

MULTISTOMP

MS-70CDR Chorus / Delay / Reverb

MANUALE OPERATIVO

Grazie per aver preferito **MS-70CDR** di Zoom.

Leggete attentamente questo manuale per sapere tutto sulle funzioni di **MS-70CDR** in modo da poterlo usare appieno per molto tempo.

Conservate il manuale in luogo appropriato come riferimento in caso di necessità.

* Una lista dei parametri effetto di **MS-70CDR** non è acclusa. Potete scaricarla dal sito web di ZOOM. → <http://www.zoom.co.jp/downloads/>

**Se MS-70CDR non viene usato
per 10 ore, si spegnerà
automaticamente.**

Se volete che l'unità sia su ON sempre, vedete "4 Impostare la funzione Power Management" a pag.19 e impostate il valore su OFF.

© 2013 ZOOM CORPORATION

E' vietata la copia o riproduzione, totale o parziale, di questo documento, senza autorizzazione.

Indice

Precauzioni d'uso e sicurezza.....	3	Impostare il tempo tramite Tap Tempo	16
Nomi delle parti.....	4	Cambiare varie impostazioni	18
Accendere l'unità	6	Aggiornare il Firmware.....	23
Regolare gli effetti.....	8	Tipi d'effetto	24
Selezionare e salvare le Patch Memory	10	Ripartire MS-70CDR alle impostazioni di default	31
Cambiare Patch Memory con l'interruttore a pedale	11	Diagnostica	32
Usare 2 effetti o più	12	Specifiche tecniche	33
Usare l'accordatore	14	Tipi di accordatura	34

Termini usati in questo manuale

Patch memory

Lo status ON/OFF e le impostazioni parametro di ogni effetto sono salvati come "patch memory". **MS-70CDR** può salvare 50 patch memory.

Effect unit

MS-70CDR può usare da 1 a 6 effetti alla volta ed è possibile cambiare il numero usato a piacere. Ognuno di questi è detto "effect unit".

Copyright

Tutti gli altri marchi, nomi di prodotto e di società, citati in questo documento restano di proprietà dei rispettivi detentori.

Note: Tutti i marchi e i marchi registrati citati in questo manuale sono a mero scopo identificativo e non si intendono come violazione ai copyright dei rispettivi detentori.

PRECAUZIONI D'USO E SICUREZZA

In questo manuale sono usati dei simboli per sottolineare avvertimenti, da osservare per evitare incidenti. Il significato dei simboli è il seguente:

	Qualcosa che può provocare danni seri o morte.
	Qualcosa che può provocare danni o danneggiare l'apparecchio.

Altri simboli

	Azioni richieste (necessarie)
	Azioni proibite

	Attenzione
---	-------------------

Operatività con adattatore AC

- ❗ Usate solo un adattatore AC AD-16 di ZOOM con l'unità.
- ⊘ Non utilizzare eccedendo la portata del sistema o di altro apparecchio elettrico.

Operatività a batterie

- ❗ Usate 4 batterie da 1.5-volt tipo AA (alcaline o nickel-metallo idruro).
- ❗ Chiudete sempre il comparto batteria usando l'unità.

Modifiche

- ⊘ Non aprite l'unità e non cercate di modificare il prodotto.

	Precauzioni
---	--------------------

Gestione

- ❗ Non fate cadere, ribaltare l'unità e non esercitate forza eccessiva.
- ❗ Attenzione a non far cadere oggetti estranei o liquido nell'unità.

Ambiente operativo

- ⊘ Non usate l'unità con temperature estreme.
- ⊘ Non usatela in prossimità di fonti di calore, stufe e altre fonti di calore.
- ⊘ Non usatela in ambienti eccessivamente umidi o vicino all'acqua.
- ⊘ Non usatela in luoghi con eccessive vibrazioni.
- ⊘ Non usatela in luoghi eccessivamente polverosi o nella sabbia.

Gestione adattatore AC

- ❗ Scollegando l'adattatore AC dall'impianto, afferrate sempre il corpo dell'adattatore stesso.

Gestione batterie

- ❗ Installate le batterie rispettando il corretto orientamento +/-.
- ❗ Usate un tipo specifico di batteria. Non mescolate batterie nuove e usate o diverse marche o tipi. Se non usate l'unità per un lungo periodo, togliete le batterie.
- ❗ In caso di fuoriuscita di liquido dalle batterie, pulite il comparto e i terminali delle batterie accuratamente, per eliminare ogni residuo.

Collegare cavi con jack INPUT e OUTPUT

- ❗ Spegnete sempre ogni apparecchiatura prima di collegare i cavi.

Volume

- ⊘ Non usate il prodotto a volume elevato per un lungo periodo.

Precauzioni d'uso

Pulizia

Usate un panno morbido per pulire i pannelli dell'unità, se necessario. In caso di necessità, inumidite leggermente il panno.

Malfunzionamenti

Se l'unità dovesse rompersi o funzionare male, scollegate immediatamente l'adattatore AC, spegnete l'unità e scollegate gli altri cavi. Contattate il rivenditore dove avete acquistato il prodotto o l'assistenza Zoom, con le seguenti info: modello, numero di serie e sintomi specifici di malfunzionamento, assieme al vostro nome, indirizzo e n. di telefono.

Jack adattatore DC9V AC

Per alimentare l'unità, collegate un adattatore AD-16 qui (→P6).

Jack OUTPUT

Collegate a un ampli o a un altro modulo effetti. Usate il jack MONO per un collegamento mono.

Indicatore ON/OFF

Si accende se l'effetto attuale è su ON. Non si accende se è su OFF (→P8).

Tasti cursore
(→P5)

Connettore USB

Usatelo per collegare a un computer e aggiornare il firmware (→P23).

Jack INPUT

Collegate qui l'uscita di chitarra, basso, o altro strumento elettronico o generatore d'effetti. Usate il jack MONO per connessione mono.

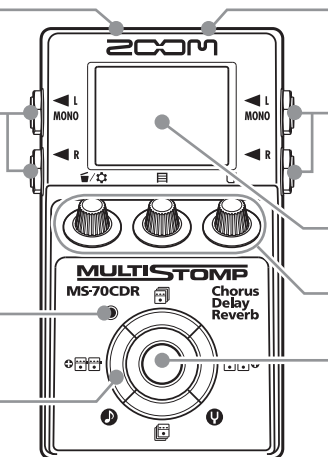
Display

Mostra l'effetto attualmente selezionato e varie altre schermate (→P7).

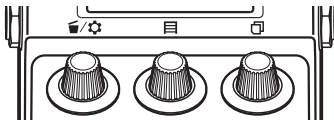
Manopole parametro
(→P5)

Interruttore a pedale

Attiva/disattiva l'effetto che appare sul display (→P8). Tenete premuto per 1 secondo per attivare l'accordatore o per il Tap Tempo Input (→P14, 16).



■ Manopole parametro



Da sinistra

Manopola parametro 1 [🗑️/⚙️]

Ruotate a destra e sinistra per regolare il parametro.
Premete per aprire il MENU, dove potete eliminare o risistemare gli effetti, ed eseguire varie impostazioni (→P12, 18).

Potete anche verificare la versione firmware (→P22).

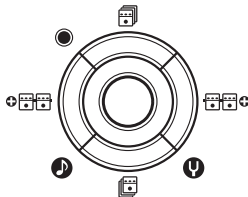
Manopola parametro 2 [📋]

Ruotate a destra e sinistra per regolare il parametro.
Premete per aprire la schermata MEMORY dove poter selezionare e salvare patch memory, o cambiare patch memory con l'interruttore a pedale (→P10, 11).

Manopola parametro 3 [📄]

Ruotate a destra e sinistra per regolare il parametro.
Premete per cambiare pagina parametro (→P9).

■ Tasti cursore



Tasti cursore su/giù [📄/📄]

Premete per cambiare tipo d'effetto.

Tenete premuto per 1 secondo per selezionare la categoria effetto (→P8).

Tasto cursore destra/sinistra [⊕📄📄/📄📄⊕]

Premete per visualizzare l'effetto a destra o sinistra.

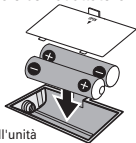
Tenete premuto per 1 secondo per aggiungere un nuovo effetto a destra/sinistra dell'attuale (→P12).

1 Accendere l'unità

1. Abbassate del tutto il volume dell'ampli.
2. Alimentate l'unità a batterie o con adattatore.

<Usando le batterie>

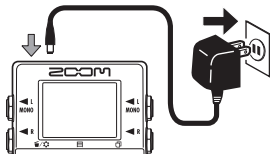
Aprire il coperchio del comparto posto nella parte inferiore dell'unità e inserite le batterie.



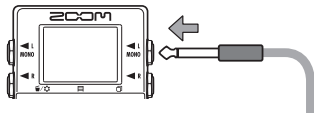
Parte inferiore dell'unità

<Usando un adattatore>

Collegate un adattatore AD-16.



3. Collegate un cavo per chitarra al jack INPUT.



SUGGERIMENTI

- Usando le batterie, l'alimentazione si attiva quando il cavo è collegato al jack INPUT L.

4. Collegatevi a un ampli, poi accendete l'ampli e alzate il volume.

2 Informazioni sul display

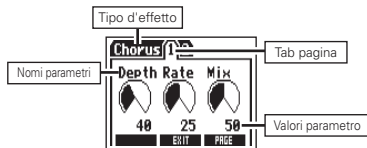
■ La schermata Home mostra l'effetto attuale



SUGGERIMENTI

- Le posizioni delle manopole virtuali variano in base ai valori del parametro.

■ La schermata Edit mostra il parametro editato

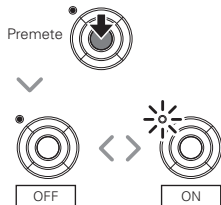


SUGGERIMENTI

- Se ci sono 4 o più parametri regolabili, appariranno vari tab pagina.

Verificate che appaia la schermata Home.

1 Attivare/disattivare un effetto



NOTE

- Quando un effetto è su ON, il LED dell'interruttore a pedale si accende.
- Quando un effetto è su OFF, il LED dell'interruttore a pedale è spento.

2 Selezionare un tipo di effetto



SUGGERIMENTI

- Tenete premuto per selezionare la categoria effetto. Vedete il punto 2 di "Aggiungere un effetto". (Vd. pag 12.)

3 Regolare i parametri



4 Cambiare pagina

Premete 



Si apre la pagina successiva.



Limite del processamento effetto

MS-70CDR consente di combinare 6 effetti a piacere.

Tuttavia, se combinate tipi d'effetto che richiedono grossi livelli di processamento (HD Reverb, ad esempio), la capacità

di processamento potrebbe risultare insufficiente. Se il processamento richiesto per un effetto supera la capacità, l'effetto è bypassato e appare un messaggio "DSP Full!". Ciò si può evitare cambiando 1 tipo d'effetto o più, oppure impostandoli su THRU.



NOTE

- Un effetto richiede lo stesso livello di processamento, che sia su ON o OFF.

SUGGERIMENTI

- Tenete premuto il pulsante  per almeno 1 secondo per impostare immediatamente un effetto su THRU.

Verificate che appaia la schermata Home.

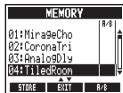
1 Selezionare una patch memory

All'uscita dalla fabbrica, la funzione di salvataggio automatico di patch memory è attiva. Appena viene regolato un parametro, tale variazione viene salvata immediatamente.

1. Aprite l'elenco MEMORY.



2. Selezionate una patch memory.

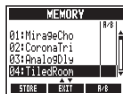
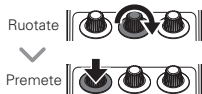


2 Salvare una patch memory con un altro nome

1. Aprite l'elenco MEMORY.



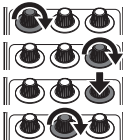
2. Selezionate la patch memory da salvare col nuovo nome.



3. Cambiate nome e selezionate il punto in cui salvare la patch memory.



- Ruotate per muovere il cursore:
- Ruotate per cambiare carattere:
- Premete per cambiare tipo di carattere/simbolo:
- Ruotate per selezionare il punto in cui salvare la patch memory:



4. Salvate la patch memory col nuovo nome.



Verificate che appaia la schermata Home.

- 1** Per aggiungere o togliere patch memory da un elenco visualizzato ciclicamente dall'interruttore a pedale

1. Aprite l'elenco MEMORY.



2. Selezionate una patch memory da aggiungere o togliere dall'elenco (A/B) dell'interruttore a pedale.



MEMORY	
01:MirageCho	A/B
02:CoronaTri	
03:AnalogDly	
04:TiledRoom	
STORE	EXIT A/B

3. Aggiungete o togliete.



MEMORY	
01:MirageCho	A/B
02:CoronaTri	
03:AnalogDly	
04:TiledRoom	A
STORE	EXIT A/B

SUGGERIMENTI

- Tenete premuto  per eliminare tutte le patch memory dall'elenco dell'interruttore a pedale.

- 2** Per passare in ciclo le patch memory dell'elenco usando l'interruttore a pedale

1. Aprite l'elenco MEMORY.



2. Cambiate patch memory.



SUGGERIMENTI

- Nell'esempio a destra, premendo l'interruttore a pedale si passano le patch memory in ordine alfabetico.

MEMORY	
01:MirageCho	B
02:CoronaTri	C
03:AnalogDly	
04:TiledRoom	A
STORE	EXIT A/B

[04:TiledRoom]

[01:MirageCho]

[02:CoronaTri]

[04:TiledRoom]

[01:MirageCho] ...

Verificate che appaia la schermata Home.

1 Aggiungere un effetto

1. Aprite la schermata ADD EFFECT UNIT.

Tenete
premuti
entrambi



per 1 secondo

2. Selezionate la categoria dell'effetto.

Premete
uno
qualunque



Premete



SUGGERIMENTI

- Selezionate EXIT per tornare alla schermata Home senza aggiungere alcun effetto.

2 Eliminare un effetto

1. Aprite il MENU.

Premete

2. Selezionate DELETE EFFECT UNIT.

Ruotate



Premete

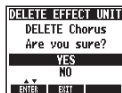


3. Selezionate YES.

Ruotate



Premete



3 Scorrere gli effetti visualizzati

Quando si usano più effetti, scorrete per visualizzarne uno.

Premete entrambi



Mostra il numero dell'effetto partendo da destra.



Mostra quanti effetti si trovano in questa direzione.

4 Cambiare ordine agli effetti

1. Aprite MENU.

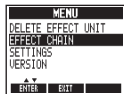
Premete

2. Selezionate EFFECT CHAIN.

Ruotate



Premete

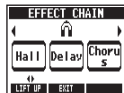


3. Selezionate l'effetto da spostare e "prendetelo".

Ruotate (Selezionate)



Premete (Prendete)



SUGGERIMENTI

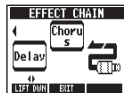
- Gli effetti su OFF risultano grigi.

4. Selezionate il nuovo punto per l'effetto e "posizionalo".

Ruotate (Selezionate)



Premete (Posizionate)

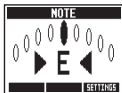


5. Per completare la procedura

Premete

1 Attivare l'accordatore

Tenete premuto  per 1 secondo



NOTE

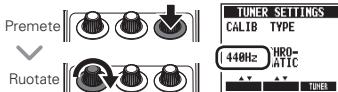
- Deve essere variata un'impostazione perché la pressione dell'interruttore a pedale attivi l'impostazione di tempo tramite Tap Tempo. (Vd. pag. 18.)

2 Terminare l'accordatura

Premete 

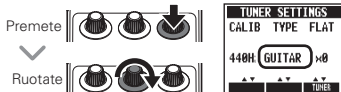
3 Cambiare la tonalità standard dell'accordatore

Verificate che sia aperta la schermata Tuner.



4 Selezionare il tipo d'accordatore

Verificate che sia aperta la schermata Tuner.



CHROMATIC

L'accordatore cromatico mostra la nota più vicina per tonalità (semitono) e quanto si discosta il suono in ingresso da tale tonalità.

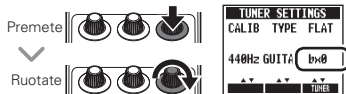
Altri tipi d'accordatore

In base al tipo selezionato, appaiono il nome della corda più vicina e quanto si discosta il suono in ingresso da tale tonalità.

Vi rimandiamo alla tabella alla fine del manuale per i tipi selezionabili. (Vd. pag. 34.)

5 Accordatura drop

Verificate che sia aperta la schermata Tuner.



NOTE

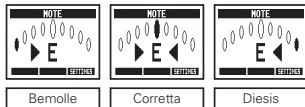
- L'accordatura Drop non è possibile se TYPE è su CHROMATIC.

6 Accordare una chitarra

Suonate la corda libera da accordare e accordatela.

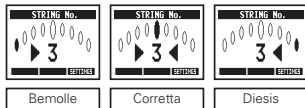
■ Accordatore cromatico

Appaiono il nome della nota più vicina e la distanza dalla tonalità corretta.



■ Altri accordatori

Appaiono il numero della corda più vicina e la distanza dalla tonalità corretta.



Gli effetti delay e alcuni effetti modulazione e filtro sono sincronizzabili col tempo. Selezionate un effetto sincronizzabile, e impostate Time, Rate o altri parametri sincronizzabili con un valore ♩ o J.

Il tempo può essere impostato colpendo l'interruttore a pedale o una manopola.

1 Impostare il tempo colpendo l'interruttore a pedale

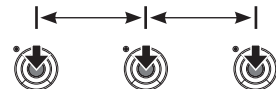
NOTE

- Per default, **se tenuto premuto, l'interruttore a pedale è impostato per attivare l'accordatore.** Per impostare il tempo colpendo l'interruttore a pedale, l'impostazione deve essere cambiata, in modo da attivare Tap Tempo, se tenuto premuto. (Vd. pag.18.)

1. Aprite la schermata Tap Tempo.



2. Colpite l'interruttore a pedale 2 volte o più al tempo desiderato.



L'indicatore ON/OFF lampeggia in base al tempo.

3. Completate l'impostazione.



NOTE

- Premendo l'interruttore a pedale quando l'effetto è su ON, l'indicatore ON/OFF si spegne e l'effetto passa su OFF per 1 secondo.

2 Impostare il tempo con la mano

1. Aprite un effetto sincronizzabile col tempo sulla schermata Home. (Vd. pag. 8, 24.)
2. Aprite la schermata di editing del parametro.

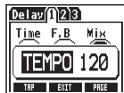
Premete 

3. Colpite la manopola 2 volte o più, al tempo desiderato.


 Premete 



L'indicatore ON/OFF lampeggia a tempo.



NOTE

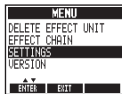
- Le impostazioni di tempo sono salvate separatamente per ogni patch memory

1 Cambiare varie impostazioni

1. Aprite MENU.



2. Selezionate SETTINGS.



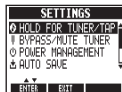
NOTE

- Queste impostazioni sono condivise da tutte le patch memory.

2 Impostare la funzione attivata tenendo premuto l'interruttore a pedale

Impostate la funzione attivata tenendo premuto l'interruttore a pedale per 1 secondo su TUNER o TAP TEMPO.

1. Selezionate HOLD FOR TUNER/TAP dal menu SETTINGS.



2. Impostate la funzione attivata tenendo premuto l'interruttore a pedale.

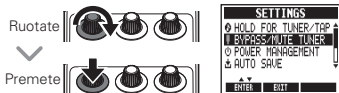


SUGGERIMENTI

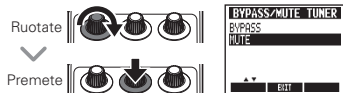
- TUNER: Attiva l'accordatore (impostazione di default).
- TAP TEMPO: Attiva Tap Tempo.

3 Impostare la modalità accordatore

1. Selezionate BYPASS/MUTE TUNER dal menu SETTINGS.



2. Impostare la modalità accordatore.



SUGGERIMENTI

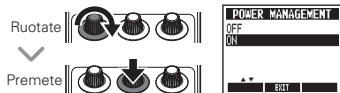
- BYPASS: Gli effetti sono bypassati quando si usa l'accordatore.
- MUTE: L'uscita è in mute quando si usa l'accordatore.

4 Impostare la funzione Power Management

1. Selezionate POWER MANAGEMENT dal menu SETTINGS.



2. Impostate la funzione Power Management.

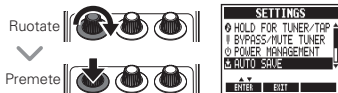


SUGGERIMENTI

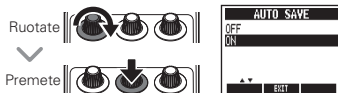
- ON (default): la funzione Power Management è abilitata. Se non usata per 10 ore, si spegne automaticamente.
- OFF: la funzione Power Management è disabilitata.

5 Impostare la funzione Auto Save

1. Selezionate AUTO SAVE dal menu SETTINGS.



2. Impostate la funzione Auto Save.

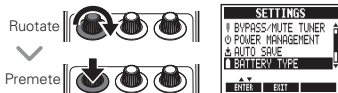


SUGGERIMENTI

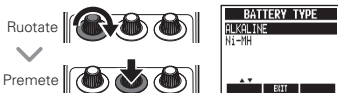
- ON (default): I cambiamenti ai preset sono salvati automaticamente.
- OFF: I cambiamenti ai preset non sono salvati se non manualmente. (Vd. pag. 10.)

6 Selezionare il tipo di batteria

1. Selezionate BATTERYTYPE dal menu SETTINGS.



2. Impostate il tipo di batteria in uso.



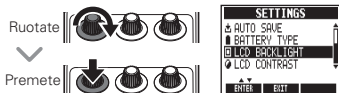
SUGGERIMENTI

- Potete verificare la carica residua delle batterie sul MENU.
- "Low Battery!" appare quando è necessario cambiare batterie.

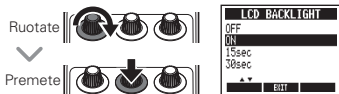


7 Impostare il tempo di riduzione della retroilluminazione

1. Selezionate LCD BACKLIGHT dal menu SETTINGS.



2. Impostate il tempo di riduzione della retroilluminazione.

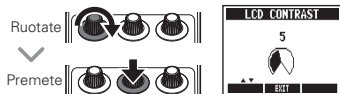


8 Regolare il contrasto del display

1. Selezionate LCD CONTRAST dal menu SETTINGS.



2. Regolate il contrasto del display.



9 Visualizzare le versioni firmware

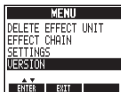
1. Aprite MENU.



2. Selezionate VERSION.



Appare la versione firmware.

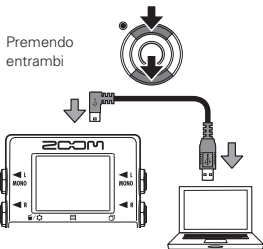


SUGGERIMENTI

- Visitate il sito web di ZOOM (<http://www.zoom.co.jp>) per le versioni più aggiornate di firmware.

1 Aggiornare il firmware

1. Tenendo premuti i tasti cursore su e giù, usate un cavo USB per collegare il connettore USB a un computer.



▼
Appare la schermata
FIRMWARE UPDATE.



2. Lanciate l'applicazione di aggiornamento firmware sul computer, ed eseguite l'aggiornamento.

NOTE

- Non scollegate il cavo USB mentre il firmware è in aggiornamento.

SUGGERIMENTI

- Visitate il sito web di ZOOM per istruzioni su come usare l'applicazione.

3. Verificate che il firmware sia stato aggiornato.

Quando **MS-70CDR** ha terminato l'aggiornamento, appare "Complete!" sul display.



Scollegate il cavo USB.

SUGGERIMENTI

- L'aggiornamento del firmware non cancella le patch memory salvate.

Categoria	Tipo effetto	Spiegazione effetto	Sinc tempo
CHORUS	CoronaCho	Modella un CORONA CHORUS tc electronic.	
	Chorus	Effetto che unisce una tonalità sfasata al suono originale, per dare movimento e densità.	
	VintageCE	Simula un BOSS CE-1.	
	ANA234Cho	Chorus analogico che modella l'MXR M234.	
	CE-Cho5	Chorus che modella un BOSS CE-5.	
	CloneCho	Chorus analogico che modella l'Electro-Harmonix SmallClone.	
	SuperCho	Modella il suono di un BOSS CH-1 SUPER CHORUS.	
	MirageCho	Chorus scintillante come un miraggio.	

Categoria	Tipo effetto	Spiegazione effetto	Sinc tempo
CHORUS	StereoCho	Chorus stereo dal tono limpido.	
	CoronaTri	Modella un CORONA Tri-Chorus tc electronic.	
	Ensemble	Chorus ensemble dal movimento tridimensionale.	
	SilkyCho	Effetto chorus che combina 2 controlli di banda detune e chorus per una gestione accurata.	
	Detune	Mixando un suono effetto leggermente sfasato di tonalità al suono originale, produce un effetto chorus senza troppa modulazione.	
	Ba Chorus	Potete tagliare le basse frequenze di questo effetto chorus per basso.	

Categoria	Tipo effetto	Spiegazione effetto	Sinc tempo
CHORUS	Ba Detune	Mixando una piccola quantità di suono effetto sfasato di tonalità al suono originale, si ottiene un effetto chorus per basso naturale.	
	Ba Ensmbl	Chorus ensemble per basso dal movimento tridimensionale.	
	Flanger	Suono del jet simile a un ADA Flanger.	
	BaFlanger	Modellato su un ADA Flanger, questo effetto ha un parametro aggiuntivo che consente di regolare il bilanciamento di volume tra suono effetto e suono originale.	
	Vibrato	Effetto che aggiunge automaticamente del vibrato.	
	Phaser	Effetto che aggiunge una variazione di fase al suono.	

Categoria	Tipo effetto	Spiegazione effetto	Sinc tempo
CHORUS	TheVibe	Suono vibe dalle ondulazioni uniche.	
	PitchSHFT	Effetto che sposta la tonalità su e giù.	
	HPS	Pitch shifter intelligente che invia il suono effetto con tonalità sfasata in base all'impostazione di scala e tasto.	
	Ba Pitch	Pitch shifter specificatamente progettato per nota singola nella gamma di frequenza del basso.	
	DuoTrem	Effetto che combina due tremolo.	
	AutoPan	Effetto che sposta ciclicamente il pan del suono.	
	Rt Closet	Simula un diffusore rotary.	

Categoria	Tipo effetto	Spiegazione effetto	Sinc tempo
DELAY	DualDigiD	Effetto che unisce 2 delay ed è basato su un Eventide TimeFactor DigitalDelay.	♪
	Delay	Lungo delay con lunghezza massima pari a 4000 ms.	♪
	StompDly	Alzando il feedback su questo delay stile stomp box, potete farlo auto-oscillare. .	♪
	StereoDly	Delay stereo che consente di impostare separatamente i tempi di delay di destra e sinistra.	♪
	CarbonDly	Delay analogico che modella un MXR Carbon Copy.	♪
	AnalogDly	Simulazione di delay analogico dal lungo delay, con lunghezza massima pari a 4000 ms.	♪
	TapeEcho	Effetto che simula un eco a nastro. Cambiando il parametro "Time" si cambia la tonalità dell'eco.	♪

Categoria	Tipo effetto	Spiegazione effetto	Sinc tempo
DELAY	TapeEcho3	Effetto eco a nastro che modella il MAESTRO ECHOPLEX EP-3.	♪
	DriveEcho	Effetto eco che può essere controllato e che modella un LINE6 M9 TubeEcho.	♪
	SlapBackD	Questo delay, con tempi di delay brevi, adatto per esecuzione ritmica in mute e per rockabilly, modella un FLASHBACK tc electronic impostato su delay SLAP.	♪
	SmoothDly	Ampio delay modellato sul BOSS DD-20 in modalità SMOOTH.	♪
	MultiTapD	Questo effetto produce diversi delay con tempi di delay diversi.	♪
	ReverseDL	Lungo reverse delay, con lunghezza massima pari a 2000 ms.	♪

Categoria	Tipo effetto	Spiegazione effetto	Sinc tempo
DELAY	LO-FI Dly	Questo delay, basato sulla modalità LO-FI dello strymon TIMELINE, consente di degradare la qualità sonora usando i parametri bit rate e sampling rate.	♪
	SlwAtkDly	Questo effetto, che provoca gentilmente il delay, è modellato sul LINE6 M9 Auto-Volume Echo.	♪
	DynaDelay	Delay dinamico che regola il volume del suono effetto in base al livello del segnale in ingresso.	♪
	TremDelay	Questo effetto, basato sullo strymon TIMELINE modalità TREM, aggiunge un pò di tremolo al suono delay.	♪
	ModDelay	Effetto delay che consente l'uso della modulazione.	♪
	TrgHldDly	Questo delay campiona e trattiene usando il tocco come trigger.	

Categoria	Tipo effetto	Spiegazione effetto	Sinc tempo
DELAY	FLTR PPD	Basato su un Eventide TimeFactor FilterPong, questo effetto combina effetti filtro e delay.	♪
	FilterDly	Effetto che filtra un suono delay.	♪
	PhaseDly	Effetto che applica un phaser al suono delay.	♪
	A-Pan DLY	Combina auto pan e delay per creare l'effetto dell'immagine stereo che si muove ciclicamente.	♪
	PitchDly	Questo effetto applica uno sfasamento di tonalità al suono delay.	
	ICE Delay	Basato sullo strymon TIMELINE modalità ICE, questo effetto combina sfasamento di tonalità e delay.	♪
	ModDelay2	Potete regolare la profondità di questo effetto delay con modulazione.	♪

Categoria	Tipo effetto	Spiegazione effetto	Sinc tempo
REVERB	HD Reverb	Riverbero ad alta definizione.	
	Spring	Effetto reverb che simula un riverbero a molla.	
	Spring63	Suono di riverbero a molla modellato su un Fender Reverb '63.	
	Plate	Simula un plate reverb.	
	Room	Effetto reverb che simula l'acustica di una stanza.	
	TiledRoom	Effetto reverb che simula l'acustica di una stanza rivestita.	
	Chamber	Effetto che simula il riverbero di una stanza ampia.	
	LOFI Rev	Reverb deciso modellato sull'impostazione LOFI di un tc electronic HALL OF FAME.	

Categoria	Tipo effetto	Spiegazione effetto	Sinc tempo
REVERB	Hall	Effetto reverb che simula l'acustica di una sala da concerti.	
	HD Hall	Denso riverbero di sala.	
	Church	Effetto che simula il riverbero di una chiesa.	
	Arena	Effetto reverb che simula l'acustica di un grande spazio, come uno stadio.	
	Cave	Effetto che simula il riverbero di una caverna.	
	Ambience	Effetto che aggiunge un'atmosfera naturale (aria) al suono.	
	Air	Questo effetto riproduce l'atmosfera di una stanza, per dare profondità spaziale.	

Categoria	Tipo effetto	Spiegazione effetto	Sinc tempo
REVERB	EarlyRef	Questo effetto riproduce solo i primi riflessi del riverbero.	
	GateRev	Gate reverb, adatto ad esecuzioni percussive, modellato sul DigiTech RV-7 (Lexicon) impostazione Gated.	
	ReverseRv	Questo effetto, modellato sul DigiTech RV-7 (Lexicon) impostazione Reverse, assomiglia a un reverse reverb.	
	SlapBack	Questo riverbero crea l'effetto di un'eco che si ripete.	♪
	Echo	Effetto che genera ricche eco.	
	ModReverb	Riverbero che genera eco fluttuanti.	

Categoria	Tipo effetto	Spiegazione effetto	Sinc tempo
REVERB	TremoloRv	Effetto che aggiunge tremolo al reverb ed è basato sul TREMOLO impostazione VERB di un Eventide SPACE.	
	HolyFLERB	Questo effetto combina reverb e flanger modellando un Electro-Harmonix Holy Grail su FLERB.	
	DynaRev	Questo reverb, modellato su un tc electronic NOVA REVERB, cambia volume in base alla dinamica del suono in ingresso.	
	ShimmerRv	Modellando uno strymon blueSky in modalità Shimmer, questo effetto aggiunge tonalità sfasata e delay al reverb.	
	ParticleR	Effetto reverb complesso e unico che modella il LINE6 M9 Particle Verb.	

Categoria	Tipo effetto	Spiegazione effetto	Sinc tempo
REVERB	SpaceHole	Questo effetto, basato su un Eventide SPACE algoritmo BlackHole, combina delay e reverb.	
	MangledSp	Basato su un Eventide SPACE algoritmo MangledVerb, questo reverb produce eccezionali eco.	
	DualRev	Basato su un Eventide SPACE algoritmo DualVerb, questo effetto combina 2 reverb.	

Categoria	Tipo effetto	Spiegazione effetto	Sinc tempo
DYN/ FLTR	ZNR	Noise reduction unico di ZOOM, che taglia il rumore nelle pause esecutive, senza influire sul tono.	
	St Gt GEQ	Equalizzatore grafico stereo con 6 bande adatto alle frequenze per chitarra.	
	St Bs GEQ	Equalizzatore grafico stereo con 7 bande adatto alle frequenze per basso.	
	LineSel	Il suono in ingresso nell'effetto LineSel è inviato direttamente ai jack OUTPUT quando su OFF e all'effetto successivo in ordine, quando su ON.	

1 Eseguire la funzione All Initialize

La funzione All Initialize riporta l'unità alle impostazioni di default di fabbrica.

NOTE

- Eseguendo la funzione All Initialize si riportano tutte le impostazioni di **MS-70CDR**, al default di fabbrica, comprese le patch memory. Non usate questa funzione se non fermamente convinti di volerlo fare.

1. Tenendo premuto accendete l'unità.



Appare la schermata All INITIALIZE.



2. Premete l'interruttore a pedale per eseguirla.



L'unità non si accende

- Usando le batterie, collegate un cavo al jack INPUT per avviare l'unità.

Nessun suono o volume molto basso

- Controllate le connessioni (→P6).
- Regolate i livelli degli effetti in uso (→P8).
- Verificate che l'unità non sia in mute (→P19).

Molto rumore

- Verificate che i cavi schermati che state usando non abbiano difetti.
- Usate solo un adattatore AC originale di ZOOM (→P6).

Un effetto non funziona

- Se si supera la capacità di processamento, appare "DSP Full!" sulla grafica dell'effetto. In tal caso, l'effetto è bypassato (→P9).

Le batterie si scaricano velocemente

- Accertatevi di non usare batterie al manganese. Le batterie alcaline dovrebbero fornire circa 7 ore di operatività in continuo con ingresso mono e 5 ore con ingresso stereo.
- Controllate l'impostazione della batteria (→P6).
Impostate il tipo di batteria in uso per avere una visualizzazione più precisa della carica residua (→P20).
- A seconda delle caratteristiche delle batterie, il loro consumo potrebbe velocizzarsi al freddo.

Tipi di effetto	86 tipi
Numero massimo di effetti in simultanea	6
Numero di patch memory	50
Frequenza di campionamento	44.1kHz
Conversione A/D	24-bit con 128x sovracampionamento
Conversione D/A	24-bit con 128x sovracampionamento
Processamento segnale	32-bit floating point & 32-bit fixed point
Caratteristiche di frequenza	20-20kHz (+1dB/-3dB) (carico 10kΩ)
Display	LCD
Ingresso	Jack mono standard x 2 Livello ingresso nominale: -20dBm, impedenza ingresso 1MΩ
Uscita	Jack mono standard x 2 Livello uscita massimo: Line +5dBm (con carico d'impedenza uscita di 10 kΩ o più)
Alimentazione	Adattatore AC DC9V (negativo centrale), 500 mA (ZOOM AD-16) Batterie Operatività in continuo con 2 batterie alcaline AA per ca. 7 ore con ingresso mono o 5 ore con ingresso stereo USB
Dimensioni	130.3mm(D) x 77.5mm(W) x 58.5mm(H)
USB	Aggiornamento Firmware
Peso	360g

• 0dBm=0.775Vrms

■ Tipi di accordatura

Display	Significato	Numero corda/Nome nota						
		7	6	5	4	3	2	1
GUITAR	Accordatura standard per chitarra, compresa quella a 7 corde.	B	E	A	D	G	B	E
OPEN A	Accordatura in open A, le corde libere formano un accordo di LA.	-	E	A	E	A	C#	E
OPEN D	Accordatura in open D, le corde libere formano un accordo di RE.	-	D	A	D	F#	A	D
OPEN E	Accordatura in open E, le corde libere formano un accordo di MI.	-	E	B	E	G#	B	E
OPEN G	Accordatura in open G, le corde libere formano un accordo di SOL.	-	D	G	D	G	B	D
DADGAD	Accordatura alternata, spesso usata per tap input, ecc.	-	D	A	D	G	A	D
BASS	Accordatura standard per basso, incluso basso a 5 corde.	-	-	B	E	A	D	G

Nazioni EU



Dichiarazione di conformità:

questo prodotto corrisponde ai requisiti richiesti dalla Direttiva EMC 2004/108/CE e

Direttiva Basso Voltaggio 2006/95/CE e

Direttiva ErP 2009/125/CE e

Direttiva RoHS 2011/65/UE



Smaltimento di apparecchiature elettriche & elettroniche

(Applicabile nelle Nazioni Europee con sistemi di raccolta differenziata)

Questo simbolo sul prodotto o sull'imballaggio indica che il prodotto non può essere gestito come rifiuto domestico. Deve invece essere conferito presso il centro preposto al riciclo del materiale elettrico ed elettronico. Assicurandovi di smaltire correttamente questo prodotto, aiuterete ad evitare eventuali future conseguenze negative per l'ambiente e per la salute umana, causate dalla gestione inadeguata dei rifiuti. Il riciclo dei materiali aiuta a conservare le risorse naturali. Per informazioni più dettagliate sul riciclo del prodotto, contattate i locali uffici preposti, o il negozio in cui avete acquistato il prodotto.

ZOOM[®]

ZOOM CORPORATION

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

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