

# ZOOM **606** GUITAR

BEDIENUNGSANLEITUNG

Deutsch

MODE D'EMPLOI

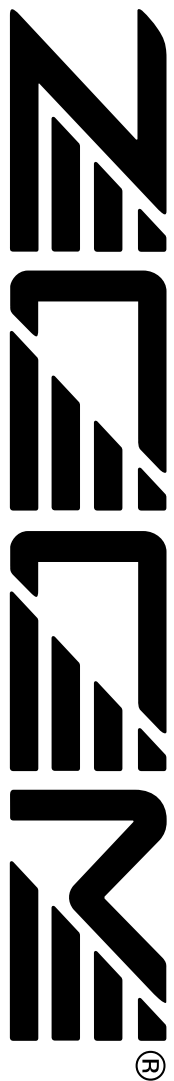
Français

MANUAL DE FUNCIONAMIENTO

Español

MANUALE D'ISTRUZIONI

Italiano



## Introduzione

Grazie per aver scelto lo **ZOOM 606** (d'ora in poi chiamato semplicemente "**606**").

Leggere attentamente questo manuale in modo da potere il massimo dall'unità e per assicurare prestazioni e affidabilità ottimali.


Conservare questo manuale, la scheda di garanzia e il resto della documentazione per riferimenti futuri.


## Indice

Precauzioni di sicurezza .....	120
Caratteristiche .....	121
Termini basilari .....	122
Alimentazione dell'unità a pile .....	123
Comandi e funzioni / Collegamenti .....	124
Selezione dei patch per l'esecuzione .....	126
Uso del pedale di espressione .....	128
Uso della funzione di accordatore .....	130
Esecuzione/Modifica delle impostazioni del modulo DRIVE .....	132
Modifica di un Patch .....	134
Memorizzazione/copia dei patch .....	136
Cambiamento del metodo di richiamo dei patch .....	138
Ripristino delle impostazioni di default di fabbrica .....	140
Regolazione del pedale di espressione .....	141
Sequenza di effetti .....	142
Parametri di effetto .....	143
Soluzione di problemi .....	156
Precauzioni per l'uso .....	157
Dati tecnici .....	158
Elenco dei patch .....	159

## Precauzioni di sicurezza

In questo manuale, i simboli vengono usati per evidenziare avvertimenti e precauzioni da osservare in modo da prevenire eventuali infortuni. I significati di questi simboli sono i seguenti:

 Pericolo Questo simbolo indica spiegazioni circa situazioni di estremo pericolo. Se gli utenti dovessero non tener conto di questo simbolo e adoperare l'apparecchiatura in modo errato, potrebbero esserci pericolo di seri infortuni e anche di morte.

 Attenzione Questo simbolo indica spiegazioni circa situazioni di pericolo. Se gli utenti dovessero non tener conto di questo simbolo e adoperare l'apparecchiatura in modo errato, potrebbero esserci rischi di infortuni e danneggiamenti all'apparecchiatura.

Si prega di osservare i consigli per la sicurezza e le precauzioni seguenti per assicurarsi un uso del 606 esente da qualsiasi rischio.



### In merito all'alimentazione elettrica richiesta

Siccome l'assorbimento di energia elettrica di quest'unità è abbastanza alto, se possibile utilizzare l'adattatore per AC. Per l'alimentazione a pile, utilizzare solo pile di tipo alcalino.

### [Funzionamento con adattatore per AC]

- Si raccomanda di usare solo un adattatore per AC che fornisca 9 V in DC, 300 mA e sia dotato di spina con "negativo al centro" (Zoom AD-0006). L'uso di un adattatore diverso dal tipo specificato può danneggiare l'unità e costituire un rischio per la sicurezza.
- Collegare l'adattatore per AC solo a una presa a muro della rete elettrica in AC di tensione uguale a quella richiesta dall'adattatore.
- Per disinserire la spina dell'adattatore per AC dalla presa a muro della rete elettrica in AC, afferrare sempre il corpo dell'adattatore e non tirare afferrando il cavo.

- Quando non si usa l'unità per un lungo periodo, scollegare il trasformatore AC dalla presa di corrente.

### [Funzionamento a pile]

- Usare sei pile IEC R6 (formato AA) da 1,5 V (alcaline/manganese).
- Il 606 non può essere usato per la ricarica.
- Fare molta attenzione alle indicazioni riportate sulla pila per essere certi di scegliere il tipo giusto.
- Quando non si usa l'unità per un lungo periodo, estrarre le pile dall'unità.
- In caso di perdita d'acido dalla pila, pulire bene il comparto pile e i terminali pile così che non resti nessuna traccia d'acido.
- Durante l'uso dell'unità, il coperchio del comparto pile deve essere chiuso.



### Posizionamento

Evitate di utilizzare il 606 in un ambiente esposto a:

- Temperature estreme
- Alto tasso di umidità
- Eccessiva polvere o sabbia
- Eccessive vibrazioni



### Utilizzo

Poiché il 606 è un'unità elettrica di precisione, evitate di applicare una forza eccessiva sugli interruttori e i tasti. Inoltre, fate attenzione a non far cadere lo strumento e non sottoponetelo a shock o a pressioni eccessive.



### Alterazioni

Evitate di aprire il 606 o di tentare di modificare il prodotto in qualsiasi modo poiché potreste rovinarlo irrimediabilmente.



### Cavi di connessione e prese di ingresso e di uscita

Spegnerne sempre sia il 606 che tutti gli altri strumenti prima di connettere o sconnettere qualsiasi cavo. Inoltre, ricordatevi di sconnettere tutti i cavi e l'adattatore AC prima di spostare il 606.

## Caratteristiche

L'unità 606 è un sofisticato processore multieffetto per chitarra, con le seguenti pregevoli caratteristiche.

### • Prestazioni straordinarie

L'unità 606 fornisce una varietà di 35 effetti incorporati di alta qualità, includendo un'ampia variazione di regolazioni di distorsione ed effetti di modulazione flessibili. Possono essere usati simultaneamente fino a nove effetti. In termini di prestazioni e caratteristiche, l'unità 606 supera tutti gli altri dispositivi di questa classe.

### • Pedale di espressione incorporato

Il pedale incorporato rende facile la regolazione della profondità di effetto o del volume durante l'esecuzione. Se si sceglie il pedale wah oppure gutsy pitch bend, la gamma di suoni disponibili è alla pari con unità top della linea.

### • Sensazione di funzionamento agevole

Il funzionamento intuitivo dell'unità è derivato dal modello ZOOM 505 II molto popolare. I selettori dedicati per i più importanti effetti di distorsione, permettono di usare l'unità 606 in un attimo. Il controllo del tipo ed intensità di distorsione durante un'esecuzione è agevole e facile.

### • Accordatore cromatico automatico incorporato

La funzione integrata di accordatura cromatica automatica è adeguata alle necessità del chitarrista, e può essere utilizzata sul palcoscenico.

### • Doppia fonte di alimentazione che permette l'uso ovunque

Il principio a doppia fonte di alimentazione permette di alimentare l'unità con un adattatore AC o quattro pile tipo IEC R6 (formato AA). Il funzionamento continuo a pile è di 7 ore con pile al manganese e di 24 ore con pile alcaline.

## Termini basilari

Questa sezione spiega alcuni termini importanti che troverete in questo manuale.

### ■ Modulo di effetto

Come mostrato nell'illustrazione sotto, il suono di effetto dell'unità 606 viene creato inviando il segnale attraverso una serie di effetti differenti. Ciascuno di questi effetti viene chiamato modulo di effetto.



In aggiunta ai moduli di effetto, come ad esempio DRIVE (distorsione), MOD/PITCH (modulazione), o DLY/REV (delay e riverbero), è anche possibile utilizzare simultaneamente ZNR (Zoom Noise Reduction) e il simulatore di amplificatore. I parametri, come ad esempio l'intensità di effetto, possono essere regolati per ciascun modulo, ed i moduli possono essere attivati e disattivati come necessita.

### ■ Tipo di effetto

Ciascun modulo di effetto dell'unità 606 contiene una varietà di effetti nella stessa famiglia generale. Questi vengono chiamati tipi di effetto, ed è possibile selezionarne uno alla volta. Ad esempio, il modulo MOD/PITCH comprende i tipi di effetto di chorus, flanger, variatore di tono, ecc..

### ■ Parametri di effetto

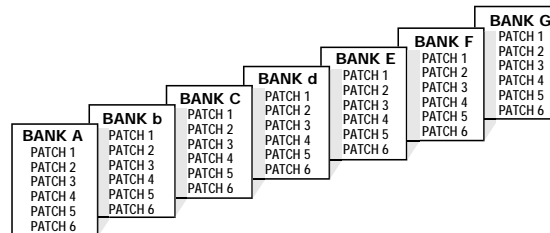
Ciascun modulo di effetto ha vari parametri che controllano il funzionamento dell'effetto. Regolando i parametri per ciascun modulo, è possibile avere un notevole controllo sul suono finale.

### ■ Patch

Nell'unità 606, gli effetti sono memorizzati e richiamati in patch (modelli). Un patch contiene informazioni riguardo le impostazioni attivato/disattivato del modulo, i tipi di effetti selezionati, e le impostazioni dei parametri di effetto. L'unità 606 può immagazzinare nella sua memoria interna fino a 42 patch.

### ■ Bank

Una combinazione di 6 patches viene chiamata bank. L'unità 606 gestisce un totale di 7 bank, etichettati da A a G. I patch di ciascun



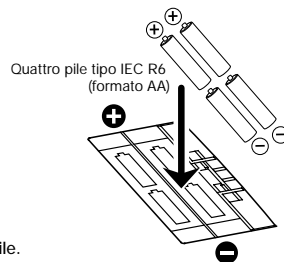
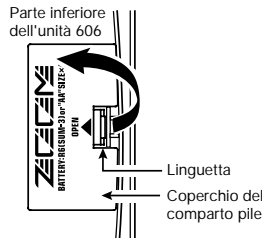
bank sono numerati da 1 a 6. Per selezionare un patch, specificare il bank e il numero di patch. A1 seleziona il patch 1 nel bank A, e F4 seleziona il patch 4 nel bank F.

### ■ Modo di esecuzione/modo di modifica

Questi termini si riferiscono al modo operativo dell'unità 606. Il modo si seleziona con il selettore PLAY/EDIT. Nel modo play, si seleziona l'effetto per l'esecuzione, e nel modo edit è possibile cambiare le impostazioni dell'effetto.

## Alimentazione dell'unità a pile

1. Capovolgere l'unità premere la linguetta del coperchio del comparto pile e sollevare il coperchio verso l'alto.
2. Inserire quattro pile nuove tipo IEC R6 (formato AA) nel comparto pile. Tutte e quattro le pile devono essere rivolte nella stessa direzione.
3. Chiudere il coperchio del comparto pile. Assicurarsi che la linguetta chiuda con uno scatto.



- Quando sul display lampeggia un punto (.), le pile sono quasi esaurite. Sostituirle appena possibile.
- Quando non si usa il 606, scollegare il cavo collegato alla presa INPUT per evitare di scaricare le pile.

Pannello superiore

**Display**

Mostra varie informazioni necessarie per il funzionamento dell'unità 606, come ad esempio il numero del patch, le impostazioni dei parametri, ecc.

**LED DRIVE**

Indica la condizione attivato/disattivato del modulo DRIVE.

**Selettore DRIVE**

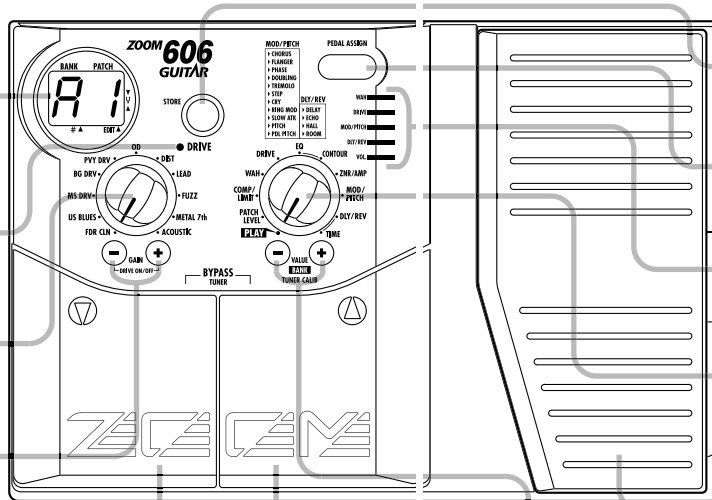
Seleziona la distorsione (tipo di effetto) utilizzata nella modulo DRIVE.

**Tasti GAIN [+]/[-]**

Regolano l'intensità di distorsione ed il guadagno del modulo DRIVE.

**[▼] / [▲] Commutatori a piede**

Questi commutatori permettono di selezionare i patch, azionare la funzione di accordatore, ecc.



**Tasti VALUE [+]/[-]**

Servono per regolare le impostazioni, commutare bank, ecc.

**Tasto STORE**

Serve per memorizzare un patch modificato o copiare un patch esistente in un'altra posizione.

**Tasto PEDAL ASSIGN**

Seleziona il modulo che deve essere controllato con il pedale di espressione.

**LED PEDAL ASSIGN**

Indicano quale modulo è controllato dal pedale di espressione.

**Selettore PLAY/EDIT**

Commuta tra il modo di esecuzione (PLAY) ed il modo di modifica (EDIT), e serve anche per selezionare il modulo per la modifica.

**Pedale di espressione**

Serve per regolare l'intensità o il livello di uno specifico modulo in tempo reale. Il pedale incorpora anche un commutatore on/off (attivato/disattivato) per i moduli.

Pannello posteriore

**Presenza di ingresso (INPUT)**

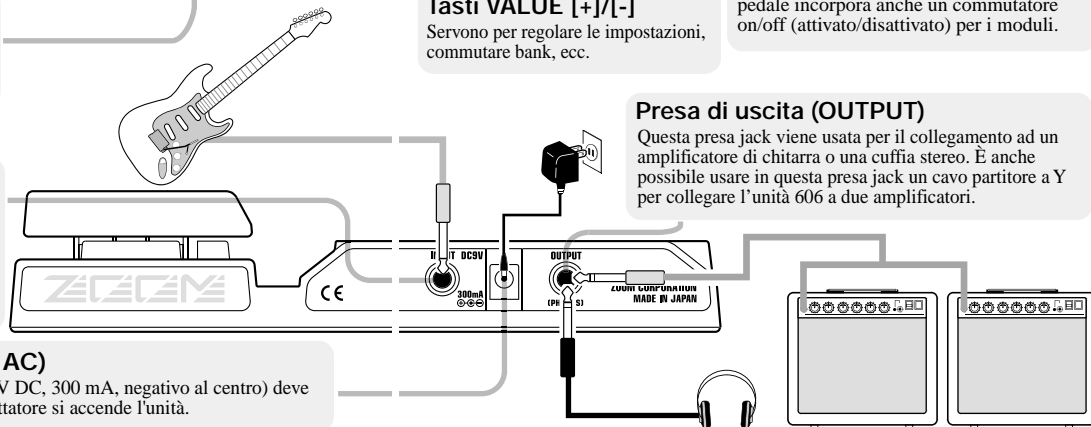
Collegare la chitarra a questa presa jack. Quando l'unità 606 viene alimentata a pile, la presa jack serve anche come commutatore on/off. Collegando un cavo nella presa jack si accende l'unità.

**Presenza DC 9V (adattatore AC)**

L'apposito adattatore AC AD-0006 (9V DC, 300 mA, negativo al centro) deve essere collegato qui. Collegando l'adattatore si accende l'unità.

**Presenza di uscita (OUTPUT)**

Questa presa jack viene usata per il collegamento ad un amplificatore di chitarra o una cuffia stereo. È anche possibile usare in questa presa jack un cavo partitore a Y per collegare l'unità 606 a due amplificatori.



Per provare il 606, consigliamo di suonare lo strumento mentre si cambiano i patch. Questo permette di capire facilmente le possibilità del 606.

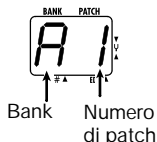
## 1 Accensione

- Quando si alimenta il 606 a pile, collegare un cavo schermato con spina phone monofonica alla presa INPUT del 606.
- Quando si alimenta il 606 con un adattatore AC, collegare l'adattatore alla presa di corrente e collegare il cavo dell'adattatore alla presa DC 9V del 606.
- Accendere l'amplificatore per chitarra e regolare il volume su un livello appropriato.

## 2 Regolazione del 606 in modo di esecuzione

- Se il selettore [PLAY/EDIT] è regolato su una posizione diversa, regolarlo su "PLAY".

La bank e il numero di patch attualmente selezionati sono indicati sul display.



Subito dopo l'accensione del 606, l'unità è in modo di esecuzione anche se il selettore [PLAY/EDIT] è regolato su un'altra posizione.

## 4 Per cambiare direttamente bank

- Si possono usare i tasti VALUE [+]/[-] per cambiare direttamente le banche A-G.

## 5 Per regolare il volume principale

- Tenere premuti entrambi i tasti VALUE [+]/[-] per più di 1 secondo.



- Mentre è visualizzata l'impostazione del volume principale, premedo il tasto VALUE [+] o [-] si cambia l'impostazione.

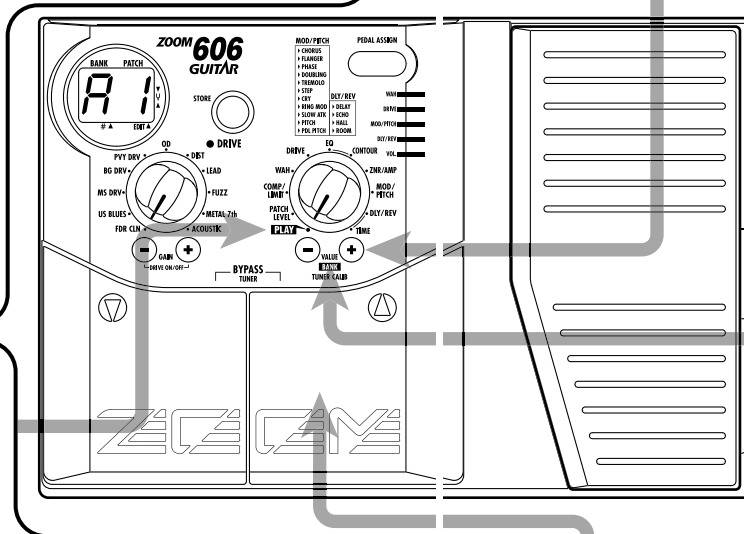
La gamma di impostazione è 0-50. Quando l'unità viene spenta e quindi riaccesa, l'impostazione torna a 40.



Quando si usano le cuffie, l'impostazione del volume principale può essere usata per regolare il volume di ascolto.

## 3 Commutazione dei patch

- Per cambiare patch in modo di esecuzione, usare gli interruttori pedale [▼]/[▲].



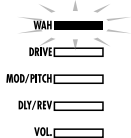
L'unità 606 ha un pedale di espressione incorporato che può essere utilizzato per controllare con il piede un parametro di effetto selezionato, oppure il livello del volume.

## 1 Selezione del modulo da controllare con il pedale

- Premere il tasto **PEDAL ASSIGN** fino a quando si accende il LED corrispondente al modulo desiderato.

Gli indicatori LED mostrano quale modulo è correntemente assegnato al pedale.

Possono essere selezionati i seguenti moduli.



### WAH

Parametro di effetto del modulo WAH

### DRIVE

Parametro di effetto del modulo DRIVE

### MOD/PITCH

Parametro di effetto del modulo MOD/PITCH (modulazione/tono)

### DLY/REV

Parametro di effetto del modulo DLY/REV (delay/riverbero)

### VOL.

Volume totale dei patch

**Tutti i LED PEDAL ASSIGN spenti**  
Il pedale di espressione è inattivo.



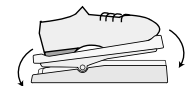
L'effetto reale di funzionamento del pedale di espressione dipende da quale parametro di effetto viene selezionato per il rispettivo modulo.



- Se si seleziona un modulo che è impostato a OFF nel patch corrente, quando il pedale viene assegnato ad esso il modulo diviene ON. Se in un secondo tempo si assegna il pedale ad un altro modulo, il precedente modulo diviene di nuovo OFF.
- Nel modo di bypass (gli effetti sono temporaneamente commutati off), il pedale viene automaticamente assegnato a VOL (volume).

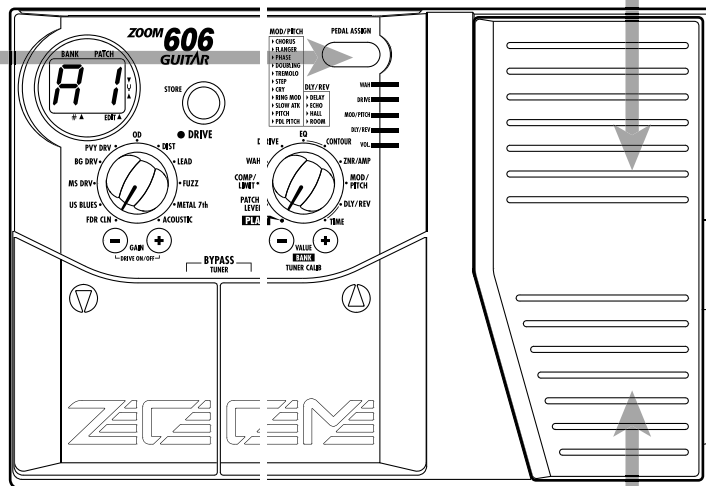
## 2 Azionamento del pedale

- Far oscillare il pedale indietro e in avanti, durante l'esecuzione con lo strumento.



Far oscillare indietro e in avanti

L'effetto di azionamento del pedale differirà a seconda di quale modulo è stato selezionato al passo 1. Provare a muovere il pedale per ascoltare il reale cambiamento del suono.



## 3 Per commutare il modulo attivato e disattivato

- Spingere il pedale completamente in basso.

Il LED PEDAL ASSIGN correntemente acceso inizia a lampeggiare, e il corrispondente modulo diviene disattivato (off). Per ritornare all'impostazione di attivato (on), spingere ancora una volta il pedale in avanti.



Spingere completamente in basso



- L'assegnazione dei moduli al pedale, e dello stato attivato/disattivato dei moduli, può essere memorizzato come parte di un patch (→ p. 136).
- La sensibilità del pedale può essere regolata (→ p. 141).



Quando viene assegnato VOL., il pedale non esegue la commutazione on/off.

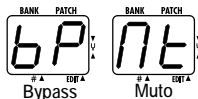
L'unità 606 include un accordatore cromatico automatico per chitarre. Per usare la funzione di accordatore, gli effetti incorporati devono essere bypassati (temporaneamente disattivati) o resi muti (suono originale e suono dell'effetto disattivati).

**NOTA** La funzione di accordatore non è disponibile se il selettore PLAY/EDIT non è regolato alla posizione PLAY.

## 1 Commutazione al modo di bypass o muto

- Premere assieme entrambi i commutatori a piede [▼] / [▲].

Premendo e rilasciando immediatamente i commutatori si imposta l'unità alla condizione di bypass. Premendo e mantenendo premuti i commutatori per almeno 1 secondo, si imposta l'unità alla condizione di muto.



## 2 Accordatura della chitarra

- Suonare la corda a vuoto che si desidera accordare, e osservare il display.

Il lato sinistro del display indica la nota più vicina al tono corrente.



A = A	D# = d.
A# = A.	E = E
B = b	F = F
C = c	F# = F.
C# = c.	G = G
D = d	G# = G.



## 3 Regolazione del tono di riferimento dell'accordatore

La tonalità di riferimento di default dell'accordatore (impostazione che viene stabilita al momento di accensione dell'unità) è LA centrale=440 Hz. Se si desidera, è possibile effettuare la regolazione fine di questa tonalità di riferimento.

- Premere uno dei tasti VALUE [+] / [-].

La tonalità di riferimento corrente viene mostrata per circa 2 secondi.

L'impostazione di default è "40" (LA centrale=440 Hz).

- Usare i tasti VALUE [+] / [-] per regolare l'impostazione.

La gamma di impostazione è 35-45 (LA centrale=da 435 a 445 Hz).



**SUGGERIMENTO** Quando l'unità viene spenta e di nuovo accesa, l'impostazione viene riportata al valore di default di "40" (LA centrale=440 Hz).

## 4 Ritorno al modo di esecuzione

- Premere uno dei commutatori a piede [▼] / [▲].



Il tono è alto



Il tono è corretto



Il tono è basso

L'indicazione ruota più velocemente quanto più si è fuori tono.

Il lato destro del display visualizza un simbolo che indica di quanto è fuori fase l'accordatura.

- Accordare le altre corde alla stessa maniera.



Il modulo DRIVE comprende vari tipi di distorsione e impostazioni del guadagno, che possono essere regolati in ogni momento con il selettore ed i tasti specifici.

**SUGGERIMENTO** Il seguente funzionamento può essere effettuato nel modo di esecuzione o nel modo di modifica.

## 1 Selezione del tipo di distorsione del modulo DRIVE

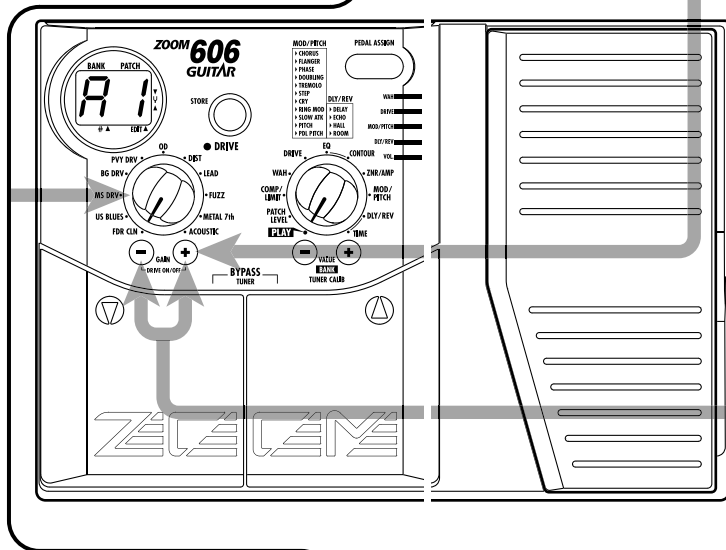
- Utilizzare il selettore DRIVE per selezionare il tipo di distorsione desiderato (tipo di effetto).

Il nome del tipo di effetto selezionato viene mostrato per circa 2 secondi sul display. Per una lista dettagliata dei tipi di effetto, vedere la sezione "Parametri di effetto" alla fine di questo manuale.



**SUGGERIMENTO** Impostando il selettore PLAY/EDIT alla posizione DRIVE, è possibile controllare il tipo di effetto attuale.

**NOTA** Quando il LED DRIVE è spento, il modulo DRIVE è disattivato. Se si commuta ad un differente tipo di effetto in questa condizione, il modulo diviene automaticamente attivo.



## 2 Regolazione del guadagno del modulo DRIVE

- Premere uno dei tasti GAIN [+]/[-].

Dipendentemente da quale tipo di effetto è correntemente selezionato, cambia la profondità di distorsione o il guadagno del segnale. Il valore del parametro GAIN viene mostrato sul display per circa 2 secondi.



## 3 Per commutare il modulo DRIVE on/off

- Premere assieme i tasti GAIN [+]/[-].

Quando il modulo DRIVE viene commutato off (disattivato), il LED DRIVE in alto a destra del selettore DRIVE si spegne.

**SUGGERIMENTO** Il cambio effettuato in questa maniera è solo temporaneo. Quando si seleziona un differente patch, l'impostazione ritorna alla condizione originale. Se si desidera mantenere il cambiamento, memorizzare il patch, come viene descritto alla pagina 136.

Modifica significa la possibilità di cambiare le varie impostazioni dei parametri di effetto di un patch. Utilizzare un patch esistente come punto di partenza, e regolare i parametri per creare un vostro suono personale e originale.

## 1 Selezione del parametro di effetto

- Usare il selettore PLAY/EDIT per selezionare il modulo ed il parametro che si desidera modificare.

L'unità 606 commuta al modo di modifica, ed appare sul display il valore del parametro dell'effetto correntemente selezionato. Quando l'unità 606 è nel modo di modifica, viene mostrato un punto nell'angolo in basso a destra del display.

Valore del parametro

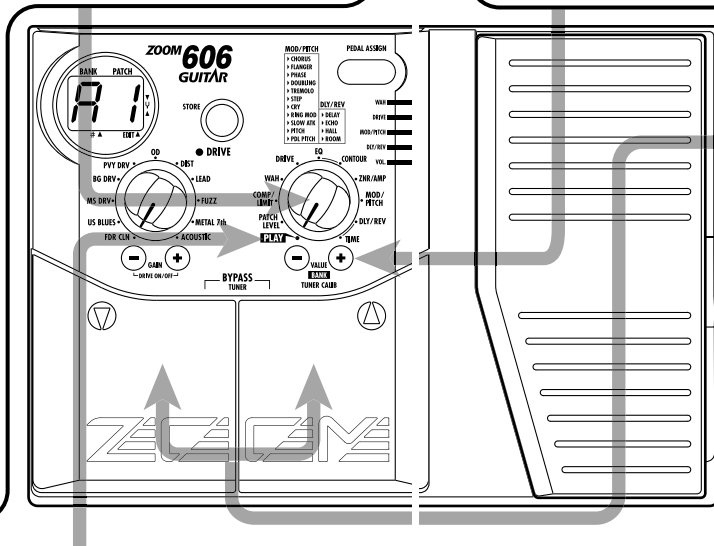


Illuminato

Per informazioni sui moduli e parametri di effetto, vedere la sezione "Parametri di effetto" alla fine di questo manuale.



**SUGGERIMENTO** Il modulo DRIVE può anche essere modificato direttamente usando il selettore DRIVE e i tasti GAIN [+] / [-] (→ p. 132).



## 2 Regolazione del valore di impostazione del parametro

- Usare i tasti VALUE [+] / [-].  
I tasti funzionano come è indicato di seguito.
  - Tenendo premuto un tasto: Il valore cambia continuamente.
  - Mantenendo premuto un tasto mentre si preme l'altro tasto: Il valore aumenta rapidamente.
  - Premendo simultaneamente entrambi i tasti: Si commuta al successivo tipo di effetto dello stesso modulo.

## 3 Cambio dell'impostazione attivato/disattivato del modulo

- Premere assieme entrambi i commutatori a piede [▼] / [▲].

Questo commuta in attivato/disattivato il modulo di effetto selezionato con il selettore PLAY/EDIT.



Quando il selettore PLAY/EDIT è impostato a "CONTOUR" o "TIME", premendo assieme i commutatori a piede [▼] / [▲] non si ha nessun effetto.

## 4 Conclusione del modo di modifica

- Regolare il selettore PLAY/EDIT alla posizione "PLAY".  
L'unità ritorna al modo di esecuzione.



I cambiamenti eseguiti in questa maniera sono solo temporanei. Quando si ritorna al modo di esecuzione e si seleziona un differente patch, le impostazioni ritorneranno alla condizione originale. Se si desidera mantenere il cambiamento, non dimenticare di memorizzare le impostazioni prima della commutazione del patch (→ p. 136).

Un patch modificato può essere memorizzato in qualsiasi posizione desiderata nella memoria interna dell'unità. È anche possibile copiare un patch esistente e memorizzarlo in un'altra posizione.

## 1 Premere il tasto STORE in modo di esecuzione o di modifica.

La bank e il numero di patch sul display lampeggiano.



## 2 Usare gli interruttori pedale [▼]/[▲] per selezionare la posizione di destinazione in cui memorizzare il patch.



Quando si memorizza o si copia un patch, non è possibile usare i tasti VALUE [+]/[-] per cambiare solo il numero di bank.

## 3 Premere di nuovo il tasto STORE.

Quando l'operazione di memorizzazione/copia è stata completata, l'unità torna al modo originale, con il patch di destinazione selezionato.



Quando viene eseguita l'operazione di memorizzazione/copia, il contenuto precedente della destinazione di memorizzazione viene sovrascritto e non può essere recuperato se si trattava di un patch creato dall'utilizzatore. Fare quindi attenzione quando si seleziona un patch di destinazione. Tuttavia, le impostazioni originali di fabbrica di un singolo patch o di tutti i patch possono essere ripristinate, come descritto a pagina 140.

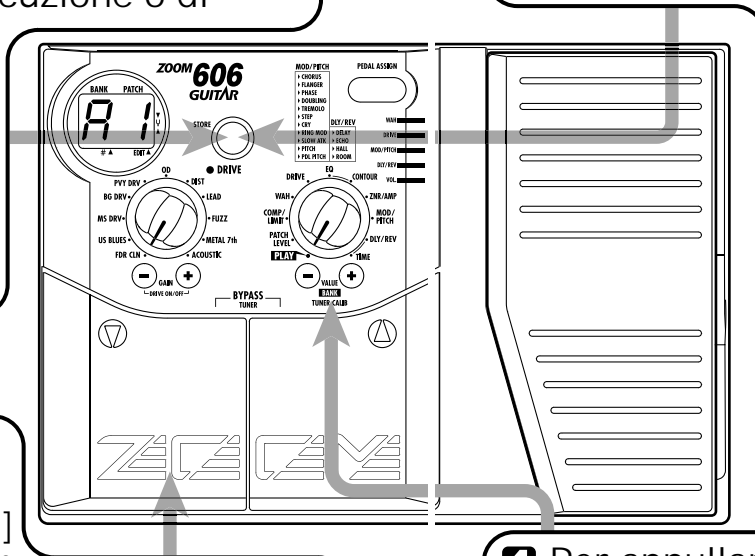
## 4 Per annullare l'operazione di memorizzazione/copia

- Premere i tasti VALUE [+]/[-] invece del tasto STORE.

L'operazione di memorizzazione viene annullata e l'unità ritorna al modo precedente.



L'operazione di memorizzazione viene annullata anche quando si usa il selettore [PLAY/EDIT] invece dei tasti VALUE [+]/[-].



Nel funzionamento normale, il suono del 606 cambia immediatamente se viene selezionato un patch in modo di esecuzione. Questo può non essere desiderabile se viene richiamato un patch da una posizione di memoria distante e si sente il suono dei patch intermedi non desiderati. Se si desidera, si può

cambiare il metodo di richiamo dei patch dalla selezione diretta al metodo di preselezione. Nel modo di preselezione, prima si specifica il patch desiderato e poi si conferma la selezione. Il suono cambia solo dopo che si è confermata la selezione.

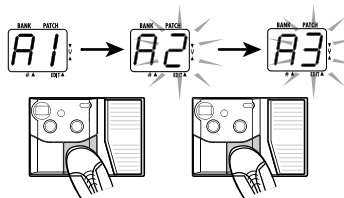
## 1 Cambiamento del metodo di richiamo patch nella preselezione

Per cambiare il metodo di richiamo dei patch nella preselezione, si deve accendere l'unità tenendo premuto l'interruttore pedale [▲].

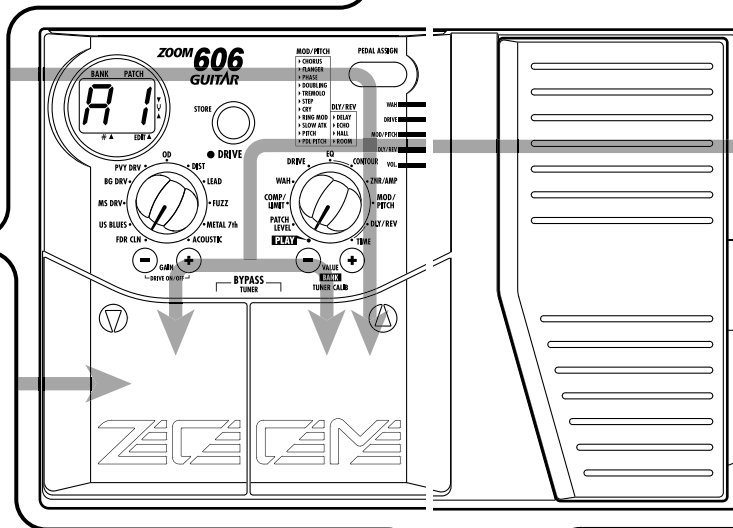
## 2 Specificazione del patch desiderato

- Usare gli interruttori pedale [▼]/[▲] per selezionare il patch successivo che si desidera usare.

Si possono usare anche i tasti VALUE [+] / [-] per cambiare solo la bank.

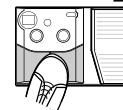
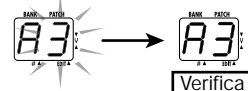


La bank e il numero di patch da usare successivamente appaiono sul display, ma il suono non cambia ancora.



## 3 Verifica del cambiamento di patch

- Se è visualizzato il patch desiderato, premere contemporaneamente gli interruttori pedale [▼]/[▲].



Il cambiamento di patch viene confermato, il suono cambia e il display cessa di lampeggiare e rimane illuminato.

## 4 Cambiamento del metodo di richiamo patch di nuovo alla selezione diretta

- Per cambiare il metodo di richiamo dei patch riportandolo alla selezione diretta, basta spegnere e riaccendere l'unità.

Questo riporta il metodo di selezione patch all'impostazione originale.

## Ripristino delle impostazioni di default di fabbrica

L'unità 606 viene fornita con 42 patch consigliati (patch di default di fabbrica). Anche se qualcuno di questi patch viene sovrascritto, è possibile ripristinare i contenuti originali dei patch in qualsiasi momento.

Sono disponibili due metodi per il ripristino delle impostazioni di default di fabbrica. "Inizializzazione totale" riporta l'intera serie dei patch alle condizioni originali. "Richiamo alle impostazioni di fabbrica" riporta uno specifico patch alla condizione originale.

### 1. Tenendo premuto il tasto STORE, accendere l'unità.

L'indicazione "AL" lampeggia sul display.



### ■ Per eseguire l'inizializzazione totale

#### 2. Premere di nuovo il tasto STORE.

Tutte le impostazioni dei patch vengono riportate alla condizione di default di fabbrica, e l'unità commuta al modo di esecuzione. Per annullare l'inizializzazione totale, premere il tasto VALUE [-].



Tutti i patch creati dall'utilizzatore verranno persi quando si esegue l'inizializzazione totale. Usare questa funzione con cautela.

### ■ Per eseguire il richiamo alle impostazioni di fabbrica

#### 2. Usare i commutatori a piede (▼)/(▲) per selezionare il patch che si vuole riportare alla condizione originale.



Lo specificato bank e numero di patch lampeggiano sul display.

Durante il richiamo alle impostazioni di fabbrica, i tasti VALUE [+]/[-] non possono essere utilizzati per cambiare solo il bank.

#### 3. Premere di nuovo il tasto STORE.

Le impostazioni del patch specificato ritornano alla condizione di default di fabbrica.

Se si desidera, ripetere i passi 2 e 3 per ripristinare altri patch. Per concludere l'operazione di richiamo ai valori di fabbrica, premere il tasto VALUE [-]. L'unità a questo punto commuterà al modo di esecuzione.

## Regolazione del pedale di espressione

Il pedale di espressione dell'unità 606 è regolato in fabbrica per un funzionamento ottimale, ma talvolta, può essere necessario un riadattamento. Se l'azione del pedale sembra essere insufficiente, oppure se occorre un grande cambiamento anche spingendo il pedale solo leggermente, regolare il pedale come viene mostrato di seguito.

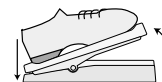
### 1. Mentre si tiene premuto il tasto PEDAL ASSIGN, accendere l'unità.



L'indicazione "dn" lampeggia sul display.

### 2. Con il pedale di espressione completamente alzato, premere il tasto STORE.

L'indicazione del display cambia in "UP".

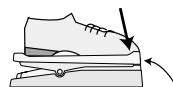


Pedale completamente alzato

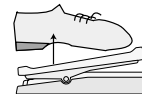


### 3. Spingere il pedale di espressione completamente in basso e quindi sollevare il piede dal pedale.

Quando si rilascia il piede, il pedale ritorna un poco indietro.



Spingere con forza, in maniera che il pedale tocchi qui



Quando viene sollevato il piede, il pedale ritorna leggermente

### 4. Premere il tasto STORE.

La regolazione è completata, e l'unità ritorna al modo di esecuzione.

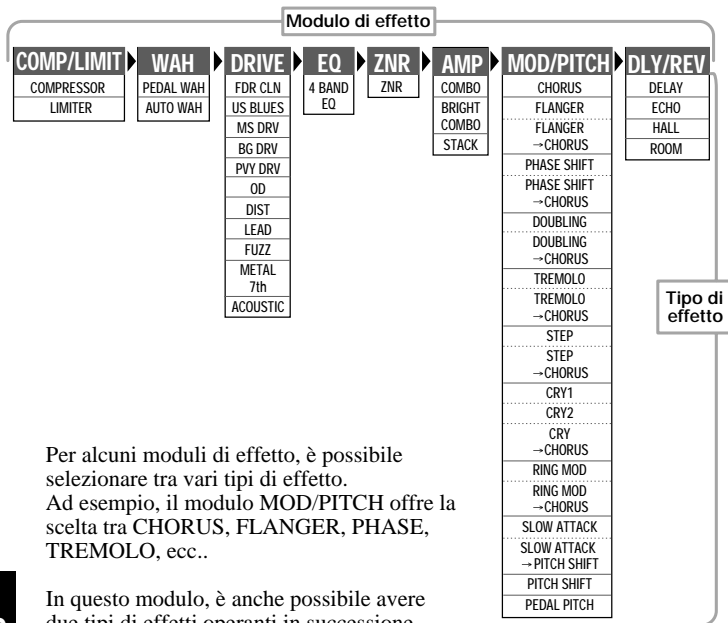


Il punto dove viene premuto il tasto STORE riportato al passo 3, determina il punto di commutazione attivato/disattivato del modulo. Se si desidera che il pedale esegua la commutazione attivato/disattivato con un tocco più leggero, spingere il tasto ad una posizione un poco più alta del pedale.

## Sequenza di effetti

Un patch dell'unità 606 può essere immaginato composto da 8 moduli di effetto collegati in serie, come viene mostrato nell'illustrazione sotto riportata. Dipendentemente dall'impostazione attivato/disattivato dei singoli moduli, è possibile usare tutti gli otto moduli di effetto insieme oppure solo i moduli specificati.

### Sequenza del modulo di effetto e tipi di effetto



Per alcuni moduli di effetto, è possibile selezionare tra vari tipi di effetto. Ad esempio, il modulo MOD/PITCH offre la scelta tra CHORUS, FLANGER, PHASE, TREMOLO, ecc..

In questo modulo, è anche possibile avere due tipi di effetti operanti in successione, come ad esempio FLANGER → CHORUS oppure TREMOLO → CHORUS.

## Parametri di effetto

Questa sezione spiega tutti i tipi di effetto ed i parametri dei relativi moduli di effetto.

### Come leggere l'elenco "Parametri di effetto"

#### Display

Mostra le impostazioni che possono essere selezionate per ciascun modulo con i tasti VALUE [+] / [-]. Dipendentemente dal modulo di effetto selezionato, viene mostrato il tipo di effetto, il valore di impostazione dei parametri, o entrambi.

Solo tipo di effetto visualizzato

FU

Tipo di effetto

Solo valore di impostazione parametro visualizzato

40

Valore di impostazione

Tipo di effetto e valore di impostazione parametro visualizzati

C9

Tipo di effetto Valore di impostazione

#### Selettore PLAY/EDIT

L'illustrazione mostra la posizione del selettore per richiamare il modulo di effetto/parametro di effetto.

#### WAH

##### Modulo WAH

Questo modulo comprende i tipi di wah automatico e wah a pedale per l'uso con il pedale di espressione. Utilizzare i tasti VALUE [+] / [-] per selezionare il tipo di effetto e regolare l'intensità dell'effetto.

#### PEDAL WAH

Questo tipo di effetto permette l'uso del pedale di espressione per il tipo di wah a pedale. Valori di impostazione più alti producono una frequenza enfatizzata più alta.

Selezionando semplicemente PEDAL WAH come tipo di effetto, non è sufficiente ad ottenere un effetto wah muovendo il pedale. Per abilitare questa funzione, si deve assegnare il pedale di espressione al modulo WAH con il tasto PEDAL ASSIGN.

Regola l'intensità del segnale d'ingresso.

Regola la sensibilità del tipo di wah automatico.

#### OFF (Off)


Disattiva il modulo WAH.

#### Modulo attivato/disattivato


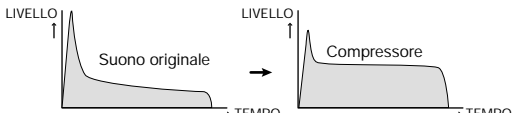
Per ciascun modulo di effetto, una delle impostazioni è "OF". Quando si seleziona questo, il modulo corrispondente viene disattivato.


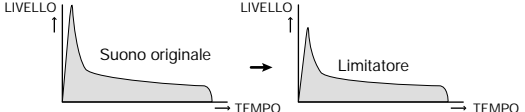
#### Icona del pedale


Qui viene indicato l'effetto di movimento del pedale, quando con il tasto PEDAL ASSIGN viene assegnato il pedale di espressione al modulo.


	<h2>PATCH LEVEL</h2> <h3>PATCH LEVEL</h3>
	<p>Regola il volume globale del patch. Un valore di 25 corrisponde a guadagno di unità (livello in ingresso e livello in uscita identici).</p>


	<h2>COMP/LIMIT</h2> <h3>Modulo COMP/LIMIT</h3>
	<p>Questo modulo comprende i tipi di effetto di compressore e limitatore. Utilizzare i tasti VALUE [+] / [-] per selezionare il tipo di effetto e regolare l'intensità dell'effetto.</p>



	<h3>COMPRESSOR (Compressor)</h3> <p>Questo tipo di effetto attenua le componenti di segnale ad alto livello e enfatizza le componenti di segnale a basso livello, mantenendo il livello di segnale complessivo in una certa gamma. L'effetto prolunga il sostenuto e rende il suono più uniforme. Valori di impostazione più alti producono una compressione più forte.</p>
	


	<h3>LIMITER (Limiter)</h3> <p>Questo tipo di effetto attenua i livelli di picco ed evita il sovraccarico del modulo successivo. Valori di impostazione più alti producono un'azione limitatore più forte.</p>
	












	<h3>OFF (Off)</h3> <p>Disattiva il modulo COMP/LIMIT.</p>
--	---




	<h2>WAH</h2> <h3>Modulo WAH</h3>
	<p>Questo modulo comprende i tipi di wah automatico e wah a pedale per l'uso con il pedale di espressione. Utilizzare i tasti VALUE [+] / [-] per selezionare il tipo di effetto e regolare l'intensità dell'effetto.</p>




	<h3>PEDAL WAH</h3> <p>Questo tipo di effetto permette l'uso del pedale di espressione per il tipo di wah a pedale. Valori di impostazione più alti producono una frequenza enfatizzata più alta.</p>
	<p><b>NOTA</b> Selezionando semplicemente PEDAL WAH come tipo di effetto, non è sufficiente ad ottenere un effetto wah muovendo il pedale. Per abilitare questa funzione, si deve assegnare il pedale di espressione al modulo WAH con il tasto PEDAL ASSIGN.</p> <p><b>SUGGERIMENTO</b> I valori 1-9 impostano una frequenza che dà risalto perfino quando non viene azionato il pedale. In questo modo risulta un effetto simile al pedale wah mezzo aperto.</p>

	<h3>AUTO WAH</h3> <p>Questo tipo di effetto applica un ammontare di wah che dipende dall'intensità di esecuzione. Valori di impostazione più alti producono una più alta sensibilità in ingresso per l'effetto di wah automatico, in maniera che l'effetto wah opera anche con bassi livelli del segnale d'ingresso.</p>
	<p> Regola la sensibilità del tipo di wah automatico.</p>

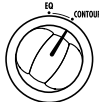
	<h3>OFF (Off)</h3> <p>Disattiva il modulo WAH.</p>
---	--


<b>DRIVE</b>	
<b>Modulo DRIVE</b>	
 <p>In aggiunta ai 9 tipi di effetto di distorsione, questo modulo comprende anche due tipi di effetto pulito. Usare i tasti VALUE [+] / [-] per selezionare il tipo di effetto, e i tasti GAIN [+] / [-] per regolare il guadagno.</p> <p> Regola il guadagno del modulo drive nella gamma da 1 a 30 (comune a tutti i tipi di effetto del modulo DRIVE).</p>	
	<b>FDR CLN (FDR Clean)</b> Simula il suono pulito di amplificatore a valvole di tipo combo.
	<b>US BLUES</b> Suono crunch solido per l'esecuzione di Blues.
	<b>MS DRV (MS Drive)</b> Suono drive che emula un amplificatore stack a valvole di stile britannico.
	<b>BG DRV (BG Drive)</b> Suono drive che emula un amplificatore stack a valvole con una gamma media serrata e controllata.
	<b>PVY DRV (PVY Drive)</b> Suono drive di amplificatore a valvole ad alto guadagno, eccezionale per heavy metal.
	<b>OD (Overdrive)</b> Suono overdrive esteso con il carattere di distorsione di amplificatore a valvole.
	<b>DIST (Distortion)</b> Distorsione simile al pilotaggio di un amplificatore a tre stack in stile hard rock.
	<b>LEAD (Lead)</b> Suono di distorsione liscio e brillante.
	<b>FUZZ (Fuzz)</b> Suono fuzz stile anni Sessanta con bassi grossi.

	<b>METAL 7th</b> Suono di tipo heavy metal con bassi e acuti enfatizzati. È anche adatto per il suono di chitarra a 7 corde.
	<b>ACOUSTIC (Acoustic)</b> Cambia il suono di una chitarra elettrica in quello di una chitarra acustica.
	<b>OFF (Off)</b> Disattiva il modulo DRIVE.

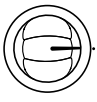
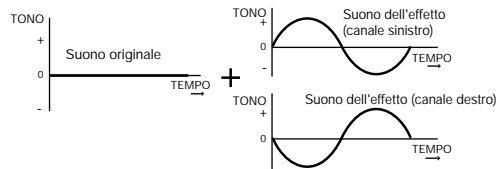
<b>EQ</b>	
<b>Modulo EQ (parametro basilare)</b>	
 <p>Questo modulo comprende un equalizzatore a 4 bande. Usare i tasti VALUE [+] / [-] per selezionare le caratteristiche di EQ.</p>	
<b>4 BAND EQ (4-Band Equalizer)</b>	
Permette di enfatizzare o tagliare la banda bassi/medi/alti/presenza. Si può selezionare uno di 50 schemi (1-50).	
	<p>1 - 10: Valori più bassi producono alti attenuati e bassi enfatizzati.</p> <p>11 - 20: Valori più bassi producono una frequenza enfatizzata più bassa.</p> <p>21 - 24: Valori più bassi producono una gamma media enfatizzata.</p> <p>25: Caratteristiche piatte</p> <p>26 - 30: Valori più alti producono alti enfatizzati.</p> <p>31 - 40: Valori più alti producono una frequenza enfatizzata più alta.</p> <p>41 - 50: Valori più alti producono presenza e bassi enfatizzati.</p>
	<b>OFF (Off)</b> Disattiva il modulo EQ.






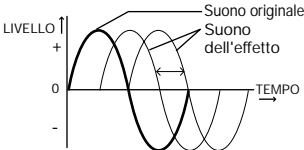










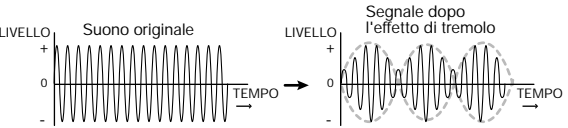







	<h2>CONTOUR</h2> <h3>Modulo EQ (parametri estesi)</h3> <p>Questi parametri servono a regolare il funzionamento dell'effetto per il tipo di effetto selezionato con i parametri basilari del modulo EQ.</p>
	<p><b>40</b> ↓ <b>0</b> ↑ <b>10</b></p> <p>Indicazione di disattivazione</p> <p><b>--</b></p> <p><b>CONTOUR (Contour)</b></p> <p>Usando il valore 0 come riferimento (impostazione piatta), i valori negativi causano un aumento dell'enfatizzazione nella gamma bassa e i valori positivi causando un aumento dell'enfatizzazione nella gamma alta. Quando il modulo EQ è attivato, questo parametro è sempre attivo. Controllare questo parametro se il tipo di effetto 4 BAND EQ non sembra produrre i risultati desiderati.</p>













	<h2>ZNR/AMP</h2> <h3>Modulo ZNR/AMP</h3> <p>Questo modulo comprende ZNR (ZOOM Noise Reduction) per la riduzione del rumore durante le pause dell'esecuzione o i passaggi silenziosi, e un simulatore di amplificatore che simula il suono di vari amplificatori per chitarra.</p>
	<p><b>1</b> ↓ <b>9</b></p> <p><b>ZNR</b></p> <p>ZNR (ZOOM Noise Reduction) serve per la riduzione del rumore durante le pause dell'esecuzione o i passaggi silenziosi. Valori di impostazione più alti producono una più efficiente riduzione del rumore. Impostare il valore più alto possibile che non produca tagli innaturali del suono.</p> <p><b>1</b></p> <p><b>COMBO</b></p> <p>Simula un amplificatore di tipo combo. Quando viene selezionata questa impostazione, il simulatore di amplificatore è attivato e ZNR è disattivato.</p> <p><b>2</b> ↓ <b>9</b></p> <p><b>ZNR + COMBO</b></p> <p>ZNR e il simulatore di amplificatore sono entrambi attivati. Aumentando il valore della cifra destra si ottiene una più efficiente riduzione del rumore.</p>








<p><b>61</b></p> <p><b>BRIGHT COMBO</b></p> <p>Simula un suono bright di amplificatore di tipo combo. Quando viene selezionata questa impostazione, il simulatore di amplificatore è attivato e ZNR è disattivato.</p>
<p><b>62</b> ↓ <b>9</b></p> <p><b>ZNR + BRIGHT COMBO</b></p> <p>ZNR e il simulatore di amplificatore bright combo sono entrambi attivati. Aumentando il valore della cifra destra si ottiene una più efficiente riduzione del rumore.</p>
<p><b>51</b></p> <p><b>STACK</b></p> <p>Simula un amplificatore per chitarra di tipo stack. Quando viene selezionata questa impostazione, il simulatore di amplificatore è attivato e ZNR è disattivato.</p>
<p><b>52</b> ↓ <b>9</b></p> <p><b>ZNR + STACK</b></p> <p>ZNR e il simulatore di amplificatore stack sono entrambi attivati. Aumentando il valore della cifra destra si ottiene una più efficiente riduzione del rumore.</p>
<p><b>6F</b></p> <p><b>OFF (Off)</b></p> <p>Disattiva il modulo ZNR/AMP.</p>

	<h2>MOD/PITCH</h2> <h3>Modulo MOD/PITCH</h3> <p>Questo modulo comprende effetti di modulazione come ad esempio chorus e flanger, così come pure pitch shifter (variante di tono). Usare i tasti VALUE [+]/[-] per selezionare il tipo di effetto e regolare l'intensità dell'effetto.</p>
	<p><b>1</b> ↓ <b>9</b></p> <p><b>CHORUS (Chorus)</b></p> <p>Questo effetto missa una componente di tono variato al segnale originale, producendo un suono corposo ed espanso. Valori di impostazione più alti producono un effetto chorus più pronunciato.</p> <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="margin-right: 20px;"> <p><b>1</b> ↓ <b>9</b></p> </div>  </div> <p>Regola la profondità dell'effetto.</p>

	<p><b>FLANGER (Flanger)</b> Questo effetto produce un suono unico ondeggiante, alzando e abbassando il tono. Valori di impostazione più alti producono una modulazione più veloce.</p> <p> Regola il rapporto di modulazione del suono dell'effetto.</p>
	<p><b>FLANGER→CHORUS (Flanger→Chorus)</b> Questo tipo di effetto è un collegamento in serie di flanger e chorus. Valori di impostazione più alti producono una modulazione flanger più veloce. (L'intensità del chorus è fissata.)</p> <p> Regola il rapporto di modulazione del flanger.</p>
	<p><b>PHASE SHIFT (Phaser)</b> Questo effetto missa una componente di fase variata al suono originale, risultandone un carattere pulsante. Valori di impostazione più alti producono una modulazione più veloce.</p>  <p> Regola il rapporto di modulazione del suono dell'effetto.</p>
	<p><b>PHASE SHIFT→CHORUS</b> Questo effetto missa un collegamento in serie di phaser e chorus. Valori di impostazione più alti producono una modulazione phaser più veloce. (L'intensità del chorus è fissata.)</p> <p> Regola il rapporto di modulazione del phaser.</p>
	<p><b>DOUBLING (Doubling)</b> Questo effetto aggiunge componenti di ritardo molto breve al segnale originale, i quali conferiscono al suono un carattere più corposo, come ad esempio quando vari strumenti suonano all'unisono. Valori di impostazione più alti producono un effetto doubling più pronunciato.</p> <p> Regola la profondità dell'effetto doubling.</p>

	<p><b>DOUBLING→CHORUS (Doubling→Chorus)</b> Questo tipo di effetto è un collegamento in serie di doubling e chorus. Valori di impostazione più alti producono un effetto doubling più pronunciato. (L'intensità del chorus è fissata.)</p> <p> Regola la profondità dell'effetto doubling.</p>
	<p><b>TREMOLO (Tremolo)</b> Questo effetto varia periodicamente il volume. Valori di impostazione più alti producono un tremolo più veloce.</p>  <p> Regola la velocità del tremolo.</p>
	<p><b>TREMOLO→CHORUS (Tremolo→Chorus)</b> Questo tipo di effetto è un collegamento in serie di tremolo e chorus. Valori di impostazione più alti producono un tremolo più veloce. (L'intensità del chorus è fissata.)</p> <p> Regola la velocità del tremolo.</p>
	<p><b>STEP (Step)</b> Questo effetto introduce un filtro che cambia casualmente, producendo un suono di arpeggio automatico. Valori di impostazione più alti producono un un passo più veloce al cambio del suono.</p> <p> Regola la velocità dell'effetto step.</p>
	<p><b>STEP→CHORUS (Step→Chorus)</b> Questo tipo di effetto è un collegamento in serie di step e chorus. Valori di impostazione più alti producono un cambiamento del suono step più veloce. (L'intensità del chorus è fissata.)</p> <p> Regola la velocità dell'effetto step.</p>

	<b>CRY1 (Cry 1)</b> Questo effetto cambia il suono in un modo simile ad un simulatore parlante. Valori di impostazione più alti producono un cambiamento del suono più pronunciato.
	Regola la sensibilità d'ingresso dell'effetto cry.
	<b>CRY2 (Cry 2)</b> Questo è un effetto cry con un carattere del suono differente. Valori di impostazione più alti producono un cambiamento del suono più pronunciato.
	Regola la sensibilità d'ingresso dell'effetto cry.
	<b>CRY→CHORUS (Cry→Chorus)</b> Questo tipo di effetto è un collegamento in serie di cry e chorus. Valori di impostazione più alti producono un cambiamento del suono di tipo cry più pronunciato. (L'intensità del chorus è fissata.)
	Regola la sensibilità d'ingresso dell'effetto cry.
	<b>RING MOD (Ring Modulator)</b> Questo effetto aggiunge modulazione di ampiezza al segnale, producendo un suono metallico. Valori di impostazione più alti producono una frequenza di modulazione più alta.
	Regola la frequenza di modulazione.
	<b>RING→CHORUS (Ring→Chorus)</b> Questo tipo di effetto è un collegamento in serie di modulatore ring e chorus. Valori di impostazione più alti producono una frequenza del modulatore ring più alta. (L'intensità del chorus è fissata.)
	Regola la frequenza del modulatore ring.
	<b>SLOW ATTACK (Slow Attack)</b> Questo effetto riduce il rapporto di attacco del suono, producendo un suono di stile esecuzione a volume. Valori di impostazione più alti producono un rapporto di attacco più lento.
	Regola il tempo di innalzamento.

	<b>SLOW ATTACK→PITCH SHIFT(Slow Attack→Pitch Shift)</b> Questo tipo di effetto è un collegamento in serie di attacco lento e variatore di tono. Valori di impostazione più alti producono un rapporto di attacco più lento. (Il variatore di tono è fissato ad 1 ottava più alta.)
	Regola il tempo di innalzamento.
	<b>PITCH SHIFT(Cambio de afinación)</b> Questo effetto varia il tono del suono originale. Si può selezionare uno dei nove schemi di spostamento di tono predefiniti (P1-P9). <ul style="list-style-type: none"><li>• P1: Una componente spostata in basso di 1 ottava viene missata al suono originale.</li><li>• P2: Una componente spostata in basso di 1 quinta perfetta viene missata al suono originale.</li><li>• P3: Un effetto di chorus viene aggiunto all'impostazione P2.</li><li>• P4: Una componente spostata in alto di 1 quarta perfetta viene missata al suono originale.</li><li>• P5: Un effetto di chorus viene aggiunto all'impostazione P4</li><li>• P6: Una componente spostata in alto di 1 ottava viene missata al suono originale.</li><li>• P7: Una componente dal tono leggermente spostato viene missata al suono originale, producendo un chorus con leggera modulazione.</li><li>• P8: Una componente spostata in alto e in basso di 1 quarta perfetta viene missata al suono originale.</li><li>• P9: Una componente spostata in alto e in basso di 1 ottava viene missata al suono originale.</li></ul>
	Regola il rapporto di missaggio tra il segnale d'ingresso e il suono di effetto.
	<b>PEDAL PITCH</b> Questo effetto usa il pedale di espressione per spostare in alto o in basso il tono del segnale d'ingresso.  Selezionando semplicemente PEDAL PITCH come tipo di effetto, non è sufficiente ad ottenere un cambio del tono con il movimento del pedale. Per abilitare questa funzione, si deve assegnare il pedale di espressione al modulo MOD/PITCH con il tasto PEDAL ASSIGN.
	Regola l'ammontare della variazione di tono. La relazione tra la gamma di variazione di tono e i valori di impostazione è mostrata nella tabella alla pagina seguente.

Gamma di variazione PEDAL PITCH		
	Pedale completamente sollevato	Pedale completamente abbassato
L1	± 0 cent	-100 cent (abbassa un semitono)
L2	± 0 cent	+1 ottava
L3	± 0 cent	+2 ottave
L4	± 0 cent	-1 ottava
L5	± 0 cent	-2 ottave
L6	+1 ottava + suono originale	-1 ottava + suono originale
L7	-700 cent (abbassa 7 semitoni) + suono originale	+500 cent (abbassa 5 semitoni) + suono originale
L8	-∞ (0 Hz) + suono originale	+1 ottava
L9	-∞ (0 Hz) + suono originale	+1 ottava + suono originale

**OFF (Off)**  
Disattiva il modulo MOD/PITCH.

**ECHO (Echo)**  
Questo è un effetto di ritardo con un suono caldo simile ad un eco nastro. Usando l'uscita in stereo, è possibile ottenere un ritardo ping-pong in cui il suono del ritardo si alterna tra i canali sinistro e destro. I valori di impostazione della cifra destra controllano il feedback (numero di ripetizioni) e il rapporto di missaggio tra suono originale e suono dell'effetto.

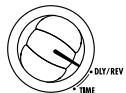
**HALL (Hall)**  
Questo è un effetto di riverbero che produce un suono simile al riverbero di una sala concerti. I valori con una cifra destra più alta producono un riverbero più forte.

**ROOM (Room)**  
Questo è un effetto di riverbero che simula il riverbero di una stanza. I valori con una cifra destra più alta producono un riverbero più forte.

**OFF (Off)**  
Disattiva il modulo DLY/REV.

## DLY/REV

### Modulo DLY/REV (parametri basilari)



Questo modulo comprende effetti di delay e di riverbero. Usare i tasti VALUE [+]/[-] per selezionare il tipo di effetto e regolare l'intensità dell'effetto.

Regola il rapporto tra il suono originale ed il suono di effetto (comune a tutti i tipi di effetti del modulo DLY/REV).

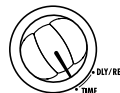
### DELAY (Delay)

Questo è un effetto di ritardo digitale convenzionale. Usando l'uscita in stereo, è possibile ottenere un ritardo ping-pong in cui il suono del ritardo si alterna tra i canali sinistro e destro. I valori di impostazione della cifra destra controllano il feedback (numero di ripetizioni) e il rapporto di missaggio tra suono originale e suono dell'effetto.



## TIME

### Modulo DLY/REV (parametri estesi)



Questi parametri servono per regolare il tempo di ritardo o il tempo di riverbero, per il tipo di effetto selezionato con i parametri basilari del modulo DLY/REV. I parametri sono collegati al modulo DLY/REV e sono disattivati quando il modulo DLY/REV è disattivato.

### DELAY TIME (Delay Time)

(Quando DELAY o ECHO è selezionato come tipo di effetto)  
Imposta il tempo di ritardo nella gamma 1-37. Il tempo di ritardo effettivo corrisponde al valore di impostazione x 10 (ms). (Esempio: Un valore di impostazione di "15" corrisponde ad un tempo di ritardo di 150 ms.)



### REVERB TIME (Reverb Time)

(Quando HALL o ROOM è selezionato come tipo di effetto)  
Imposta il tempo di riverbero nella gamma 1-10. I valori con una cifra destra più alta producono un tempo di riverbero più lungo.

Indicazione di disattivazione



### L'unità non si accende.

Fare riferimento a "1. Accensione" a pagina 126.

### Nessun suono

Il pedale di espressione è completamente alzato? Per alcuni patch il pedale di espressione controlla il volume, e per ottenere il volume desiderato il pedale deve essere abbassato.

### Il funzionamento del pedale di espressione non dà l'effetto desiderato

Provare a regolare la sensibilità del pedale di espressione (vedere a pagina 141).

### Il patch non cambia

Controllare se il metodo di richiamo dei patch è impostato sulla preselezione (vedere pagina 138).

### Livello elevato di rumore

Si sta usando l'adattatore AC ZOOM? Assicurarsi di usare solo un adattatore per 9 V DC, 300 mA con spina a centro negativo (ZOOM AD-0006).

### Le pile durano poco.

Si stanno usando pile al manganese? Il tempo di funzionamento continuo è di 24 ore con pile alcaline ma solo 7 ore con pile al manganese. Si consiglia di usare pile alcaline.

Ai fini della sicurezza, il 606 è stato progettato in modo da garantire la massima protezione contro le emissioni di radiazioni elettromagnetiche dall'interno dell'apparecchiatura così come da interferenze esterne.

Tuttavia, un'apparecchiatura che sia molto sensibile alle interferenze o che emetta forti onde elettromagnetiche non deve essere collocata vicino al 606, questo in quanto la possibilità di interferenze non può essere esclusa del tutto.

Nel caso di qualsiasi tipo di strumento a controllo digitale, 606 incluso, i danni causati dall'elettromagnetismo sono causa di cattivo funzionamento e possono rovinare o distruggere i dati. Siccome questo è un pericolo sempre presente, è bene avere sempre molta cura al fine di ridurre al minimo i rischi di danni.

### Interferenze elettriche

Il 606 è dotato di un circuito digitale che può provocare delle interferenze e del rumore se viene posizionato troppo vicino ad un'altra apparecchiatura elettrica come la televisione o la radio. Se dovesse verificarsi un problema di questo tipo, allontanare il 606 dall'apparecchio interessato. Inoltre, quando delle luci fluorescenti o delle unità con un motore interno sono troppo vicine al 606, il funzionamento dello strumento potrebbe risentirne.

### Pulizia

Utilizzate un panno morbido ed asciutto per pulire il 606. Se necessario, inumidirlo leggermente. Evitate di utilizzare abrasivi, cere o solventi (come del diluente per pittura o alcool) poiché possono intaccare le finiture o rovinare le superfici.

Conservate le istruzioni per l'uso in un posto facilmente accessibile per riferimenti futuri.

## Specifications

Built-in effects	max. 9 simultaneous / 35 total
Effect modules	max. 8 simultaneous
Banks and patches	7 banks x 6 patches = 42 patches (rewritable, with memory store capability)
A/D converter	20 bit, 64 times oversampling
D/A converter	20 bit, 8 times oversampling
Sampling frequency	31.25 kHz
Input	GUITAR input: standard mono phone jack (rated input level -20 dBm/input impedance 470 kilohms)
Output	Standard stereo phone jack (doubles as line and headphone jack) (maximum output level +5 dBm/output load impedance 10 kilohms or more)
Display	2-digit 7-segment LED PEDAL ASSIGN LEDs, DRIVE LED
Power requirements	Separately available AC adapter, 9 V DC, 300 mA (center minus plug) (ZOOM AD-0006) Four IEC R6 (size AA) batteries Battery life: approx. 24 hours continuous operation (alkaline batteries) / approx. 7 hours continuous operation (manganese batteries)
Dimensions	233 mm (W) x 159 mm (D) x 54 mm (H)
Weight	600 g (without batteries)

- 0 dBm = 0.775 Vrms
- Design and specifications subject to change without notice.

## Patch List

BANK	PATCH	PATCH NAME	COMMENT	PEDAL
A (DEMO)	1	SUPER DIST	Tight and smooth distortion sound.	VOLUME
	2	CLEAN DELAY	Clean sound with pedal-chorus and feedback delay.	CHORUS
	3	US BLUES	American blues sound.	GAIN
b (ARTIST/ MODEL)	4	HEAVY 7ST ROCK	Industrial sound for seven string guitar.	PEDAL PITCH
	5	FDR CLEAN	American clean sound.	VOLUME
	6	PEDAL WAH	Standard wah sound.	PEDAL WAH
C (MODEL)	1	YAN'S DRIVER	Eddie's famous hard driven sound.	(PEDAL PITCH)
	2	FDR STRAT/SH3	Fat pickup sound for single-coil pickup guitar.	ECHO
	3	BARRACUDA (JET)	Standard jet sound.	FLANGER
d (LINE)	4	GBS LESPOL/PAF	Old humbuckers pickup sound.	ROOM
	5	ACOUSTIC	Electric acoustic guitar simulation sound.	GAIN
	6	JIMI WAH	Psychedelic pedal wah sound.	PEDAL WAH
E (SFX)	1	MS HI GAIN	Standard high-gain sound.	(CHORUS)
	2	BOX	Vintage combo amp simulation sound.	ECHO
	3	METAL PANEL	Rectified modeling sound with pedal-gain control.	GAIN
F (MULTI)	4	BIG PANEL	Big stack amp sound.	(DOUBLING)
	5	CLEAN AMERICAN	Bright clean sound.	HALL
	6	PVY POWER	American fat amp distortion with pedal-gain control.	GAIN
G (ARTIST)	1	SOLDN	Rich lead sound for line.	PITCH
	2	TWIN	American clean sound for line.	(CHORUS)
	3	TWEED	Tweed amp simulation sound for line.	TREMOLO
[LINE]	4	900	Standard high-gain sound for line.	VOLUME
	5	MATCH	Crunch clean amp sound for line.	(PITCH)
	6	DUAL	Rectified modeling sound for line.	(FLANGER)
E (SFX)	1	PWM SYNTH	Synthesizer sound with full effect palette.	PEDAL WAH
	2	STEP MODE	SF style sound combining step effect with chorus.	STEP
	3	SPACE CONTACT	Ring modulator sound, sound good with pedal.	RING MOD
F (MULTI)	4	CRY PICK	Zoom's famous cry effect sound.	CRY
	5	SYMPHONY	Clean sound with pedal-phase.	PHASE
	6	STEEL CHINA	Synthesizer-like SFX sound.	PITCH
G (ARTIST)	1	JET PHASE	Old jet phase sound.	PHASE
	2	HEAD LONG	Zoom's famous step effect sound.	STEP
	3	SP ECHO VIOLIN	Slow attack sound with delay.	SLOW ATTACK
[MULTI]	4	COOL WAH	Clean sound with pedal-wah.	PEDAL WAH
	5	UP SIDE DOWN	Fan to octave pitch sound with pedal-pitch.	PEDAL PITCH
	6	CHO WAH	Distorted sound with auto-wah and chorus effect.	DELAY
G (ARTIST)	1	ZEP STACK	Old British style tube amp modeling sound.	VOLUME
	2	SLOW HAND	Eric's blues sound.	GAIN
	3	BECK	Beck's octave sound.	PITCH
[ARTIST]	4	RANDY	Randy's hard driven sound.	GAIN
	5	VAI	Tricky arming play with pedal-pitch.	PEDAL PITCH
	6	CORN	New age heavy rock sound.	GAIN

Es ist empfehlenswert, den Wert für ZNR (Zoom Noise Reduction) an die jeweils verwendete Gitarre anzupassen.

Nous vous recommandons de régler la valeur ZNR (Zoom Noise Reduction) pour chaque Patch en fonction de la guitare utilisée.

Se recomienda ajustar el valor de ZNR (Reducción de ruido ZOOM) para cada parche de acuerdo con la guitarra que esté utilizando.

Si consiglia di impostare il valore ZNR (Zoom Noise Reduction) per ciascun patch in corrispondenza alla chitarra usata.



**ZOOM CORPORATION**

NOAH Bldg., 2-10-2, Miyanishi-cho, Fuchu-shi, Tokyo 183-0022, Japan

PHONE: +81-42-369-7116 FAX: +81-42-369-7115

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