

# MULTISTOMP

## MS-50G for Guitar

### MANUALE OPERATIVO

Grazie per aver preferito **MS-50G** di Zoom .

Leggete attentamente questo manuale per sapere tutto sulle funzioni di **MS-50G** 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-50G** non è acclusa. Potete scaricarla dal sito web di ZOOM. → <http://www.zoom.co.jp/downloads/>

**Se MS-50G 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.

© 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	Riportare <b>MS-50G</b> alle impostazioni di default .....	28
Cambiare Patch Memory con l'interruttore a pedale	11	Diagnostica .....	29
Usare 2 effetti o più .....	12	Specifiche tecniche .....	30
Usare l'accordatore .....	14	Tipi d'accordatura .....	31

## Termini usati in questo manuale

### Patch memory

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

### Effect unit

**MS-50G** 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 DI SICUREZZA

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



Warning

Qualcosa che può provocare danni seri o morte.



Caution

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**

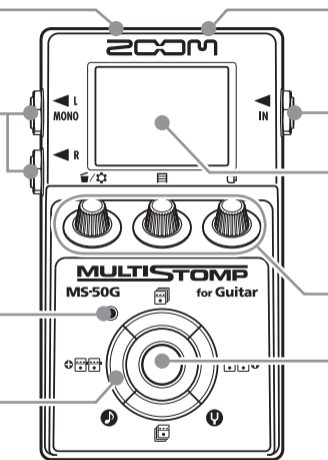
Collegate a un ampli o a un altro modulo effetti. Usate il jack MONO per un collegamento mono.

**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 a una chitarra.

**Display**

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

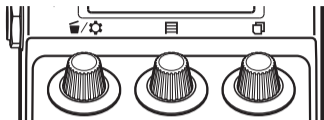
**Manopole parametro**

(→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).

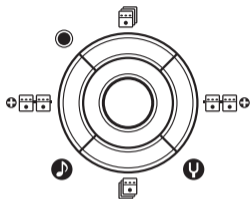
### **Manopola parametro 2** [ ]

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.

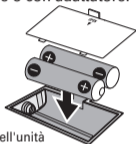
Tenete premuto per 1 secondo per aggiungere un nuovo effetto a destra/sinistra dell'attuale (→P12).

## 1 Accendere l'unità

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

### <Usando le batterie>

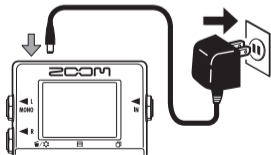
Aprire il coperchio del comparto posto nella parte inferiore dell'unità e inserite le batterie.



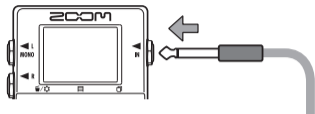
Parte inferiore dell'unità

### <Usando l'adattatore>

Collegate un adattatore AD-16.



3. Collegate un cavo per chitarra al jack INPUT.



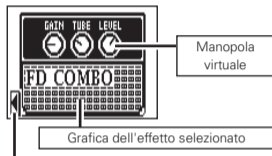
## SUGGERIMENTI

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

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

## 2 Informazioni sul display

### ■ La schermata Home mostra l'effetto attuale



Manopola virtuale

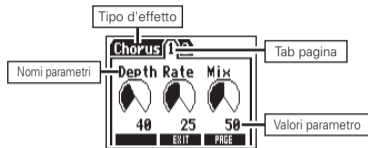
Grafica dell'effetto selezionato

Mostra gli altri effetti in questa direzione.

### 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

Premete



OFF



ON

### 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 d'effetto

Premete entrambi

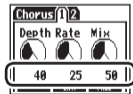


### SUGGERIMENTI

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

## 3 Regolare i parametri

Ruotate





## 4 Cambiare pagina



Si apre la pagina successiva.



## Limite del processamento effetto


**MS-50G** consente di combinare 6 effetti a piacere. Tuttavia, se combinate tipi d'effetto che richiedono grossi livelli di processamento (modellazione ampli, ad es.) 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.

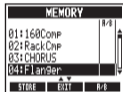
## 1 Selezionare una patch memory

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.

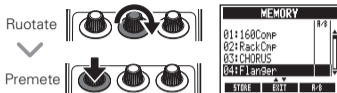


## 2 Salvare una patch memory con un altro nome

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 cambiar 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.

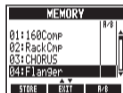
1

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.



3. Aggiungete o togliete.



## 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.




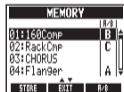
2. Cambiate patch memory.



## SUGGERIMENTI

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

 [04:Flanger]  
[01:160Comp]  
[02:RackCmp]  
[04:Flanger]  
[01:160Comp] ...



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 MENU.

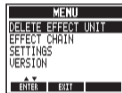
Premete

2. Selezionate DELETE EFFECT UNIT.

Ruotate



Premete

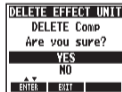


3. Selezionate YES.

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

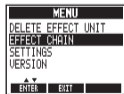
1. Aprite MENU.

Premete



2. Selezionate EFFECT CHAIN.

Ruotate



Premete



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

Ruotate



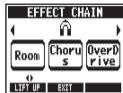
(Selezionate)



Premete



(Prendete)



### SUGGERIMENTI

- Gli effetti su OFF risultano grigi.

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

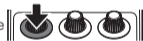
Ruotate



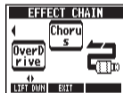
(Selezionate)



Premete



(Posizionate)



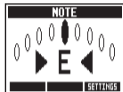
5. Per completare la procedura

Premete



## 1 Attivare l'accordatore

Tenete premuto  per 1 secondo



## NOTE

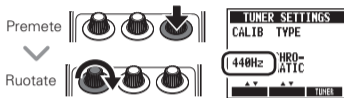
- Deve essere variata un'impostazione perché la pressione dell'interruttore a pedale attivi l'impostazione di tempo tramite Tap Tempo. (Vd. pag. 18.)

## 2 Terminare l'accordatura

Premete 

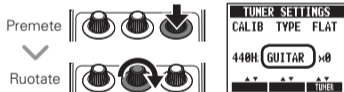
## 3 Cambiare la tonalità standard dell'accordatore

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.

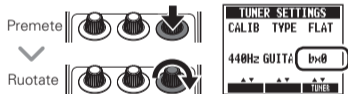
### Altri tipi d'accordatore

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.18.)

## 5 Accordatura drop

Verificate che sia aperta la schermata Tuner.



### NOTE

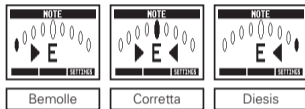
- L'accordatura Drop non è possibile se TYPE è su CHROMATIC.

## 6 Accordare una chitarra

Suonate la corda libera da accordare e accordatela.

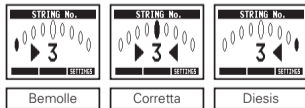
### ■ Accordatore cromatico

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 ♪.

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.

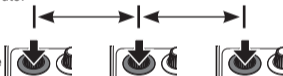


## 2 Impostare il tempo con la mano

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

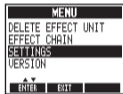
- Le impostazioni di tempo sono salvate separatamente per ogni patch memory.

## 1 Cambiare varie impostazioni

1. Aprite MENU.



2. Selezionate SETTINGS.



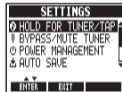
### NOTE

- 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.

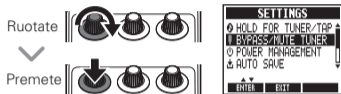


### SUGGERIMENTI

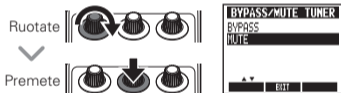
- TUNER: Attiva l'accordatore (impostazione di default).
- TAP TEMPO: Attiva Tap Tempo.

### 3 Impostare la modalità accordatore

1. Selezionate BYPASS/MUTE TUNER dal menu SETTINGS.



2. Impostare la modalità accordatore



#### SUGGERIMENTI

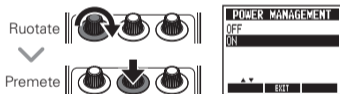
- BYPASS: Gli effetti sono bypassati quando si usa l'accordatore.
- MUTE: L'uscita è in mute quando si usa l'accordatore.

### 4 Impostare la funzione Power Management

1. Selezionate POWER MANAGEMENT dal menu SETTINGS.



2. Impostate la funzione Power Management.

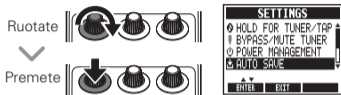


#### SUGGERIMENTI

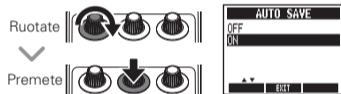
- ON (default): la funzione Power Management è abilitata. Se non usata per 10 ore, si spegne automaticamente.
- OFF: la funzione Power Management è disabilitata.

## 5 Impostare la funzione Auto Save

1. Selezionate AUTO SAVE dal menu SETTINGS.



2. Impostate la funzione Auto Save.

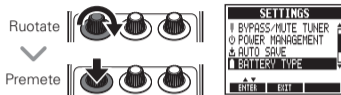


### SUGGERIMENTI

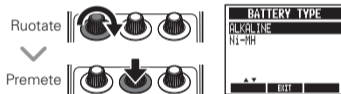
- ON (default): I cambiamenti ai preset sono salvati automaticamente.
- OFF: I cambiamenti ai preset non sono salvati se non manualmente. (Vd. pag.10.)

## 6 Selezionare il tipo di batteria

1. Selezionate BATTERY TYPE dal menu SETTINGS.

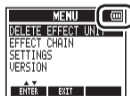


2. Impostate il tipo di batteria in uso.



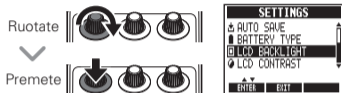
### SUGGERIMENTI

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

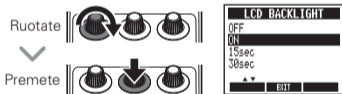


## 7 Impostare il tempo di riduzione della retroilluminazione

1. Selezionate LCD BACKLIGHT dal menu SETTINGS.



2. Impostate il tempo di riduzione della retroilluminazione.

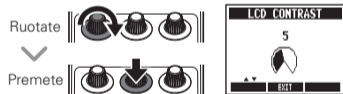


## 8 Regolare il contrasto del display

1. Selezionate LCD CONTRAST dal menu SETTINGS.



2. Regolate il contrasto del display.



## 9 Visualizzare le versioni firmware

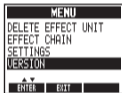
1. Aprite MENU.



2. Selezionate VERSION.



Appare la versione firmware.



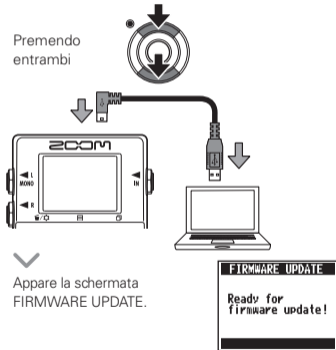
### SUGGERIMENTI

- 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.

Premendo entrambi



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-50G** 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
DYN/ FLTR	Comp	Compressore in stile MXR Dyna Comp.	
	RackComp	Questo compressore consente una regolazione più precisa rispetto a Comp.	
	SlowATTCK	Questo effetto rallenta l'attacco di ogni nota, per un'esecuzione simile a quella del violino.	
	ZNR	Noise reduction unico di ZOOM, che taglia il rumore nelle pause esecutive, senza influire sul tono.	
	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.	
	GraphicEQ	Questa unità ha un equalizzatore a 6 bande.	
	ParaEQ	Equalizzatore parametrico a 2 bande.	

Categoria	Tipo effetto	Spiegazione effetto	Sinc. tempo
DYN/ FLTR	AutoWah	Questo effetto varia il wah in base all'intensità del tocco.	
	Cry	Questo effetto varia il suono come un talking modulator.	
	M-Filter	Questo filtro a involuppo richiama un filtro passa basso Moog MF-101 e può essere impostato su una vasta gamma.	
	Step	Questo effetto speciale dà al suono una qualità a step.	
	SeqFLTR	Filtro dal sapore di uno Z.Vex Seek-Wah.	
OD/DIST	Booster	Il booster aumenta il gain del segnale per rendere il suono più potente.	
	OverDrive	Simula un BOSS OD-1, box effetto compatto, il primo a fregiarsi del titolo di "overdrive".	









Categoria	Tipo effetto	Spiegazione effetto	Sinc. tempo
OD/DIST	T Scream	Simula un Ibanez TS808, amato da molti chitarristi come booster e che ha ispirato numerose imitazioni.	
	Dist+	Simula un MXR distortion+ che ha reso popolare la distorsione nel mondo.	
	Dist 1	Simula un pedale per distorsione BOSS DS-1, un vero successo.	
	Squeak	Simula il popolare Pro Co Rat, famoso per il suo suono distorto.	
	GreatMuff	Simula un Electro-Harmonix Big Muff, amato da artisti famosi nel mondo per le sonorità fuzz dense e morbide.	
	MetalWRDL	Simula un BOSS Metal Zone, caratterizzato da lungo sustain e potenti medio-bassi.	

Categoria	Tipo effetto	Spiegazione effetto	Sinc. tempo
OD/DIST	HotBox	Simula il preampli compatto Matchless Hotbox con valvola incorporata.	
	Z Clean	Suono clean essenziale, originale ZOOM.	
	ExtremeDS	Effetto distorsione ad altissimo gain.	
	Aco.Sim	Questo effetto cambia il tono di una chitarra elettrica per renderlo simile a quello della chitarra acustica.	
AMP	FD COMBO	Suono modellato sul Fender Twin Reverb ('65), amato dai chitarristi di vari generi.	
	DELUXE-R	Modella il suono di un Fender Deluxe Reverb del 1965.	
	US BLUES	Suono crunch di un Fender Tweed Bassman.	

Categoria	Tipo effetto	Spiegazione effetto	Sinc. tempo
AMP	VX JMI	Simula il suono di un primo modello di ampli combo Britannico in classe-A.	
	TW ROCK	Suono crunch che usa il canale drive di un Two Rock Emerald 50, ampli Americano d'elite.	
	MS 1959	Modella il suono di un Marshall 1959 Plexi del 1969.	
	DZ DRIVE	Suono ad alto gain a 3 canali di un Diezel Herbert, ampli per chitarra fatto a mano in Germania, che consente il controllo di tre canali indipendenti.	
	ALIEN	Simula il suono ad alto gain di un Engl Invader, dai potenti bassi.	
MOD/SFX	Tremolo	Effetto che varia il volume in maniera regolare.	

Categoria	Tipo effetto	Spiegazione effetto	Sinc. tempo
MOD/SFX	Phaser	Effetto che aggiunge una variazione di fase al suono.	
	TheVibe	Suono vibe dalle ondulazioni uniche.	
	Chorus	Effetto che unisce una tonalità sfasata al suono originale, per dare movimento e densità.	
	Detune	Mixando un suono effetto leggermente sfasato di tonalità al suono originale, produce un effetto chorus senza troppa modulazione.	
	StereoCho	Chorus stereo dal tono limpido.	
	SuperCho	Modella il suono di un BOSS CH-1 SUPER CHORUS.	
	Flanger	Suono del jet simile al flanger ADA.	

Categoria	Tipo effetto	Spiegazione effetto	Sinc. tempo
MOD/ SFX	Vibrato	Effetto che aggiunge automaticamente del vibrato.	
	Octave	Effetto che aggiunge suono di 1 ottava o 2 sotto l'originale.	
	PitchSHFT	Effetto che sposta la tonalità su o giù.	
	MonoPitch	Pitch shifter con piccola variante di suono, per esecuzione monofonica (a nota singola).	
	HPS	Pitch shifter intelligente, invia il suono effetto con tonalità sfasata in base alle impostazioni di scala e tasti.	
DLY/REV	Delay	Lungo delay con lunghezza massima di 4000 ms.	
	TapeEcho	Effetto che simula un eco a nastro. Variando il parametro "Time" si cambia la tonalità dell'eco.	

Categoria	Tipo effetto	Spiegazione effetto	Sinc. tempo
DLY/REV	ModDelay	Effetto delay che consente l'uso della modulazione.	
	AnalogDly	Simulazione di un lungo delay analogico, con lunghezza massima di 4000 ms.	
	ReverseDL	Lungo reverse delay, con lunghezza massima di 2000 ms.	
	StompDly	Alzando il feedback su questo delay stile stomp box, potete farlo auto-oscillare.	
	HD Hall	Denso reverb di sala.	
	Hall	Effetto reverb che simula l'acustica di una sala da concerti.	
	Room	Effetto reverb che simula l'acustica di una stanza.	
	Spring	Effetto reverb che simula un rverbero a molla.	

## 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-50G** al default di fabbrica, comprese le patch memory. Non usate questa funzione se non fermamente convinti di volerlo fare.

- Tenendo premuto



accendete l'unità.



Appare la schermata All INITIALIZE.



2. Premete l'interruttore a pedale per eseguirla.

Premete



## **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.
- 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.

<b>Tipi d'effetto</b>	55 tipi
<b>Numero massimo di effetti in simultanea</b>	6
<b>Numero di patch memory</b>	50
<b>Frequenza di campionamento</b>	44.1kHz
<b>Conversione A/D</b>	24-bit con 128x sovracampionamento
<b>Conversione D/A</b>	24-bit con 128x sovracampionamento
<b>Processamento segnale</b>	32-bit floating point & 32-bit fixed point
<b>Caratteristiche di frequenza</b>	20-20kHz (+1dB/-3dB) (carico 10kΩ)
<b>Display</b>	LCD
<b>Ingresso</b>	Jack mono standard Livello ingresso nominale: -20dBm, Impedenza ingresso 1MΩ
<b>Uscita</b>	Jack mono standard Livello uscita massimo: Line +5dBm (con carico d'impedenza uscita di 10 kΩ o più)
<b>Alimentazione</b>	Adattatore AC DC9V (negativo centrale), 500 mA (ZOOM AD-16) Batterie Circa 7 ore di operatività in continuo con 2 batterie alcaline tipo AA USB
<b>Dimensioni</b>	130.3mm(D) x 77.5mm(W) x 58.5mm(H)
<b>USB</b>	Aggiornamento Firmware
<b>Peso</b>	350g

•0dBm=0.775Vrms

## ■ Tipi d'accordatura

Display	Significato	Numero corda/Nome nota						
		7	6	5	4	3	2	1
GUIAR	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

## 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 Directive 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>

MS-50G - 5004-2