supprimé lorsqu'il y a un son direct, et est seulement sorti lorsque le son direct cesse. Ceci évite au phrasage d'être brouillé par le son retardé. En appliquant une variation de hauteur tonale au son en feedback retardé, la hauteur tonale change à chaque répétition, résultant en un effet complexe, détaillé.

### [Page 1]

- (1) **TIM (time)**: Règle le temps de retard par pas de 10 ms.
- (2) **(ms)**: Règle le temps de retard par pas de 0,1 ms.
- (3) **F.B. (feedback)**: Détermine la grandeur de répétition du retard.
- (4) **PAN (panning)**: Lorsque le réglage est sur "on", le son retardé est entendu deux fois à droite et à gauche. Le réglage de temps de retard du son à retard de droite devient 1/2.

## • Delay/Pitch shifter + ducker (DpD)

Dieser Effekt kombiniert eine Tonhöhenverschiebung für das Feedback-Signal mit einem "Ducking"-Effekt. Dieser Effekt funktioniert wie folgt: Das verzögerte Signal wird unterdrückt, solange ein Direktsignal vorhanden ist und erst ausgegeben, wenn das Direktsignal stoppt. Dies verhindert ein Verwischen der Phrasierung durch verzögerte Feedback-Signale. Die Tonhöhe ändert sich mit jedem verzögerten Feedback-Anteil, was einen komplexen, detailreichen Klang bewirkt.

### [Page 1]

- (1) **TIM (time = Zeit)**: Legt die Verzögerungszeit in 10-ms-Schritten fest.
- (2) **(ms)**: Legt die Verzögerungszeit in 0.1-ms-Schritten fest.
- (3) **F.B. (Feedback)**: Bestimmt den wiederholten Verzögerungsanteil
- (4) **PAN (panning = Kreuz-Überblendung)**: Wenn der Parameter "on" ist, ist das verzögerte Signal zweimal von rechts und links zu hören. Die Verzögerungszeit für das rechte Verzögerungssignal wird auf die Hälfte reduziert.

## • Cambiador de retardo/tono + "ducker" (DpD)

Este efecto combina un cambio de tono para la realimentación de sonido con un efecto de "ducking". Este efecto funciona así: el sonido retardado es suprimido cuando hay sonido directo, y sale sólo cuando cesa el sonido directo. Esto hace que el sonido de retardo no perturbe el fraseo. Mediante la aplicación de cambio de tono al sonido retardado de realimentación, el tono cambia con cada repetición, lo que resulta en un efecto complejo y detallado.

### [Página 1]

- (1) **TIM (tiempo)**: Ajusta el tiempo de retardo en pasos de 10 ms.
- (2) **(ms)**: Ajusta el tiempo de retardo en pasos de 0,1 ms.
- (3) **F.B. (realimentación)**: Determina la cantidad de repetición de retardo.
- (4) **PAN ("panning")**: Cuando se pone en "on" el sonido retardado se escucha dos veces desde la izquierda y desde la derecha. El ajuste de tiempo de retardo del sonido derecho de retardo se convierte en 1/2.

DpD	Parameter 1	Parameter 2	Parameter 3	Parameter 4
Page 1	TIM 0 – 100 (x10ms)	(ms) 0.0 – 9.9 (x1ms)	F.B 0 – 98	PAN off, on
Page 2	PIT -12 – +12	FIN -50 – +50	DUK 0 – 100	BAL 0 – 100
Page 3	DES TIM, DUK, BAL, LVL	CTL C01 – 05, C08 – 31 NT#, NTV, Aft, Bnd	RATIO -100 – +100 (%), Tap	LVL 0 – 100

## [Page 2]

- (1) **PIT (pitch)**: Determines the pitch shift of the delay sound in semitone-steps.
- (2) **FIN (fine)**: Fine adjustment of pitch shift in cent-steps (1/100 semitone).
- (3) **DUK (ducking depth)**: Determines the depth of the ducking effect. When set to "100", the delay sound is totally suppressed while the direct sound is heard.
- (4) **BAL (balance)**: Determines the balance between direct sound and effect sound. When set to "0" (zero), only the direct sound is heard.

## [Page 2]

- (1) **PIT (pitch = Tonhöhe)**: Bestimmt die Tonhöhenverschiebung des verzögerten Signals in Halbtonschritten.
- (2) **FIN (fine = Feineinstellung)**: Dient zur Feineinstellung der Tonhöhenverschiebung in Cent-Schritten (1/100 Halbton).
- (3) **DUK (ducking depth)**: Bestimmt die Einsatziefe des Ducking-Effekts. Bei einer Einstellung von "100" wird das verzögerte Signal ganz unterdrückt, während das Direktsignal zu hören ist.
- (4) **BAL (Balance)**: Bestimmt die Balance zwischen Direktsignal und Effektsignal. Bei einer Einstellung von "0" (Null) ist nur das Direktsignal zu hören.

## [Page 2]

- (1) **PIT (hauteur tonale)**: Détermine la transposition de hauteur du son retardé en pas de demi-tons.
- (2) **FIN (fin)**: réglage précis de variation de hauteur en pas de centièmes (1/100 de demi-ton).
- (3) **DUK (profondeur ducking)**: Détermine la profondeur de l'effet de ducking. Lorsqu'il est sur "100", le son de retard est complètement supprimé pendant que le son direct est entendu.
- (4) **BAL (balance)**: Détermine la balance entre le son direct et la sonorité de l'effet. Lorsque le réglage est sur "0" (zéro), seul le son direct est entendu.

## [Página 2]

- (1) **PIT (tono)**: Determina el cambio de tono del sonido de retardo en pasos de semitono.
- (2) **FIN (fino)**: Ajuste fino del cambio de tono en pasos centesimales (semitono 1/100).
- (3) **DUK (profundidad "ducking")**: Determina la profundidad del efecto "ducking". Cuando se ajusta en "100", el sonido de retardo es suprimido totalmente mientras se escucha el sonido directo.
- (4) **BAL (balance)**: Determina el balance entre el sonido directo y el sonido de efecto. Cuando se pone en "0" (cero), sólo se escucha el sonido directo.

## • Reverb + ducker (RvD)

The reverb sound is suppressed when there is direct sound, and output only when the direct sound stops. This prevents blurring during fast phrasing with long reverb settings. It is also possible to set the ducking effect to "0" (zero) and produce complex reverberation in combination with the REV module.

### [Page 1]

- (1) **RvT (reverb time)**: Sets the reverb time.
- (2) **PDI (predelay)**: Sets the pre-delay time.
- (3) **HiC (high-cut)**: Determines the amount of treble cut for the reverb sound.
- (4) **MIX (mixing level)**: Determines the mixing level for the reverb sound.

### [Page 2]

- (1) **SNS (ducking sensitivity)**: Determines the sensitivity of the ducking effect.
- (2) **DUK (ducking depth)**: Determines the depth of the ducking effect. When set to "100", the reverb sound is totally suppressed while the direct sound is heard.

## • Reverb + ducker (RvD)

Das Reverb-Signal wird unterdrückt, solange ein Direktsignal vorhanden ist und erst ausgegeben, wenn das Direktsignal stoppt. Dies verhindert ein Verwischen der Phrasierung bei schnellem Spiel mit langer Nachhall-Einstellung. Es ist auch möglich, den Ducking-Effekt auf "0" (Null) zu stellen und komplexen Nachhall in Kombination mit dem REV-Modul zu erzeugen.

### [Seite 1]

- (1) **RvT (reverb time = Reverb-Zeit)**: Bestimmt die Reverb-Dauer.
- (2) **PDI (predelay = Vorverzögerung)**: Bestimmt die Vorverzögerungszeit.
- (3) **HiC (high-cut = Höhendämpfung)**: Bestimmt den Grad der Höhendämpfung im Reverb-Signal.
- (4) **MIX (Mischpegel)**: Bestimmt den Mischpegel des Reverb-Signals.

### [Page 2]

- (1) **SNS (ducking sensitivity)**: Bestimmt die Empfindlichkeit für den Ducking-Effekt.
- (2) **DUK (ducking depth)**: Bestimmt die Einsatztiefe des Ducking-Effekts. Bei einer Einstellung von "100" wird das verzögerte Signal ganz unterdrückt, während das Direktsignal zu hören ist.

## • Réverb + ducker (RvD)

Le son de réverbération est supprimé quand le son est direct et sorti seulement lorsque le son direct s'arrête. Ceci évite le brouillage durant le phrasage rapide avec des réglages de longue réverbération. Il est également possible de régler l'effet de ducking à "0" (zéro) et de produire une réverbération complexe en combinaison avec le module REV.

### [Page 1]

- (1) **RvT (temps de réverbération)**: Fixe le temps de réverbération.
- (2) **PDI (pre-delay)**: Fixe le temps de pré-retard.
- (3) **HiC (coupure haute)**: Détermine la grandeur de coupure des aigus pour le son de réverbération.
- (4) **MIX (niveau de mixage)**: Détermine le niveau de mixage pour le son de réverbération.

### [Page 2]

- (1) **SNS (sensibilité ducking)**: Détermine la sensibilité de l'effet de ducking.
- (2) **DUK (profondeur ducking)**: Détermine la profondeur de l'effet de ducking. Lorsqu'il est sur "100", le son de réverbération est complètement supprimé pendant que le son direct est entendu.

## • Reverberación + "ducker" (RvD)

El sonido de reverberación es suprimido cuando hay sonido directo, y sale sólo cuando cesa el sonido directo. Esto evita perturbación durante el fraseo rápido con ajustes de reverberación largos. También es posible poner el efecto de "ducking" en "0" (cero) y producir una reverberación compleja en combinación con el módulo REV.

### [Página 1]

- (1) **RvT (tiempo de reverberación)**: Ajusta el tiempo de reverberación.
- (2) **PDI (prerretardo)**: Ajusta el tiempo de prerretardo.
- (3) **HiC (corte alto)**: Determina la cantidad de corte de agudos para el sonido de reverberación.
- (4) **MIX (nivel de mezcla)**: Determina el nivel de mezcla para el sonido de reverberación.

### [Página 2]

- (1) **SNS (sensibilidad "ducking")**: Determina la sensibilidad del efecto "ducking".
- (2) **DUK (profundidad "ducking")**: Determina la profundidad del efecto "ducking". Cuando se pone en "100", el sonido de reverberación es suprimido totalmente mientras se escucha el sonido directo.

RvD	Parameter 1	Parameter 2	Parameter 3	Parameter 4
Page 1	RvT 0.5 – 10 (s)	PDI 0 – 100 (ms)	HiC 0 – 100	MIX 0 – 100
Page 2	SNS 1 – 100	DUK 0 – 100		LVL 0 – 100
Page 3	DES RvT, DUK, MIX, LVL	CTL C01 – 05, C08 – 31 NT#, NTv, Aft, Bnd	RATIO -100 – +100 (%)	LVL 0 – 100

## • Rotary effect (ROT)

This effect simulates a rotating speaker. In combination with the overdrive, amp simulator, and equalizer effects, it allows many variations. The parameters of page 1 determine the normal rotation speed, and the parameters of page 2 set a second rotation speed that can be switched for example with the FC50 or other external equipment.

### [Page 1]

- (1) **Normal Speed:** Indicates that this page serves to set the normal speed.
- (3) **Rot (rotor):** Determines the rotation speed of the low- frequency speaker.
- (4) **Hrn (horn):** Determines the rotation speed of the high- frequency speaker.

### [Page 2]

- (1) **Switched Speed:** Indicates that this page serves to set the switched speed.
- (3) **Rot (rotor):** Determines the rotation speed of the low- frequency speaker.
- (4) **Hrn (horn):** Determines the rotation speed of the high- frequency speaker.

## • Effet rotatif (ROT)

Cet effet simule un haut-parleur rotatif. En combinaison avec les effets overdrive, amp simulator et equalizer, il permet de nombreuses variations. Les paramètres de la page 1 déterminent la vitesse de rotation normale et les paramètres de la page 2 fixent une seconde vitesse de rotation qui peut être commuté, par exemple, avec la FC50 ou tout autre équipement externe.

### [Page 1]

- (1) **Normal Speed(Vitesse normale):** Indique que cette page sert à fixer la vitesse normale.
- (3) **Rot (rotor):** Détermine la vitesse de rotation du haut-parleur à basses fréquences.
- (4) **Hrn (Horn):** Détermine la vitesse de rotation du haut-parleur à hautes fréquences.

### [Page 2]

- (1) **Switched Speed(Vitesse commutée):** Indique que cette page sert à fixer la vitesse commutée.
- (3) **Rot (rotor):** Détermine la vitesse de rotation du haut-parleur à basses fréquences.
- (4) **Hrn (Horn):** Détermine la vitesse de rotation du haut-parleur à hautes fréquences.

## • Rotary Effect (ROT)

Dieser Effekt simuliert einen rotierenden Lautsprecher. In Kombination mit Overdrive, Amp Simulator und Equalizer-Effekten sind viele Variationen möglich. Die Parameter von Seite 1 bestimmen die normale simulierte Drehzahl und die Parameter von Seite 2 eine zweite simulierte Drehzahl. Zwischen den beiden Einstellungen kann zum Beispiel mit einem FC50 oder einem anderen externen Gerät umgeschaltet werden.

### [Page 1]

- (1) **Normal Speed:** Zeigt an, daß diese Seite die normale Drehzahl festlegt.
- (3) **Rot (Rotor):** Bestimmt die simulierte Drehzahl des Niederfrequenzlautsprechers.
- (4) **Hrn (Horn):** Bestimmt die simulierte Drehzahl des Hochfrequenzlautsprechers.

### [Page 2]

- (1) **Switched Speed:** Zeigt an, daß diese Seite eine zweite Drehzahl festlegt.
- (3) **Rot (Rotor):** Bestimmt die simulierte Drehzahl des Niederfrequenzlautsprechers.
- (4) **Hrn (Horn):** Bestimmt die simulierte Drehzahl des Hochfrequenzlautsprechers.

## • Efecto rotatorio

Este efecto simula un altavoz rotatorio. En combinación con la sobreexcitación, simulación de amplificación, y efectos ecualizadores, permite muchas variaciones. Los parámetros de la página 1 determinan la velocidad normal de rotación, y los parámetros de la página 2 ajustan una segunda velocidad de rotación que puede ser cambiada por ejemplo con el FC50 u otros equipos externos.

### [Página 1]

- (1) **Normal Speed(Velocidad normal):** Indica que esta página sirve para ajustar la velocidad normal.
- (3) **Rot (rotor):** Determina la velocidad de rotación del altavoz de baja frecuencia.
- (4) **Hrn (bocina):** Determina la velocidad de rotación del altavoz de alta frecuencia.

### [Página 2]

- (1) **Switched Speed(Velocidad conmutada):** Indica que esta página sirve para ajustar la velocidad conmutada.
- (2) **Rot (rotor):** Determina la velocidad de rotación del altavoz de baja frecuencia.
- (4) **Hrn (bocina):** Determina la velocidad de rotación del altavoz de alta frecuencia.

ROT	Parameter 1	Parameter 2	Parameter 3	Parameter 4
Page 1	Normal Speed		Rot 0.1 – 10 (Hz)	Hrn 0.1 – 10 (Hz)
Page 2	Switched Speed		Rot 0.1 – 10 (Hz)	Hrn 0.1 – 10 (Hz)
Page 3	WID 1 – 10	EQ 1 – 10		LVL 0– 100
Page 4	DES off, SPD	CTL C01 – 05, C08 – 31 NT#, NTv, Aft, Bnd		Sweep Time 1 – 10

## [Page 3]

- (1) **WID (width)**: The higher this value, the greater is the feeling of width and depth.
- (2) **EQ (equalizer)**: Determines the sound character.
- (4) **LVL (level)**: Determines the effect output level.

## [Page 4]

- (1) **DES (destination)**: In this effect type, the modulation destination is fixed to speed switching. When DES is set to "SPD", external speed switching is possible.
- (4) **Sweep Time**: Determines the time until the speed is fully switched. The higher the value, the slower the switching process.



*When the parameter (1) DES on page 4 is set to "SPD", and the control source value exceeds 64, the speed is switched to the value determined on page 2. The time until full completion of the switching process is determined by the sweep time parameter on page 3. When the control source value falls below 64, the speed is switched back to the value set on page 1.*

*In the Edit mode, an asterisk is displayed at the top right either of page 1 or page 2, indicating the currently active setting. If DES is set to "SPD", data entry control 2 can be used to adjust the speed while page 1 or page 2 is shown.*

## [Page 3]

- (1) **WID (width = Breite)**: Je höher der Wert, desto stärker ist der Eindruck von Breite und Tiefe.
- (2) **EQ (Equalizer)**: Bestimmt den Klangcharakter.
- (4) **LVL (Pegel)**: Bestimmt den Effektpegel.

## [Page 4]

- (1) **DES (destination = Ziel)**: Für diesen Effekttyp ist das Modulationsziel auf die Geschwindigkeitsumschaltung festgelegt. Wenn DES auf "SPD" gestellt ist, kann die Geschwindigkeit extern umgeschaltet werden.
- (4) **Sweep Time**: Legt die Zeitdauer bis zum Erreichen der neuen simulierten Drehzahl fest. Je höher der Wert, desto langsamer erfolgt die Umschaltung.



*Wenn der Parameter (1) DES auf Seite 4 auf "SPD" gestellt ist und der Wert der Steuerquelle 64 übersteigt, wird die Geschwindigkeit zu dem auf Seite 2 festgelegten Wert umgeschaltet. Die Zeitdauer bis zum Erreichen der neuen Drehzahl wird durch den "Sweep Time"-Parameter auf Seite 3 festgelegt. Wenn der Wert der Steuerquelle unter 64 abfällt, wird die Geschwindigkeit zu dem auf Seite 1 eingestellten Wert zurückgeschaltet.*

*In der Editier-Betriebsart erscheint ein Sternchen oben rechts im Display von Seite 1 oder Seite 2, was die gegenwärtig aktive Seite angezeigt. Wenn DES auf "SPD" gesetzt ist, kann der Dateneingaberegler 2 zum Einstellen der Geschwindigkeit verwendet werden, während Seite 1 oder Seite 2 dargestellt ist.*

## [Page 3]

- (1) **WID (ampleur)**: Plus la valeur est élevée, plus la sensation d'ampleur et de profondeur est grande.
- (2) **EQ (égaliseur)**: Détermine le caractère du son.
- (4) **LVL (niveau)**: Détermine le niveau de sortie de l'effet.

## [Page 4]

- (1) **DES (destination)**: Dans ce type d'effets, la destination de modulation est fixée pour une commutation de vitesse. Lorsque DES est sur "SPD", une commutation de vitesse externe est possible.
- (4) **Sweep Time**: Détermine le temps jusqu'au moment où la vitesse est complètement commutée. Plus la valeur est élevée, plus le processus de commutation est lent.



*Lorsque le paramètre (1) DES de la page 4 est fixé sur "SPD" et que la valeur de la source de commande excède 64, la vitesse est commutée à la valeur déterminée à la page 2. Le temps jusqu'à l'achèvement complet du processus de commutation est déterminé par le paramètre de balayage de temps de la page 3. Lorsque la valeur de la source de commande tombe en dessous de 64, la vitesse est à nouveau commutée à la valeur spécifiée à la page 1.*

*Dans le mode Edit, un astérisque est affiché dans le coin supérieur droit de la page 1 ou de la page 2, indiquant le réglage actif actuel. Si DES n'est pas réglé sur "SPD", la commande d'entrée des données 2 peut être utilisée pour ajuster la vitesse pendant que la page 1 ou la page 2 sont affichées.*

## [Página 3]

- (1) **WID (ancho)**: Cuanto más alto es este valor, mayor es la sensación de anchura y profundidad.
- (2) **EQ (ecualizador)**: Determina el carácter sonoro.
- (4) **LVL (nivel)**: Determina el nivel de salida de efecto.

## [Página 4]

- (1) **DES (destino)**: En este tipo de efecto, el destino de modulación está fijado a la conmutación de velocidad. Cuando se pone DES en "SPD", es posible conmutación externa de velocidad.
- (4) **Sweep Time (Tiempo de barrido)**: Determina el tiempo hasta que la velocidad es conmutada completamente. Cuanto más alto es el valor, más lento es el proceso de conmutación.



*Cuando el parámetro (1) DES en la página 4 se pone en "SPD", y el valor de la fuente de control excede 64, la velocidad es conmutada al valor determinado en la página 2. El tiempo hasta finalizar completamente el proceso de conmutación es determinada por el parámetro de tiempo de barrido en la página 3. Cuando el valor de la fuente de control cae por debajo de 64, la velocidad vuelve a conmutar al valor establecido en la página 1.*

*En la modalidad de edición, un asterisco se visualiza en la parte superior derecha de la página 1 o página 2, indicando el valor actualmente activo. Si DES está en "Spd", el control de entrada de datos 2 puede ser utilizado para ajustar la velocidad mientras se muestran la página 1 o página 2.*

## • Effect Module 9: Reverb (REV)

This effect module features six delay/reverb group effects.

### • Reverb 1 (RV1)

This is an Hall - Type reverb effect, especially suited to adding rich ambience to strings sounds.

[Page 1]

- (1) **RvT (reverb time)**: This determines the time it takes for the reverberation to decay. Increasing this value creates a larger apparent room size.
- (2) **PDI (pre-delay)**: This determines the pre-delay time, or the time that elapses between the direct sound and the first of the reflections that make up the reverb sound.
- (3) **COL (color)**: This determines the timbre of the reverb sound.
- (4) **MIX (mixing level)**: Determines the mixing level for the effect sound. When set to "wet", the direct sound is cut off.

## Module d'effets 9: Reverb (REV)

Ce module d'effets se caractérise par six effets de groupe Delay/Reverb

### • Reverb 1 (RV1)

C'est l'effet de réverbération du type Hall (salle de concert) qui convient particulièrement pour ajouter une atmosphère riche aux sons des cordes.

[Page 1]

- (1) **RvT (reverb time)**: Ce paramètre détermine le temps nécessaire à la réverbération pour sa décroissance. Le fait d'augmenter la valeur donne l'effet d'une salle plus grande.
- (2) **PDI (pre-delay)**: Ce paramètre détermine le temps de pré-retard ou le temps qui s'écoule entre le son direct et la première des réflexions qui fait le son de réverbération.
- (3) **COL (color)**: Ce paramètre de couleur détermine le timbre du son de réverbération.
- (4) **MIX (mixing level)**: Détermine le niveau de mixage du son de l'effet. Lorsqu'il est fixé sur "wet", le son direct est coupé.

## Effektmodul 9: Reverb (REV)

Dieses Effektmodul bietet sechs Verzögerungs- und Reverb-Effekte.

### • Reverb 1 (RV1)

Dies ist ein Reverb-Effekt zur Erzeugung einer Saalechos, was besonders zum Anreichern von Streicherklängen geeignet ist.

[Seite 1]

- (1) **RvT (Reverb-Zeit)**: Bestimmt die Zeitdauer, über die der Nachhall abklingt. Je größer der Wert, desto länger er Zeitdauer und desto größer der simulierte Raum.
- (2) **PDI (pre-delay = Vorverzögerung)**: Bestimmt die Vorverzögerung, die zwischen dem Direktsignal und der ersten simulierten Reflexion des Reverb-Effekts auftritt.
- (3) **COL (color = Farbe)**: Bestimmt die Klangfarbe des Reverb-Effekts.
- (4) **MIX (Mischpegel)**: Bestimmt den Mischanteil des Effekts. In der Stellung "wet" ist das Direktsignal abgeschaltet.

## Módulo de efecto 9: Reverberación (REV)

Este módulo de efecto se caracteriza por sus seis efectos de grupo de retardo/reverberación.

### • Reverberación 1 (RV1)

Es un efecto de reverberación de tipo hall, especialmente indicado para dar ambiente rico a los sonidos de cuerdas.

[Página 1]

- (1) **RvT (tiempo de reverberación)**: Determina el tiempo que tarda la reverberación en decaer. El incremento de este valor crea un tamaño aparente de sala más grande.
- (2) **PDI (pre-retardo)**: Determina el tiempo de pre-retardo, o el tiempo que pasa entre el sonido directo y la primera de las reflexiones que forman el sonido de reverberación.
- (3) **COL (color)**: Determina el timbre del sonido de reverberación.
- (4) **MIX (nivel de mezcla)**: Determina el nivel de mezcla para el sonido de efecto. Cuando se pone en "wet", el sonido directo es cortado.

RV1	Parameter 1	Parameter 2	Parameter 3	Parameter 4
Page 1	RvT 0.5 – 10 (S)	PDI 0 – 100 (ms)	COL 1 – 5	MIX 0 – 100, wet
Page 2	DES RvT, COL, MIX, INP	CTL C01 – 05, C08 – 31 NT#, NTv, Aft, Bnd	RATIO -100 – +100 (%)	SRC 1, 1+2, 2



## [Page 2]

- (1) **DES (destination):** When INP is selected, the level of the input signal feeding the reverb can be controlled by real-time modulation.
- (4) **SRC (input source):** This determines the source (effect module) that is input to the reverb module. EFF1, EFF2, or both EFF1 and EFF2 can be selected. However, this is only effective when EFF 1 and EFF2 are connected in parallel.

## [Seite 2]

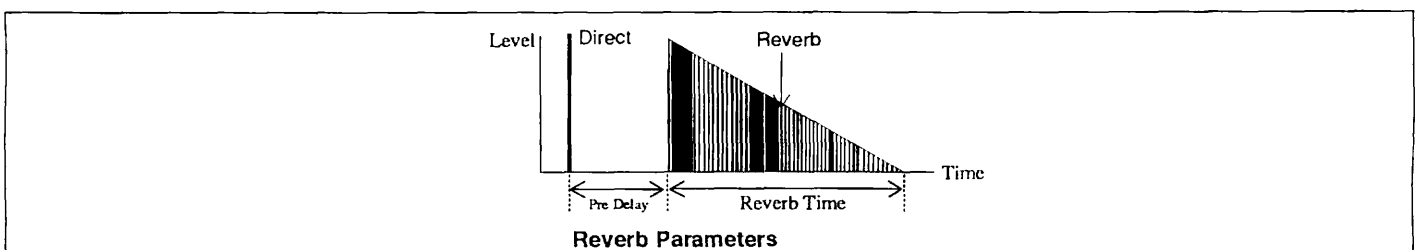
- (1) **DES (Ziel):** Wenn INP gewählt ist, kann der Pegel des Eingangssignals für den Reverb-Effekt durch Echtzeitmodulation kontrolliert werden.
- (4) **SRC (Eingangsquelle):** Bestimmt die Quelle (Effektmodul), die das Signal für das Reverb-Modul liefert. EFF1, EFF2 oder sowohl EFF1 und EFF2 können gewählt werden (wenn EFF 1 und EFF2 parallel verbunden sind).

## [Page 2]

- (1) **DES (destin):** Lorsque INP est sélectionné, le niveau du signal d'entrée alimentant la réverbération peut être contrôlé par la modulation en temps réel.
- (4) **SRC (input source):** Ce paramètre détermine la source (module d'effets) qui est entrée au module de réverbération. EFF1, EFF2 ou EFF1 et EFF2 peuvent être sélectionnés. Cependant, ce paramètre n'est valide que lorsque EFF1 et EFF2 sont connectés en parallèle.

## [Página 2]

- (1) **DES (destino):** Cuando se selecciona INP, el nivel de la señal de entrada que alimenta la reverberación puede controlarse por modulación en tiempo real.
- (4) **SRC (fuente de entrada):** Determina el fuente (módulo de efecto) que entra en el módulo de reverberación. EFF1, EFF1, o ambos, EFF1 y EFF2 pueden seleccionarse. Sin embargo, esto es solamente efectivo cuando EFF1 y EFF2 están conectados en paralelo.



## • Reverb 2 (RV2)

The density of the reverberation of Reverb 2 is thicker than that of Reverb 1, making it effective for percussive sounds.

### [Page 1]

- (1) **RvT (reverb time)**: This determines the time it takes for the reverberation to decay.
- (2) **PDI (predelay)**: This determines the pre-delay time, or the time that elapses between the direct sound and the first of the reflections that make up the reverb sound.
- (3) **SIZ (size)**: This determines the apparent size of the room. The greater the value, the larger the apparent room size.

## • Reverb 2 (RV2)

Dieser Reverb-Effekt hat eine größere Nachhalldichte als Reverb 1, was besonders für perkussive Klänge geeignet ist.

### [Seite 1]

- (1) **RvT (Reverb-Zeit)**: Bestimmt die Zeitdauer, über die der Nachhall abklingt.
- (2) **PDI (pre-delay = Vorverzögerung)**: Bestimmt die Vorverzögerung, die zwischen dem Direktsignal und der ersten simulierten Reflexion des Reverb-Effekts auftritt.
- (3) **SIZ (Größe)**: Bestimmt die Größe des simulierten Raums. Je größer der Wert, desto größer der Raum.

## • Reverb 2 (RV2)

La densité de la réverbération de Reverb 2 est plus épaisse que celle de Reverb 1, la rendant particulièrement indiquée pour les sons percutants.

### [Page 1]

- (1) **RvT (reverb time)**: Ce paramètre détermine le temps nécessaire à la réverbération pour sa décroissance.
- (2) **PDI (pre-delay)**: Ce paramètre détermine le temps de pré-retard ou le temps qui s'écoule entre le son direct et la première des réflexions qui fait le son de réverbération.
- (3) **SIZ (size)**: Ce paramètre de couleur détermine la dimension supposée de la salle. Plus la valeur est élevée, plus la salle est supposée être grande.

## • Reverberación 2 (RV2)

La densidad de la reverberación de Reverb 2 es más gruesa que la de la Reverb 1, lo que la hace efectiva para sonidos percusores.

### [Página 1]

- (1) **RvT (tiempo de reverberación)**: Determina el tiempo que tarda la reverberación en decaer.
- (2) **PDI (prerretardo)**: Determina el tiempo de prerretardo, o el tiempo que pasa entre el sonido directo y la primera de las reflexiones que forman el sonido de reverberación.
- (3) **SIZ (tamaño de sala)**: Determina el tamaño aparente de la sala. Cuanto mayor es el valor, mayor es el tamaño aparente de sala.

RV2	Parameter 1	Parameter 2	Parameter 3	Parameter 4
Page 1	RvT 0.5 – 10 (S)	PDI 0 – 100 (ms)	SIZ 1 – 5	MIX 0 – 100, wet
Page 2	DES RvT, MIX, INP, HLD	CTL C01 – 05, C08 – 31 NT#, NTv, Aft, Bnd	RATIO -100 – +100 (%)	SRC 1, 1+2, 2

## [Page 2]

- (1) **DES (destination):** When "INP" is selected, the input level of the reverb can be controlled by realtime modulation. Selecting "HLD" creates an "infinite" reverb effect in which the reverb sound is "held." In this case, regardless of the ratio, the hold starts when the value of the control change is increased from a value of 63 or less to greater than 64, and the hold is stopped when the value decreases to 63 or less.
- (4) **SRC (input source):** This determines the source (effect module) that is input to the reverb module. It can be selected from EFF1, EFF2, or both EFF1 and EFF2. However, it is effective only when EFF1 and EFF2 are connected in parallel.



*When the color parameter is set to "5," the destination is set to "HLD," and the control change number is matched with the pedal switch of the 8050 or the sustain pedal of a synthesizer, an "infinite" reverb effect can be turned on and off by pressing the pedal.*

## [Page 2]

- (1) **DES (destination):** Lorsque "INP" est sélectionné, le niveau du signal d'entrée alimentant la réverbération peut être contrôlé par la modulation en temps réel. La sélection de "HLD" engendre un effet de réverbération "infini" dans lequel le son de réverbération est "maintenu". Dans ce cas, quel que soit le ratio, le maintien commence quand la valeur du changement de contrôle passe de 63 ou d'une valeur inférieure à 64 ou une valeur supérieure et le maintien s'arrête lorsque la valeur est spécifiée à 63 ou une valeur inférieure.
- (4) **SRC (input source):** Ce paramètre détermine la source (module d'effets) qui est entrée au module de réverbération. EFF1, EFF2 ou EFF1 et EFF2 peuvent être sélectionnés. Cependant, ce paramètre n'est valide que lorsque EFF1 et EFF2 sont connectés en parallèle.



*Lorsque le paramètre de couleur COL est spécifié à "5", la destination est spécifiée sur "HLD" et le numéro de Control Change correspond au sélecteur de pédale de la 8050 ou à la pédale de soutien d'un synthétiseur. En appuyant sur la pédale, un effet de réverbération "infini" peut être commuté ON/OFF au choix.*

## [Seite 2]

- (1) **DES (Ziel):** Wenn die Einstellung "INP" gewählt ist, kann der Reverb-Pegel durch Echtzeitmodulation bestimmt werden. Die Einstellung "HLD" (held) erzeugt einen "endlosen" Reverb-Effekt, bei dem der Nachhall in der Schwebe gehalten wird. In diesem Fall beginnt der Haltevorgang, wenn die Kontrollwechselnummer von 63 oder weniger auf 64 oder mehr geändert wird. Der Haltevorgang wird beendet, wenn die Kontrollwechselnummer wieder von 64 oder mehr auf 63 oder weniger geändert wird.
- (4) **SRC (Eingangsquelle):** Bestimmt die Quelle (Effektmodul), die das Signal für das Reverb-Modul liefert. EFF1, EFF2 oder sowohl EFF1 und EFF2 können gewählt werden (wenn EFF 1 und EFF2 parallel verbunden sind).



*When der COL Parameter auf "5" und der DES Parameter auf "HLD" gesetzt ist, und wenn der Pedalschalter des 8050 oder das Sustain-Pedal eines Synthesizers auf die Kontrollwechselnummer eingestellt wurde, kann durch Drücken des Pedals ein "endloser" Reverb-Effekt ein- und ausgeschaltet werden.*

## [Página 2]

- (1) **DES (destino):** ("HLD" es efectivo solamente cuando el parámetro de color es fijado en 5) Cuando se selecciona "INP", el nivel de entrada de la reverberación puede controlarse por modulación en tiempo real. Seleccionando "HLD" se crea un efecto de reverberación "infinito" en el que el sonido de reverberación se "detiene". En este caso, independientemente del ratio, el calderón comienza cuando el valor de cambio de control pasa del valor de 63 o menos a 64 a más, y el calderón cesa cuando el valor pasa a 63 o menos.
- (4) **SRC (fuente de entrada):** Determina el fuente (módulo de efecto) que entra en el módulo de reverberación. EFF1, EFF2, o ambos, EFF1 y EFF2 pueden seleccionarse. Sin embargo, esto es solamente efectivo cuando EFF1 y EFF2 están conectados en paralelo.



*Cuando el parámetro de color se fija en "5", el destino se fija en "HLD" y el número de cambio de control se iguala con el conmutador de pedal del 8050 o el pedal de sostenido del sintetizador, un efecto de reverberación "infinito" puede activarse y desactivarse presionando el pedal.*

## • Early Reflection 1 (ER1)

This reverb effect emphasizes the simulated early reflections over the reverberant wash. It is capable of reproducing a spacious ambience without sacrificing the clarity and definition of the original sound. The decay portion of this effect has a "rougher" sound than that of reverb.

### [Page 1]

- (1) **RmS (room size):** This determines the apparent room size of the effect.
- (2) **PDI (pre-delay):** This determines the pre-delay time, or the time that elapses between the direct sound and the first of the reflections that make up the reverb sound.
- (3) **HiC (high cut):** This determines the degree to which high frequencies are filtered out of the reverb sound. This parameter makes it possible to recreate the effect of different reflective surfaces by cutting the amount of high frequencies in the sound.

## • Early Reflection 1 (ER1)

Cet effet de réverbération accentue les premières réflexions simulées sur l'ensemble réverbérant. Il peut reproduire une atmosphère spacieuse sans sacrifier à la clarté et à la définition du son original. La portion de décroissance de cet effet a un son plus "grossier" que celui de la réverbération.

### [Page 1]

- (1) **RmS (room size):** Ce paramètre de dimension de salle détermine la dimension apparente de la salle de l'effet.
- (2) **PDI (pre-delay):** Ce paramètre de pré-retard détermine le temps de pré-retard ou le temps qui s'écoule entre le son direct et la première des réflexions qui fait le son de réverbération.
- (3) **HiC (high cut):** Ce paramètre de coupure hautes fréquences détermine le degré par lequel les hautes fréquences sont filtrées hors du son de réverbération. Ce paramètre permet de recréer l'effet de différentes surfaces de réflexion en coupant la grandeur des hautes fréquences dans le son.

## • Frühreflexion 1 (ER1) (early reflectiin)

Dieser Reverb-Effekt betont die simulierten Frühreflexionen über dem späteren Nachhallgemisch. Hierdurch wird räumliche Ausdehnung erzielt, ohne daß die Klarheit des Originalklangs verloren geht. Der verzögerte Anteil dieses Effekts hat einen "raueren" Klang als beim Reverb-Effekt.

### [Seite 1]

- (1) **RmS (room size = Raumgröße):** Bestimmt die scheinbare Größe des simulierten Raums.
- (2) **PDI (pre-delay = Vorverzögerung):** Bestimmt die Vorverzögerung, die zwischen dem Direktsignal und der ersten simulierten Reflexion des Effekts auftritt.
- (3) **HiC (high cut = Höhenfilter):** Bestimmt den Grad, zu dem die hohen Frequenzen aus dem Nachhallklang ausgefiltert werden. Dieser Parameter ermöglicht es, die Wirkung von verschiedenen Wand- und Deckenmaterialien zu simulieren.

## • Reflexión inicial 1 (ER1)

Este efecto de reverberación resalta las reflexiones primeras simuladas sobre el "wash" reverberante. Es capaz de reproducir un ambiente espacioso sin sacrificar la claridad y definición del sonido original. La porción de decadencia de este efecto tiene un sonido más "áspero" que el de reverberación.

### [Página 1]

- (1) **RmS (tamaño de sala):** Determina el tamaño aparente de sala del efecto.
- (2) **PDI (prerretardo):** Determina el tiempo de prerretardo, o el tiempo que pasa entre el sonido directo y la primera de las reflexiones que forman el sonido de reverberación.
- (3) **HiC (recorte alto):** Determina el grado por el que las frecuencias altas son filtradas del sonido de reverberación. Este parámetro hace posible recrear el efecto de diferentes superficies reflexivas recortando la cantidad de frecuencias altas en el sonido.

ER1	Parameter 1	Parameter 2	Parameter 3	Parameter 4
Page 1	RmS 1 – 100	PDI 0 – 100 (ms)	HiC 0 – 10	MIX 0 – 100, wet
Page 2	DES RmS, MIX, INP	CTL C01 – 05, C08 – 31 NT#, NTv, Af, Bnd	RATIO -100 – +100 (%)	SRC 1, 1+2, 2

## • Early Reflection 2 (ER2)

This is a random pattern early reflection program.

[Page 1]

- (1) **RmS (room size)**: This determines the apparent room size of the effect.
- (2) **PDI (pre-delay)**: This determines the pre-delay time, or the time that elapses between the direct sound and the first of the reflections that make up the reverb sound.
- (3) **ENV (envelope)**: This determines the shape of the gate.



*With effective use of the envelope, you can create a powerful gate reverb effect. Gate reverb is an artificial-sounding reverb that adds the reverb sound at the attack or abruptly cuts off the reverb sound. It is often used for snare and bass drums.*

## • Frühreflexion 2 (ER2)

Dieser Effekt verwendet ein Zufallsmuster zur Erzeugung von Frühreflexionen.

[Seite 1]

- (1) **RmS (room size = Raumgröße)**: Bestimmt die scheinbare Größe des simulierten Raums.
- (2) **PDI (pre-delay = Vorverzögerung)**: Bestimmt die Vorverzögerung, die zwischen dem Direktsignal und der ersten simulierten Reflexion des Effekts auftritt.
- (3) **ENV (envelope = Hüllkurve)**: Bestimmt die Form des Hüll-Gate.



*Durch geeigneten Einsatz der Hüllkurve kann ein wirkungsvoller Gate-Reverb-Effekt erzeugt werden. Gate-Reverb ist ein künstlicher Nachhalleffekt, der den Reverb-Anteil nur beim Einsatz eines Klangs hinzufügt oder abrupt abschaltet. Dieser Effekt wird oft für Schnarrtrommel und Basstrommel verwendet.*

## • Early Reflection 2 (ER2)

C'est le motif aléatoire d'un programme de première réflexion.

[Page 1]

- (1) **RmS (room size)**: Ce paramètre de dimension de salle détermine la dimension apparente de la salle de l'effet.
- (2) **PDI (pre-delay)**: Ce paramètre de pré-retard détermine le temps de pré-retard ou le temps qui s'écoule entre le son direct et la première des réflexions qui fait le son de réverbération.
- (3) **ENV (enveloppe)**: Ce paramètre détermine la forme de la porte.



*En utilisant l'enveloppe correctement, vous pouvez créer un effet de réverbération de porte puissant. La réverbération de porte est une réverbération sonore artificielle qui ajoute au son de réverbération à l'attaque ou coupe brusquement le son de réverbération. Il est souvent utilisé pour la caisse claire ou la grosse caisse.*

## • Reflexión inicial 2 (ER2)

Se trata de un programa de reflexión temprana de patrón al azar.

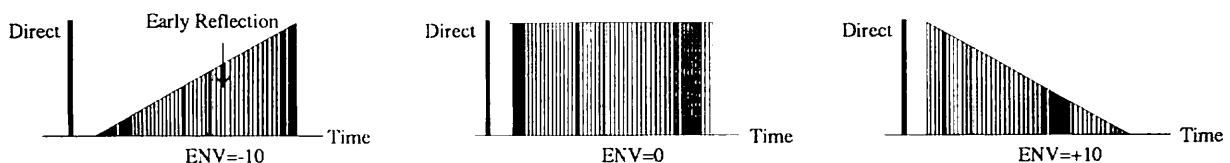
[Página 1]

- (1) **RmS (tamaño de sala)**: Determina el tamaño aparente de sala del efecto.
- (2) **PDI (prerretardo)**: Determina el tiempo de prerretardo, o el tiempo que pasa entre el sonido directo y la primera de las reflexiones que forman el sonido de reverberación.
- (3) **ENV (envolvente)**: Determina la forma de la compuerta.



*Mediante el uso efectivo de la envolvente Ud. puede crear un poderoso efecto de reverberación de compuerta. La reverberación de compuerta es una reverberación que suena artificial y que añade el sonido de reverberación al ataque o que corta abruptamente el sonido de reverberación. Suele utilizarse para bombo y tambor.*

ER2	Parameter 1	Parameter 2	Parameter 3	Parameter 4
Page 1	RmS 1 – 100	PDI 0 – 100 (ms)	ENV -10 – +10	MIX 0 – 100, wet
Page 2	DES RmS, ENV, MIX, INP	CTL C01 – 05, C08 – 31 NT#, NTv, Aft, Bnd	RATIO -100 – +100 (%)	SRC 1, 1+2, 2



Gate Envelope

## • Multi-tap Delay (MTD)

This is a multi-tap delay in which the tap interval can also be made to change over time.

### [Page 1]

- (1) **TIM (delay time)**: This determines the delay time of the final tap. It can be set from a short delay of 10 ms to a long delay of 900 ms.
- (2) **INT (interval)**: This determines whether and how the tap interval changes over time. When set to 0, the tap interval is equal throughout. The tap interval gradually becomes longer when set to positive values, and shorter when set to negative values.
- (3) **PTN (pattern)**: This determines the direction of the tap delay in the stereo image. The delay moves in a single direction for the "L → R" and "L ← R" settings; the delay moves from right to left and back to right again continuously when set to "L - R."  
"P - P" allows you to create a ping-pong effect in which the delay sound is heard alternately from the left and right sides.
- (4) **SLO (slope)**: This determines the crescendo and decrescendo of the delay sound.

## • Multi-tap Delay (MTD)

C'est le multi-retard initial dans lequel l'intervalle tap (retard initial) peut aussi être spécifié pour changer le temps.

### [Page 1]

- (1) **TIM (delay time)**: Ce paramètre détermine le temps retard du tap final. Il peut être spécifié depuis un retard court de 10 ms à un retard long de 900 ms.
- (2) **INT (interval)**: Ce paramètre d'intervalle détermine si les intervalles tap changent et de quelle façon par rapport au temps. Lorsque le paramètre est spécifié à 0, les intervalles sont entièrement égaux. Les intervalles tap deviennent graduellement plus longs lorsque le paramètre est spécifié aux valeurs positives et plus courts lorsqu'il est spécifié aux valeurs négatives.
- (3) **PTN (pattern)**: Ce paramètre de motif détermine la direction du retard tap dans l'image stéréo. Avec les réglages "L → R" et "L ← R" le retard se déplace dans une seule direction. Et avec "L - R", le retard se déplace de droite à gauche et revient à nouveau à droite continuellement. "P - P" vous permet de créer un effet ping-pong dans lequel le son retard est entendu alternativement de gauche et de droite.
- (4) **SLO (slope)**: Ce paramètre de pente détermine le crescendo et le decrescendo du son retard.

## • Multi-tap-Verzögerung (MTD)

Dieser Verzögerungseffekt hat mehrfache Ansatzpunkte, wobei das Intervall zwischen den Punkten graduierlich variiert werden kann.

### [Seite 1]

- (1) **TIM (Verzögerungszeit)**: Bestimmt die Verzögerungsdauer des letzten Ansatzpunktes. Der Einstellbereich reicht von sehr kurz (10 ms) bis sehr lang (900 ms).
- (2) **INT (Intervall)**: Bestimmt, ob und wie die Ansatzpunkt-Intervalle graduierlich verändert werden sollen. Wenn der Wert 0 gewählt ist, sind die Intervalle durchweg einheitlich. Positive Werte erzeugen längere Intervalle und negative Werte kürzere Intervalle.
- (3) **PTN (pattern = Muster)**: Bestimmt die Richtung der Verzögerung im Stereo-Klangbild. Die Bewegung erfolgt in einer Richtung, wenn "L → R" oder "L ← R" gewählt ist, und kontinuierlich in zwei Richtungen, wenn "L - R" gewählt ist. "P - P" erzeugt einen Pingpong-Effekt, bei dem die Verzögerung abwechselnd von rechts und links zu hören ist.
- (4) **SLO (slope = Kurve)**: Bestimmt die Anstiegs- und Abfallkurve des verzögerten Klangs.

## • Retardo "multi-tap" (MTD)

Este retardo "multi-tap" en el que el intervalo "tap" puede también hacerse cambiar con el tiempo.

### [Página 1]

- (1) **TIM (tiempo de retardo)**: Determina el tiempo de retardo del "tap" final. Puede ajustarse desde un retardo corto de 10 ms hasta un retardo largo de 900 ms.
- (2) **INT (intervalo)**: Determina si y cómo el intervalo "tap" cambia con el tiempo. Cuando se fija en 0, el intervalo "tap" es siempre igual. El intervalo "tap" se va haciendo largo cuando se establece en valores positivos, y más corto cuando es en negativos.
- (3) **PTN (patrón)**: Determina la dirección del retardo "tap" en la imagen estéreo. El retardo se desplaza en una sola dirección en los ajustes "L → R" (izq. → dcha.) y "L ← R" (dcha. ← izq.); el retardo se desplaza de derecha a izquierda y de nuevo a la derecha continuamente cuando se fija en "L - R" "P - P" le permite crear un efecto de ping pong en el que el sonido de retardo es oye alternativamente desde los lados izquierdo y derecho.
- (4) **SLO (pendiente)**: Determina el crescendo y decrescendo del sonido de retardo.

MTD	Parameter 1	Parameter 2	Parameter 3	Parameter 4
Page 1	TIM 10 - 900 (ms)	INT -10 - +10	PTN L → R, L ← R, L-R, P-P	SLO -10 - +10
Page 2	HiC 0 - 10	MIX 0 - 100, wet		SRC 1, 1+2, 2
Page 3	DES INT, PTN, SLO, MIX, INP	CTL C01 - 05, C08 - 31 NT#, NTv, Aft, Bnd	RATIO -100 - +100 (%)	

## [Page 2]

- (1) **HiC (high cut):** This determines the degree to which high frequencies are filtered out of the delay sound.

## [Seite 2]

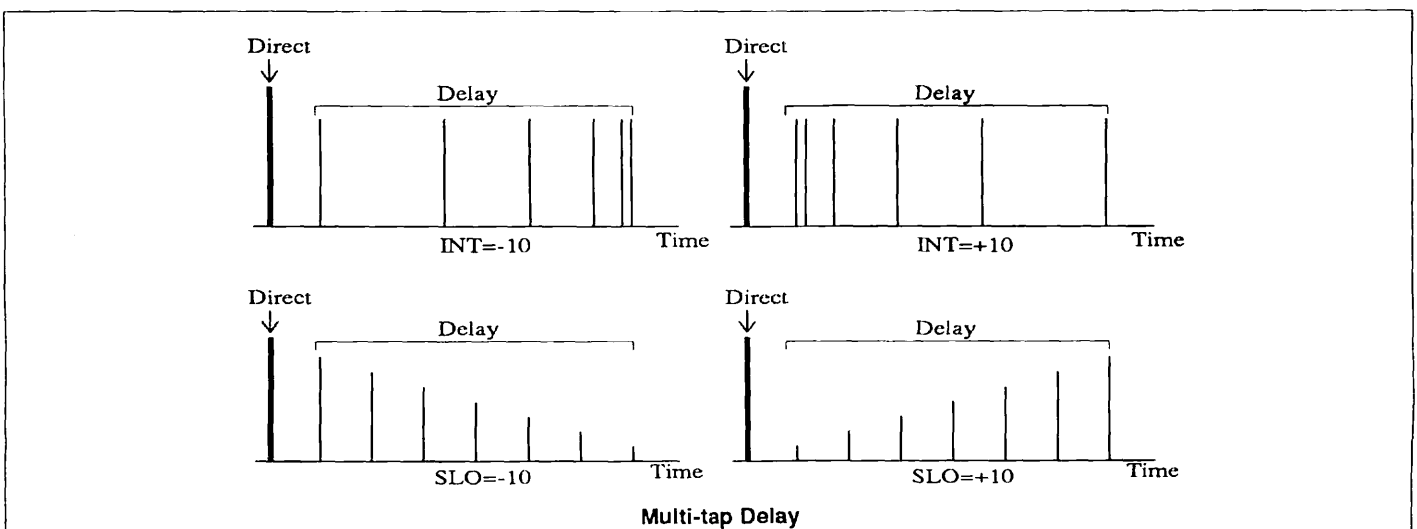
- (1) **HiC (high cut = Höhenfilter):** Bestimmt den Grad, zu dem die hohen Frequenzen aus dem Nachhallklang ausgefiltert werden.

## [Page 2]

- (1) **HiC (high cut):** Ce paramètre de coupure des hautes fréquences détermine le degré par lequel les hautes fréquences sont éliminées du son de réverbération.

## [Página 2]

- (1) **HiC (recorte alto):** Determina el grado por el que las frecuencias altas son filtradas del sonido de retardo.



## • Ping-pong Delay (PPD)

This is a special delay effect in which the delayed repeats alternate between the left and right channels.

### [Page 1]

- (1) **TIM (time)**: Sets the delay time in 10-ms-steps.
- (2) **(ms)**: Sets the delay time in 0.1-ms-steps.
- (3) **F.B (feedback)**: This determines the amount of delayed repeats in the sound.
- (4) **HiD (high damp)**: This determines the degree to which high frequencies are filtered out of the delayed repeats set in the feedback parameter.

### [Page 3]

- (3) **RATIO**: "Tap" is displayed when the distortion is "TLM"



When the ratio is set to "Tap," the delay time can be set to match the timing by which the pedal switch of the 8050 is repeatedly pressed. (Refer to the owner's manual of the 8050 for more information.)

## • Pingpong-Verzögerung (PPD)

Dies ist ein spezieller Verzögerungseffekt, bei dem die Verzögerungswirkung zwischen dem linken und rechten Kanal hin- und herspringt.

### [Seite 1]

- (1) **TIM (time = Zeit)**: Legt die Verzögerungszeit in 10-ms-Schritten fest.
- (2) **(ms)**: Legt die Verzögerungszeit in 0.1-ms-Schritten fest.
- (3) **F.B (Rückkopplung)**: Bestimmt den Anteil von verzögerten Wiederholungen.
- (4) **HiD (high damp = Höhenfilter)**: Bestimmt den Grad, zu dem die hohen Frequenzen aus den mit dem F.B Parameter bestimmten verzögerten Wiederholungen ausgefiltert werden.

### [Seite 3]

- (3) **RATIO (Prozentsatz)**: Wenn DES auf TIM gestellt ist, wird hier Tap angezeigt.



Wenn der Prozentsatz auf "Tap" gestellt ist, kann die Verzögerungsdauer so eingestellt werden, daß sie dem Timing der mehrfachen Betätigung des Pedalschalters des 8050 entspricht. (Einzelheiten entnehmen Sie bitte der Bedienungsanleitung des 8050.)

## • Ping-pong Delay (PPD)

C'est un effet retard spécial dans lequel les répétitions retardées sont alternées entre les canaux gauche et droite.

### [Page 1]

- (1) **TIM (time)**: Règle le temps de retard par pas de 10 ms.
- (2) **(ms)**: Règle le temps de retard par pas de 0,1 ms.
- (3) **F.B (feedback)**: Ce paramètre de réinjection du signal détermine la grandeur des répétitions retardées dans le son.
- (4) **HiD (high damp)**: Ce paramètre d'amortissement des hautes fréquences détermine quelles sont les hautes fréquences qui sont filtrées hors des répétitions retardées spécifiées dans le paramètre feedback.

### [Page 3]

- (3) **RATIO**: Quand DES est spécifié sur TIM, Tap est indiqué ici.



Lorsque le ratio est spécifié sur "Tap", le temps retard peut être réglé pour correspondre à la synchronisation par laquelle le sélecteur de pédale de la 8050 est pressé par répétition. (Consultez le mode d'emploi de la 8050 pour toutes informations complémentaires).

## • Retardo de ping pong (PPD)

Se trata de un efecto de retardo especial en el que las repeticiones retardadas se alternan entre los canales de la derecha y de la izquierda.

### [Página 1]

- (1) **TIM (tiempo)**: Ajusta el tiempo de retardo en pasos de 10 ms.
- (2) **(ms)**: Ajusta el tiempo de retardo en pasos de 0,1 ms.
- (3) **F.B (realimentación)**: Determina la cantidad de las repeticiones retardadas en el sonido.
- (4) **HiD (Amortiguación de alta frecuencia)**: Determina el grado al que las frecuencias altas son filtradas en las repeticiones retardadas establecidas en el parámetro de realimentación.

### [Página 2]

- (3) **RATIO**: Cuando DES está fijado a TIM, aquí se indica "tap".



Cuando el ratio se pone en "Tap", el tiempo de retardo puede igualarse al tiempo por el cual el conmutador de pedal del 8050 es presionado repetidamente (Consulte el manual de instrucciones del 8050 para más información).

PPD	Parameter 1	Parameter 2	Parameter 3	Parameter 4
Page 1	TIM 0 – 90 (x10ms)	(ms) 0.0 – 9.9 (x1ms)	F.B 0 – 98	HiD 0 – 99
Page 2	MIX 0 – 100, wet			SRC 1, 1+2, 2
Page 3	DES F.B, MIX, INP, TIM	CTL C01 – 05, C08 – 31 NT#, NTv, Aft, Bnd	RATIO -100 – +100 (%), Tap	



# 9050 SPECIFICATIONS

---

<b>Effect Programs :</b>	55 programs (9 modules)
<b>Patch Memory :</b>	99 x 2 banks = 198 (programmable/recallable)
<b>A/D Conversion :</b>	16bit liner (64 times over sampling)
<b>D/A Conversion :</b>	16bit liner
<b>Input</b>	
<b>(Front) :</b>	1/4" x 1 (-10 to -40dBm/470k $\Omega$ )
<b>(Rear) :</b>	1/4" x 1 (-10 to -40dBm/100k $\Omega$ )
	*The front is prior to the rear.
<b>Output</b>	
<b>(Line) :</b>	1/4" x 2 (-10 dBm)
<b>(Phones) :</b>	1/4" x 1 (Stereo)
<b>External Connection</b>	
<b>(Send) :</b>	1/4" x 1 (-10 dBm)
<b>(Return) :</b>	1/4" x 1 (-10 dBm)
<b>Display :</b>	20 characters x 2 lines VFD
<b>Control In/Out :</b>	MIDI In/Out Remote In
<b>Power :</b>	DC 9V 1A (AC adaptor AD0002)
<b>Dimensions :</b>	220 (W) x 187 (D) x 46(H)mm
<b>Weight :</b>	1.2kg (21bs. 10oz)

\* Specifications are subject to change without notice.

# ZOOM 9050 PATCH LIST BANK A

NO.	PATCH NAME	COMMENTS	NO.	PATCH NAME	COMMENTS
01	<b>DRIVING RED HOT</b>	A wailing lead guitar patch featuring the new HyperDrive circuit, perfect for the major metal solo. MM	26	<b>NO MR. NICE GUY</b>	Crunch rhythm w/good bass. Good rock n roll rhythm tone (ie AC DC, Alice cooper, Stones-70's). SB
02	<b>CLEAN EKORHYTHM</b>	Transparent sound for ballads or airy tunes. Arpeggios with open chordings are especially nice. SB	27	<b>OPEN HARMONIX</b>	Clean ambience that flows like a river from a strike on the octave or fifth harmonics, uses ROT. GB
03	<b>ELECTRIC GUITAR</b>	A rhythm patch with edge designed for 1st position rock chords, like early Stones songs. GB	28	<b>OCTAVIDER</b>	Octave down pitch with wah-style envelope follower. Cool for funky solos, and single note rhythms. MM
04	<b>CRANKING STACK</b>	Full stack simulation. Original 'British Stack' had no reverb - use pedal to boost E/R mix. ES	29	<b>TOWNSHEND</b>	For bright, spacious and crunchy chords. Play some big 'Tommy' chords. MM
05	<b>PURPLE FLOYD</b>	Smooth lead distortion with lots and lots of effects. Your basic Prince meets David Gilmore. SB	30	<b>RUNAWAY SUSTAIN</b>	Bright dist w/chorus marches on with little decay for a good long time. GB/DF
06	<b>ATTACK MODULE</b>	New compressor snaps on the attack and adds smooth sustain - the wind cries Jimi. PP	31	<b>NO SLOP SOLO</b>	The ducking (DpD) system eliminates the clutter of your echo until there's space for it. ES
07	<b>TUBE TRAILS</b>	Tube style overdrive with ducked delay - little delay when playing, more echoes when you stop. GB/DF	32	<b>REVERBLOOM</b>	Listen to the guitar softly blossom. Adds body and delicacy to timbre. Designed for chord passages. DF
08	<b>OMNIPRESENT</b>	Clean chorus, delay. A lush, warm sound for ballads ala new age. ES	33	<b>PEDALING STEEL</b>	Pedal steel slightly bending. Pulls the music and harmony in new directions, good with bar chords. DF
09	<b>DYNAMIC VOICE</b>	Pick-sensitive vowel effect. With a sharp impact the strings speak with emphasis. DF	34	<b>TUBE RHYTHM</b>	The natural tube combo amp sound. Uses RvD for slight reverb while playing, more when you stop. ES
10	<b>BLACK ANGUS</b>	Close-miked 'British Stack' simulation like sound from "Back in Black". Use pedal to boost E/R mix. PP	35	<b>ROCK SLIDE</b>	Medium distortion with amp simulation and some chorus for rock rhythm playing. ES
11	<b>AFTERBURNER</b>	HyperDrive dist./flange w/big E/R trail - great for dive bombs. GB/DF	36	<b>MOON WALK</b>	Heavy flange delay ala Andy Summers like in "Walking on the Moon". PP
12	<b>BLUE JUICE</b>	Clean blues lead tone, great on rhythm or middle pickups. SB	37	<b>AMBIENT ROTOR</b>	Mellow rotor (ROT) - both speeds are programmed to switch... MM
13	<b>SWEPT CRUNCH</b>	Power chords with movement via rotating speaker effect (ROT). MM	38	<b>CHORUS EDGE</b>	Crunchy bright chorus for clean arpeggios or rock rhythms. GB
14	<b>WATER WAYS</b>	Clean edge with flange - good for dark moods or strong rhythms. GB	39	<b>SLO BO ENO</b>	Bowed cello-like patch. Creepy ethereal tones, ala Eno/U2. RP
15	<b>MEGAFIFTH</b>	Pitched around power drone - for strong slow lines, or that Megadeth, one string power chord thing. PP	40	<b>WASTELAND IN E</b>	HD heavy distortion patch for wall of sound, sonic drones. Ring modulator frequency resonates in E. GB
16	<b>K.D. CRAVING</b>	Detuned ambience - used for solo on 'Constant Craving' from K.D. Lang recording 'Ingenué'. BM	41	<b>OLD WOOD GUITAR</b>	Natural and bare, designed for finger picking. The comb filter simulates a wood resonator well. GB
17	<b>TREM KING</b>	Clean tremolo for chording - nice effect when you adjust tremolo speed to triplet or 16th note. PP	42	<b>SLAP HAPPY</b>	Clean rhythm setting for rockabilly or funk. SB
18	<b>MEAT</b>	Big distortion w/1 round echo - for hard rock rhythm and solos. SB	43	<b>STUDIO STANDARD</b>	This is the basic set up for my clean sound. For funk/NYC guitar I usually don't use reverb. PP
19	<b>Z Z Z</b>	Dynamic rock crunch rhythm for Texas rock n' roll rhythm tone. SB	44	<b>NILEY</b>	For that straight ahead, clean 'Nile Rodgers' sound. PP
20	<b>LIVE FUNK</b>	Clean rhythm. I'd play between pickups for single coil, both pickups for humbacking. ES	45	<b>TWANG THANG</b>	Sound I used to get that late 50's, early 60's sound. I've used it on several TV commercials. PP
21	<b>SWEET REVERSE</b>	Designed for slow, country licks, but works for moody textures. Respond to picking dynamics. MM	46	<b>JOHNNY B ZOOM</b>	Clean edge for rhythm playing - tube style rock and roll. ES
22	<b>CLEAR WATER</b>	Clean chorused sound with a touch of reverb. Sounding clear, it is like nothing. Unevaporating. DF	47	<b>ACOUSTIC</b>	Acoustic guitar simulation. Disabling AMP makes it less bright and more like a classical. DH
23	<b>ROCK IT LIVE</b>	If you like your amp's spring rev., bypass REV. Clean enough to hear notes with the drive for rock. ES	48	<b>BLUES SLIDE</b>	Clean for chordal slide - DGDGBD Tuning. ES
24	<b>E min FUZZ LEAD</b>	'British Stack' tone and similar to tube screamer. Harmonized Pitch adds third above E minor mode. SB	49	<b>WES</b>	EQ and verb! Wes used his thumbs, not a pick. ES
25	<b>D ZAPPA DRIVER</b>	Big, aggressive and in your face - HD distortion with effects. DZ	50	<b>FUNK FACE</b>	Clean guitar for funky rhythm playing.

NO.	PATCH NAME	COMMENTS	NO.	PATCH NAME	COMMENTS
51	JAZZ GUITAR	Clean mellow electric guitar sound for lead or rhythm.	76	RHYTHM METHOD	Clean guitar with chorus and flange.
52	HALLELUJAH	Ultra-chorused with big bass for big full arpeggiated chords. RP	77	MELLOW GUITAR	Clean mellow guitar with reverb.
53	FULLBODY	Full and solid double chorused tone. On the pretty side of fat, leaving room for other instruments. DF	78	BLUES LEAD	Straight ahead blues sound with overdrive.
54	ECHOPHAZER	Adds motion and interest to repetitive chord progressions. DF	79	FALLING DOWN	Interesting accompaniment for solo because DpD echos descend by 5 semitones as they die away. GB
55	SUBTLE TREMOLO	Sounds good playing arpeggiated chords, and medium rock. MM	80	TIME FOR JAZZ	Clean sound with one octave below, chorus and reverb.
56	CLEAN STRUMMER	Light, bright chorus. Good for a wide range of styles. MM	81	ARENA	Clean guitar in big concert arena.
57	CLEAN AMBIENCE	Re-enveloped with the SLO effect, this bright verby chorus casts an aura of ambience. GB	82	SLOW ECHO	Clean sound with tremolo, reverb and long stereo delays.
58	MAKE YOU-GO WAH	The first 4 bars of the album, "Things that make you go 'hmm'" - C&C MF, were played with this. PP	83	TREMOLO FLANGE	Clean guitar sound with tremolo, flange and reverb.
59	WAH DID YOU SAY	Funky auto wah for that Billy Preston clavinet through a wah effect. PP	84	TWIN PEAKS	Clean sound with heavy tremolo, reverb with one octave below.
60	STEREO CHORUS	Simulation of tri-stereo chorus. PP	85	CLEAR CHORUS	Clean chorus sound with a burnt edge. GB
61	MR CLEAN	Clean chorus and light reverb for rhythm guitar. Kind of a solid state amp sound, good w/single PU. DH	86	BASICS	Some light crunch for rhythm - distortion with a bite - use pedal to boost early reflection mix. DH
62	PINGPONG THIRDS	Pitched an interval of a maj. third above, with PPD. Good for single note whole-tone lines. DH	87	TONE KNOB DRIVE	Use the guitar's tone knob like a continuous controller for distortion by twisting of a dial. DF
63	DIRECT FUNK	For recording direct to the board. ST style-use in between treb. and mid. PU. LP style-use both PU. ES	88	ARENA BLUES	Big verb blues, play some Clapton licks like soundcheck at the coliseum. SB
64	SHAFT	This patch works both live and direct to board. Use your guitar volume to adjust attack. ES	89	THICK CRUNCH	HD dist. crunch w/phase for color. GB/DF
65	MONDO/ECHO	Originally used w/ an ele-aco in the studio, works well in the middle position of either ST or LP. ES	90	DIRTY SPREAD	Wailing big crunch with round verb.
66	RHYTHM PICKIN	Originated to thicken single note picked rhythms live. ES	91	DYNAMIC FLANGE	Flange on flange-play whatever you like. MM
67	FUNKY FLY	Good for slap and pop type guitar lines, use guitar volume to adjust sensitivity. ES	92	CAPTAIN CRUNCH	Huge room crunch with big attack. GB
68	LIVE RHYTHM	Good all around smooth rhythm. ES	93	SLASH IT!	Hard rock and roll tone. Very edgy (Guns 'n Roses). SB
69	60'S TREMOLO	Amplitude modulation w/amp sim. ES	94	CRUNCHY	Chorused crunch. DH
70	VOX FOR MORRY	Reverb patch for melodic playing. BM	95	SLIDE COMP	For that clean rock slide ala Bonnie, Little Feat, etc. ES
71	PURPLE RAIN	Clean rhythm and lead with chorus, flange and reverb.	96	STEREO METAL	Heavy metal lead sound with ultra ambient.
72	CHALA CHALA	Clean rhythm and lead with deep stereo chorus.	97	LOVE PUMP	Heavy metal lead sound with chorus in a tile room.
73	HEAVEN'S GATE	Bassy, clean sound with reverb and stereo delays.	98	LEMON SQUEEZER	Heavy rock lead and rhythm sound with chorus in a room.
74	WARM CHORUS	Clean sound with stereo chorus.	99	GLITTER ROCK	Crunchy rhythm sound with heavy tremolo and echo.
75	U2 ECHO RHYTHM	Clean sound with delays and reverb.	* Patch #01 to #40 of bank A have remote control settings. Play with the FP01 Expression Pedal.		

# ZOM 9050 PATCH LIST BANK B

NO.	PATCH NAME	COMMENTS	NO.	PATCH NAME	COMMENTS
01	<b>BLUES BREAKER</b>	Traditional clean blues sound with echo and reverb.	26	<b>APOCALYPSE NOW</b>	Ridiculously over-the-edge speed metal/grunge sound. Monster rhythm tones-Godzilla destroys LA... RP
02	<b>PITCHED CRUNCH</b>	Distorted rhythm sound with one octave below.	27	<b>HOT ROD MOD</b>	Good ol' Hot Rod guitar fun. PP
03	<b>RADIO MINUTEMEN</b>	Get maximum sound with minimum gear. Emphasis is on technique, though the sound bakes. DF	28	<b>DANCING DAZE</b>	Simulation of the sound that Jimmy Page used on the Zep track "Dancing Days". PP
04	<b>FUZZY FEEDBACK</b>	Like a battery powered fuzz box. Blasting feedback into a speaker. DF	29	<b>DEADLY +5 -5</b>	Fat OD pitch for leads/pitch. PR
05	<b>STACKED AMP</b>	Ceiling high all purpose stack. Best in extreme neck and bridge pickup positions. DF	30	<b>SEA SERPENT</b>	Slithery wct, and heavily distorted. DH
06	<b>DARK POWER</b>	Dark distortion. GB/DF	31	<b>DIS EKORHYTHM</b>	High percentage of echo for synchronizing to song tempo. DH
07	<b>BIG BOTTOM PWR</b>	Bassy power chords. GB/DF	32	<b>SCREAMER LIVE</b>	The scream must come from within, but this'll help you pull it out. ES
08	<b>FACE JAM</b>	Distorted w/ doubler (DBL)for fat. GB	33	<b>WANG BAR BLUES</b>	Also good for rockin slide. ES
09	<b>HEAVY JAM</b>	Clear but flannel power chords. GB	34	<b>BEAT IT!!!</b>	Metallic distortion lead with heavy delay and reverb.
10	<b>SOUTHERN SQUONK</b>	That classic Skynyrd rhythm sound-great squonky leads and comping. RP	35	<b>BARRACUDA</b>	Distorted rock rhythm and lead sound with flange.
11	<b>PRODUCERS SMILE</b>	A highly produced and polished sound. DF	36	<b>TOTAL RECALL</b>	Heavy metal lead and rhythm with mild stereo chorus in a small room.
12	<b>Z.Z.ZOOM</b>	For that rock trio thang. ES	37	<b>TERMINATOR</b>	Bright heavy metal lead sound with echo.
13	<b>HARD ROCK CAFE</b>	Amsterdam strength guitar. A forceful tone that bites to no end. Forever rock'n lead, rhythm. DF	38	<b>HEART BREAK</b>	Heavy metal lead with stereo echo and reverb.
14	<b>ROCK CAFE</b>	Rock 'n roll lead and rhythm with stereo pitch shift for chorus effect	39	<b>PIT LEAD -5 +5</b>	Distorted lead sound with 5th below and 5th above.
15	<b>ELEGANT TONE</b>	A classy lead timbre. Best for smooth lead passages in the middle of the guitar's range. DF	40	<b>GHETTO BLASTER</b>	Heavy metal lead sound with heavy long delay.
16	<b>SPEED DRIVER</b>	Rich and hard rock 'n roll lead and rhythm sound.	41	<b>LOW OCT LEAD</b>	Distorted lead sound with one octave below.
17	<b>SILENCED LAMB</b>	Raw, fat-heavy metal lead and rhythm in small room.	42	<b>LONG JOHN</b>	Heavy metal sound with very long echo for melodic leads.
18	<b>BRIGHT EDGE</b>	Clear power rhythm - tweak the dual parametric EQ (PEQ) to customize. GB	43	<b>DELAYED LEAD</b>	Heavy tube sound with ping pong delay.
19	<b>EDDIE VANDRIVER</b>	Fat-heavy metal lead and rhythm with heavy delay and reverb.	44	<b>ZAPPA ¥%\$!</b>	Ultra-effected sample hold. DZ
20	<b>SUPER CRUNCH</b>	Chunky texture. Rich and thick. Crunch on the attack, with a solid weighty body. DF	45	<b>WHOOOP Z GOOSE</b>	Distortion with pitch bend, verb. DZ
21	<b>BURNING RED</b>	Red light means go. A burning guitar patch that will set eyes, ears, and the whole house on fire. DF	46	<b>"SWEAT" CHORD</b>	This is a simulation of the sound I used on the song "Sweat" by C&C Music Factory. PP
22	<b>LEADFOOT DRIVER</b>	Pedal to the metal. Over the top, screaming lead and metal rhythm guitar. DF	47	<b>SLO FIFTHS</b>	Pitched an interval of one fifth above played note, w/slow attack. Best for lead/melodic lines. DH
23	<b>ROCKET BLUES</b>	Exhaust, flight, and motion. Flanging with bass amp and distortion makes for a bluesey rocket rider. DF	48	<b>FOR ERIC</b>	Very effected, watery and clean. For Eric Johnson. DZ
24	<b>ENTER METALLIC</b>	Killer coliseum heavy metal tone. SB	49	<b>BEND UP</b>	In-Face guitar with pitch bend up to note, meant for lead work. DH
25	<b>BAD PLACE</b>	Low octave sound from the Alice Cooper song "Bad Place Alone". SB	50	<b>PATCH NO 90125</b>	Minor seventh pitch distortion, synthy.

NO.	PATCH NAME	COMMENTS	NO.	PATCH NAME	COMMENTS
51	VAI-ABLE	Clean lead sound with chorus, ping pong delay and 7th above.	76	SUSTAIN PAD	Long reverb for keyboard sounds.
52	DISTORTED VOICE	Guitar amp distortion with vocal qualities. Best on lead passages. DF	77	VOCAL	Reverb for vocals.
53	TALK BOX GUITAR	The guitar effects gadget dentists love most. Infuse the guitar w/vowel like qualities of speech. DF	78	VOCAL THICKENER	A Cho->Rev setting which enhances vocals live or recording. EQ should be adjusted to the situation. ES
54	ACOUSTIC AIR	Acoustic electric chorus. PR	79	VOCAL AMBIENCE	Good reverb for vocals.
55	CLEAN CHORUS	Tight basic for acoustic guitar. PR	80	VOICE PITCH	Harmonized effect for vocals. Pitched one octave below and 5th above.
56	LUSH CHORUS	Deep chorus, soft detune. PR	81	PLATE	Plate type reverb. Please edit reverb mix to adjust for source.
57	'WASH ME' TREM	Clean trem - used on K.D. Lang 'Ingenuet' tune "Wash Me Clean". BM	82	ROOM SNARE	EQ for fat snare sound in room. Please edit reverb mix to adjust for source.
58	'WASH ME' SOLO	Clean verb for "Wash Me Clean" solo. BM	83	ROOM KICK	EQ for fat kick sound in room. Please edit reverb mix to adjust for source.
59	ELECTRO-COUSTIC	Warm sound for acoustic guitar with reverb.	84	GATE KICK	Gated reverb type effect for kick. Please edit reverb mix to adjust for source.
60	STRAIGHT BASS	Simple bass patch for standard playing. PA	85	MUSIC AMBIENCE	Good reverb for musical instruments. Please edit reverb mix to adjust for source.
61	FUNK BASS	Bright, chorused for funk. PA	86	HOTEL ROOM	Small room simulation. Please edit reverb mix to adjust for source.
62	BASSA CUBA	For contemporary Latin sound. PA	87	ROOM	Room simulation. Please edit reverb mix to adjust for source.
63	SOLO FRETLESS	Clean, Reverbed for smooth tones. PA	88	LARGE ROOM	Large room reverb. Please edit reverb mix to adjust for source.
64	REGGAE BASS	Big bottom bass setting. ES	89	CONCERT HALL	Concert hall reverb. Please edit reverb mix to adjust for source.
65	STEREO BASS	Wide stereo bass.	90	LARGE HALL	Large hall reverb. Please edit reverb mix to adjust for source.
66	SWEET N LOW	Chorus bass. BT	91	CATHEDRAL	Big church reverb with long reverb time. Please edit reverb mix to adjust for source.
67	SLUDGE HAMMER	This is an attempt to simulate Les Claypools' Distorted Funk sound. BT	92	BOMB!?	Play hard to explode. Bomb!!
68	FACE BASS	Chorus bass. Good for solo playing.	93	SITAR	Sitar type effect using flange and pitch.
69	SLAP WAH BASS	Good slap wah bass with auto wah.	94	EYAHH EYAHH	Distortion with talking box effects.
70	SLAP BASS 1	Good slap bass sound.	95	MET	Metallic ring modulator effects.
71	SLAP BASS 2	Good overall slap bass sound.	96	DEVIL'S VOICE	Metallic sound with reverb effect.
72	KEYBOARD FLANGE	Good keyboard flange effect for sustained chords.	97	PLAN 9	Old science fiction movie sound effects.
73	PHASE TREM PAD	Synth type tremolo effect for sustained keyboard pads.	98	SIGN FROM SPACE	More old science fiction movie sound effects.
74	STRING SWEEP	Deep phase and chorus sound for long sustained keyboard sounds.	99	WHO'S ZOOMING	Pitch shifted delayed stepped effects. We are zooming!
75	MOD WHEEL VIB	Modulation wheel controlled vibrato for sustained keyboard pads.	* Please adjust ZNR on each patch for your guitar.		

## 9050 SOUND DEVELOPERS

---

A team of thirteen musicians, representing many musical styles and perspectives, programmed the 200 factory patches for the 9050. This collection presents many new and classic guitar tones, as well as sounds for keyboard, vocals, studio ambience, and sound effects. Some of the patches from the original 9030 are also represented here.

---

### 9050 VOICING TEAM

<b>Pierre Archain (PA)</b>	jazz bassist	San Francisco, CA
<b>Gerry Bassermann (GB)</b>	composer, voicing team leader	San Francisco, CA
<b>Stef Burns (SB)</b>	session guitarist (Alice Cooper, YNT)	San Francisco, CA
<b>David Frost (DF)</b>	programmer, sound designer	Santa Cruz, CA
<b>David Hannibal (DH)</b>	guitarist, producer	San Francisco, CA
<b>Michael Marans (MM)</b>	writer, sound designer	Santa Cruz, CA
<b>Ben Mink (BM)</b>	guitarist, producer K.D. Lang	Vancouver, BC
<b>Paul Pesco (PP)</b>	guitarist (C&C MF, James Brown, Madonna)	New York City
<b>Russel Picket (RP)</b>	guitarist, keys (The Rayn)	Tulsa, OK
<b>Peter Rodgers (PR)</b>	guitarist, songwriter	San Francisco, CA
<b>Brian Templeton (BT)</b>	bassist (Free Reign)	San Francisco, CA
<b>Eric Struthers (ES)</b>	session guitarist (Neville Brothers)	Nashville, TN
<b>Dweezil Zappa (DZ)</b>	guitarist (The Dweezil Zappa Band)	Los Angeles, CA

---

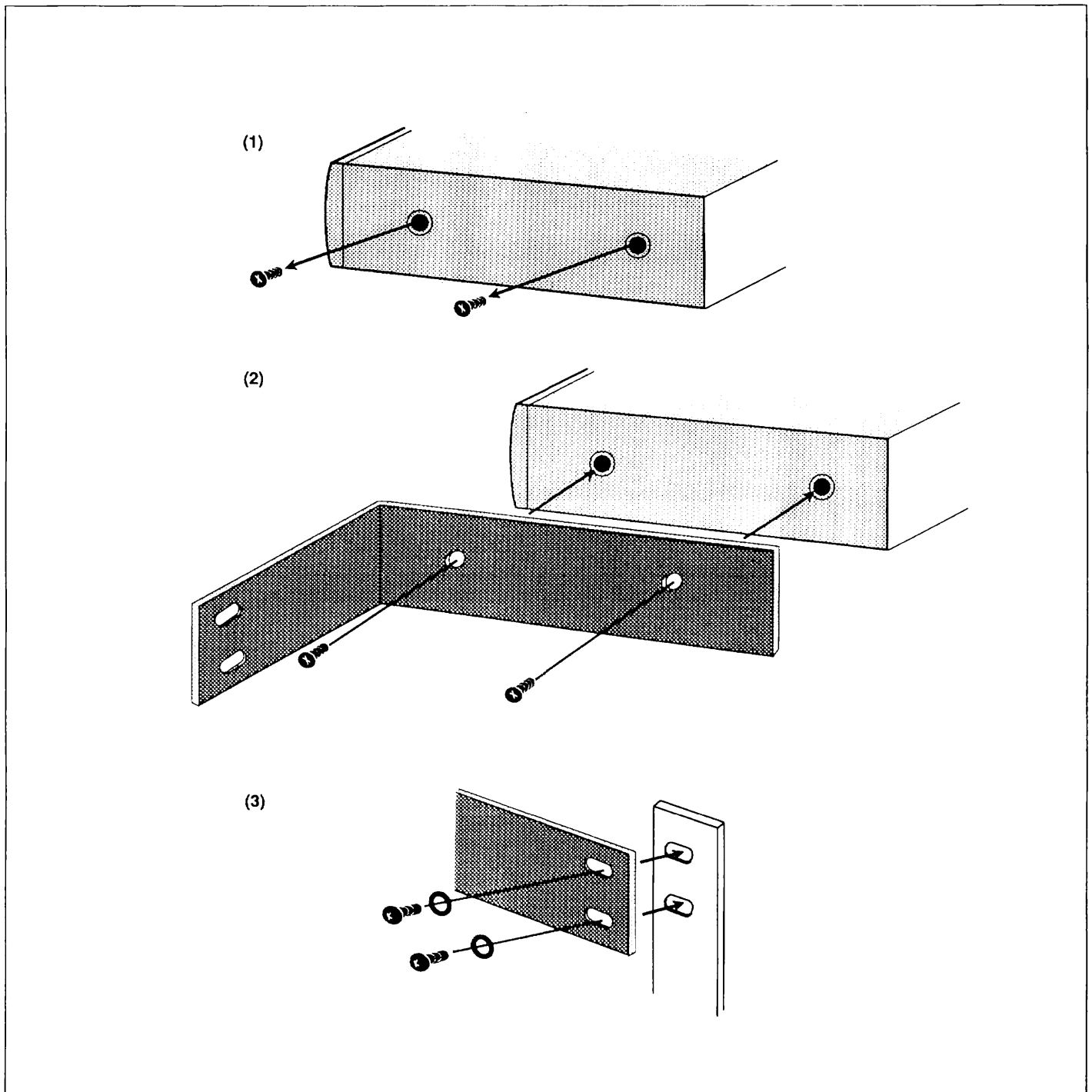
### Original 9030 VOICING TEAM

<b>David Carlson</b>	guitarist, producer	London, UK
<b>Christopher Currell</b>	team leader (Michael Jackson, Virtual Audio)	Los Angeles, CA
<b>Stefan Leiste</b>	guitarist	Berlin, Germany
<b>Mats Nermark</b>	guitarist, producer	Sweden
<b>Peter Rodgers</b>	guitarist, songwriter	San Francisco, CA
<b>Yoshi Takenaka</b>	guitarist, bassist	Tokyo, Japan

The initial on the end of each comment indicates the sound developer.

Some of the patches without initial are from the 9030.

## Rack Mounting



(1) Remove the two screws on each side.

(2) Use the removed screws to attach the supplied rack mount brackets to the sides of the unit.

(3) Fasten the unit to the rack with the two supplied screws on each side.

# 9050 MIDI IMPLEMENTATION

## 1. TRANSMITTED DATA

### 1) CHANNEL VOICE MESSAGES

STATUS	SECOND	THIRD	DESCRIPTION
1011 nnnn	0ccc cccc	0vvv vvvv	CONTROL CHANGE  ccc cccc : Control No. vvv vvvv : Control Value
1100 nnnn	0ppp pppp	---- ----	PROGRAM CHANGE ppp pppp : Program Number

#### NOTE:

\* nnnn = MIDI Channel Number ( 0000 - 1111 )  
These messages are transmitted in Remote Mode only.

## 2. RECOGNIZED DATA

### 1) CHANNEL VOICE MESSAGES

STATUS	SECOND	THIRD	DESCRIPTION
1001 nnnn	0vvv vvvv 0xxx xxxx	0xxx xxxx 0vvv vvvv	NOTE ON NOTE ON vvv vvvv : Real time modulation control value xxx xxxx will be ignored.
1011 nnnn	0ccc cccc	0vvv vvvv	CONTROL CHANGE ccc cccc : Control No. (1-5,8-31) vvv vvvv : Real time modulation control Value
	0000 0000	0hhh hhhh	MSB of Bank Select hhh hhhh : MSB of Bank No.
	0010 0000	0111 1111	LSB of Bank Select 111 1111 : LSB of Bank No.
	0000 0111	0vvv vvvv	Master Output Level vvv vvvv : Level
	0100 0110	0vvv vvvv	Compressor vvv vvvv : Comp Module ON/OFF (See NOTE 1)
	0100 1000	0vvv vvvv	Distortion vvv vvvv : DIST Module ON/OFF (See NOTE 1)
	0100 1001	0vvv vvvv	Equalizer vvv vvvv : EQ Module ON/OFF (See NOTE 1)
	0100 1010	0vvv vvvv	Amp Simulator vvv vvvv : AMP Module ON/OFF (See NOTE 1)
	0100 1011	0vvv vvvv	Effect1 vvv vvvv : EFF1 Module ON/OFF (See NOTE 1)
	0100 1100	0vvv vvvv	Effect2 vvv vvvv : EFF2 Module ON/OFF (See NOTE 1)
	0100 1101	0vvv vvvv	Reverb vvv vvvv : REV Module ON/OFF (See NOTE 1)
	0100 1110	0vvv vvvv	Special Effects vvv vvvv : SFX Module ON/OFF (See NOTE 1)
	0100 1111	0vvv vvvv	ZNR vvv vvvv : ZNR Module ON/OFF (See NOTE 1)
	0101 0000	0vvv vvvv	MUTE vvv vvvv : MUTE ON/OFF (See NOTE 2)
	0101 1011	0vvv vvvv	All bypass vvv vvvv : Bypass ON/OFF (See NOTE 3)
1100 nnnn	0ppp pppp	---- ----	PROGRAM CHANGE ppp pppp : Program Number (See NOTE 4)
1101 nnnn	0vvv vvvv	---- ----	CHANNEL PRESSURE/AFTER TOUCH vvv vvvv : Real time modulation control Value
1110 nnnn	0xxx xxxx	0vvv vvvv	PITCH BENDER CHANGE vvv vvvv : Real time modulation control Value xxx xxxx will be ignored



NOTE:

- \* nnnn = MIDI Channel Number ( 0000 - 1111 )
- 1. Effect module ON/OFF function is always recognized in BASIC Channel.  
When value vvvvvvv is 0, module is turned off.  
When value vvvvvvv is 127, module is turned on.
- 2. MUTE function is always recognized in BASIC Channel.  
When value vvvvvvv is 0, MUTE is turned off.  
When value vvvvvvv is 127, MUTE is turned on.
- 3. Bypass function is always recognized in BASIC Channel.  
When value vvvvvvv is 0, Bypass is turned off.  
When value vvvvvvv is 127, Bypass is turned on.
- 4. Relationship between MIDI Program No. and Patch No. is assignable.

3.SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE

All System Exclusive Messages are recognized in BULK LOAD MENU only.

1) Identity Request

BYTE	DESCRIPTION
1111 0000	Exclusive Status
0111 1110	Universal System Exclusive Non-Real Time Header
0nnn nnnn	Channel            nnn nnnn : channel 00H-0FH (See NOTE 1)
0000 0110	General Information (Sub-ID #1)
0000 0001	Identity Request    (Sub-ID #2)
1111 0111	EOX

NOTE:

- \* Recognized only.
- 1. When this message is received with channel No. 7FH, it should be recognized with any channel. Then, Identity Reply Message is transmitted with Basic Channel.  
(Rule of Universal System Exclusive Message Communication)

2) Identity Reply

BYTE	DESCRIPTION
1111 0000	Exclusive Status
0111 1110	Universal System Exclusive Non-Real Time Header
0nnn nnnn	Channel            nnn nnnn : channel 00H-0FH
0000 0110	General Information (Sub-ID #1)
0000 0010	Identity Reply      (Sub-ID #2)
0101 0010	ZOOM ID    52H
0000 0110	DEVICE ID 06H (ZOOM 9050)
0000 0000	Reserved of MSB of device code
0000 0000	Reserved of MSB of device code
0000 0000	Reserved of MSB of device code
0sss ssss	1st character of Software Revision Code
0sss ssss	2nd character of Software Revision Code
0sss ssss	3rd character of Software Revision Code
0sss ssss	4th character of Software Revision Code
1111 0111	EOX

NOTE:

- \* Transmitted when Identity Request Message is recognized.  
Software revision code is 4-digits ASCII characters.

### 3) Patch Dump

BYTE	DESCRIPTION
1111 0000	EXCLUSIVE STATUS
0101 0010	ZOOM ID            52H
0nnn nnnn	CHANNEL            nnn nnnn : channel 00H-0FH or 7FH (See NOTE 1)
0000 0110	DEVICE ID           06H : device No. (ZOOM 9050)
0010 0001	FUNCTION ID        21H : Patch Dump
0vvv vvvv	:
0vvv vvvv	Patch Data in Edit Buffer (16bytes) (See NOTE 2)
1111 0111	EOX

#### NOTE:

1. When this message is received with channel No. 7fh, it should be recognized with any channel.
2. 8-7 Conversion technique is used while Patch Data is transmitted.

### 4) Patch Dump Request

BYTE	DESCRIPTION
1111 0000	EXCLUSIVE STATUS
0101 0010	ZOOM ID            52H
0nnn nnnn	CHANNEL            nnn nnnn : channel 00H-0FH or 7FH (See NOTE 1)
0000 0110	DEVICE ID           06H : device No. (ZOOM 9050)
0001 0001	FUNCTION ID        11H : Patch Dump Request
1111 0111	EOX

#### NOTE:

\* Recognized only.

When this message is recognized, Patch Dump Message will be transmitted.

1. When this message is received with channel No. 7fh, it should be recognized with any channel. Then, Patch Dump Message is transmitted with Basic Channel.

### 5) Write Request

BYTE	DESCRIPTION
1111 0000	EXCLUSIVE STATUS
0101 0010	ZOOM ID            52H
0nnn nnnn	CHANNEL            nnn nnnn : channel 00H-0FH or 7FH (See NOTE 1)
0000 0110	DEVICE ID           06H : device No. (ZOOM 9050)
0001 0010	FUNCTION ID        12H : Write Request
0000 000b	BANK                b : 0 = A , 1 = B
0ppp pppp	PATCH No.           ppp pppp : 1 - 99
1111 0111	EOX

#### NOTE:

\* Recognized only.

When this message is recognized, 9050 stores the Patch Data in Edit Buffer into Patch memory .

1. When this message is received with channel No. 7fh, it should be recognized with any channel.

6) All Patches Dump

BYTE	DESCRIPTION
1111 0000	EXCLUSIVE STATUS
0101 0010	ZOOM ID            52H
0nnn nnnn	CHANNEL            nnn nnnn : channel 00H-0FH or 7FH (See NOTE 1)
0000 0110	DEVICE ID           06H : device No. (ZOOM 9050)
0010 0010	FUNCTION ID        22H : All Patches Dump
0vvv vvvv : 0vvv vvvv	whole of Patch Data in Memory (22971bytes) (See NOTE 2)
1111 0111	EOX

NOTE:

1. When this message is received with channel No. 7fh, it should be recognized with any channel.
2. 8-7 Conversion technique is used while Patch Data is transmitted.

7) All Patch Dump Request

BYTE	DESCRIPTION
1111 0000	EXCLUSIVE STATUS
0101 0010	ZOOM ID            52H
0nnn nnnn	CHANNEL            nnn nnnn : channel 00H-0FH or 7FH (See NOTE 1)
0000 0110	DEVICE ID           06H : device No. (ZOOM 9050)
0001 0011	FUNCTION ID        13H : All Patch Dump Request
1111 0111	EOX

NOTE:

- \* Recognized only.
- When this message is recognized, All Patch Dump Message will be Transmitted.
1. When this message is received with channel No. 7fh, it should be recognized with any channel. Then, All Patch Dump Message is transmitted with Basic Channel.

8) System data Dump

BYTE	DESCRIPTION
1111 0000	EXCLUSIVE STATUS
0101 0010	ZOOM ID            52H
0nnn nnnn	CHANNEL            nnn nnnn : channel 00H-0FH or 7FH (See NOTE 1)
0000 0110	DEVICE ID           06H : device No. (ZOOM 9050)
0010 0010	FUNCTION ID        23H : System data Dump
0vvv vvvv : 0vvv vvvv	system data (151bytes) (NOTE 2)
1111 0111	EOX

NOTE:

1. When this message is received with channel No. 7fh, it should be recognized with any channel.
2. System Data Dump Includes Output Mode, MIDI channel, OMNI On/Off, Program Change Table and Program change mode.

9) System Data Dump Request

BYTE	DESCRIPTION
1111 0000	EXCLUSIVE STATUS
0101 0010	ZOOM ID            52H
0nnn nnnn	CHANNEL            nnn nnnn : channel 00H-0FH or 7FH (See NOTE 1)
0000 0110	DEVICE ID           06H : device No. (ZOOM 9050)
0001 0011	FUNCTION ID        16H : System data Dump Request
1111 0111	EOX

NOTE:

\* Recognized only.  
When this message is recognized, System data Dump Message will be Transmitted.

1. When this message is received with channel No. 7fh, it should be recognized with any channel. Then, System Data Dump Message is transmitted with Basic Channel.

10) Communication Request

BYTE	DESCRIPTION
1111 0000	EXCLUSIVE STATUS
0101 0010	ZOOM ID            52H
0nnn nnnn	CHANNEL            nnn nnnn : channel 00H-0FH or 7FH (See NOTE 1)
0000 0110	DEVICE ID           06H : device No. (ZOOM 9050)
0001 0111	FUNCTION ID        17H : Communication Request
1111 0111	EOX

NOTE:

1. When this message is received on channel No. 7fh, it should be recognized on any channel.

When this message is recognized, Completed message will be transmitted.

11) Completed

BYTE	DESCRIPTION
1111 0000	EXCLUSIVE STATUS
0101 0010	ZOOM ID            52H
0nnn nnnn	CHANNEL            nnn nnnn : channel 00H-0FH
0000 0110	DEVICE ID           06H : device No. (ZOOM 9050)
0001 0100	FUNCTION ID        14H : Completed
1111 0111	EOX

NOTE:

\* This message is transmitted when received Dump is processed successfully, write operation is completed for Write Request message ,or Communication request is accepted.

---

\* 8-7 Conversion

To transmit 8bit-byte data in MIDI SysEx, any data bytes should be 7bit-byte data.

First, strip out bit7(MSB) from source 7 bytes of data, and built 1 byte data attaching MSB=0. Then send this byte first, and send 1st - 7th data without MSB. These 8 bytes are combined to 1 block.(Fig.1)

If stream of data is less than 7 bytes, stream bytes + 1 will be a size of the block.(Fig.2)

Fig.1

AAAAaaaa BBBBbbbb CCCccccc DDDddddd EEEeeee FFFfffff GGGggggg

↓

0GFEDCBA 0AAAAaaa 0BBBBbbb 0CCCcccc 0DDDdddd 0EEEeeee 0FFFffff 0GGGgggg

Fig.2

AAAAaaaa BBBBbbbb CCCccccc

↓

00000CBA 0AAAAaaa 0BBBBbbb 0CCCcccc

Function ...	Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Default Channel Changed	1 - 16 1 - 16	1 - 16 1 - 16	Memorized
Mode Default Messages Altered	1, 3 × *****	1, 3 ×	Memorized
Note Number   True voice	× *****	○	Real time modulation
Velocity Note ON Note OFF	× ×	○ ×	Real time modulation
After Key's Touch Ch's	× ×	× ○	Real time modulation
Pitch Bend	×	○	Real time modulation
Control Change	○	○ 0, 32 1-5, 8-31 7 70, 72-79 91 80	Bank select Real time modulation Master Output level Effect module on/off All bypass MUTE
Prog Change   True #	○ (0-127) *****	○ (0-127) *****	
System Exclusive	○	○	
System   Song Pos   Song Sel Common   Tune	× × ×	× × ×	
System   Clock Real Time   Commands	× ×	× ×	
Aux   Local ON/OFF   All Notes OFF Mes-   Active Sense sages   Reset	× × × ×	× × × ×	
Notes			

Mode 1 : OMNI ON, POLY  
 Mode 3 : OMNI OFF, POLY

Mode 2 : OMNI ON, MONO  
 Mode 3 : OMNI OFF, MONO

o : Yes  
 x : No



**High-Tech Tools for Artistic Expression**

**ZOOM CORPORATION**

3-5-12 Sotokanda, Chiyoda-ku, Tokyo 101 Japan.  
Tel: (03) 5256-1741. Fax: (03) 5256-1743.