

RP360

RP360 XP

GITARREN-MULTIEFFEKTPROZESSOREN

BEDIENUNGSHANDBUCH



WICHTIGE SICHERHEITSHINWEISE



CAUTION

RISQUE D'ÉLECTRIC SHOCK
DONOTOPEN



ATTENTION: RISQUE D'ÉLECTRIC SHOCK
DONOTOPEN

WARNING: TO REDUCE THE RISK OF FIRE OR ELECTRIC
SHOCK, DONOT EXPOSE THIS EQUIPMENT TO RAIN OR MOISTURE

Die obigen, international anerkannten Symbole sollen Sie vor möglichen Gefahren durch Elektrogeräte warnen. Der Blitz in einem Warndreieck bedeutet, dass gefährlich hohe Spannung im Innern dieses Geräts vorliegt. Das Ausrufezeichen in einem Warndreieck zeigt dem Benutzer, dass er das Bedienungs-handbuch konsultieren sollte.

Diese Symbole warnen davor, dass sich im Gehäuse keine für den Bediener zu wartenden Teile befinden. Öffnen Sie dieses Gerät nicht. Versuchen Sie nicht, dieses Gerät selbst zu warten. Alle Wartungsarbeiten sind von qualifiziertem Fachpersonal durchzuführen. Sollten Sie das Gehäuse aus irgendeinem Grund öffnen, erlischt die Herstellergarantie. Setzen Sie das Gerät niemals Feuchtigkeit aus. Wenn Flüssigkeit über dem Gerät verschüttet wird, schalten Sie es sofort aus und lassen Sie es von Ihrem Fachhändler warten. Ziehen Sie bei einem Gewitter den Netzstecker des Geräts aus der Steckdose.

Die folgenden Angaben gelten nur für die Verwendung des Geräts in niedrigen Höhenlagen. Verwenden Sie dieses Gerät nicht in Höhen über 2000 m.



ELEKTROMAGNETISCHE VERTRÄGLICHKEIT

Dieses Gerät entspricht den Anforderungen von Teil 15 der FCC-Richtlinien und den Gerätermerkmalen in der **Konformitätserklärung**. Der Betrieb hängt von den folgenden beiden Bedingungen ab:

- Dieses Gerät darf keine schädlichen Interferenzen bewirken und
 - muss jegliche empfangene Interferenz akzeptieren, einschließlich der Interferenzen, die aus ungewölktem Betrieb entstehen können.
- Der Betrieb dieses Geräts im Bereich von starken elektromagnetischen Feldern sollte vermieden werden.
- Benutzen Sie ausschließlich abgeschirmte Kabel.

WARNUNG ZU IHREM SCHUTZ. LESEN SIE BITTE FOLGENDE HINWEISE:

BEWAHREN SIE DIESE ANLEITUNG GUT AUF.

BEACHTEN SIE ALLE WARNHINWEISE.

BEFOLGEN SIE ALLE ANWEISUNGEN.

Das Gerät sollte keinen tropfenden oder spritzenden Flüssigkeiten ausgesetzt werden, und kein mit Wasser gefüllter Gegenstand, wie beispielsweise eine Vase, sollte auf dem Gerät platziert werden.

NUR MIT EINEM TROCKENEN TUCH REINIGEN.

NUR ZUR VERWENDUNG IN GEBÄUDEN.

KEINE BELÜFTUNGÖFFNUNGEN VERDECKEN.

DAS GERÄT NUR ENTSPRECHEND DEN
ANWEISUNGEN DES HERSTELLERS INSTALLIEREN.

INSTALLIEREN SIE DAS GERÄT NICHT IN DER
NÄHE VON WÄRMEQUELLEN WIE HEIZKÖRPERN,
WÄRMEKLAPPEN, ÖFEN ODER ANDEREN
GERÄTEN (EINSCHLIESSLICH VERSTÄRKER),
DIE WÄRME ERZEUGEN.

BENUTZEN SIE NUR VOM HERSTELLER
EMPFOHLENE BEFESTIGUNGEN UND
ZUBEHÖRTEILE.

ZIEHEN SIE BEI GEWITTERN ODER LÄNGEREM
NICHTEGEBRAUCH DEN NETZSTECKER DES GERÄTS
AUS DER STECKDOSE.

Umgehen Sie nicht die aus Sicherheitsgründen angebrachten polarisierten oder geerdeten Stecker. Ein polarisierter Stecker hat zwei Kontaktstifte, wobei einer davon breiter als der andere ist. Ein geerdeter Stecker hat zwei Kontaktstifte und einen dritten geerdeten Massekontakt. Der breitere Kontaktstift bzw. Massekontakt dient Ihrer Sicherheit. Sollte der beiliegende Stecker nicht in Ihre Steckdose passen, wenden Sie sich bitte an einen Elektriker, damit dieser Ihre Steckdose austauscht.

Verlegen Sie das Netzkabel so, dass niemand darüber laufen und es nicht durch schwere Gegenstände geknickt werden kann. Achten Sie besonders auf Netzstecker, Mehrfachsteckdosen und den Kabelanschluss am Gerät.

Benutzen Sie das Gerät nur im Zusammenhang mit dem vom Hersteller vorgegebenen Beistellwagen, Stativ oder Tisch oder solchen Unterlagen, die zusammen mit dem Gerät verkauft werden. Wenn ein Beistellwagen verwendet wird, müssen Sie sicherstellen, dass dieser beim Bewegen des Beistellwagens/Geräts nicht umkippt: Verletzungsgefahr!



Alle Wartungsarbeiten sind von qualifiziertem Fachpersonal durchzuführen. Wartungsarbeiten sind in den folgenden Fällen notwendig: wenn das Gerät beschädigt wurde, wenn ein Elektrokabel oder ein Stecker beschädigt wurde, wenn Flüssigkeiten verschüttet wurden oder ein Gegenstand in das Gerät gefallen ist, wenn das Gerät im Regen gestanden hat oder Feuchtigkeit ausgesetzt war, nicht normal funktioniert oder fallengelassen wurde.

NETZSCHALTER: Der Netzschatz, der mit diesem Gerät verwendet wird, unterbricht NICHT die Verbindung mit dem Netzstrom.

STROMZUFUHR UNTERBRECHEN: Der Netzstecker sollte jederzeit bedienbar sein. Bei auf einem Gestell befestigtem Gerät oder bei anderen Installationen, bei denen der Stecker nicht leicht zugänglich ist, sind mehrpolige Netzschatz mit einem Mindestabstand von 3 mm zwischen den Polen in die elektrische Installation des Gestells oder Gebäudes aufzunehmen.

Beim Anschluss an eine 240-V-Stromversorgung sollte ein entsprechend zertifiziertes CSA/UL-Netzkabel benutzt werden.

WICHTIGE SICHERHEITSHINWEISE

KONFORMITÄTSERKLÄRUNG

Name des Herstellers: DigiTech
Adresse des Herstellers: 8760 S. Sandy Parkway
Sandy, Utah 84070, USA

erklärt hiermit, dass das Produkt:

Produktname: RP360 und RP360XP

Produktoption: alle (erfordert einen Class II-Netzadapter, der den Anforderungen von EN60065, EN60742 oder einer gleichwertigen Norm entspricht)

die folgenden Produktspezifikationen erfüllt:

Sicherheit: IEC 60065-01 + Amd 1

EMV: EN 55022:2006
EN 55024:1998
FCC Teil 15

Ergänzende Informationen:

Das Produkt erfüllt die Anforderungen der folgenden Richtlinien:

Niederspannungsrichtlinie 2006/95/EG
EMV-Richtlinie 2004/108/EG
RoHS-Richtlinie 2011/65/EG
WEEE-Richtlinie 2002/96/EG
EG-Verordnung 278/2009

Dieses Produkt wurde in Bezug auf die Richtlinie 2005/32/EG und EG-Verordnung 1275/2008 vom 17. Dezember 2008 als professionelles Audiogerät entworfen, produziert und klassifiziert und ist daher von dieser Richtlinie befreit.

Rex C. Reed
Director, Engineering
Signal Processing
8760 S. Sandy Parkway
Sandy, Utah 84070, USA
Datum: 9. Juli 2013

Europäischer Kontakt: Ihre DigiTech-Verkaufsniederlassung und das Servicebüro oder auch

Harman Signal Processing
8760 South Sandy Parkway
Sandy, Utah
84070, USA
Tel.: (801) 566-8800
Fax: (801) 568-7583



If you want to dispose this product, do not mix it with general household waste. There is a separate collection system for used electronic products in accordance with legislation that requires proper treatment, recovery and recycling.

Private households in the 25 member states of the EU, in Switzerland and Norway may return their used electronic products free of charge to designated collection facilities or to a retailer (if you purchase a similar new one).

For Countries not mentioned above, please contact your local authorities for a correct method of disposal.

By doing so you will ensure that your disposed product undergoes the necessary treatment, recovery and recycling and thus prevent potential negative effects on the environment and human health.

GARANTIE

DigiTech® ist sehr stolz auf seine Produkte und gewährt auf jedes Produkt die folgende Garantie:

1. Bitte registrieren Sie sich online auf www.digitech.com innerhalb von zehn Tagen ab dem Kauf Ihres Produkts, um diese Garantie zu validieren. Diese Garantie ist nur in den Vereinigten Staaten von Amerika gültig.
2. DigiTech gewährleistet, dass dieses Produkt bei seinem Neukauf von einem zugelassenen DigiTech-Händler in den USA und seiner ausschließlichen Verwendung in den USA unter normalen Gebrauchs- und Wartungsbedingungen frei von Materialmängeln ist und keinerlei mangelhafte Arbeitsqualität aufweist. Diese Garantie tritt nur auf den ursprünglichen Käufer zu und ist nicht übertragbar.
3. DigiTechs durch diese Garantie eingegangene Verpflichtung beschränkt sich auf das Reparieren oder Ersetzen defekter Materialien, die Anzeichen eines Fehlers erkennen lassen, vorausgesetzt, dass das Produkt MIT einer sog. RETURN AUTHORIZATION (Rücksendegenehmigung) an DigiTech zurückgeschickt wird, wobei alle Kosten für Bauteile und Arbeiten bis zu einem Jahr nach Kaufdatum abgedeckt sind. Bitte kontaktieren Sie DigiTech, um eine Rücksendegenehmigungsnummer zu erhalten. Das Unternehmen haftet nicht für Folgeschäden infolge der Verwendung des Produkts als Teil eines Schaltkreises oder einer Baugruppe.
4. Der Käufer ist für die Vorlage des Kaufnachweises verantwortlich. Zum Erhalt von Garantieservice muss eine Kopie des originalen Kaufbelegs vorgelegt werden.
5. DigiTech behält sich das Recht vor, Änderungen am Entwurf des Produkts, Hinzufügungen zum Produkt oder Verbesserungen des Produkts vorzunehmen, ohne dadurch verpflichtet zu sein, dieselben Änderungen, Hinzufügungen oder Verbesserungen an früher hergestellten Produkten rückwirkend nachholen zu müssen.
6. Falls die Hauptbaugruppe des Produkts von einer anderen Person als einem zertifizierten DigiTech-Techniker geöffnet und manipuliert wird oder das Produkt mit Wechselspannungen außerhalb des vom Hersteller empfohlenen Spannungsbereichs betrieben wird, erlischt die Produktgarantie für den Käufer.
7. Die obigen Garantiebedingungen ersetzen alle anderen ausdrücklichen oder impliziten Gewährleistungen, und DigiTech übernimmt keine Verpflichtung oder Haftung in Verbindung mit dem Verkauf dieses Produkts und genehmigt keiner Person die Übernahme einer solchen Verpflichtung oder Haftung. DigiTech oder seine Vertriebshändler haften unter keinen Umständen für besondere Schäden oder Folgeschäden oder eine Verzögerung in der Ausübung bzw. Ausführung dieser Garantie aus Gründen außerhalb seiner (ihrer) Kontrolle.

HINWEIS: Die in diesem Handbuch enthaltenen Informationen könnten jederzeit ohne Ankündigung geändert werden. Einige in diesem Handbuch enthaltene Informationen können aufgrund von Änderungen am Produkt, die nach Fertigstellung dieser Handbuchversion vorgenommen wurden und daher undokumentiert sind, ungenau sein. Die Informationen in dieser Version des Bedienungshandbuchs ersetzen alle früheren Versionen.

TECHNISCHER SUPPORT & SERVICE

Falls Sie technische Unterstützung benötigen, wenden Sie sich bitte an den Technical Support von DigiTech. Bitte vergewissern Sie sich, dass Sie alle Details zur Hand haben, um das Problem exakt zu beschreiben. Sie sollten die Seriennummer Ihres Geräts kennen, die auf einem Aufkleber am Gerätegehäuse angegeben ist. Wenn Sie Ihr Produkt bisher noch nicht registriert haben, nehmen Sie sich bitte jetzt die Zeit und gehen Sie auf www.digitech.com.

Bevor Sie ein Produkt zum Kundendienst an das Werk schicken, empfehlen wir Ihnen, dieses Handbuch zu lesen. Bitte vergewissern Sie sich, dass Sie die folgenden Installationsschritte und Betriebsverfahren richtig befolgt haben. Für weitere technische Unterstützung oder Service kontaktieren Sie bitte unsere technische Supportabteilung unter der Telefonnummer (801) 566-8800 oder besuchen Sie www.digitech.com. Falls Sie ein Produkt zum Kundendienst an das Werk schicken müssen, ist es ABSOLUT erforderlich, zuerst unseren Technical Support zu kontaktieren, um eine Rücksendegenehmigungsnummer (Return Authorization Number) zu erhalten.

WIR MÜSSEN PRODUKTE, DIE OHNE EINE RÜCKSENDEGENEHMIGUNGNUMMER IM WERK EINGEHEN, LEIDER ZURÜCKWEISEN.

Bitte lesen Sie die Garantieinformationen, die auf den ersten Endbenutzer zutreffen. Wenn Sie sich nach dem Ablauf des Garantiezeitraums dazu entscheiden, unseren Werkskundendienst in Anspruch zu nehmen, werden wir eine angemessene Gebühr für Teile, Arbeitszeit und Verpackung berechnen. Sie sind in jedem Fall für die Portogebühren für den Transport zum Werk verantwortlich. Falls Ihr Gerät noch von der Garantie abgedeckt ist, wird DigiTech das Rückporto bezahlen.

Bitte verwenden Sie zum Einschicken des Geräts möglichst seine Originalverpackungsmaterialien. Kennzeichnen Sie das Paket mit dem Namen des Absenders sowie den folgenden Worten in roter Schrift: DELICATE INSTRUMENT, FRAGILE! (VORSICHT: ZERBRECHLICHES INSTRUMENT!) Bitte versichern Sie das Paket entsprechend. Sie müssen das Porto zum Werk im Voraus bezahlen. Nicht mit Paketpost verschicken.

INHALT

ÜBERBLICK	2	SYSTEMEINSTELLUNG	41
Einführung.....	2	Fußschaltermodi.....	41
Funktionen.....	3	Output To	44
BENUTZERSCHNITTSTELLE UND ANSCHLÜSSE	4	Output Mode.....	45
Oberseite des Geräts	4	USB Record Level	46
Rückseite.....	6	USB Play Mix.....	47
ANSCHLUSSDIAGRAMME	8	LCD-Kontrast.....	48
Monoverstärker.....	8	Control In.....	49
Stereoverstärker	9	Phrase Sampler	51
Direkt zum Mischpult/PA.....	10	Pedal kalibrieren.....	52
Aufnehmen mit dem Computer.....	11	Factory Restore	53
Üben mit Kopfhörer	13	Firmware Version	54
BETRIEBSANLEITUNG	14	DIE EFFEKTE UND PARAMETER	55
Übersicht über die grundlegende Funktionsweise.....	14	Effect Edit-Menüsymbole.....	55
Leistungszustand	14	Amp Modeling	56
Bearbeitung der Voreinstellungen	13	Cabinet Modeling.....	64
Systemeinstellungen	14	Compression.....	67
Schlagzeug.....	14	Delay	69
Verwalten von Presets	15	Distortion	74
Navigation der Voreinstellungen.....	15	EQ	83
Speichern/Kopieren/Benennen von Voreinstellungen	17	Expression Pedal	84
Mit Effekten arbeiten	19	LFO	84
Bearbeitung der Effektparame	19	Modulation.....	85
Effekte ändern.....	20	Noise Gating.....	103
Effekte umordnen	21	Reverb	104
Effekte hinzufügen.....	22	Volume.....	106
Effekte löschen	23	Wah.....	107
Fußschaltern Effekte zuweisen (nur Stomp-Modus).....	24	NEXUS EDITOR/LIBRARIAN SOFTWARE	108
Preset Level und Master Level.....	25	Systemanforderungen	108
Preset (Effekt) Bypass	26	LISTE DER PRESETS	109
Tuner.....	27	ZUWEISBARE EXPRESSION PEDAL- UND	
Looper.....	28	LFO-PARAMETER	110
Sound Check.....	29	TECHNISCHE SPEZIFIKATIONEN	114
Drum Machine.....	30		
Aux-Eingang.....	32		
Tap Tempo.....	33		
Expression Pedal-Steuerung	34		
Zuweisen der LFO	36		
Verwendung eines optionalen FS3X-Fußschalters	37		

ÜBERBLICK

Einführung

Der RP360 und RP360XP repräsentieren die nächste Generation von Gitarreneffektprozessoren von DigiTech®. Mit 85 Stompbox-Pedalen, 54 Verstärkermodellen und 26 Boxenmodellen sind Ihrer Klangerzeugung praktisch keine Grenzen gesetzt! Bis zu 10 Effekte können gleichzeitig verwendet und in beliebiger Reihenfolge platziert werden, damit Sie die volle Kontrolle über die Gestaltung Ihrer Töne und Effekte haben.

99 Werksvoreinstellungen (Factory Presets) ermöglichen Ihnen, sich mit allen Effekten vertraut zu machen, die der RP zu bieten hat, und geben Ihnen Ausgangspunkte zum schnellen Erstellen Ihrer eigenen Sounds! 99 Speicherplätze für Benutzervoreinstellungen (User Presets) gestatten Ihnen, alle Ihre Lieblingssounds zum späteren Abruf zu speichern.

Verwenden Sie den eingebauten 40-Sekunden-Phrase Looper zum Überschreiben von Rhythmusabschnitten oder Verbessern Ihrer Live-Auftritte. Die Sound Check-Funktion gestattet Ihnen, eine Loop (Schleife) aufzunehmen und über die interne Effektkette wiederzugeben, damit Sie Effekte einfach vorspielen und bearbeiten können, ohne fortlaufend Ihre Gitarre anschlagen zu müssen.

Die Ausgänge des Geräts können für den Mono- oder Stereobetrieb konfiguriert werden, und der 1/8"-Kopfhörer-Ausgang erlaubt Ihnen, überall und jederzeit zu üben. Schließen Sie einen tragbaren Musik-Player an den 1/8"-Aux-Eingang an, um zu Üben, Ihre Lieblingssongs zu lernen oder zusammen mit dem eingebauten Schlagzeugsynthesizer zu spielen und Ihre Timing-Fähigkeiten zu verbessern.

Schließen Sie den USB-Ausgang an einen Mac® oder PC an, um direkt auf Ihre Lieblings-DAW (Digital Audio Workstation) aufzunehmen oder die kostenlos herunterladbare Nexus Editor/Librarian Software zur Verwaltung von Voreinstellungen zu verwenden.

Die RP360- und RP360XP-Prozessoren mit ihrem robusten stilvollen Design, einer äußerst umfangreichen Bibliothek von Verstärkern, Boxen und Effektpedalen zur Auswahl, ihrer hohen Flexibilität und ihren zahllosen Funktionen wurden im Hinblick auf hervorragendes Aussehen und großartigen Klang entwickelt.

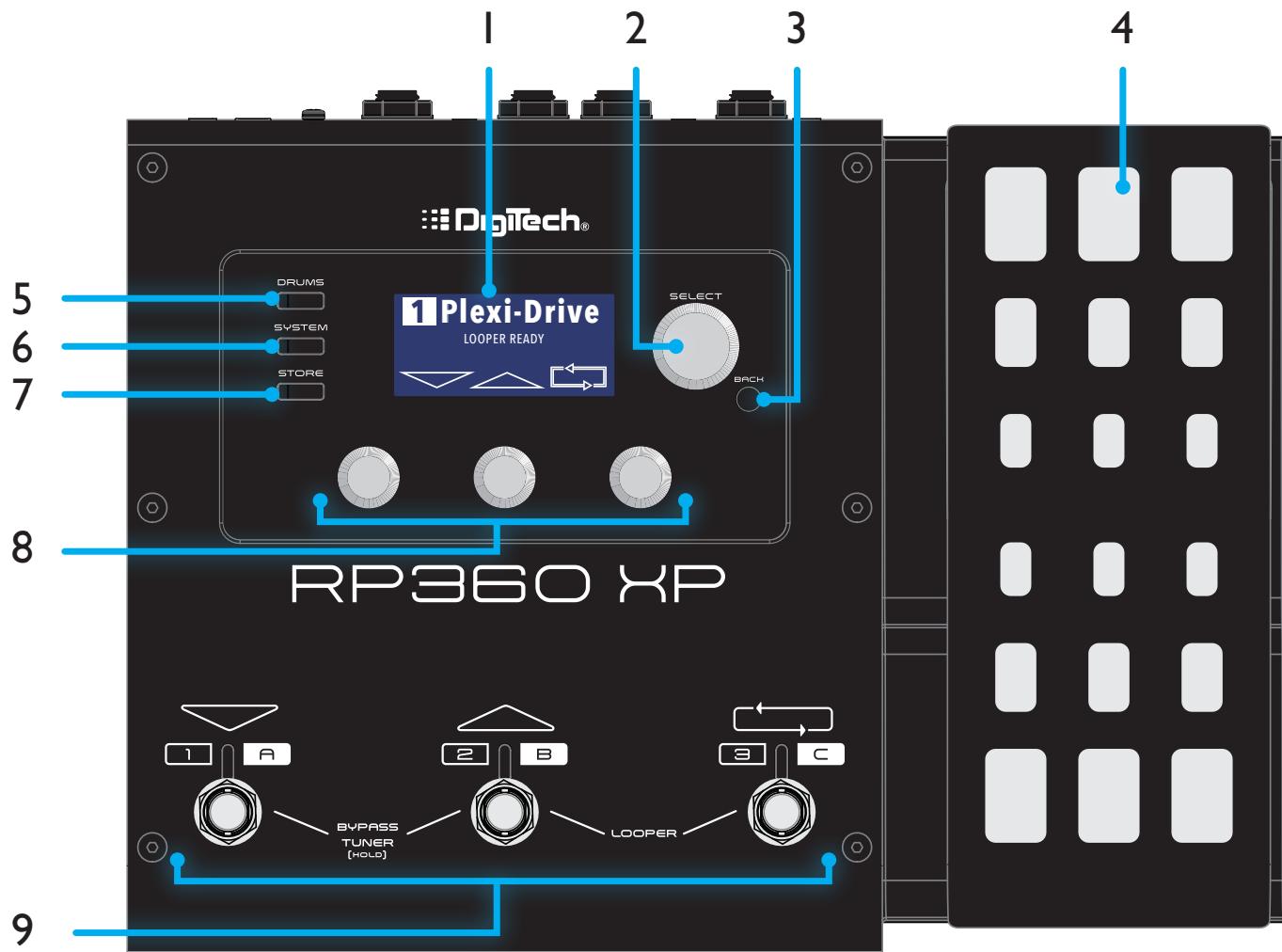
Vielen Dank, dass Sie sich für DigiTech entschieden haben.

Funktionen

- Umfasst 85 Stompbox-Pedale, 54 Verstärker und 26 Boxen
- Bis zu 10 Effekte gleichzeitig ausführen
- 99 Benutzer- und 99 Werksvoreinstellungen (Presets)
- Flexibles Verstärker- und Effekt-Routing
- 40 Sekunden Phrase Looper
- Lexikon® Reverbs
- Mono- oder Stereo-Ausgänge
- Soundcheck zum einfachen Vorspielen und Bearbeiten von Effekten
- USB-Audio-Streaming
- Kostenlos herunterladbare Nexus Editor/Librarian Software für Mac und PC
- Robustes Gehäuse und Fußschalter aus Metall
- Inklusive Netzteil

BENUTZERSCHNITTSTELLE UND ANSCHLÜSSE

Oberseite des Geräts



I. LCD-DISPLAY

Dieses LCD-Display bietet die notwendigen visuellen Informationen zur Bedienung der RP360/RP360XP-Prozessoren.

2. SELECT-KNOPF

Wenn Sie diesen Knopf drücken oder drehen, werden verschiedene Funktionen abhängig vom aktuellen Betriebszustand durchgeführt. Drehen Sie diesen Knopf im Performance-Zustand (Auftrittszustand), um durch die Voreinstellungen (Presets) zu navigieren, und drücken Sie diesen Knopf, um die Effektbearbeitung und Effekteinstellungen aufzurufen. Wenn Sie diesen Knopf beim Bearbeiten der Voreinstellungen drehen, wird der zu bearbeitende Effekt ausgewählt, und wenn Sie den Knopf drücken, navigieren Sie durch die verschiedenen Seiten mit Parametern für den gewählten Effekt.

3. BACK-TASTE (zurück)

Drücken Sie diese Taste, um beim Navigieren in Menüs um eine Ebene zurückzugehen. Drücken Sie die Taste mehrmals, um wieder zum Performance-Zustand zurückzukehren.

4. EXPRESSION PEDAL (NUR RP360XP)

Mit dem Expression Pedal können Sie die Lautstärke, Wah oder einen zugewiesenen Effektparameter in Echtzeit steuern. Zusätzlich ist das Expression Pedal mit einem „V-Switch“ (V-Schalter) ausgestattet, der Ihnen erlaubt, den Wah-Effekt ein- und auszuschalten, sobald Sie in der Zehenposition etwas mehr Gewicht auf das Pedal verlagern. Weitere Informationen über die Zuweisung von Effektparametern zum Expression Pedal finden Sie unter **Expression Pedal-Steuerung auf Seite 34**. Eine Liste der Parameter, die zugewiesen werden können, finden Sie unter **Zuweisbare Expression Pedal- und LFO-Parameter auf Seite 110**.

5. DRUMS-TASTE

Drücken Sie diese Taste, um das Drum Machine Edit-Menü (Schlagzeugsynthesizer bearbeiten) aufzurufen, wo Sie die Drum Machine-Parameter (PATTERN (Muster), TEMPO und LEVEL (Pegel)) bearbeiten können. Drücken Sie im Drum Machine Edit-Menü die DRUMS-Taste, um die Drum Machine ein- und auszuschalten. Alternativ können Sie den SELECT-Knopf drücken. Weitere Informationen zur Verwendung des Schlagzeugsynthesizers finden Sie unter **Drum Machine auf Seite 30**.

HINWEIS: Der Schlagzeugsynthesizer kann nicht verwendet werden, solange der Looper aktiviert ist. Wenn eine Schleife mit dem Looper aufgenommen worden ist, müssen Sie zunächst die Schleife löschen, bevor die Drum Machine verwendet werden kann. Zum Löschen einer Schleife beenden Sie die Schleifenwiedergabe und drücken und halten Sie danach den **FUSSSCHALTER 3**. Weitere Informationen zur Verwendung des Looper finden Sie unter **Looper auf Seite 28**.

6. SYSTEM-TASTE

Drücken Sie diese Taste, um das globale System Settings-Menü (Systemeinstellungen) aufzurufen, wo Sie die globalen Parameter bearbeiten können, die bestimmen, wie der RP360/RP360XP-Prozessor funktioniert. Weitere Informationen über die Optionen und Parameter in diesem Menü finden Sie unter **Systemeinstellung auf Seite 41**.

7. STORE-TASTE

Verwenden Sie diese Taste, um Voreinstellungen zu speichern, umzubenennen und zu kopieren. Die STORE-Tasten-LED leuchtet immer dann, wenn gespeicherte Parameter einer Voreinstellung geändert werden, um den Benutzer darauf hinzuweisen, dass die Änderungen ohne Speicherung verloren gehen. Weitere Informationen über Voreinstellungen finden Sie unter **Verwalten von Presets auf Seite 15**.

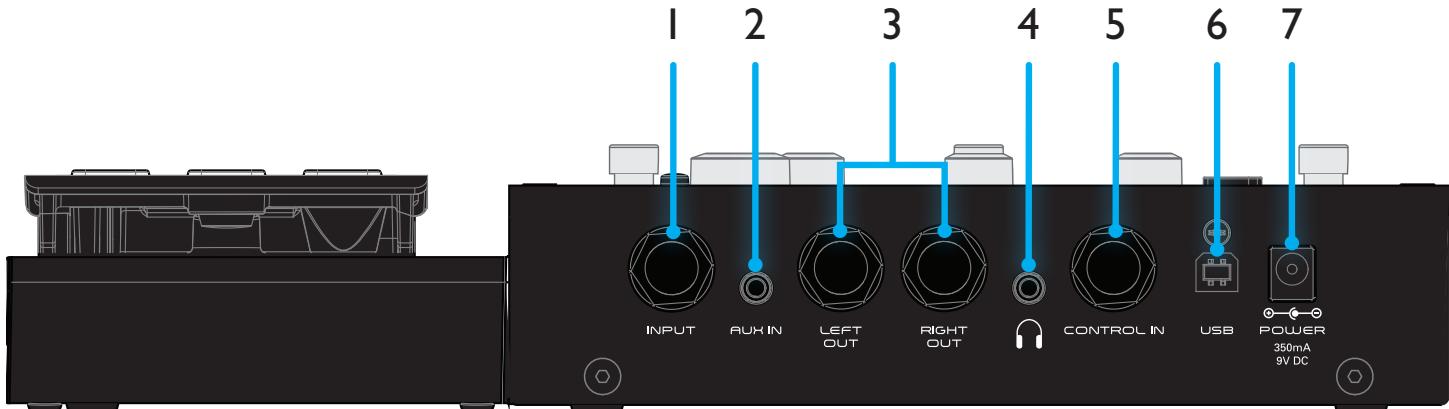
8. EDIT-KNÖPFE

Diese Bearbeitungsknöpfe werden in diesem Handbuch von links nach rechts als EDIT-1-, EDIT-2- und EDIT-3-Knopf bezeichnet. Die Knöpfe werden verwendet, um die System- und Effektparameter auf dem Bildschirm zu bearbeiten. Im Performance-Zustand stellt der EDIT-1-Knopf den Preset Level (Voreinstellungspegel) ein (der nur den Ausgangspegel der aktuell geladenen Voreinstellung betrifft), während der EDIT-3-Knopf den Master Level (Hauptpegel) einstellt (der den Ausgangspegel aller Voreinstellungen betrifft). Weitere Informationen zu diesen Ausgangspegelsteuerelementen finden Sie unter **Preset Level und Master Level auf Seite 25**.

9. FUSSSCHALTER

Diese Fußschalter haben mehrere Funktionen und können so konfiguriert werden, dass sie im Preset-Modus, Stomp-Modus oder Bank-Modus arbeiten. Weitere Informationen über Fußschaltermodi finden Sie unter **Fußschaltermodi auf Seite 41**.

Rückseite



1. INPUT

Schließen Sie Ihre Gitarre an diesen 1/4"-Instrumenteneingang mit hoher Impedanz an.

2. AUX IN

Verbinden Sie den Kopfhörerausgang eines tragbaren Musik-Players über ein 1/8"-Stereokabel mit dieser 1/8"-TRS-Buchse, um mit Ihrer Lieblingsmusik mitspielen zu können. Weitere Informationen zur Verwendung dieser Funktion finden Sie unter **Aux-Eingang auf Seite 32**.

3. LEFT OUT/RIGHT OUT

Diese 1/4"-TRS-Ausgänge können für den Mono- oder Stereobetrieb konfiguriert werden. Verwenden Sie sie zum Anschluß an einen einzelnen Gitarrenverstärker, ein Stereopaar von Gitarrenverstärkern oder direkt an die Eingänge eines Mischpults oder Aufnahmegeräts.

HINWEIS: Wenn Sie diese Ausgangsbuchsen direkt mit einem Mischpult oder Aufnahmegerät verbinden, müssen Sie die „MIXER“-Option im System Settings-Menü wählen, um die Speaker Cabinet Compensation (SCC, Lautsprecherboxenkompensation) zu aktivieren. Weitere Informationen über die MIXER-Option finden Sie unter **Output To auf Seite 44**.

HINWEIS: Der Mono-/Stereobetrieb ist im System Settings-Menü konfiguriert. Weitere Informationen über diese Konfigurationsoption finden Sie unter **Output Mode auf Seite 45**.

4. KOPFHÖRERAUSGANG

Stecken Sie Ihren Kopfhörer in diese 1/8"-Mini-TRS-Buchse. Dieser Ausgang ist für die Verwendung mit Kopfhörern mit einer Impedanz von maximal 60 Ohm optimiert.

HINWEIS: Wenn nur ein Kopfhörer angeschlossen ist (und nichts an den 1/4"-Ausgängen angeschlossen ist), sind die Ausgänge für eine vollständige Palette von Lautsprechern/Kopfhörern optimiert. Weitere Informationen finden Sie unter **Output To auf Seite 44**.

5. CONTROL IN

Beim RP360-Modell dient diese Buchse zum Anschluss eines externen Expression Pedal oder Lautstärkepedals zur Echtzeitsteuerung von Effektparametern oder eines DigiTech FS3X-Fußschalters zur zusätzlichen Fußschaltersteuerung. Beim RP360XP-Modell dient diese Buchse zum Anschluss eines FS3X-Fußschalters als zusätzliches Fußschaltersteuerelement. Weitere Details finden Sie unter **Expression Pedal-Steuerung auf Seite 34** und **Verwendung eines optionalen FS3X-Fußschalters auf Seite 37**.

6. USB

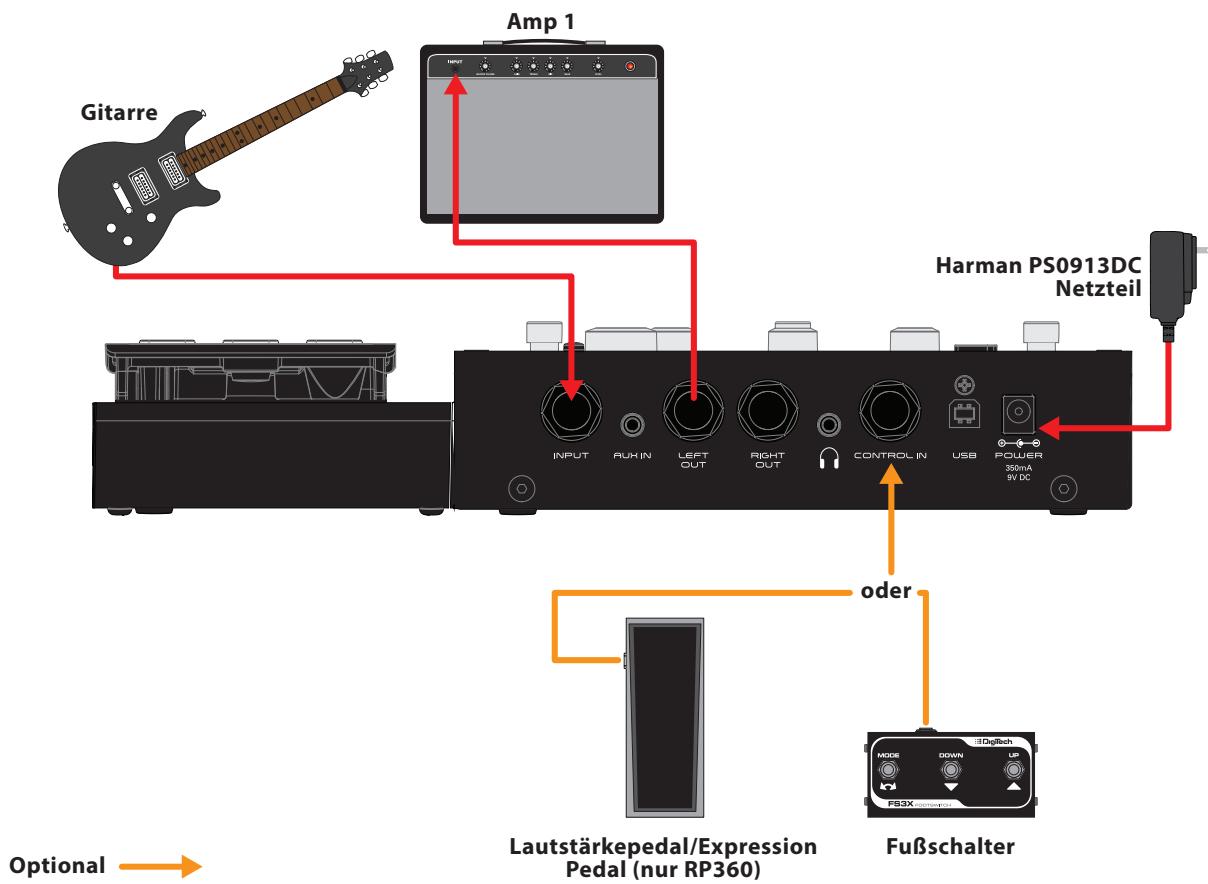
Dieser USB-Anschluss verbindet den RP360/RP360XP-Prozessor mit einem Computer zur Voreinstellungsverwaltung mit der Nexus Editor/Librarian Software und/oder zum Streamen von 4 Audiokanälen (2 Kanäle zum Computer und 2 Kanäle vom Computer), um auf Ihrer bevorzugten Digital Audio Workstation aufzunehmen zu können.

7. POWER

Schließen Sie ausschließlich das im Lieferumfang enthaltene PS0913DC-Netzteil an diese Buchse an.

ANSCHLUSSDIAGRAMME

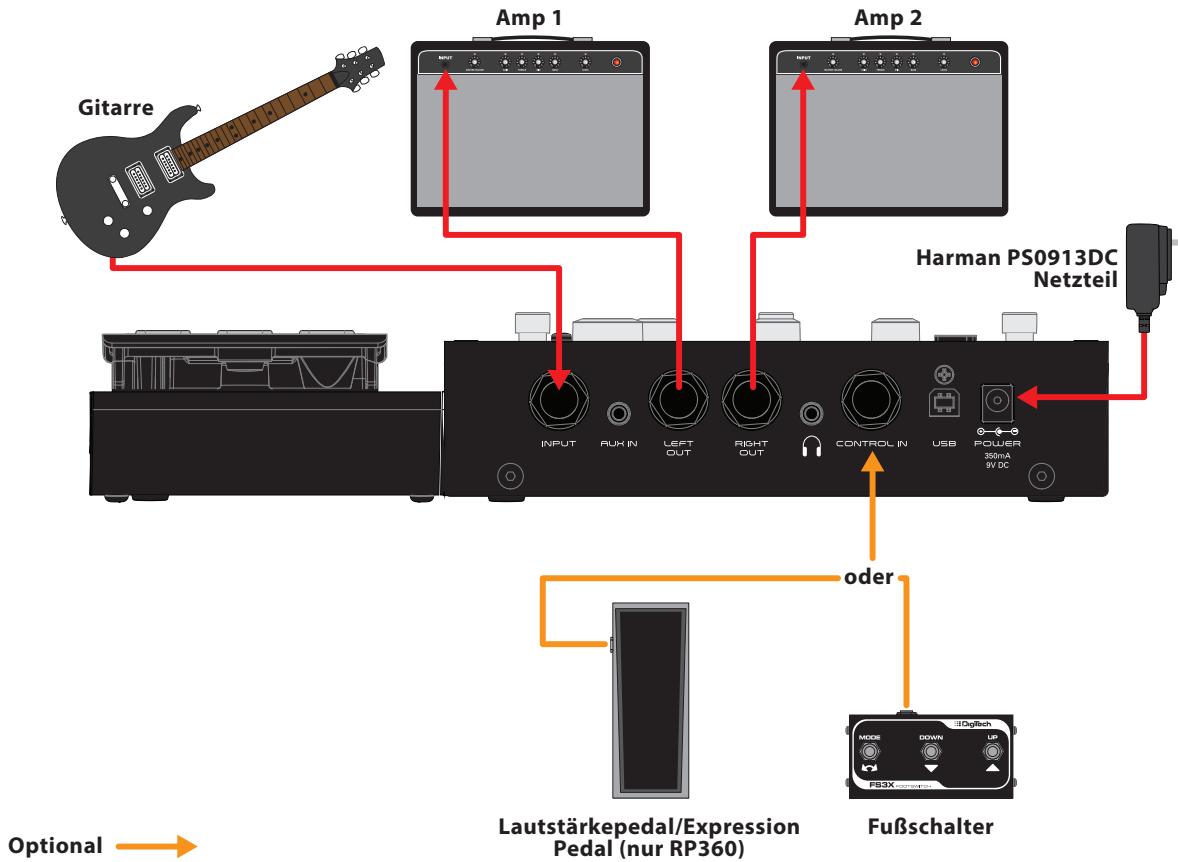
Monoverstärker



Gehen Sie folgendermaßen vor, um den RP mit einem Verstärker zu verwenden:

1. Regeln Sie den Hauptlautstärkeregler des Verstärkers runter und schalten Sie dann den Verstärker aus.
2. Stellen Sie alle Verbindungen zum RP wie im Diagramm gezeigt her.
3. Schalten Sie den RP ein, indem Sie den Gerätestecker des mitgelieferten Netzteils in die POWER-Eingangsbuchse stecken und seinen Netzstecker in eine Steckdose stecken.
4. Schalten Sie Ihren Verstärker ein. Schlagen Sie Ihre Gitarre an und regeln Sie allmählich den Hauptlautstärkeregler Ihres Verstärkers rauf, bis der gewünschte Lautstärkepegel erreicht ist.

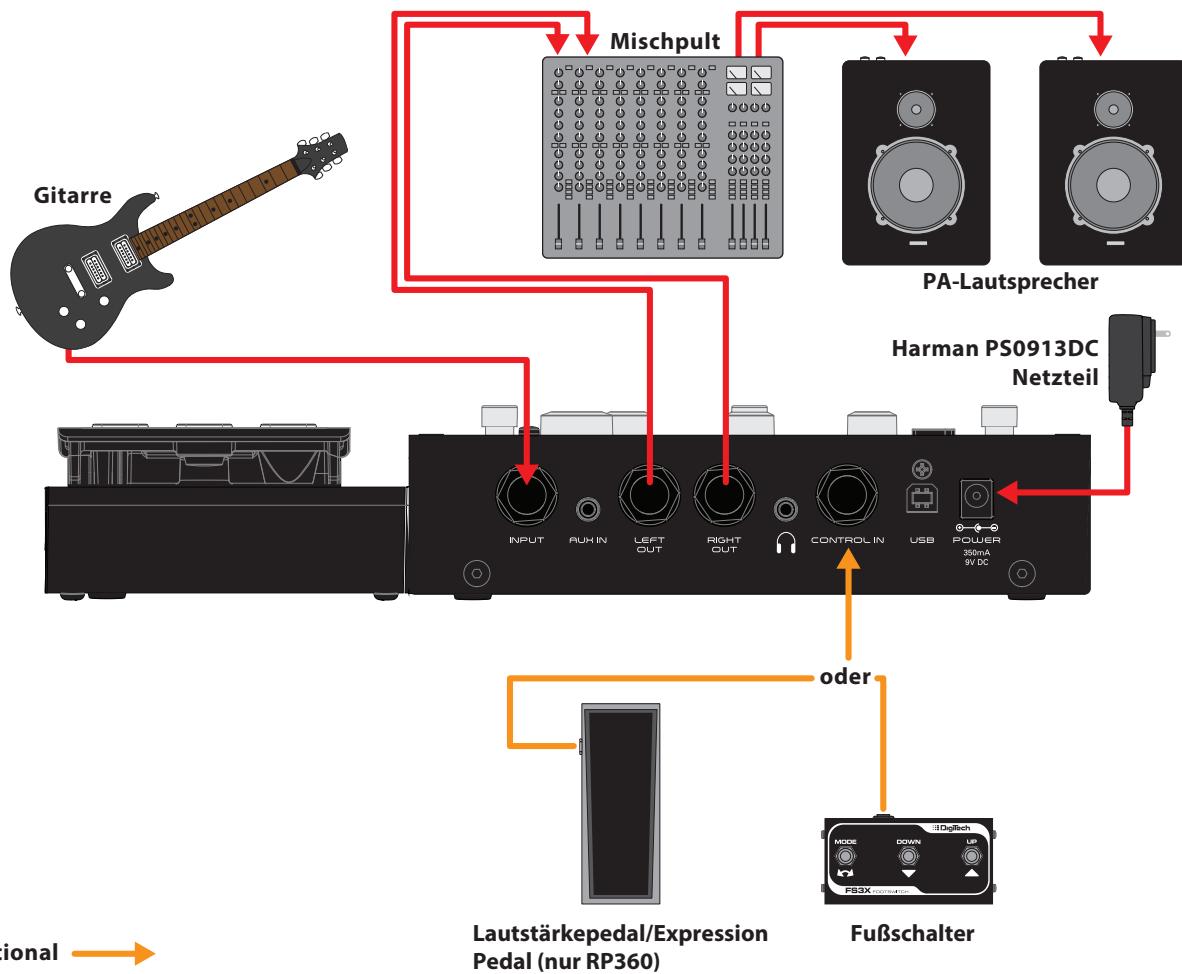
Stereoverstärker



Gehen Sie folgendermaßen vor, um den RP mit einem Verstärkerpaar zu verwenden:

1. Regeln Sie die Hauptlautstärkeregler der Verstärker unter und schalten Sie dann die Verstärker aus.
2. Stellen Sie alle Verbindungen zum RP wie im Diagramm gezeigt her.
3. Schalten Sie den RP ein, indem Sie den Gerätestecker des mitgelieferten Netzteils in die POWER-Eingangsbuchse stecken und seinen Netzstecker in eine Steckdose stecken.
4. Schalten Sie Ihre Verstärker ein. Schlagen Sie Ihre Gitarre an und regeln Sie allmählich die Hauptlautstärkeregler Ihrer Verstärker rauf, bis der gewünschte Lautstärkepegel erreicht ist.
5. Für den Stereobetrieb müssen Sie den OUTPUT MODE-Parameter zu STEREO ändern. Weitere Informationen zur Konfiguration des RP für den Stereobetrieb finden Sie unter **Output Mode auf Seite 45.**

Direkt zum Mischpult/PA



Gehen Sie folgendermaßen vor, um den RP mit einem Mischpult zu verwenden:

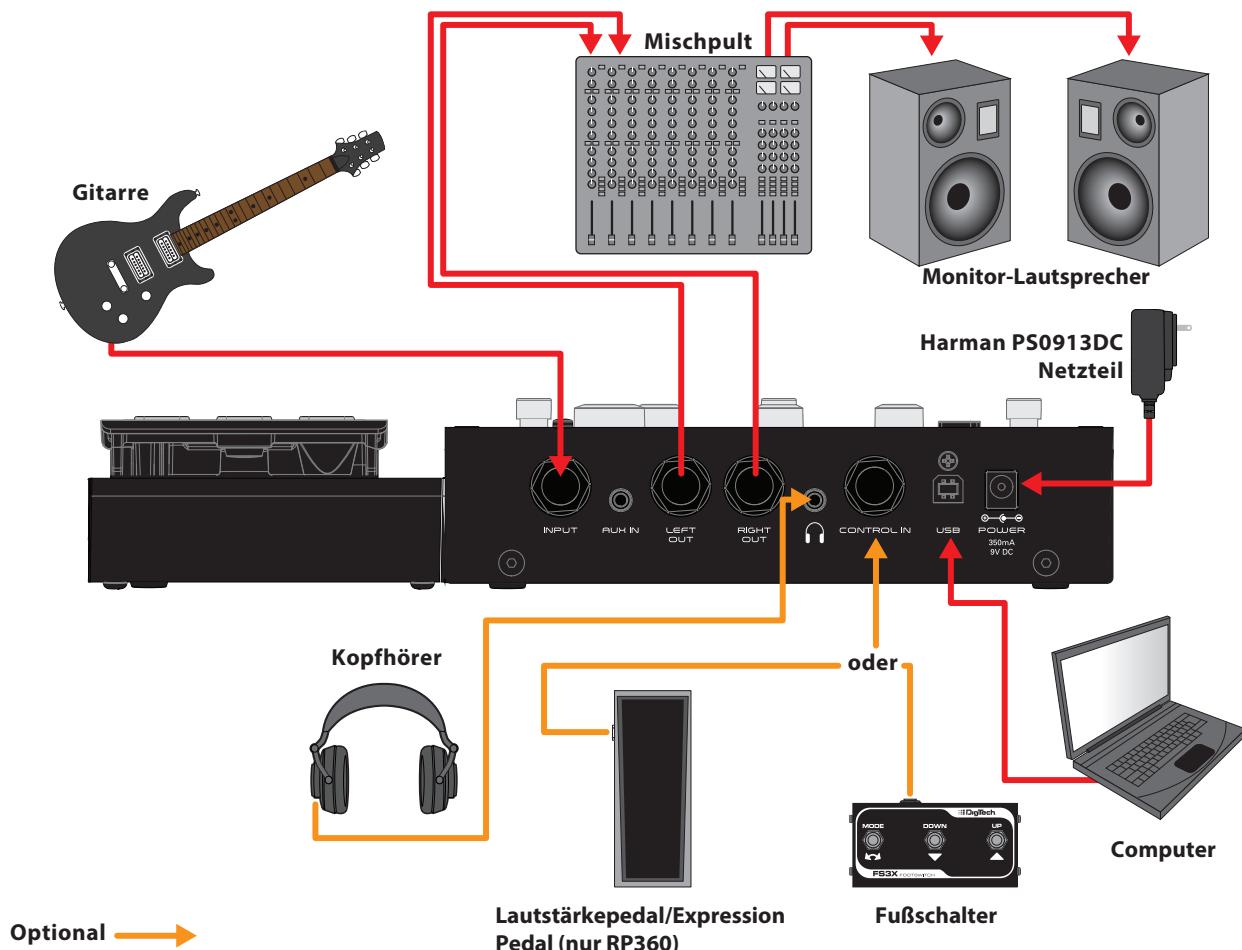
1. Verringern Sie die Master Faders am Mischpult.
2. Stellen Sie alle Verbindungen zum RP wie im Diagramm gezeigt her. Verbinden Sie den RP mit zwei Mischpulteingangskanälen. Verringern Sie auf diesen beiden Mischpultkanälen die Eingangsverstärkungen und Fader und stellen Sie das Pannen für einen Kanal ganz nach links und für den anderen Kanal ganz nach rechts.
3. Schalten Sie den RP ein, indem Sie den Gerätestecker des mitgelieferten Netzteils in die POWER-Eingangsbuchse stecken und seinen Netzstecker in eine Steckdose stecken.
4. Schlagen Sie Ihre Gitarre an und passen Sie die Mischpultpegel so lange an, bis der gewünschte Pegel erreicht ist. Verwenden Sie die richtige Verstärkungabstufung, um das Signal-Rauschen-Verhältnis zu optimieren und um zu verhindern, dass die Mischpulteingänge beschnitten werden. Die Dokumentation Ihres Mischpults enthält weitere Informationen über die richtige Mischpultverstärkungsabstufung.
5. Ändern Sie den OUTPUT TO-Parameter im System Settings-Menü zu MIXER. Dadurch werden die Ausgänge für die volle Palette von PA-Lautsprechern optimiert. Weitere Informationen zur Bearbeitung dieses Parameters finden Sie unter **Output To auf Seite 44**.
6. Für den Stereobetrieb müssen Sie den OUTPUT MODE-Parameter zu STEREO ändern. Weitere Informationen zur Konfiguration des RP für den Stereobetrieb finden Sie unter **Output Mode auf Seite 45**.

Aufnehmen mit dem Computer

Der RP360 und RP360XP verwenden die standardmäßigen Treiber der Mac OS X- und Windows-Betriebssysteme. Daher brauchen keine zusätzlichen Treiber installiert zu werden. Stecken Sie den RP einfach ein und schließen Sie ihn an Ihren Computer an.

Die RPs werden gleichzeitig 2 Audiokanäle zum Computer und 2 Audiokanäle vom Computer mit einer Abtastrate von 44,1 kHz und einer 16- oder 24-Bit-Auflösung streamen. (Die Bit-Auflösung kann in der Regel in Ihrer DAW eingestellt werden.) Das über USB aufgenommene Audio wird vom Audio-Feed der LEFT- und RIGHT-Ausgänge entnommen.

Es gibt zwei Parameter im RP, die zur Steuerung Ihrer Audiopegel bei der Aufnahme verwendet werden: der **USB RECORD LVL**-Parameter (USB-Aufnahmepiegel) und **USB PLAY MIX**-Parameter (USB-Wiedergabemischung). Diese Parameter gestatten Ihnen, den vom RP aufgenommenen Audiopegel und den Pegel des Wiedergabeaudios aus der DAW zu steuern. Weitere Informationen zu diesen Parametern finden Sie unter **USB Record Level** und **USB Play Mix auf Seite 47**.



Gehen Sie folgendermaßen vor, um den RP mit einem Computeraufnahmesystem zu verwenden:

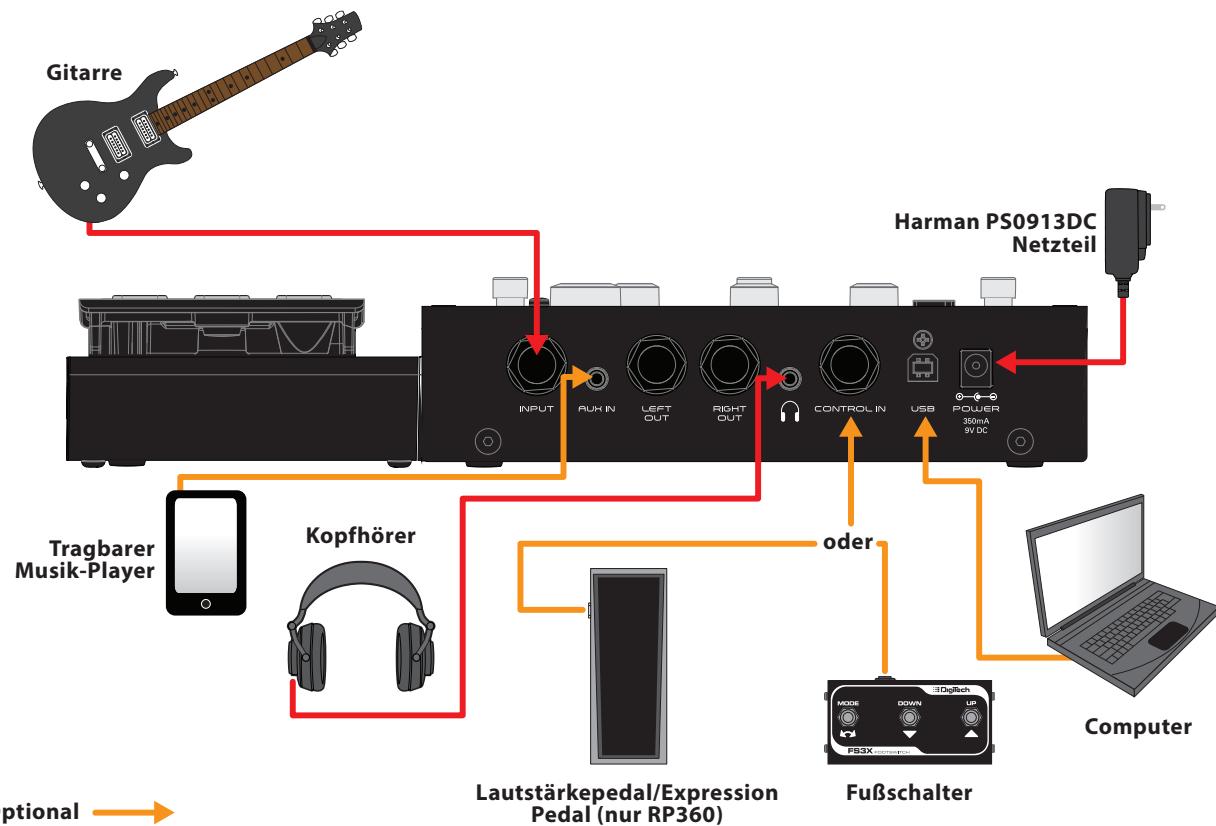
1. Verringern Sie die Master Faders am Mischpult.
2. Stellen Sie alle Verbindungen zum RP wie im Diagramm gezeigt her. Verbinden Sie den RP mit zwei Mischpulteingangskanälen. Verringern Sie auf diesen beiden Mischpultkanälen die Eingangsverstärkungen

und Fader und stellen Sie das Pannen für einen Kanal ganz nach links und für den anderen Kanal ganz nach rechts.

3. Schalten Sie den RP ein, indem Sie den Gerätestecker des mitgelieferten Netzteils in die POWER-Eingangsbuchse stecken und seinen Netzstecker in eine Steckdose stecken.
4. Schlagen Sie Ihre Gitarre an und passen Sie die Mischpultpegel so lange an, bis der gewünschte Pegel erreicht ist. Verwenden Sie die richtige Verstärkungsstufigung, um das Signal-Rauschen-Verhältnis zu optimieren und um zu verhindern, dass die Mischpulteingänge beschnitten werden. Die Dokumentation Ihres Mischpults enthält weitere Informationen über die richtige Mischpultverstärkungsstufigung.
5. Ändern Sie den OUTPUT TO-Parameter im System Settings-Menü zu MIXER. Dadurch werden die Ausgänge für die volle Palette von Studiomonitorlautsprechern optimiert. Weitere Informationen zur Bearbeitung dieses Parameters finden Sie unter ***Output To auf Seite 44***.
6. Für den Stereobetrieb müssen Sie den OUTPUT MODE-Parameter zu STEREO ändern. Weitere Informationen zur Konfiguration des RP für den Stereobetrieb finden Sie unter ***Output Mode auf Seite 45***.
7. Wählen Sie in Ihrer DAW den RP als Ein-/Ausgabegerät. Weitere Informationen finden Sie in Ihrer DAW-Dokumentation.

HINWEIS: Die DigiTech Nexus Editor/Librarian Software kann auch in dieser Anwendung zum Bearbeiten von Effekten und Verwalten von Voreinstellungen verwendet werden. Weitere Informationen finden Sie unter ***Nexus Editor/Librarian Software auf Seite 108***.

Üben mit Kopfhörer



Gehen Sie folgendermaßen vor, um den RP mit einem Kopfhörer zu verwenden:

1. Stellen Sie alle Verbindungen zum RP wie im Diagramm gezeigt her.
2. Schalten Sie den RP ein, indem Sie den Gerätestecker des mitgelieferten Netzteils in die POWER-Eingangsbuchse stecken und seinen Netzstecker in eine Steckdose stecken.
3. Drehen Sie den **EDIT-3**-Knopf auf dem RP (den Knopf unterhalb des **SELECT**-Knopfes) gegen den Uhrzeigersinn, um den Master Level-Regler des RP ganz auf 0 zu drehen.
4. Schlagen Sie Ihre Gitarre an und drehen Sie den **EDIT-3**-Knopf auf dem RP im Uhrzeigersinn, bis der gewünschte Pegel erreicht ist.

HINWEIS: Wenn ein Kopfhörer an die RP-KOPFHÖRER-Buchse angeschlossen ist und die 1/4" LEFT OUT- oder RIGHT OUT-Buchsen nicht angeschlossen sind, stellt der RP den OUTPUT TO-Parameter automatisch auf „HEADPHONES IN USE“ (Kopfhörer in Gebrauch) und den OUTPUT MODE-Parameter ebenfalls auf „HEADPHONES IN USE“. Damit ist gewährleistet, dass die Ausgänge für Kopfhörer optimiert sind und alle Stereoeffekte in Stereo gehört werden. Sobald Sie eine Verbindung mit den LEFT OUT- oder RIGHT OUT-Buchsen herstellen, kehren diese Einstellungen zu ihrer ursprünglichen Konfiguration zurück. Das macht es ganz leicht, Ihren Kopfhörer zum Üben einfach einzustecken: Es ist keine Neukonfiguration erforderlich!

HINWEIS: Der KOPFHÖRER-Ausgang ist für die Verwendung mit Kopfhörern mit einer maximalen Impedanz von 60 Ohm optimiert.

BEDIENUNGSANLEITUNG

Übersicht über die grundlegende Funktionsweise

Performance-Zustand

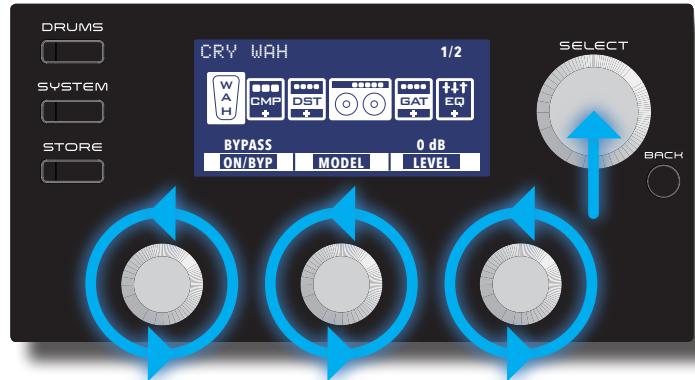
Sobald der RP hochgefahren ist, ist er zur Verwendung bei Ihren Auftritten bereit. Das wird durch die aktuelle Voreinstellungsnummer und den Voreinstellungsnamen auf dem LCD-Display angezeigt. In diesem Performance-Zustand können Sie zu Voreinstellungen navigieren und den eingebauten Looper steuern.



Es gibt drei Fußschaltermodi, die im Performance-Zustand verwendet werden können: Preset-Modus, Stomp-Modus und Bank-Modus. Weitere Informationen über diese Fußschaltermodi finden Sie unter **Fußschaltermodi auf Seite 41**. Im Performance-Zustand können Sie außerdem die Preset Level- und Master Level-Parameter durch Drehen der **EDIT-1**- und **EDIT-3**-Knöpfe steuern. Weitere Informationen über diese Ausgangspegelparameter finden Sie unter **Preset Level und Master Level auf Seite 25**.

Bearbeiten von Presets

Drücken Sie den **SELECT**-Knopf, um die Menüs für die Bearbeitung von Voreinstellungsparametern aufzurufen. Sie können den **SELECT**-Knopf und die **EDIT-1-3**-Knöpfe verwenden, um durch Effekte zu navigieren, Effekte und Effekteinstellungen zu ändern und Effekte in der Signalkette hinzuzufügen, zu löschen und zu verschieben. Sobald Sie mit der Bearbeitung fertig sind, können Sie zum Performance-Zustand zurückgehen, indem Sie auf einen der drei **FUSSSCHALTER** drücken oder die **BACK** Taste drücken, bis die



Voreinstellungsnummer und der Voreinstellungsname auf dem LCD-Display angezeigt werden. Weitere Informationen zur Bearbeitung von Effekten finden Sie unter **Mit Effekten arbeiten auf Seite 19**.

Systemeinstellungen

Durch Drücken der **SYSTEM**-Taste öffnen Sie das globale System Settings-Menü, wo Sie Fußschalter, Ausgabemodi und USB-Einstellungen ändern, die Expression Pedal-Kalibrierung durchführen und die Werkeinstellungen wiederherstellen können. Weitere Informationen zu Systemeinstellungen finden Sie unter **Systemeinstellung auf Seite 41**.

Schlagzeug

Durch Drücken der **DRUMS**-Taste öffnen Sie die eingebaute Drum Machine (Schlagzeugsynthesizer). In diesem Menü haben Sie Steuerelemente zum Ein- und Ausschalten des Schlagzeugsynthesizers sowie zum Ändern von Muster, Tempo und Pegel. Weitere Informationen zur Verwendung des Schlagzeugsynthesizers finden Sie unter **Drum Machine auf Seite 30**.

Verwalten von Presets

Navigation durch die Voreinstellungen

Es gibt insgesamt 198 Voreinstellungen im RP360/RP360XP. Diese Voreinstellungen sind in die beiden Reihen User (Benutzer) und Factory (Werk) mit jeweils 99 Voreinstellungen unterteilt. Die Benutzer- und Werks-Presets ab Werk sind identisch. Daher wird die werksseitig eingestellte Voreinstellung Nr. 45 mit der Benutzervoreinstellung Nr. 45 identisch sein und so weiter. Benutzervoreinstellungen werden auf dem LCD-Display als 1 bis 99 und Werksvoreinstellungen als F1 bis F99 angezeigt. Voreinstellungsreihen erscheinen beim Navigieren in einer Endlosschleife. Mit anderen Worten, wenn Sie über die Benutzervoreinstellung 99 hinaus navigieren, wird die Werksvoreinstellung 1 (F1) in der Werksvoreinstellungsreihe gewählt. Wenn zu einer Voreinstellung unter der Benutzervoreinstellung 1 navigiert wird, wird die Werksvoreinstellung 99 (F99) in der Werksvoreinstellungsreihe gewählt. Zum Navigieren und Wählen von Voreinstellungen müssen Sie sich im Performance-Zustand befinden.

So navigieren Sie zwischen Presets mit dem SELECT-Knopf (Fußschaltermodus auf „PRESET“ oder „STOMP“ gestellt):

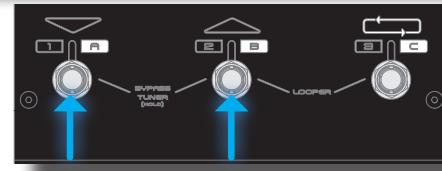
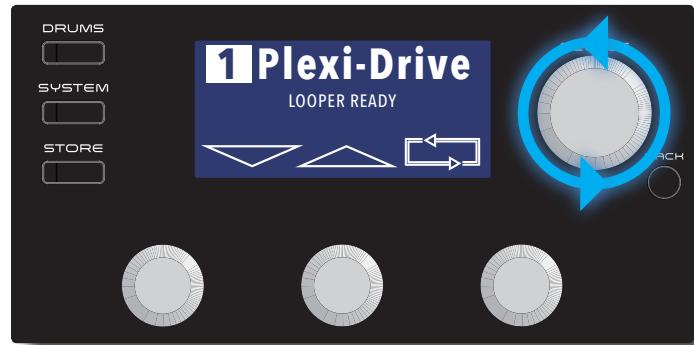
1. Der Fußschaltermodus muss auf „PRESET“ (den standardmäßigen Fußschaltermodus) oder „STOMP“ gestellt sein. Weitere Informationen über Fußschaltermodi finden Sie unter **Fußschaltermodi auf Seite 41**.
2. Drehen Sie den **SELECT-Knopf** im Uhrzeigersinn, um durch die Presets nach oben zu navigieren, oder gegen den Uhrzeigersinn, um durch die Presets nach unten zu navigieren.

So navigieren Sie zwischen Presets mit den Fußschaltern (Fußschaltermodus auf „PRESET“ gestellt):

1. Der Fußschaltermodus muss auf „PRESET“ (d. h. den standardmäßigen Fußschaltermodus) gestellt sein. Weitere Informationen über Fußschaltermodi finden Sie unter **Fußschaltermodi auf Seite 41**.
2. Drücken Sie den **RAUF-FUSSSCHALTER**, um durch die Presets nach oben zu navigieren, und den **RUNTER-FUSSSCHALTER**, um durch die Presets nach unten zu navigieren.

So navigieren Sie zwischen Presets mit den Fußschaltern (Fußschaltermodus auf „STOMP“ gestellt):

1. Der Fußschaltermodus muss auf „STOMP“ gestellt sein. Weitere Informationen über Fußschaltermodi finden Sie unter **Fußschaltermodi auf Seite 41**.
2. Drücken Sie beide **FUSSSCHALTER 2** und **3** gleichzeitig. Das LCD-Display ändert sich und zeigt jetzt die Navigation nach oben bzw. unten durch die Presets und die Looper-Symbole sowie die Meldung „LOOPER READY“ (Looper bereit) an.



3. Drücken Sie den **RAUF-FUSSSCHALTER**, um durch die Presets nach oben zu navigieren, und den **RUNTER-FUSSSCHALTER**, um durch die Presets nach unten zu navigieren. Sie werden feststellen, dass der RP jetzt genauso funktioniert wie bei seiner Konfiguration für den Betrieb im Preset-Modus.
4. Wenn Sie die Navigation durch die Presets abgeschlossen haben, drücken Sie beide **FUSSSCHALTER 2** und **3** erneut gleichzeitig. Das LCD-Display wechselt, und Sie kehren jetzt zum Stomp-Modusbetrieb zurück.

So navigieren Sie durch die Voreinstellungen (Fußschaltermodus auf „Bank“ gestellt):

1. Der Fußschaltermodus muss auf „BANK“ gestellt sein. Weitere Informationen über Fußschaltermodi finden Sie unter **Fußschaltermodi auf Seite 41**.
2. Wenn Sie eine Voreinstellung aus einer anderen Reihe auswählen möchten, drehen Sie den **SELECT-Knopf** im Uhrzeigersinn, um durch die Reihen nach oben zu navigieren, oder gegen den Uhrzeigersinn, um durch die Reihen nach unten zu navigieren. Zur einfachen Freihandnavigation durch die Preset-Reihen sollte ein optionaler FS3X-Fußschalter verwendet werden. Es gibt insgesamt 66 Reihen (33 Reihen mit Benutzervoreinstellungen (I-33) und 33 Reihen mit Werksvoreinstellungen (F1-F33)). Nach der Auswahl einer Reihe blinken die 3 Fußschalter-LEDs. Das bedeutet, dass Sie eine Voreinstellung wählen und die Reihe aktivieren müssen.
3. Das LCD-Display zeigt 3 wählbare Voreinstellungen in der ausgewählten Reihe an. Drücken Sie den entsprechenden **FUSSSCHALTER**, um die gewünschte Voreinstellung geladen.

HINWEIS: Wenn ein Fußschalter nicht innerhalb von ca. 3 Sekunden gedrückt wird, wird der RP eine Zeitüberschreitung feststellen und auf die letzte aktive Preset-Reihe zurückkehren.

4. Sie können zwischen dem Preset- und Bank-Modusbetrieb wechseln, um im Bank-Modus zu Voreinstellungen zu navigieren. Drücken Sie dazu beide **FUSSSCHALTER 2** und **3** gleichzeitig. Das LCD-Display ändert sich und zeigt jetzt die Navigation nach oben bzw. unten durch die Presets und die Looper-Symbole sowie die Meldung „LOOPER READY“ an.
5. Drücken Sie den **RAUF-FUSSSCHALTER**, um durch die Presets nach oben zu navigieren, und den **RUNTER-FUSSSCHALTER**, um durch die Presets nach unten zu navigieren. Sie werden feststellen, dass der RP jetzt genauso funktioniert wie bei seiner Konfiguration für den Betrieb im Preset-Modus.
6. Wenn Sie die Navigation durch die Presets abgeschlossen haben, drücken Sie beide **FUSSSCHALTER 2** und **3** erneut gleichzeitig. Das LCD-Display wechselt, und Sie kehren jetzt zum Bank-Modusbetrieb zurück.

Speichern/Kopieren/Benennen von Voreinstellungen

Die STORE-Taste wird verwendet, um Änderungen an den Parametern einer Voreinstellung zu speichern. Die STORE-Tasten-LED leuchtet, wenn ein Preset-Parameter abweichend von seinem gespeicherten Wert geändert wurde. Alle Parameteränderungen müssen auf eine Voreinstellung gespeichert werden, bevor der Prozessor heruntergefahren oder die Voreinstellung geändert wird; anderenfalls werden die Änderungen nicht gespeichert. Bearbeitungen von Voreinstellungen können nur auf einen Benutzer-Preset-Speicherplatz gespeichert werden, da Werks-Presets nicht überschrieben werden können. Der RP360 und RP360XP haben jeweils 99 Benutzervoreinstellungs-Speicherplätze. Werks-Presets können editiert und dann auf einen Benutzer-Preset-Speicherplatz gespeichert werden. Wenn Sie ein Preset speichern, haben Sie die Möglichkeit, den Preset-Namen zu ändern.



Zum Speichern/Kopieren/Umbenennen einer Voreinstellung gehen Sie wie folgt vor:

1. Drücken Sie die **STORE**-Taste, um den Speichervorgang einzuleiten.
2. Falls Sie den Preset-Namen nicht ändern wollen, gehen Sie zu Schritt 3. Zum Ändern des Namens verwenden Sie die drei **EDIT**-Knöpfe. Wenn Sie den **EDIT-1**-Knopf (**LETTER**) drehen, wird das auf dem Bildschirm ausgewählte Zeichen bearbeitet. Drehen Sie den **EDIT-2**-Knopf (**CURSOR**), um das Zeichen auszuwählen, das Sie bearbeiten möchten. Drehen Sie den **EDIT-3**-Knopf (**DEL/INS**) im Uhrzeigersinn, um ein Leerzeichen links neben dem ausgewählten Zeichen einzufügen, und gegen den Uhrzeigersinn, um die Zeichen links neben dem ausgewählten Zeichen zu löschen. Der Preset-Name kann bis zu 16 Zeichen umfassen.
3. Falls Sie den Preset-Speicherplatz nicht ändern wollen, gehen Sie zu Schritt 4. Um einen neuen Preset-Speicherplatz auszuwählen, drehen Sie den **SELECT**-Knopf, bis der gewünschte Benutzervoreinstellungs-Speicherplatz unter dem Namen angezeigt wird.
4. Drücken Sie die **STORE**-Taste ein zweites Mal oder drücken Sie den **SELECT**-Knopf, um den Speichervorgang zu bestätigen. Das LCD-Display zeigt kurz „Storing...“ (Speicherung läuft) an, woraufhin das Preset gespeichert wird.

HINWEIS: Drücken Sie während des oben beschriebenen Speicherverfahrens jederzeit die **BACK**-Taste, um das Verfahren abzubrechen.

Schnelles Speichern einer Voreinstellung (eine Voreinstellung mit ihrem aktuellen Namen auf ihrem aktuellen Speicherplatz speichern):

1. Drücken Sie zweimal die **STORE**-Taste. Das LCD-Display wird kurz „Storing...“ anzeigen. Dann wird die Voreinstellung mit ihrem aktuellen Namen auf ihrem aktuellen Benutzervoreinstellungs-Speicherplatz gespeichert.

WANUNG! Wenn Sie das oben erwähnte Verfahren zur schnellen Speicherung auf eine Werksvoreinstellung durchführen, werden die Änderungen auf den entsprechenden Benutzervoreinstellungs-Speicherplatz gespeichert. Wenn Sie beispielsweise die Werksvoreinstellung 5 (F5) laden, Änderungen vornehmen und dann zweimal die **STORE**-Taste drücken, wird die Benutzervoreinstellung 5 (5) überschrieben. Daher sollten Sie bei diesem Verfahren zur Speicherung auf Werksvoreinstellungen vorsichtig vorgehen, um sicherzustellen, dass nicht versehentlich eine der vorhandenen Benutzervoreinstellungen überschrieben wird.

So kopieren Sie ein Preset mit seinem aktuellen Namen auf einen anderen Speicherplatz:

1. Wählen Sie die Voreinstellung, die Sie kopieren möchten.
2. Drücken Sie die **STORE**-Taste, um den Speichervorgang einzuleiten.
3. Drehen Sie den **SELECT**-Knopf, bis der gewünschte Benutzervoreinstellungs-Speicherplatz unter dem Preset-Namen angezeigt wird.
4. Drücken Sie die **STORE**-Taste ein zweites Mal, um den Speichervorgang zu bestätigen. Das LCD-Display wird kurz „Storing...“ anzeigen. Dann wird die Voreinstellung auf den neuen Benutzervoreinstellungs-Speicherplatz kopiert.

Mit Effekten arbeiten

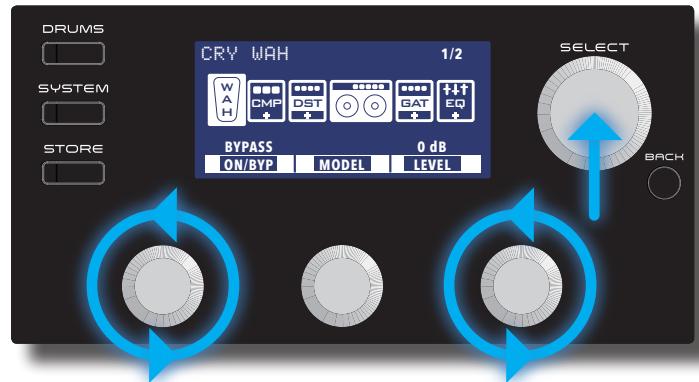
Effekte können geändert, verschoben, gelöscht und der Effektkette wieder hinzugefügt werden. Wenn der RP für den Stomp-Modus konfiguriert ist, können sie auch den drei Fußschaltern zur Ein/Aus-Steuerung von Effekten zugewiesen werden. Bis zu 10 Effekte können sich gleichzeitig in der Effektkette befinden. Dieser Abschnitt des Handbuchs beschreibt die Arbeit mit den in den RP360- und RP360XP-Prozessoren zur Verfügung stehenden Effekten.

Effektparameter bearbeiten

Wenn Sie einen neuen Sound erstellen, müssen Sie mit einer vorhandenen Voreinstellung starten. Der einfachste Weg zum Erstellen eines neuen benutzerdefinierten Sounds besteht darin, zunächst eine Voreinstellung zu laden, die ungefähr wie der gewünschte Sound klingt. Sie können dann die Effekte von dort bearbeiten und danach die Voreinstellung auf einen der 99 Benutzervoreinstellungs-Speicherplätze speichern.

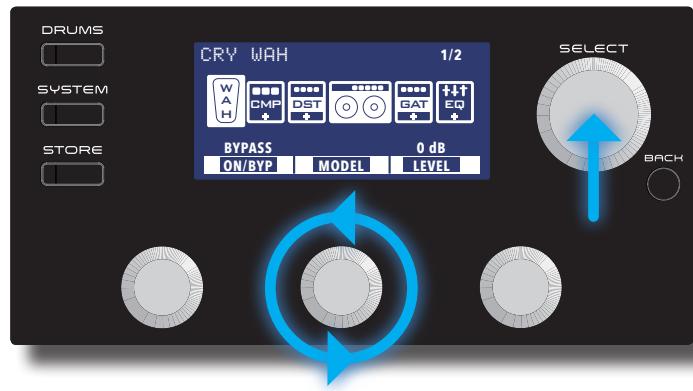
So bearbeiten Sie die Effektparameter:

1. Drücken Sie im Performance-Zustand den **SELECT**-Knopf, um das Effect Edit-Menü (Effektbearbeitungsmenü) zu öffnen.
2. Drehen Sie den **SELECT**-Knopf, um den Effekt auszuwählen, den Sie bearbeiten möchten.
3. Drehen Sie an den entsprechenden **EDIT**-Knöpfen, um die zugehörigen Effektparame



Effekte ändern

Die meisten Effekte im RP360/RP360XP haben mehrere Effekte zur Auswahl. Der Delay-Effekt bietet beispielsweise ein Ping Pong Delay, Tape Delay, Analog Delay usw.



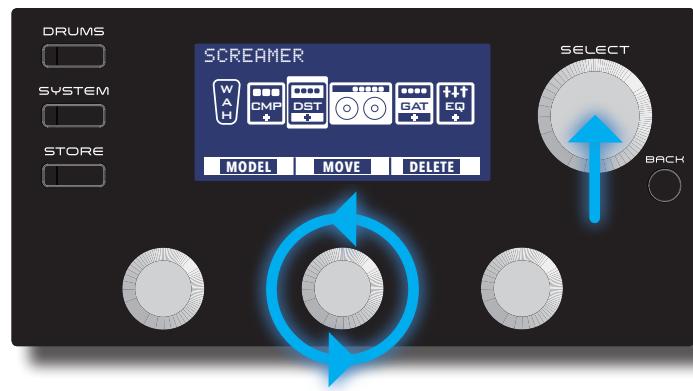
So ändern Sie einen Effekt:

1. Drücken Sie im Performance-Zustand den **SELECT**-Knopf, um das Effect Edit-Menü zu öffnen.
2. Drehen Sie den **SELECT**-Knopf, um den Effekt auszuwählen, den Sie bearbeiten möchten.
3. Drehen Sie den **EDIT-2**-Knopf, um den Effekttyp zu ändern. Der gewählte Effekt wird am oberen Rand des LCD-Displays angezeigt.
4. Wiederholen Sie die Schritte 2-3, um andere Effekte zu ändern.
5. Wenn Sie damit fertig sind, drücken Sie die **BACK**-Taste, um zum Performance-Zustand zurückzukehren.
6. Speichern Sie die Änderungen auf ein Benutzer-Preset (siehe **Speichern/Kopieren/Benennen von Voreinstellungen auf Seite 17**).

HINWEIS: Effekte können auch aus dem Effect Options Edit-Menü geändert werden. Dieses Menü ist zugänglich, wenn Sie den **SELECT**-Knopf drücken und halten während Sie sich im Effect Edit-Menü befinden. Drehen Sie dann den **EDIT-1**-Knopf, um das Effektmodell zu ändern. Aus diesem Menü können Sie außerdem den Effekt an einen anderen Ort in der Effektkette verschieben oder einen Effekt aus der Effektkette löschen.

Effekte umordnen

Jeder in einem Preset verwendete Effekt kann auf eine andere Position in der Effektkette verschoben werden.

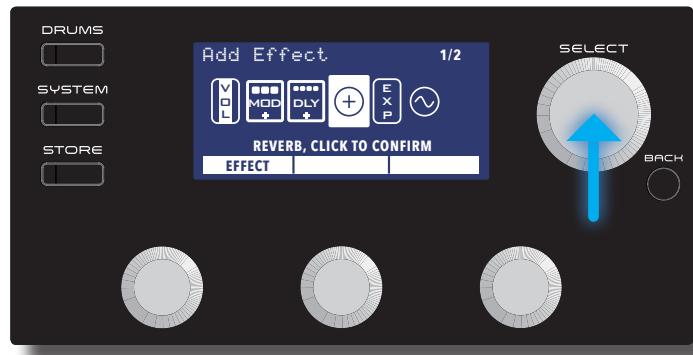


So verschieben Sie einen Effekt in der Effektkette:

1. Drücken Sie im Performance-Zustand den **SELECT**-Knopf, um das Effect Edit-Menü zu öffnen.
2. Drehen Sie den **SELECT**-Knopf, um den Effekt auszuwählen, den Sie verschieben möchten.
3. Drücken und halten Sie den **SELECT**-Knopf, um das Effect Options Edit-Menü (Effektoptionen-Bearbeitungsmenü) aufzurufen.
4. Drehen Sie den **EDIT-2 (MOVE)**-Knopf, um den ausgewählten Effekt in der Effektkette nach links oder rechts zu verschieben.
5. Drücken Sie den **SELECT**-Knopf, um die neue Platzierung zu bestätigen. Die Anzeige kehrt zum Effect Edit-Menü zurück.
6. Wiederholen Sie die Schritte 2-5, um andere Effekte zu verschieben.
7. Wenn Sie damit fertig sind, drücken Sie die **BACK**-Taste, um zum Performance-Zustand zurückzukehren.
8. Speichern Sie die Änderungen auf ein Benutzer-Preset (siehe **Speichern/Kopieren/Benennen von Voreinstellungen auf Seite 17**).

Effekte hinzufügen

Bis zu 10 Effekte können in jeder Voreinstellung verwendet werden. Wenn es in einer Voreinstellung einen verfügbaren Effektplatz gibt, wird das \oplus -Symbol am Ende des Effect Edit-Menüs dargestellt. Dieses \oplus -Symbol wird verwendet, um der Effektkette einen Effekt hinzufügen. Wenn alle 10 Plätze bereits mit Effekten belegt sind, ist das \oplus -Symbol nicht sichtbar.



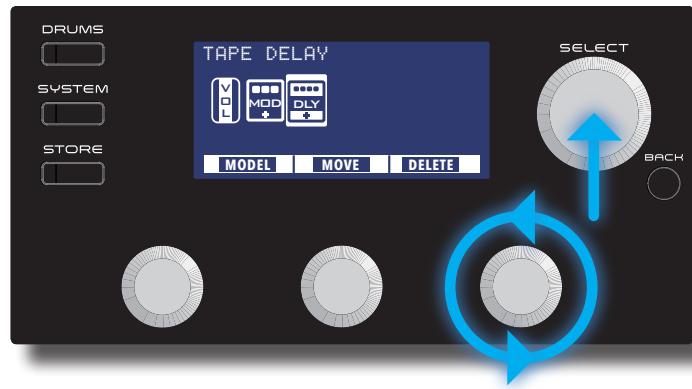
So fügen Sie der Effektkette einen Effekt hinzu:

1. Drücken Sie im Performance-Zustand den **SELECT**-Knopf, um das Effect Edit-Menü zu öffnen.
2. Drehen Sie den **SELECT**-Knopf, um zum \oplus -Symbol (Effekt hinzufügen) in der Kette zu navigieren. „Add Effekt“ (Effekt hinzufügen) wird am oberen Rand des LCD-Displays angezeigt.
3. Drehen Sie den **EDIT-1**-Knopf (**EFFECT**), um die zur Verfügung stehende Effektkategorie (z. B. Compressor, Modulation, Reverb usw.) auszuwählen.
4. Drücken Sie den **SELECT**-Knopf, um die neue Kategorieauswahl zu bestätigen.
5. Sie können den Typ des hinzugefügten Effekts durch Drehen des **EDIT-2**-Knopfes (**MODEL**) ändern.
6. Wenn der gewünschte Effekt ausgewählt worden ist, drücken Sie die **BACK**-Taste, um zum Performance-Zustand zurückzukehren.
7. Speichern Sie die Änderungen auf ein Benutzer-Preset (siehe **Speichern/Kopieren/Benennen von Voreinstellungen auf Seite 17**).

HINWEIS: In einer Voreinstellung kann je eine Option aus einem Effekttyp (Compressor, Distortion, Modulation usw.) verwendet werden.

Effekte löschen

Sie können nicht verwendete Effekte aus der Effektkette löschen. Das ist nicht unbedingt notwendig, da Sie alle nicht verwendeten Effekte ausschalten können. Das Entfernen nicht verwendeter Effekte kann jedoch das Effect Edit-Menü „aufräumen“, damit Effekte rationeller und einfacher bearbeitet werden können.



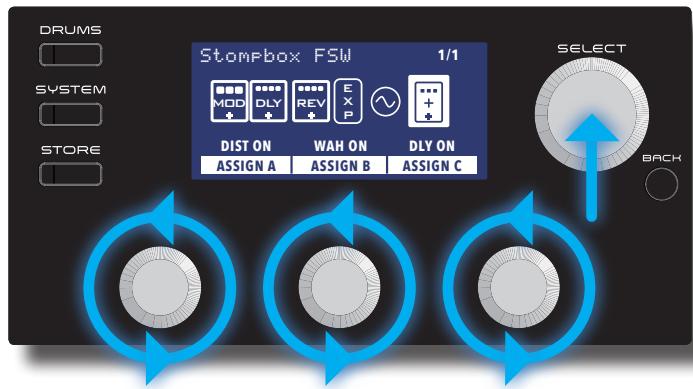
So löschen Sie einen Effekt aus der Effektkette:

1. Drücken Sie im Performance-Zustand den **SELECT**-Knopf, um das Effect Edit-Menü zu öffnen.
2. Drehen Sie den **SELECT**-Knopf, um den Effekt auszuwählen, den Sie löschen möchten.
3. Drücken und halten Sie den **SELECT**-Knopf, um das Effect Options Edit-Menü (Effektoptionen-Bearbeitungsmenü) aufzurufen.
4. Drehen Sie den **DELETE**-Knopf, um den Löscheingang zu beginnen. „CLICK TO CONFIRM DELETE“ (Klicken Sie, um den Löscheingang zu bestätigen) wird auf dem LCD-Display angezeigt. Wenn Sie Ihre Meinung ändern, drücken Sie die **BACK**-Taste, um das Löschen eines Effekts abzubrechen.
5. Drücken Sie den **SELECT**-Knopf, um die Löschung zu bestätigen. Der Effekt wird aus der Effektkette gelöscht und das Display kehrt dann zum Effect Options Edit-Menü zurück.
6. Drücken Sie die **BACK**-Taste zweimal, um zum Performance-Zustand zurückzukehren.
7. Speichern Sie die Änderungen auf ein Benutzer-Preset (siehe **Speichern/Kopieren/Benennen von Voreinstellungen auf Seite 17**).

Fußschaltern Effekte zuweisen

(nur Stomp-Modus)

Wenn der RP360/RP360XP für den Stomp-Modusbetrieb konfiguriert ist, können Effekte einem der drei Fußschalter zugewiesen werden. Sie können anschließend einzelne Effekte in einem Preset während Ihres Auftritts ein- und ausschalten.



So weisen Sie einem der drei Fußschalter einen Effekt zu:

1. Der RP muss für den „Stomp Mode“-Betrieb konfiguriert sein. Siehe **Fußschaltermodi auf Seite 41**, wo Sie weitere Informationen zur Konfiguration des RP für den Stomp-Modusbetrieb finden werden.
2. Drücken Sie im Performance-Zustand den **SELECT**-Knopf, um das Effect Edit-Menü zu öffnen.
3. Drehen Sie den **SELECT**-Knopf und wählen Sie das -Symbol (Fußschalter zuweisen) am Ende der Effektkette.
4. Drehen Sie die entsprechenden **EDIT**-Knöpfe, um die Effekte auszuwählen, die den A-, B- und C-Fußschaltern zugewiesen werden.
5. Wenn Sie damit fertig sind, drücken Sie die **BACK**-Taste, um zum Performance-Zustand zurückzukehren.
6. Speichern Sie die Änderungen auf ein Benutzer-Preset (siehe **Speichern/Kopieren/Benennen von Voreinstellungen auf Seite 17**).

Preset Level und Master Level

Der RP360 und RP360XP haben zwei verschiedene Ausgangspegelregler: *Preset Level* (Voreinstellungspegel) und *Master Level* (Hauptpegel).

Preset Level

Der Preset Level-Parameter stellt nur den Ausgangspegel für die aktuell geladene Voreinstellung ein. Daher müssen die Änderungen am Preset Level auf die Voreinstellung gespeichert werden. Verwenden Sie den Preset Level-Parameter, um entweder die Ausgangspegel aller Ihrer Presets anzupassen oder die Pegel einzustellen, um eine gewisse Dynamik in Ihren Songs zu erstellen. (Eine Lead-Gitarre könnte beispielsweise eine leichte Pegelerhöhung erfordern, um Ihre Gitarre im Mix nach vorne zu bringen, und eine Einführung könnte einen geringeren Pegel erfordern, um den ersten Vers bei seinem Einstieg größer klingen zu lassen.)



Master Level

Der Master Level-Parameter stellt den globalen Ausgangspegel ein, der die Lautstärke aller Presets gleichermaßen betrifft. Verwenden Sie diesen Parameter, um die Gesamtpiegel aller Presets zu erhöhen oder zu verringern.



Hinweis: Alle Ausgänge sind von den Master Level- und Preset Level-Parametern betroffen.

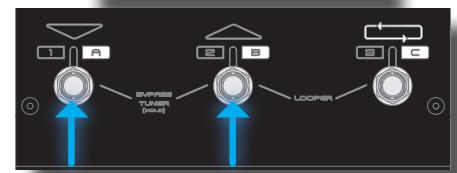
So stellen Sie den Preset Level- oder Master Level-Parameter ein:

1. Sie müssen sich im Performance-Zustand befinden, um diese Parameter einzustellen können. Die Voreinstellungsnummer und der Voreinstellungsname sollten auf dem LCD-Display angezeigt sein. Wenn das nicht der Fall ist, drücken Sie die **BACK**-Taste, bis die Anzeige erscheint.
2. Drehen Sie den **EDIT-1**-Knopf, um den Preset Level anzupassen. Drehen Sie den **EDIT-3**-Knopf, um den Master Level anzupassen. Während Sie jeden Parameter anpassen, wird das LCD-Display vorübergehend die veränderlichen Pegelwerte anzeigen. Nach ca. 2 Sekunden der Inaktivität verschwindet das Pegelparameterfenster automatisch.
3. Wenn Sie Änderungen am Preset Level vorgenommen haben, leuchtet die **STORE**-Taste, was anzeigt, dass Sie die Änderungen an einer Benutzervoreinstellung speichern müssen. Weitere Informationen zur Speicherung von Voreinstellungen finden Sie unter **Speichern/Kopieren/Benennen von Voreinstellungen auf Seite 17**.

Preset (Effekt) Bypass

Die Preset Bypass-Funktion bietet eine Umgehungsfunktion für alle Effekte in der aktuell geladenen Voreinstellung und leitet ausschließlich das trockene (unverarbeitete) Signal an die Ausgänge. Während eine Voreinstellung umgangen wird, sind keine anderen Funktionen verfügbar. Das umgangene Gitarrensignal wird bei aktivem Bypass an den USB-Anschluss weitergegeben, doch wird kein Audiosignal vom Computer über USB zu hören sein. Der Bypass wird je nach dem ausgewählten Fußschaltermodus auf verschiedene Arten aufgerufen. Weitere Informationen über Fußschaltermodi finden Sie unter **Fußschaltermodi auf Seite 41**.

BYPASS



So umgehen Sie die Effekte eines Preset (Fußschaltermodus auf „PRESET“ oder „STOMP“ gestellt):

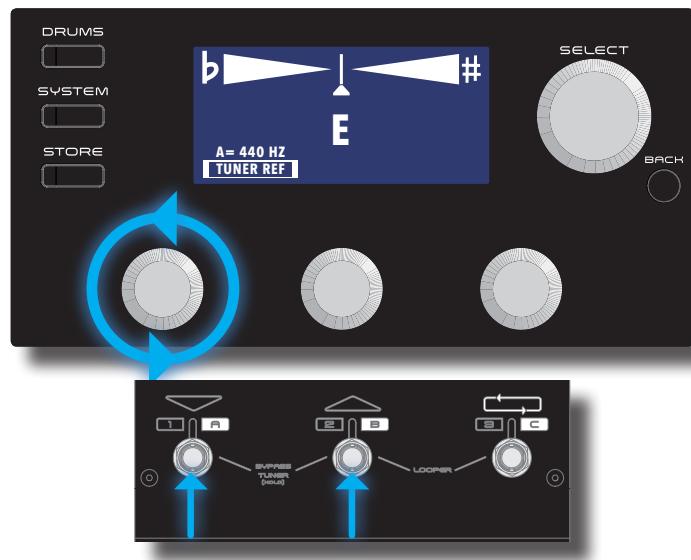
1. Drücken Sie gleichzeitig die **FUSSSCHALTER 1** und **2**, um den Preset Bypass aufzurufen. „BYPASS“ erscheint auf dem LCD-Display.
2. Wenn Sie fertig sind, drücken Sie einen der beiden Fußschalter, um den Preset Bypass zu verlassen.

So umgehen Sie die Effekte eines Preset (Fußschaltermodus auf „BANK“ gestellt):

1. Drücken Sie den **FUSSSCHALTER** des aktuell aktiven Preset (durch die leuchtende LED oberhalb des Fußschalters angezeigt). „BYPASS“ erscheint auf dem LCD-Display.
2. Wenn Sie fertig sind, drücken Sie einen der beiden Fußschalter, um den Preset Bypass zu verlassen.

Tuner

Der eingebaute Tuner gestattet Ihnen, Ihre Gitarre schnell zu stimmen, und er wird abhängig vom ausgewählten Fußschaltermodus auf unterschiedliche Weise aufgerufen. Weitere Informationen über Fußschaltermodi finden Sie unter **Fußschaltermodi auf Seite 41**.



Parameter

PARAMETERNAME	BESCHREIBUNG
TUNER REF	Wählt die Tonhöhe, die der Tuner für die Referenzierung der Note A über dem mittleren C verwendet. Der Referenzeinstellbereich erstreckt sich von A = G _b , A = G, A = A _b bis A = 427-453 Hz. Die Standardeinstellung ist A = 440 Hz. Das ist die Standardstimmreferenz.

So verwenden Sie den Tuner (Fußschaltermodus auf „PRESET“ oder „STOMP“ gestellt):

1. Drücken und halten Sie die **FUSSSCHALTER 1** und **2** gleichzeitig ca. 2 Sekunden lang, um den Tuner zu aktivieren.
2. Wenn Sie die Stimmreferenz ändern wollen, müssen Sie den **EDIT-I-Knopf (TUNE REF)** drehen.
3. Spielen Sie eine leere Saite auf Ihrer Gitarre. Die erkannte Note wird in der Mitte des LCD-Displays angezeigt, und Zeiger zeigen in die Richtung, in die die Saiten gestimmt werden müssen. Passen Sie die Tonhöhe der Saite an, bis die richtige Note angezeigt wird und der nach oben zeigenden Pfeil möglichst nahe der Mittellinie liegt (wie im Screenshot oben auf dieser Seite gezeigt). Stimmen Sie die restlichen Saiten auf die gleiche Weise.
4. Um den Tuner zu beenden, drücken Sie einen beliebigen **FUSSSCHALTER**.

So verwenden Sie den Tuner (Fußschaltermodus auf „Bank“ gestellt):

1. Drücken und halten Sie den Fußschalter des aktuell aktiven Preset (durch die leuchtende LED oberhalb des Fußschalters angezeigt) ca. 2 Sekunden lang. Der Tuner erscheint.
2. Wenn Sie die Stimmreferenz ändern wollen, müssen Sie den **EDIT-I-Knopf (TUNE REF)** drehen.
3. Spielen Sie eine leere Saite auf Ihrer Gitarre. Die erkannte Note wird in der Mitte des LCD-Displays angezeigt, und Zeiger zeigen in die Richtung, in die die Saiten gestimmt werden müssen. Passen Sie die Tonhöhe der Saite an, bis die richtige Note angezeigt wird und der nach oben zeigenden Pfeil möglichst nahe der Mittellinie liegt (wie im Screenshot oben auf dieser Seite gezeigt). Stimmen Sie die restlichen Saiten auf die gleiche Weise.
4. Um den Tuner zu beenden, drücken Sie einen beliebigen **FUSSSCHALTER**.

Looper

Der RP360 und RP360XP verfügen über einen 40-Sekunden-Phrase Looper. Der Looper kann verwendet werden, um Schleifen für Ihre Gitarrenabschnitte zu erstellen. Verwenden Sie den Looper, um Lead-Gitarrenabschnitte über einer wiederholenden Phrase zu schreiben oder zu üben oder zur Erstellung von schnell erdachten Loopschichten zur Verbesserung Ihrer Live-Performance. Die folgende Anleitung beschreibt die Verwendung des Looper.



HINWEIS: Looper und Drum Machine können nicht gleichzeitig verwendet werden. Wenn die Drum Machine eingeschaltet ist, müssen Sie sie zuerst ausschalten, bevor Sie den Looper verwenden können. Drücken Sie die **DRUMS**-Taste zweimal, um die Drum Machine auszuschalten.

So verwenden Sie den Looper:

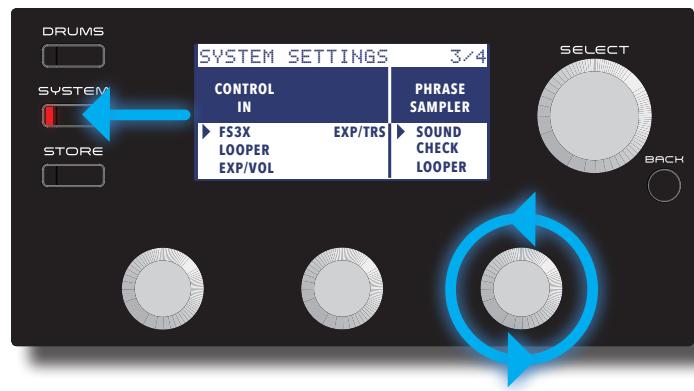
1. Die Phrase Sampler-Option im System Settings-Menü muss auf **LOOPER** gestellt sein. (Das ist die Standardeinstellung ab Werk.) Weitere Informationen zum Ändern dieser Einstellung finden Sie unter **Phrase Sampler auf Seite 51**.
2. Wenn der RP auf den Preset-Modus gestellt ist (das ist der Standardfußschaltermodus), können Sie diesen Schritt überspringen. Wenn der RP auf den Bank- oder Stomp-Modus gestellt ist, müssen Sie die **FUSSSCHALTER 2** und **3** gleichzeitig drücken, um den Looper aufzurufen. Weitere Informationen über Fußschaltermodi finden Sie unter **Fußschaltermodi auf Seite 41**.
3. Drücken Sie den **FUSSSCHALTER 3**, um den Looper zur Aufnahme zu schärfen. Das LCD-Display zeigt „**RECORDING ARMED**“ (Aufnahme geschärft) an und der RP ist jetzt zur Aufnahme bereit.
4. Spielen Sie eine Phrase auf der Gitarre. Der Looper beginnt mit der Aufnahme und das LCD-Display zeigt „**RECORDING**“ (Aufnahme läuft) an.
5. Wenn Sie die Phrase gespielt haben, drücken Sie erneut den **FUSSSCHALTER 3**, um die Schleifenaufnahme zu beenden. Die Schleife wird weiterhin spielen, und Sie können jetzt mit ihr zusammen spielen oder Overdubs hinzufügen.

HINWEIS: Sie können an diesem Punkt mit den **RAUF/RUNTER**-Fußschaltern oder dem **SELECT**-Knopf durch die Voreinstellungen navigieren. Dadurch können Sie verschiedene Preset-Sounds auswählen, die Sie zusammen mit der aufgezeichneten Schleife abspielen oder zum Aufzeichnen von Overdubs verwenden können. Beim Ändern von Voreinstellungen wird der Sound der aufgezeichneten Schleife nicht geändert.

6. Wenn Sie ein Overdub hinzufügen möchten, drücken Sie den **FUSSSCHALTER 3** einmal. Auf dem LCD-Display wird „**OVERDUBBING**“ (Overdub läuft) angezeigt. Spielen Sie den mit dem Overdub versehenen Gitarrenabschnitt.
7. Drücken Sie einmal den **FUSSSCHALTER 3**, um die Overdub-Aufnahme zu beenden. Der Loop wird seine Wiedergabe zusammen mit dem neu aufgenommenen Overdub fortsetzen. Um zusätzliche Overdubs aufzunehmen, wiederholen Sie die Schritte 6 und 7.
8. Wenn Sie damit fertig sind, drücken Sie den **FUSSSCHALTER 3** zweimal schnell hintereinander, um die Loop-Wiedergabe zu stoppen.
9. Bei gestoppter Wiedergabe drücken und halten Sie den **FUSSSCHALTER 3** 2 Sekunden lang, um die aufgezeichnete Schleife zu löschen und den RP zur Aufnahme einer neuen Schleife vorzubereiten. Das LCD-Display wird wieder „**LOOPER READY**“ (Looper bereit) anzeigen, und Sie können die oben genannten Schritte wiederholen.

Sound Check

Die Sound Check-Funktion platziert den eingebauten Looper am Anfang der Effektkette. Dadurch können Sie eine trockene Gitarrenschleife aufnehmen, die durch die Effekte abgespielt wird. Dadurch entfällt die Notwendigkeit, beim Vorspielen von Effektänderungen ständig Ihre Gitarre anzuschlagen, und der Sound Check bietet Ihnen eine viel effizientere, bequemere und lustige Methode zur Bearbeitung Ihrer Presets.



So verwenden Sie den Sound Check:

1. Drücken Sie die **SYSTEM**-Taste, um das System Settings-Menü aufzurufen.
2. Drücken Sie wiederholt die **SYSTEM**-Taste, bis Seite 3/4 in der rechten oberen rechten Ecke des LCD-Displays ausgewählt ist.
3. Drehen Sie den **EDIT-3**-Knopf, um den PHRASE SAMPLER auf die SOUND CHECK-Option zu stellen.
4. Drücken Sie die **BACK**-Taste, um zum Performance-Zustand zurückzukehren.
5. Wenn der RP zurzeit auf den Bank- oder Stomp-Modus gestellt ist, müssen Sie die **FUSSSCHALTER 2** und **3** gleichzeitig drücken, um den Looper aufzurufen. Wenn der RP zurzeit auf den Preset-Modus gestellt ist (das ist der Standardmodus), können Sie diesen Schritt überspringen.
6. Drücken Sie den **FUSSSCHALTER 3**, um den Looper für die Aufnahme zu schärfen, und fangen Sie an zu spielen.
7. Drücken Sie erneut den **FUSSSCHALTER 3**, um den Schleifenendpunkt festzulegen.
8. Die Schleife wird jetzt weiterspielen, und Sie können durch die Voreinstellungen navigieren und Effekte bearbeiten, während Sie den Änderungen zuhören. Weitere Informationen über diese Funktionen finden Sie unter **Verwalten von Presets auf Seite 15** und **Mit Effekten arbeiten auf Seite 19**.
9. Wenn Sie mit der Sound Check-Funktion fertig sind, drücken Sie den **FUSSSCHALTER 3** zweimal, um die Loop-Wiedergabe zu stoppen.
10. Wenn Sie die Sound Check-Funktion deaktivieren und den Looper wieder aktivieren möchten, führen Sie die Schritte 1-3 durch und stellen Sie den PHRASE SAMPLER diesmal auf LOOPER zurück.

Drum Machine

Der eingebaute Schlagzeugsynthesizer bietet 60 Schlagzeug- und Metronom-Patterns zur Auswahl und ist ein großartiges Werkzeug zur Verbesserung Ihrer Timing-Fähigkeiten und zum Üben Ihrer Riffs. Die Drum Machine-Parameter können durch Drücken der **DRUMS**-Taste aufgerufen werden.



HINWEIS: Looper und Drum Machine können nicht gleichzeitig verwendet werden. Wenn Sie eine Schleife mit dem Looper aufgenommen haben, müssen Sie zunächst die Schleife löschen, bevor Sie die Drum Machine einschalten können. Um die Schleife zu löschen, gehen Sie in den Performance-Zustand und drücken Sie den **FUSSSCHALTER 3** zweimal schnell hintereinander, um die Loop-Wiedergabe zu stoppen. Drücken und halten Sie den **FUSSSCHALTER 3** bei gestoppter Wiedergabe 2 Sekunden lang, um die aufgezeichnete Schleife zu löschen.

Parameter

PARAMETERNAME	BESCHREIBUNG
PATTERN	Zur Auswahl aus den verschiedenen Drum- und Metronom-Patterns.
TEMPO	Stellt das Tempo des Schlagzeugsynthesizers von 40 bis 240 BPM ein.
LEVEL	Stellt den Pegel des Schlagzeugsynthesizers ein.

Liste der verfügbaren Drum Patterns

ANZEIGENAME	BESCHREIBUNG	ANZEIGENAME	BESCHREIBUNG
BEATS1-5	1/8 Schlag	JAZZ1-4	Jazz
BEATS6-8	1/16 Schlag	HIPHPI-4	Hip Hop
ROCK1-8	Rock	WORLD1-4	World
HROCK1-8	Hard Rock	MET4/4	Metronom mit Akzent und 4/4 Takt
METAL1-8	Metal	MET3/4	Metronom mit Akzent und 3/4 Takt
BLUES1-8	Blues	MET5/8	Metronom mit Akzent und 5/8 Takt
GROOVI-4	Groove	MET7/8	Metronom mit Akzent und 7/8 Takt
CNTRY1-4	Country	MTRNOM	Gerades Metronom ohne Akzent

So verwenden Sie den Schlagzeugsynthesizer:

1. Drücken Sie die **DRUMS**-Taste. Jetzt befinden Sie sich im Drum Edit-Menü (Schlagzeug bearbeiten).
2. Drücken Sie erneut die **DRUMS**-Taste oder den **SELECT**-Knopf, um die Drum Machine zu aktivieren. Die DRUMS-Taste leuchtet und die rechte obere Ecke des LCD-Displays zeigt an, dass die Drum Machine „ON“ (eingeschaltet) ist.
3. Drehen Sie den **EDIT-1**-Knopf (**PATTERN**), um das Drum Pattern zu ändern.
4. Drehen Sie den **EDIT-2**-Knopf (**TEMPO**), um das Tempo zu ändern.
5. Drehen Sie den **EDIT-3**-Knopf (**LEVEL**), um den Pegel der Drum Machine einzustellen.
6. Drücken Sie danach die **DRUMS**-Taste, um den Schlagzeugsynthesizer zu deaktivieren.
7. Drücken Sie die **BACK**-Taste, um zum Performance-Zustand zurückzukehren.

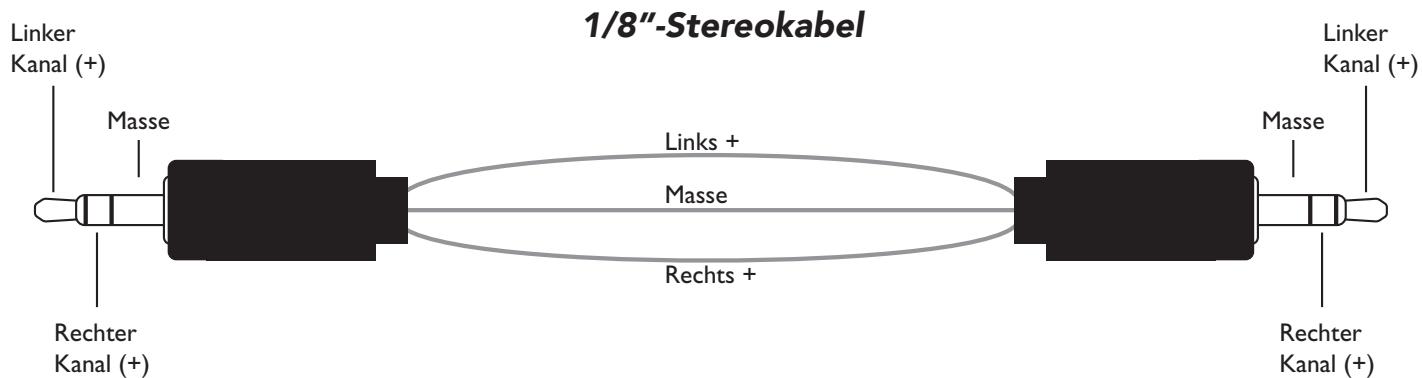
HINWEIS: Die Drum Machine-Parameter sind global und werden nicht auf Voreinstellungen gespeichert.

Aux-Eingang

Die AUX IN-Buchse wird verwendet, um einen tragbaren Music Player oder andere Line-Pegel-Musikwiedergabegeräte mit dem RP zu verbinden und zusammen mit Ihrer Lieblingsmusik zu spielen. Das Signal aus Ihrem Wiedergabegerät wird keine Effekte durchlaufen und wird durch die RP-Buchsen LEFT OUT, RIGHT OUT und KOPFHÖRER ausgegeben.

So verwenden Sie die AUX IN-Buchse:

1. Verbinden Sie den Kopfhörerausgang Ihres Musikwiedergabegeräts mit der **AUX IN**-Buchse auf der Rückseite des RP mithilfe eines 1/8"-Stereokabels (siehe unten).
2. Drücken Sie die Play-Taste auf Ihrem Musikwiedergabegerät.
3. Passen Sie die Lautstärke Ihres Musikwiedergabegeräts und den **Master Level**-Regler des RP einander an, um die gewünschte Mischungsbalance zu erreichen. Weitere Informationen zum Anpassen des **MASTER LEVEL**-Reglers des RP finden Sie unter **Preset Level und Master Level auf Seite 25**.



Tap Tempo

Mit dem Tap Tempo können Sie die Verzögerungszeit während des Auftritts einstellen, indem Sie einen Fußschalter im Takt der Musik antippen.

HINWEIS: Um die Tap Tempo-Funktion verwenden zu können, müssen Sie den RP für den Stomp-Modusbetrieb konfigurieren, einen Delay-Effekt in der geladenen Voreinstellung haben und den Delay-Effekt einem Fußschalter zugewiesen haben.

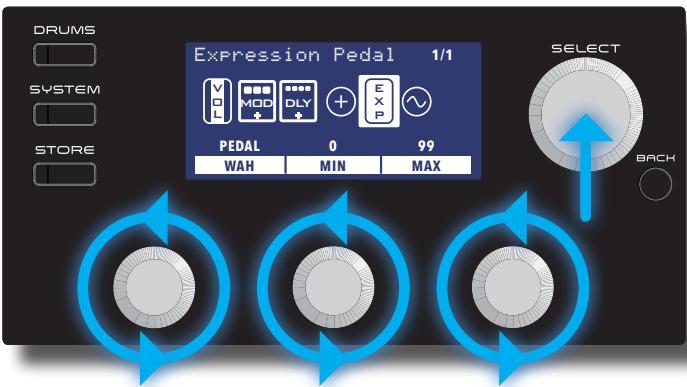
So verwenden Sie die Tap Tempo-Funktion:

1. Konfigurieren Sie den RP für den STOMP MODE-Betrieb im System Settings-Menü. Weitere Informationen zur Konfiguration des RP für den Stomp Mode-Betrieb finden Sie unter **Fußschaltermodi auf Seite 41**.
2. Laden Sie eine Voreinstellung, die einen aktiven Verzögerungseffekt hat, oder fügen Sie der Voreinstellung Ihrer Wahl einen Delay-Effekt hinzu. Die meisten Presets haben einen Delay-Effekt, der bereits in der Effektkette eingefügt ist. Weitere Informationen zum Hinzufügen und Bearbeiten von Effekten finden Sie unter **Mit Effekten arbeiten auf Seite 19**.
3. Weisen Sie den Delay-Effekt einem der 3 Fußschalter zu. Der dem Delay zugewiesene Fußschalter wird für das Tap Tempo verwendet. Die meisten Presets im RP haben den Delay-Effekt bereits einem der drei Fußschalter zugewiesen. Weitere Informationen zur Zuweisung des Delay-Effekts zu einem Fußschalter finden Sie unter **Fußschaltern Effekte zuweisen (nur Stomp-Modus) auf Seite 24**.
4. Drücken und halten Sie im Performance-Zustand den der Verzögerung zugewiesenen **FUSSSCHALTER** ca. 2 Sekunden lang. Die LED oberhalb des Fußschalters beginnt, mit der Rate der aktuell eingestellten Verzögerungszeit zu blinken.
5. Tippen Sie den der Verzögerung zugewiesenen **FUSSSCHALTER** mit der gewünschten Rate an, um die Verzögerung einzustellen. Die LED oberhalb des Fußschalters wird aktualisiert und blinkt dann mit der Rate der neuen Verzögerungszeit.
6. Wenn Sie fertig sind, drücken und halten Sie den der Verzögerung zugewiesenen **FUSSSCHALTER** ca. 2 Sekunden lang, um das Tap Tempo zu verlassen. Die LED oberhalb des Fußschalters hört auf zu blinken.

Expression Pedal-Steuerung

Der RP360XP verfügt über ein eingebautes Expression Pedal, das zur Steuerung von Lautstärke, Wah, Whammy™, YaYa™ oder nahezu jedem Effektparameter des RP360XP in Echtzeit mit Ihrem Fuß zugewiesen werden kann. Der RP360 kann außerdem auf ähnliche Weise gesteuert werden, indem ein externer Expression Pedal oder Lautstärkpedal an die CONTROL IN-Buchse auf der Rückseite angeschlossen wird. Wenn ein Parameter

zur Expression Pedal-Steuerung zugewiesen wird, kann auch ein MIN-Wert (Fersenposition) und MAX-Wert (Zehenposition) angegeben werden. Dadurch können Sie obere und untere Grenzwerte für die Fersenposition (MIN) und Zehenposition (MAX) des Expression Pedal festlegen. Nehmen wir beispielsweise an, dass Sie die Lautstärke steuern und vermeiden wollen, dass die Fersenposition des Expression Pedal die Lautstärke vollständig senkt. Sie können den MIN-Parameter auf einen Wert über 0 anpassen, zum Beispiel 12. Wenn das Expression Pedal jetzt auf die Fersenposition (Minimumposition) gestellt wird, wird das Signal nicht vollständig gedämpft, da das Expression Pedal die Lautstärke nicht niedriger als 12 stellen kann.



Da alle Expression Pedal-Parameter auf Benutzer-Presets gespeichert werden können, kann jedem Benutzer-Preset ein unterschiedlicher Parameter zur Expression Pedal-Steuerung zusammen mit verschiedenen MIN- und MAX-Bereichseinstellungen zugewiesen werden. Eine Liste der Parameter, die zugeordnet werden können, finden Sie unter **Zuweisbare Expression Pedal- und LFO-Parameter auf Seite 110**.

Das im RP360XP eingebaute Expression Pedal hat einen V-Schalter, der den Wah-Effekt ein- und ausschaltet. Um den V-Schalter zu verwenden, platzieren Sie das Expression Pedal in seiner Zehenposition und wenden Sie dann zusätzlichen Druck auf die Zehenposition des Expression Pedal an. Die Empfindlichkeit für diesen V-Schalter kann angepasst werden, wenn das Expression Pedal kalibriert wird. Ein Wah-Effekt muss in der Effektkette vorhanden sein, damit der V-Schalter aktiv ist. Alle Presets im RP360XP enthalten standardmäßig einen Wah-Effekt in der Effektkette.

Sie können einem Effektparameter auch einen LFO (Low Frequency Oscillator) zuweisen. Das ist vergleichbar mit der Zuweisung eines Effektparameters zu einem Expression Pedal mit der Ausnahme, dass ein Effekt erstellt wird, der mit einer vorgegebenen Rate moduliert. Weitere Informationen zur Verwendung eines LFO zur Modulation des Signals finden Sie unter **Zuweisen der LFO auf Seite 36**.

So verknüpfen Sie einen Parameter zur Expression Pedal-Steuerung und stellen die MIN/MAX-Bereichswerte ein:

1. Wenn Sie einen RP360 verwenden, müssen Sie zuerst die CONTROL IN-Buchse für die Expression Pedal-Steuerung aktivieren. Weitere Informationen zur Konfiguration des RP360 für die externe Expression Pedal-Steuerung finden Sie unter **Control In auf Seite 49**.
2. Der Effekt, den Sie steuern möchten, muss in der Effektkette eingefügt sein, damit Sie ihn für die Expression Pedal-Steuerung zuweisen können. Ist das nicht der Fall, müssen Sie ihn zuerst hinzufügen. Weitere Informationen zum Hinzufügen von Effekten finden Sie unter **Effekte hinzufügen auf Seite 22**.

3. Es ist nützlich, den Effekt, den Sie dem Expression Pedal zuweisen möchten, zuerst zu aktivieren, damit Sie die Expression Pedal-Steuerung während seiner Einrichtung vorspielen können. Weitere Informationen über das Ein- und Ausschalten von Effekten finden Sie unter **Bearbeitung der Effektparameter auf Seite 19**. Sie können außerdem die Sound Check-Funktion aktivieren und eine Schleife aufnehmen, die verwendet werden kann, um das Überprüfen der Parameteränderungen noch einfacher zu machen. Weitere Informationen zur Verwendung des Sound Check finden Sie unter **Sound Check auf Seite 29**.
4. Drücken Sie im Performance-Zustand den **SELECT**-Knopf, um das Effect Edit-Menü zu öffnen.
5. Drehen Sie den **SELECT**-Knopf, bis das -Symbol (Expression Pedal) angezeigt wird. Der aktuell zugewiesene Parameter erscheint oberhalb des **EDIT-1**-Knopfes.
6. Drehen Sie den **EDIT-1**-Knopf, um den Parameter auszuwählen, den Sie steuern wollen. Sie können das Expression Pedal hin und her bewegen, um das Steuerelement zu überprüfen.
7. Drehen Sie den **EDIT-2**-Knopf (**MIN**), um den wählbaren Mindestwert für die Fersenposition des Expression Pedal anzupassen. Sie können das Expression Pedal hin und her bewegen, um das Steuerelement zu überprüfen.
8. Drehen Sie den **EDIT-3**-Knopf (**MAX**), um den wählbaren Höchstwert für die Zehenposition des Expression Pedal anzupassen. Sie können das Expression Pedal hin und her bewegen, um das Steuerelement zu überprüfen.
9. Wenn Sie damit fertig sind, drücken Sie die **BACK**-Taste, um zum Performance-Zustand zurückzukehren.
10. Speichern Sie die Änderungen auf eine Benutzervoreinstellung. Weitere Informationen zur Speicherung von Voreinstellungen finden Sie unter **Speichern/Kopieren/Benennen von Voreinstellungen auf Seite 17**.

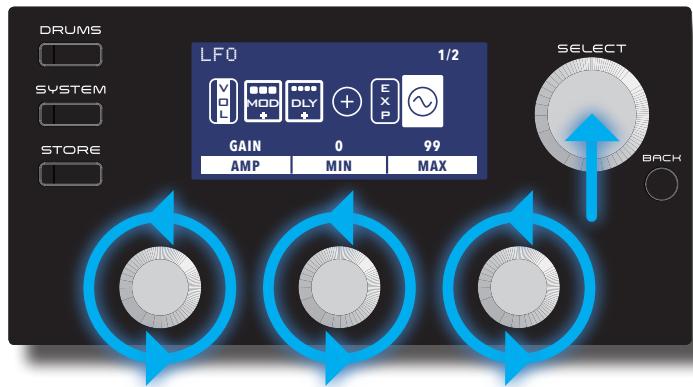
HINWEIS: Das externe Expression Pedal des RP360 und das eingebaute Expression Pedal des RP360XP müssen korrekt kalibriert sein, um richtig zu arbeiten. Wenn Sie Probleme mit dem Expression Pedal haben und vermuten, dass es eine Neukalibrierung benötigt, finden Sie weitere Informationen zur Neukalibrierung des Expression Pedals unter **Pedal kalibrieren auf Seite 52**.

Zuweisen der LFO

Ähnlich wie bei der Verknüpfung eines Effektparimeters mit einem Expression Pedal zur Steuerung, können Sie auch einen Effektparimeter mit einem LFO (Low Frequency Oscillator) zur Steuerung verknüpfen. Das kann zum Erstellen von Effekten, die mit einer vorbestimmten Rate modulieren, verwendet werden. Sie können den zu steuernden Parameter und den Wellenformtyp wählen, die Geschwindigkeit anpassen und die Steuerbereichsgrenzen unter Verwendung der MIN- und MAX-Parameter anpassen. Weitere Informationen zu LFO-Parametern finden Sie unter **LFO auf Seite 84**. Eine Liste der Parameter, die zugewiesen werden können, finden Sie unter **Zuweisbare Expression Pedal- und LFO-Parameter auf Seite 110**.

So verknüpfen Sie einen Parameter für die LFO-Steuerung und stellen die LFO-Parameter ein:

1. Drücken Sie im Performance-Zustand den **SELECT**-Knopf, um das Effect Edit-Menü zu öffnen.
2. Drehen Sie den **SELECT**-Knopf, bis das -Symbol (LFO) ausgewählt ist. Der aktuell zugewiesene Parameter erscheint oberhalb des **EDIT-1**-Knopfes.
3. Drehen Sie den **EDIT-1**-Knopf, um den Parameter auszuwählen, den Sie steuern wollen.
4. Drehen Sie den **EDIT-2**-Knopf (**MIN**), um den wählbaren Mindestwert für den LFO-Bereich anzupassen.
5. Drehen Sie den **EDIT-3**-Knopf (**MAX**), um den wählbaren Höchstwert für den LFO-Bereich anzupassen.
6. Drücken Sie den **SELECT**-Knopf, um die restlichen LFO-Parameter anzeigen. Verwenden Sie die entsprechenden **EDIT**-Knöpfe zur Einstellung der SPEED- und WAVEFRM-Parameter. Diese Parameter bestimmen die Rate und das Verhalten der Modulation.
7. Wenn Sie damit fertig sind, drücken Sie die **BACK**-Taste, um zum Performance-Zustand zurückzukehren.
8. Speichern Sie die Änderungen auf ein Benutzer-Preset (siehe **Speichern/Kopieren/Benennen von Voreinstellungen auf Seite 17**).



Optionalen FS3X-Fußschalter verwenden

Ein optionaler DigiTech FS3X-Fußschalter kann an die CONTROL IN-Buchse des RP angeschlossen werden, um drei zusätzliche Fußschalter für die RP-Steuerung hinzufügen. Es gibt zwei Parameter im System Settings-Menü, die bestimmen, wie diese FS3X-Fußschalter funktionieren werden: der CONTROL IN-Parameter und der FOOTSWITCH MODE-Parameter. Diese Parameter werden durch Drücken der **SYSTEM**-Taste aufgerufen. Weitere Informationen zum Ändern der CONTROL IN-Option finden Sie unter **Control In auf Seite 49**. Weitere Informationen zur Änderung des FOOTSWITCH MODE des RP finden Sie unter **Fußschaltermodi auf Seite 41**.

FS3X-Fußschalterfunktionen

Die folgende Matrix zeigt die Funktionen aller FS3X-Fußschalter abhängig von Ihrer Konfiguration der Parameter CONTROL IN und FOOTSWITCH MODE.

	FUSSSCHALTERMODUS AUF „PRESET“ GESTELLT	FUSSSCHALTERMODUS AUF „STOMP“ GESTELLT	FUSSSCHALTERMODUS AUF „BANK“ GESTELLT
DISPLAY			
FS3X-FUSSSCHALTER			
CONTROL IN AUF „FS3X“ GESTELLT	Preset Bypass Tuner -	*Multi Loop Preset runter Preset rauf	*Multi Loop Bank runter Bank rauf
CONTROL IN AUF „LOOPER“ GESTELLT	*Multi Loop Loop stoppen Loop löschen	*Multi Loop Loop stoppen Loop löschen	*Multi Loop Loop stoppen Loop löschen

*Multi Loop bedeutet, dass ein einzelner Fußschalter mehrere Looper-Funktionen steuert. Die Diagramme auf den folgenden Seiten stellen jede dieser Looper-Funktionen dar.

FS3X-Bedienung

(CONTROL IN auf „FS3X“ und FOOTSWITCH MODE auf „STOMP“ gestellt.)

Wenn die „FS3X“ CONTROL IN-Option und die „STOMP“ FOOTSWITCH MODE-Option ausgewählt ist, kann der FS3X-Fußschalter für die kontinuierliche Steuerung der Preset-Navigation und des Looper verwendet werden. Das folgende Diagramm zeigt die verfügbaren Funktionen.

Loop-Aufnahme schärfen

Drücken Sie den Fußschalter einmal, um den Looper zur Aufnahme zu schärfen.

Loop aufnehmen

Nachdem der Looper geschärft worden ist, beginnen Sie zu spielen, oder drücken Sie den Fußschalter erneut, um die Aufnahme der Schleife zu beginnen. Wenn die Aufnahme abgeschlossen ist, drücken Sie den Fußschalter noch einmal, um den Endpunkt der Schleife einzustellen.

Overdub Loop aufnehmen

Wenn eine Loop aufgenommen worden ist und wiedergegeben wird, drücken Sie den Fußschalter einmal, um die Overdub-Aufnahme zu starten. Drücken Sie den Fußschalter erneut, um die Overdub-Aufnahme zu stoppen.

Loop-Wiedergabe stoppen

Wenn eine Schleife aufgenommen worden ist und wiedergegeben wird, drücken Sie den Fußschalter zweimal schnell hintereinander, um die Loop-Wiedergabe zu stoppen.

Loop wiedergeben

Wenn eine Loop aufgenommen und die Wiedergabe gestoppt worden ist, drücken Sie den Fußschalter einmal, um die Loop-Wiedergabe zu starten.

Schleife löschen

Wenn eine Loop aufgenommen und ihre Wiedergabe gestoppt worden ist, drücken und halten Sie den Fußschalter, um die Schleife zu löschen.

Preset runter

Drücken Sie den Fußschalter, um durch die Voreinstellungen nach unten zu navigieren.

Preset rauf

Drücken Sie den Fußschalter, um durch die Voreinstellungen nach oben zu navigieren.



FS3X-Bedienung

(CONTROL IN auf „FS3X“ und FOOTSWITCH MODE auf „BANK“ gestellt.)

Wenn die „FS3X“ CONTROL IN-Option und die „BANK“ FOOTSWITCH MODE-Option ausgewählt ist, kann der FS3X-Fußschalter für die kontinuierliche Steuerung der Preset-Reihennavigation und des Looper verwendet werden. Das folgende Diagramm zeigt die verfügbaren Funktionen.

Loop-Aufnahme schärfen

Drücken Sie den Fußschalter einmal, um den Looper zur Aufnahme zu schärfen.

Loop aufnehmen

Nachdem der Looper geschärft worden ist, beginnen Sie zu spielen, oder drücken Sie den Fußschalter erneut, um die Aufnahme der Schleife zu beginnen. Wenn die Aufnahme abgeschlossen ist, drücken Sie den Fußschalter noch einmal, um den Endpunkt der Schleife einzustellen.

Overdub Loop aufnehmen

Wenn eine Loop aufgenommen worden ist und wiedergegeben wird, drücken Sie den Fußschalter einmal, um die Overdub-Aufnahme zu starten. Drücken Sie den Fußschalter erneut, um die Overdub-Aufnahme zu stoppen.

Loop-Wiedergabe stoppen

Wenn eine Schleife aufgenommen worden ist und wiedergegeben wird, drücken Sie den Fußschalter zweimal schnell hintereinander, um die Loop-Wiedergabe zu stoppen.

Loop wiedergeben

Wenn eine Loop aufgenommen und die Wiedergabe gestoppt worden ist, drücken Sie den Fußschalter einmal, um die Loop-Wiedergabe zu starten.

Schleife löschen

Wenn eine Loop aufgenommen und ihre Wiedergabe gestoppt worden ist, drücken und halten Sie den Fußschalter, um die Schleife zu löschen.

Preset-Reihe runter

Drücken Sie den Fußschalter, um durch die Preset-Reihen nach unten zu navigieren.

Preset-Reihe rauf

Drücken Sie den Fußschalter, um durch die Preset-Reihen nach oben zu navigieren.



FS3X-Bedienung

(CONTROL IN auf „LOOPER“ gestellt und FOOTSWITCH MODE nicht zutreffend.)

Wenn die „LOOPER“ CONTROL IN-Option gewählt ist, kann der FS3X-Fußschalter für die ausschließliche kontinuierliche Steuerung des Looper verwendet werden und die Looper-Funktionen sind über alle drei Fußschalter des FS3X verteilt. Wenn diese Option gewählt ist, wird der FS3X dieselben Funktionen unabhängig vom gewählten Footswitch Mode auszuführen. Das folgende Diagramm zeigt die verfügbaren Funktionen.

Loop-Aufnahme schärfen

Drücken Sie den Fußschalter einmal, um den Looper zur Aufnahme zu schärfen.

Loop aufnehmen

Nachdem der Looper geschärft worden ist, beginnen Sie zu spielen, oder drücken Sie den Fußschalter erneut, um die Aufnahme der Schleife zu beginnen. Wenn die Aufnahme abgeschlossen ist, drücken Sie noch einmal, um den Endpunkt der Schleife einzustellen.

Overdub Loop aufnehmen

Wenn eine Loop aufgezeichnet worden ist und wiedergegeben wird, drücken Sie einmal, um die Overdub-Aufnahme zu starten.

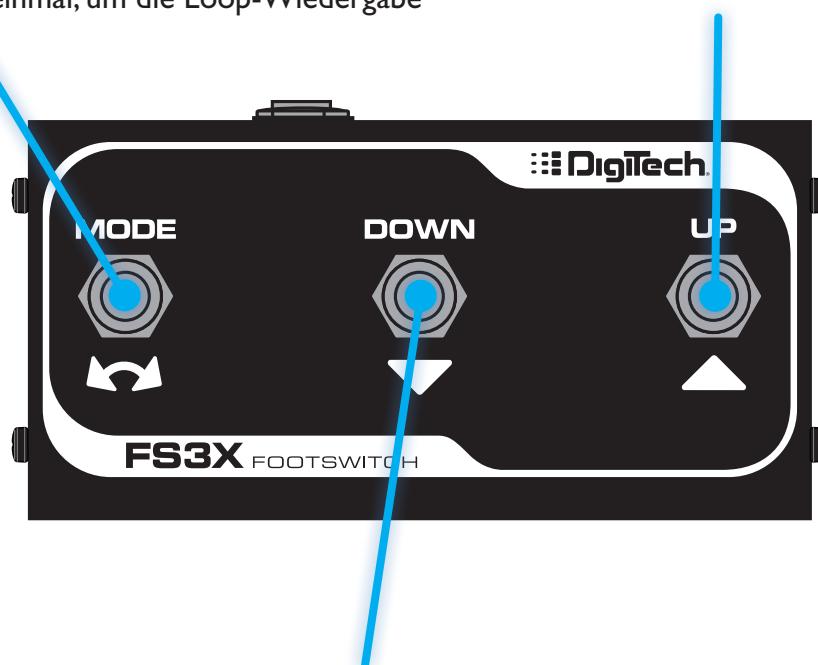
Drücken Sie erneut, um die Overdub-Aufnahme zu stoppen.

Loop wiedergeben

Wenn eine Loop aufgenommen und die Wiedergabe gestoppt worden ist, drücken Sie die Taste einmal, um die Loop-Wiedergabe zu starten.

Schleife löschen

Drücken Sie den Fußschalter einmal, um die Schleife zu löschen.



Loop-Wiedergabe stoppen

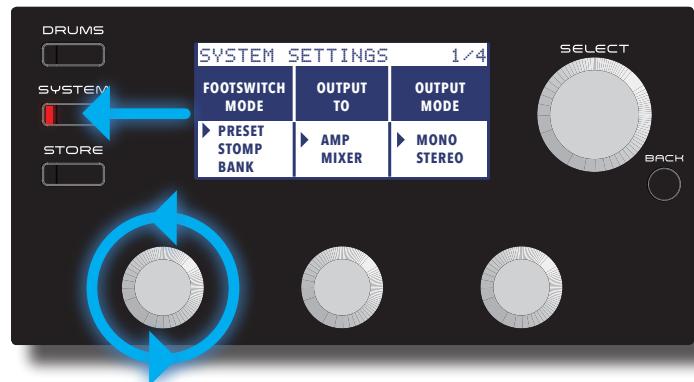
Wenn eine Schleife aufgenommen worden ist und wiedergegeben wird, drücken Sie den Fußschalter einmal, um die Loop-Wiedergabe zu stoppen.

SYSTEMEINSTELLUNG

Das System Settings-Menü (Systemeinstellungen) dient zum Konfigurieren globaler RP-Einstellungen und wird durch Drücken der **SYSTEM**-Taste aufgerufen. Wenn Sie sich System Settings-Menü befinden, drücken Sie wiederholt die **SYSTEM**-Taste oder den **SELECT**-Knopf, um durch die verschiedenen Seiten innerhalb des Menüs zu navigieren. (Die aktuelle Seitenauswahl wird in der rechten oberen Ecke des LCD-Displays angezeigt.) Die auf dem Bildschirm angezeigten Parameter können mit den drei **EDIT**-Knöpfen unterhalb der LCD-Anzeige angepasst werden. Die in diesem System Settings-Menü verfügbaren Parameter sind globale (systemweite) Parameter und werden nicht auf einzelne Presets gespeichert, sondern im Prozessor aufbewahrt.

Fußschaltermodi

Footswitch Modes gestatten Ihnen zu bestimmen, wie die RP-Fußschalter funktionieren werden. Es gibt drei Fußschaltermodi zur Auswahl: **PRESET MODE**, **STOMP MODE** und **BANK MODE**. Die folgenden Abschnitte beschreiben jeden dieser Modi im Detail.

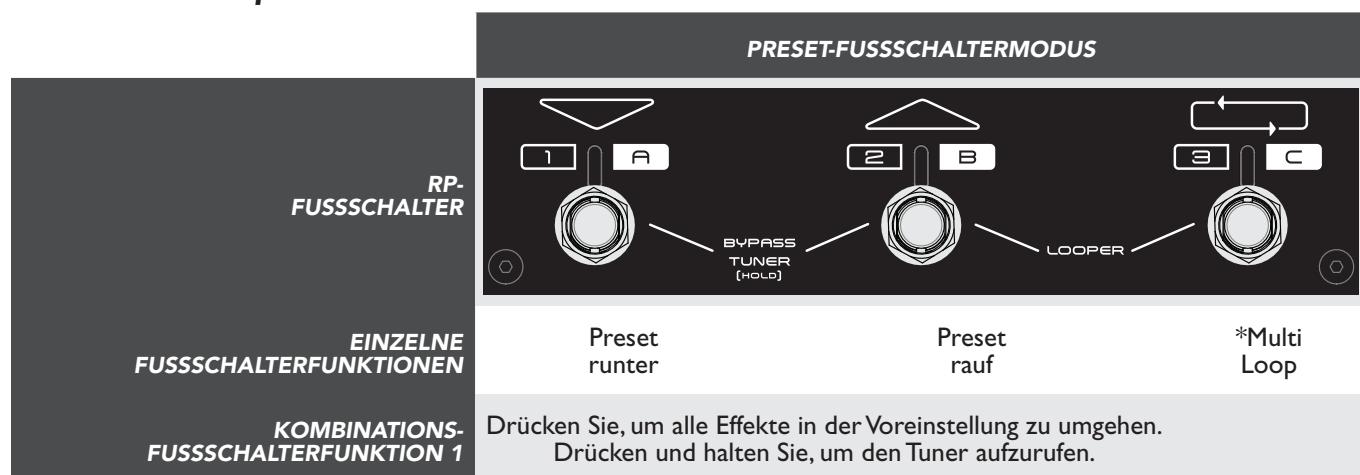


• Preset-Modus

Das ist der Standardfußschaltermodus. Dieser Modus wird verwendet, um durch alle Voreinstellungen zu navigieren und Zugriff auf den Looper zu bieten. Die folgende Tabelle zeigt die RP-Fußschalterfunktionen im Preset-Modus.



RP-Fußschalterfunktionen im Preset-Modus



*Multi Loop bedeutet, dass ein einzelner Fußschalter mehrere Looper-Funktionen (d. h. Loop-Aufnahme, Overdub, Wiedergabe, Stopp und Löschung) steuert.

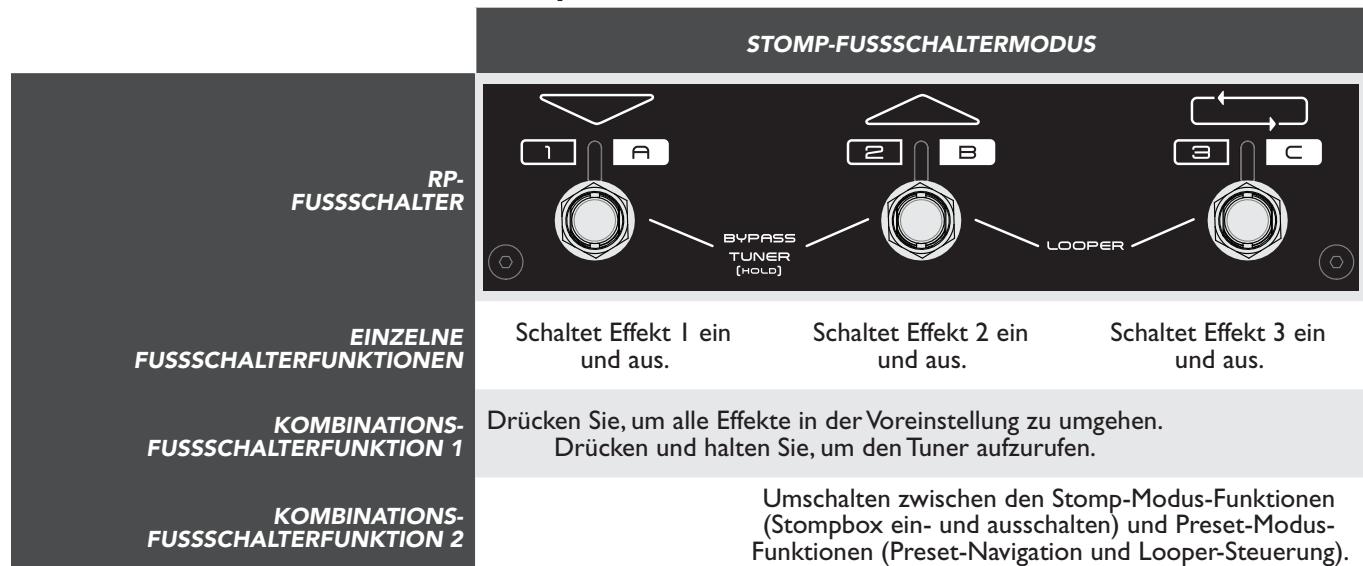
• Stomp-Modus

Dieser Modus wird verwendet, um einzelne Effekte mit dem Fußschalter einzuschalten und auszuschalten, und imitiert mithilfe von Stompboxes. In diesem Modus können Sie einem der drei Fußschalter einen beliebigen Effekt in einer Preset-Effektkette zuweisen. Diese Effektzuweisung erscheint auf der LCD-Anzeige im Performance-Zustand, wo jeder Drittelschnitt des LCD-Displays einem Fußschalter entspricht (d.h. linker Abschnitt = Fußschalter 1, mittlerer Abschnitt = Fußschalter 2 und rechter Abschnitt = Fußschalter 3). Weitere Informationen über die Zuweisung von Effekten zu den Fußschaltern finden Sie unter **Fußschaltern Effekte zuweisen (nur Stomp-Modus) auf Seite 24**.



Wenn Sie im Stomp-Modus gleichzeitig die **FUSSSCHALTER 2 und 3** drücken, wird der Looper aufgerufen und werden die Fußschalter 1 und 2 zu ihrer Funktion als Fußschalter für die Navigation nach oben und unten durch die Presets zurückgestellt. (Der RP wird im Wesentlichen genauso wie im Preset-Modus arbeiten.) Drücken Sie gleichzeitig die **FUSSSCHALTER 2 und 3**, um wieder zur Stompbox-Stil-Funktionalität im Stomp-Modus zurückzukehren. Die folgende Tabelle zeigt die RP-Fußschalterfunktionen im Stomp-Modus.

RP-Fußschalterfunktionen im Stomp-Modus



HINWEIS: Wenn der Delay-Effekt einem Fußschalter zur Steuerung im Stomp-Modus zugewiesen ist, drücken und halten Sie den zugewiesenen Fußschalter, um die Tap Tempo-Funktion aufzurufen. Weitere Informationen zur Verwendung der Tap Tempo-Funktion finden Sie unter **Tap Tempo auf Seite 33**.

• Bank-Modus

In diesem Modus wird durch Presets in Reihen von je 3 Voreinstellungen navigiert. Dieser Modus funktioniert gut, wenn Sie es vorziehen, während ein Liedes zwischen Voreinstellungen zu wechseln, und Gruppen von Presets zur Verwendung für jeden Song erstellen wollen. Es gibt insgesamt 66 Preset-Reihen im Bank-Modus (33 Benutzer-Preset-Reihen und 33 Werks-Preset-Reihen, die aus je 3 Presets bestehen). Reihen werden ausgewählt, indem Sie den **SELECT**-Knopf drehen, oder mithilfe eines optionalen FS3X zur Freihandsteuerung.



Wenn Sie im Bank-Modus gleichzeitig die **FUSSSCHALTER 2** und **3** drücken, wird der Looper aufgerufen und werden die Fußschalter **1** und **2** zu ihrer Funktion als Fußschalter für die Navigation nach oben und unten durch die Presets zurückgestellt. (Der RP wird im Wesentlichen genauso wie im Preset-Modus arbeiten.) Drücken Sie gleichzeitig die **FUSSSCHALTER 2** und **3**, um wieder zur Preset-Reihenstil-Funktionalität im Bank-Modus zurückzukehren. Die folgende Tabelle zeigt die RP-Fußschalterfunktionen im Bank-Modus.

RP-Fußschalterfunktionen im Bank-Modus

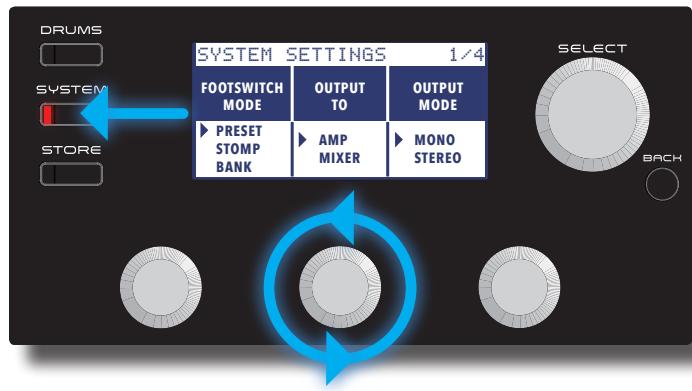
BANK-FUSSSCHALTERMODUS		
RP-FUSSSCHALTER		
EINZELNE FUSSSCHALTERFUNKTIONEN	<p>Drücken Sie den Fußschalter, um das erste Preset in der aktiven Reihe auszuwählen.</p> <p>Drücken Sie erneut, um das Preset zu umgehen, oder drücken und halten Sie, um den Tuner aufzurufen.</p>	<p>Drücken Sie den Fußschalter, um das zweite Preset in der aktiven Reihe auszuwählen. Drücken Sie erneut, um das Preset zu umgehen, oder drücken und halten Sie, um den Tuner aufzurufen.</p>
KOMBINATIONS-FUSSSCHALTERFUNKTION 1	<p>Drücken Sie, um alle Effekte in der Voreinstellung zu umgehen.</p> <p>Drücken und halten Sie, um den Tuner aufzurufen.</p>	<p>Drücken Sie den Fußschalter, um das dritte Preset in der aktiven Reihe auszuwählen. Drücken Sie erneut, um das Preset zu umgehen, oder drücken und halten Sie, um den Tuner aufzurufen.</p>
KOMBINATIONS-FUSSSCHALTERFUNKTION 2		<p>Drücken Sie, um zwischen der Preset Mode-Funktion (Preset-Navigation und Looper-Steuerung) und der Bank Mode-Funktion (Preset-Auswahl in Reihen) umzuschalten.</p>

So ändern Sie den FOOTSWITCH MODE:

1. Drücken Sie die **SYSTEM**-Taste. Stellen Sie sicher, dass Sie sich auf der ersten Seite im System Settings-Menü befinden, was durch **1/4** in der rechten oberen Ecke des LCD-Displays angezeigt wird. Sollte das nicht der Fall sein, drücken Sie wiederholt den **SELECT**-Knopf oder die **SYSTEM**-Taste, bis **1/4** auf dem LCD-Display erscheint.
2. Drehen Sie den **EDIT-1**-Knopf (**FOOTSWITCH MODE**), um den gewünschten Fußschaltermodus auszuwählen.
3. Drücken Sie die **BACK**-Taste oder einen beliebigen **FUSSSCHALTER**, um das System Settings-Menü zu verlassen und zum Performance-Zustand zurückzukehren.

Output To

Dieser Systemparameter bietet zwei Optionen: **AMP** und **MIXER**. Dieser Parameter optimiert die Ausgänge für den Anschluss an einen Verstärker oder ein Mischpult und ist nur dann verfügbar, wenn eine Verbindung mit der LEFT OUT- oder RIGHT OUT-Buchse hergestellt worden ist.



• **AMP**

Wählen Sie diese Option beim Herstellen einer Verbindung mit einem Gitarrenverstärker. Das ist die gewählte Standardoption bei einer Verbindung mit der 1/4" LEFT OUT- oder RIGHT OUT-Buchse.

• **MIXER**

Wählen Sie diese Option, wenn die 1/4" LEFT OUT/RIGHT OUT-Buchsen direkt an ein Mischpult oder eine Aufnahmeschnittstelle angeschlossen sind oder wenn über den USB-Anschluss aufgenommen wird. Wenn diese Option gewählt ist, werden die Ausgänge für die volle Palette von Lautsprechern optimiert, sodass Ihr direktes Gitarrensignal klingt, als ob es durch eine Gitarrenlautsprecherbox gespielt wird.

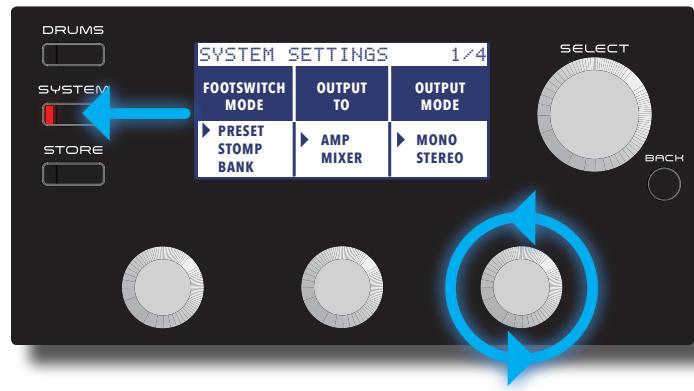
HINWEIS: Wenn keine Verbindung mit der 1/4" LEFT OUT- oder RIGHT OUT-Buchse hergestellt ist, wird die MIXER-Option automatisch im Hintergrund ausgewählt. Sie optimiert die Ausgänge zur Verwendung mit dem 1/8"-KOPFHÖRER-Ausgang oder dem USB-Ausgang.

So bearbeiten Sie die OUTPUT TO-Option:

1. Drücken Sie die **SYSTEM**-Taste. Stellen Sie sicher, dass Sie sich auf der ersten Seite im System Settings-Menü befinden, was durch 1/4 in der rechten oberen Ecke des LCD-Displays angezeigt wird. Sollte das nicht der Fall sein, drücken Sie wiederholt den **SELECT**-Knopf oder die **SYSTEM**-Taste, bis 1/4 auf dem LCD-Display erscheint.
2. Drehen Sie den **EDIT-2**-Knopf (**OUTPUT TO**), um die gewünschte Option auszuwählen.
3. Drücken Sie die **BACK**-Taste oder einen beliebigen **FUSSSCHALTER**, um das System Settings-Menü zu verlassen und zum Performance-Zustand zurückzukehren.

Output Mode

Dieser Systemparameter bietet zwei Optionen: **MONO** und **STEREO**. Dieser Parameter bestimmt, ob die Ausgänge für den Mono- oder Stereobetrieb konfiguriert sind, und ist nur dann verfügbar, wenn eine Verbindung mit der LEFT OUT- oder RIGHT OUT-Buchse hergestellt worden ist. Die Änderung dieses Parameters wird alle Ausgänge betreffen.



• MONO

Wählen Sie diese Option beim Herstellen einer Verbindung mit einem einzelnen Verstärker- oder Mischpultkanal.

• STEREO

Wählen Sie diese Option, wenn Sie die Verbindung mit zwei Verstärker- oder Mischpultkanälen herstellen, die ganz nach links und rechts gepannt sind.

HINWEIS: Wenn keine Verbindung mit der 1/4" LEFT OUT- oder RIGHT OUT-Buchse hergestellt ist, wird die STEREO-Option automatisch im Hintergrund ausgewählt. Sie bietet einen Stereobetrieb, wenn der 1/8"-KOPFHÖRER-Ausgang verwendet oder mit dem USB-Ausgang aufgenommen wird.

So bearbeiten Sie die OUTPUT MODE-Option:

1. Drücken Sie die **SYSTEM**-Taste. Stellen Sie sicher, dass Sie sich auf der ersten Seite im System Settings-Menü befinden, was durch 1/4 in der rechten oberen Ecke des LCD-Displays angezeigt wird. Sollte das nicht der Fall sein, drücken Sie wiederholt den **SELECT**-Knopf oder die **SYSTEM**-Taste, bis 1/4 auf dem LCD-Display erscheint.
2. Drehen Sie den **EDIT-3**-Knopf (**OUTPUT MODE**), um die gewünschte Option auszuwählen.
3. Drücken Sie die **BACK**-Taste oder einen beliebigen **FUSSSCHALTER**, um das System Settings-Menü zu verlassen und zum Performance-Zustand zurückzukehren.

USB Record Level

Dieser Systemparameter bietet die digitale Pegelsteuerung zum Erhöhen oder Verringern des vom USB-Anschluss des RP an Ihre Computeraufnahmeanwendung gesendeten Pegels. Der wählbare Bereich liegt zwischen -12 dB und +24 dB. Dieser Parameter ist nur verfügbar, wenn eine USB-Verbindung mit dem RP hergestellt worden ist.



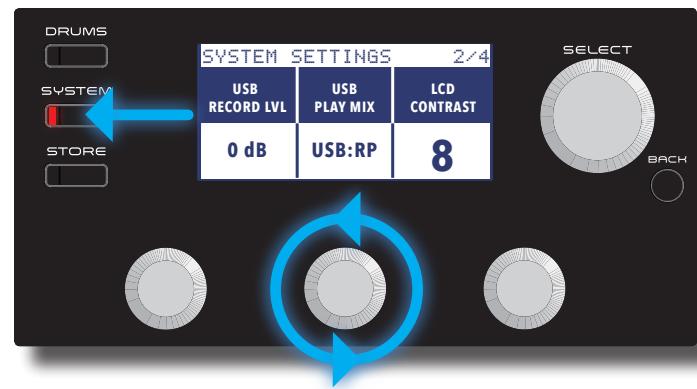
So bearbeiten Sie den USB RECORD LEVEL-Parameter:

1. Schließen Sie den RP mit einem Standard-USB-Kabel an Ihren Computer an.
2. Drücken Sie die **SYSTEM**-Taste.
3. Drücken Sie wiederholt den **SELECT-Knopf** oder die **SYSTEM-Taste**, bis **2/4** in der rechten oberen Ecke auf dem LCD-Display erscheint.
4. Drehen Sie den **EDIT-I-Knopf (USB RECORD LVL)**, um die Einstellung anzupassen.
5. Drücken Sie die **BACK**-Taste oder einen beliebigen **FUSSSCHALTER**, um das System Settings-Menü zu verlassen und zum Performance-Zustand zurückzukehren.

USB Play Mix

Dieser Systemparameter steuert die Ausgabemischung des vom RP verarbeiteten Signals und des USB-Wiedergesignals (von Ihrem Computer). Wenn dieser Parameter auf die Mitte seines regelbaren Bereichs gestellt ist, zeigt das Display „USB:RP“ an. Das entspricht gleichen Mischpegeln zwischen dem RP-Signal und USB-Wiedergesignal. Wenn Sie den Regler gegen den Uhrzeigersinn drehen, können Sie den USB-Wiedergabepegel in Bezug auf den RP-Pegel variieren.

Wenn Sie den Regler im Uhrzeigersinn drehen, können Sie den RP-Signalpegel in Bezug auf den USB-Wiedergabepegel variieren. Dieser Parameter ist nur verfügbar, wenn eine USB-Verbindung mit dem RP hergestellt worden ist.

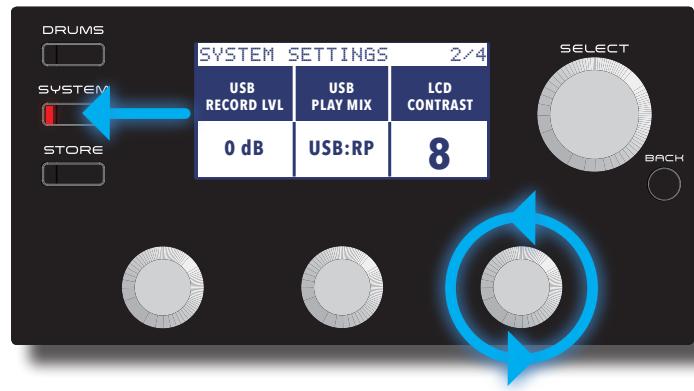


So bearbeiten Sie den USB PLAY MIX-Parameter:

1. Schließen Sie den RP mit einem Standard-USB-Kabel an Ihren Computer an.
2. Drücken Sie die **SYSTEM**-Taste.
3. Drücken Sie wiederholt den **SELECT**-Knopf oder die **SYSTEM**-Taste, bis 2/4 in der rechten oberen Ecke auf dem LCD-Display erscheint.
4. Drehen Sie den **EDIT-2**-Knopf (**USB PLAY MIX**), um die Einstellung anzupassen.
5. Drücken Sie die **BACK**-Taste oder einen beliebigen **FUSSSCHALTER**, um das System Settings-Menü zu verlassen und zum Performance-Zustand zurückzukehren.

LCD Contrast

Dieser Systemparameter variiert den Kontrast des LCD-Displays.

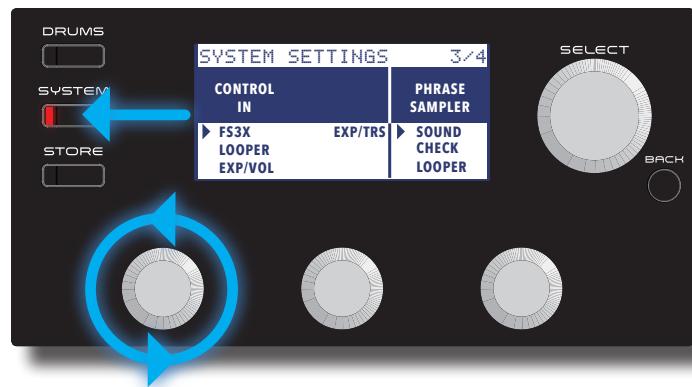


So bearbeiten Sie den LCD CONTRAST:

1. Drücken Sie die **SYSTEM**-Taste.
2. Drücken Sie wiederholt den **SELECT**-Knopf oder die **SYSTEM**-Taste, bis 2/4 in der rechten oberen Ecke auf dem LCD-Display erscheint.
3. Drehen Sie den **EDIT-3-Knopf (LCD CONTRAST)**, um die gewünschte Option auswählen.
4. Drücken Sie die **BACK**-Taste oder einen beliebigen **FUSSSCHALTER**, um das System Settings-Menü zu verlassen und zum Performance-Zustand zurückzukehren.

Control In

Diese Systemoption konfiguriert die CONTROL IN-Buchse für den gewünschten Betrieb. Beim RP360-Modell dient die CONTROL IN-Buchse zum Anschluss eines externen Expression Pedal oder Lautstärkpedals zur Echtzeitsteuerung von Effektparametern oder eines DigiTech FS3X-Fußschalters zur zusätzlichen Fußschaltersteuerung. Beim RP360XP-Modell dient die CONTROL IN-Buchse zum Anschluss eines FS3X-Fußschalters als zusätzliches Fußschaltersteuerelement. Im folgende Abschnitt werden die verfügbaren Control In-Optionen beschrieben.



• FS3X

Wählen Sie diese Option, wenn Sie einen optionalen DigiTech FS3X-Fußschalter zur zusätzlichen Fußschaltersteuerung anschließen. Wenn Sie zum Beispiel den RP360XP für den Stomp-Modusbetrieb konfigurieren, können Sie die drei Fußschalter auf dem RP360XP zum Ein- und Ausschalten der Stompbox und den angeschlossenen FS3X-Fußschalter zur Preset-Navigation und Looper-Steuerung verwenden. Weitere Informationen zur Verwendung eines optionalen FS3X-Fußschalters finden Sie unter **Optionalen FS3X-Fußschalter verwenden auf Seite 37**.

• LOOPER

Das ist die Standardeinstellung ab Werk. Wählen Sie diese Option, wenn Sie einen optionalen DigiTech FS3X-Fußschalter zur kontinuierlichen Steuerung des Looper anschließen. Weitere Informationen zur Verwendung eines optionalen FS3X-Fußschalters finden Sie unter **Optionalen FS3X-Fußschalter verwenden auf Seite 37**.

• EXP/VOL (nur RP360)

Wählen Sie diese Option zur Verwendung eines externen Lautstärkereglers zur Steuerung von RP360-Effektparametern.

HINWEIS: Zur Verwendung eines Lautstärkpedals zur Steuerung des RP360 muss das Pedal die folgenden Anforderungen erfüllen:

- Es muss ein passives Gitarrenlautstärkpedal sein.
- Es muss einen 1/4"-TS-Kabelanschluss haben und mit einem TS-Kabel angeschlossen werden.
- Es muss ein Potenziometer mit mindestens 250 kOhm haben.

• EXP/TRS (nur RP360)

Wählen Sie diese Option zur Verwendung eines externen Expression-Reglers zur Steuerung von RP360-Effektparametern.

HINWEIS: Zur Verwendung eines externen Expression Pedals zur Steuerung des RP360 muss das Pedal die folgenden Anforderungen erfüllen:

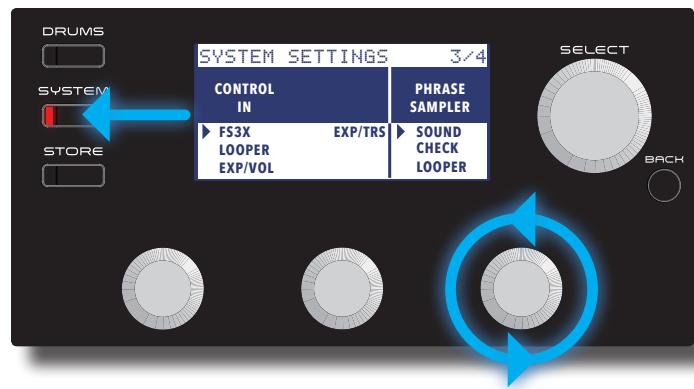
- Es muss ein widerstandsbasiertes Expression Pedal sein.
- Es muss einen 1/4"-TRS-Kabelanschluss haben und mit einem TRS-Kabel angeschlossen werden.
- Es muss einen Mindestwiderstand von 10 kOhm haben.

So bearbeiten Sie die CONTROL IN-Option:

1. Drücken Sie die **SYSTEM**-Taste.
2. Drücken Sie wiederholt den **SELECT**-Knopf oder die **SYSTEM**-Taste, bis 3/4 in der rechten oberen Ecke auf dem LCD-Display erscheint.
3. Drehen Sie den **EDIT-I**-Knopf (**CONTROL IN**), um die gewünschte Option auswählen.
4. Drücken Sie die **BACK**-Taste oder einen beliebigen **FUSSSCHALTER**, um das System Settings-Menü zu verlassen und zum Performance-Zustand zurückkehren.

Phrase Sampler

Dieser Systemparameter bestimmt, wie der eingebaute Phrase Sampler verwendet wird, und bietet zwei Optionen: **SOUND CHECK** und **LOOPER**.



• SOUND CHECK

Diese Option legt den Phrase Sampler an den Anfang der Effektkette zur Sound Check-Verwendung. Weitere Informationen zur Verwendung der Sound Check-Funktion finden Sie unter **Sound Check auf Seite 29**.

• LOOPER

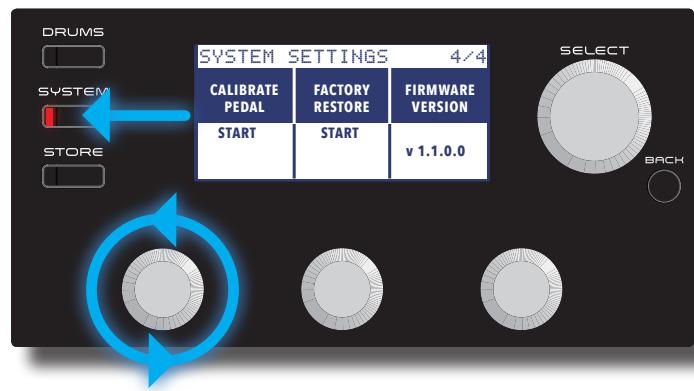
Diese Option legt den Phrase Sampler an das Ende der Effektkette zur Looper-Verwendung. Das ist die Standardeinstellung. Weitere Informationen zur Verwendung des Looper finden Sie unter **Looper auf Seite 28**.

So bearbeiten Sie die PHRASE SAMPLER-Option:

1. Drücken Sie die **SYSTEM**-Taste.
2. Drücken Sie wiederholt den **SELECT**-Knopf oder die **SYSTEM**-Taste, bis 3/4 in der rechten oberen Ecke auf dem LCD-Display erscheint.
3. Drehen Sie den **EDIT-3**-Knopf (**PHRASE SAMPLER**), um die gewünschte Option auszuwählen.
4. Drücken Sie die **BACK**-Taste oder einen beliebigen **FUSSSCHALTER**, um das System Settings-Menü zu verlassen und zum Performance-Zustand zurückzukehren.

Calibrate Pedal

Bei Auswahl dieser Systemoption wird das Kalibrierverfahren für das Expression Pedal eingeleitet. Dieses Verfahren kann verwendet werden, um das eingebaute Expression Pedal im RP360XP oder einen externen Expression-Regler, der an den RP360 angeschlossen ist (falls es/er nicht richtig funktioniert), zu kalibrieren.



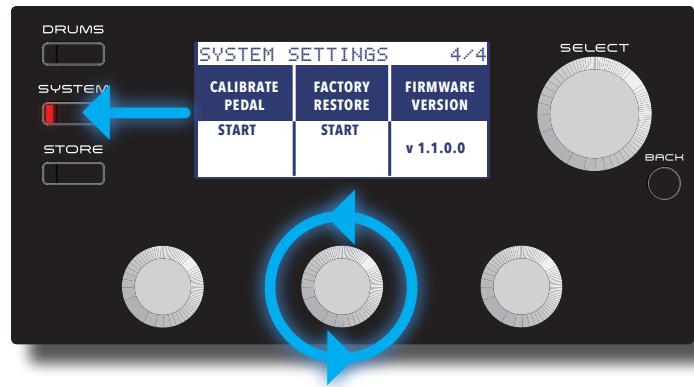
So kalibrieren Sie das Expression Pedal des RP360XP:

1. Drücken Sie die **SYSTEM**-Taste.
2. Drücken Sie wiederholt den **SELECT**-Knopf oder die **SYSTEM**-Taste, bis 4/4 in der rechten oberen Ecke auf dem LCD-Display erscheint.
3. Drehen Sie den **EDIT-I**-Knopf (**CALIBRATE PEDAL**), um die Kalibrierung zu beginnen.
4. Drücken Sie den **SELECT**-Knopf, um den Vorgang zu bestätigen.
5. Das Display sollte Sie jetzt auffordern, das Expression Pedal in der Zehenposition zu platzieren und dann nach den **FUSSSCHALTER 3** zu drücken.
6. Das Display sollte Sie jetzt auffordern, das Expression Pedal in der Fersenposition zu platzieren und dann den **FUSSSCHALTER 3** zu drücken.
7. Sie werden jetzt aufgefordert, die Empfindlichkeit des Expression Pedal V-Switch (nur RP360XP) einzustellen. Drücken Sie den **FUSSSCHALTER 1**, um die Empfindlichkeit zu verringern, und den **FUSSSCHALTER 2**, um die Empfindlichkeit zu erhöhen. Die Empfindlichkeit wird auf dem LCD-Display als numerischer Wert angezeigt.
8. Testen Sie den V-Switch, indem Sie das Expression Pedal in die Zehenposition drücken und dann zusätzlichen Druck mit der Zehe ausüben. Wenn der V-Switch ausgelöst wird, zeigt das LCD-Display abhängig vom Zustand des V-Switch „ON“ oder „OFF“ an. Wiederholen Sie die Schritte 7 bis 8 zur Feineinstellung der Kalibrierung des V-Switch. Die ideale Einstellung bedeutet, dass der V-Switch konsistent auslöst, aber gleichzeitig nicht übermäßig empfindlich reagiert, was zufälliges Auslösen hervorrufen würde.
9. Wenn Sie damit fertig sind, drücken Sie den **FUSSSCHALTER 3**, um die Kalibrierung abzuschließen und zum Performance-Zustand zurückzukehren.

HINWEIS: Wenn „Calibration Error!“ (Kalibrierfehler) auf dem LCD-Display angezeigt wird während Sie die Expression Pedal-Kalibrierung durchführen, wiederholen Sie bitte die Schritte 5 bis 8. Drücken Sie während des oben beschriebenen Verfahrens jederzeit die **BACK**-Taste, um das Verfahren abzubrechen.

Factory Restore

Diese Systemoption wird verwendet, um alle RP-Presets und Systemeinstellungen auf ihren Standardzustand ab Werk zurückzustellen.



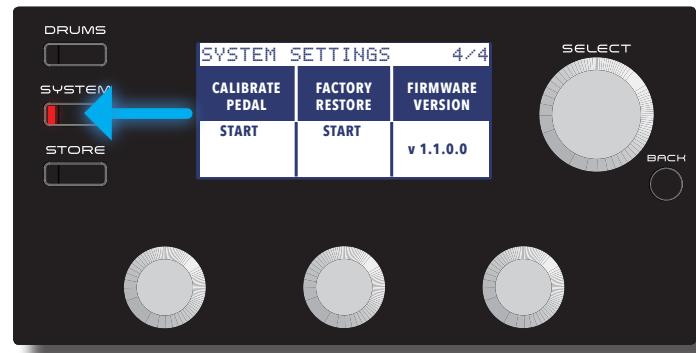
WANUNG! Die Durchführung des Werkseinstellungs-Wiederherstellungsverfahrens wird alle Benutzer-Presets auf ihren standardmäßigen Werkszustand zurückstellen. Alle Änderungen, die Sie vorgenommen und auf Benutzer-Presets gespeichert haben, werden gelöscht! Dieser Vorgang ist nach seiner Durchführung irreversibel.

So stellen Sie die Werkeinstellungen wieder her:

1. Drücken Sie die **SYSTEM**-Taste.
2. Drücken Sie wiederholt den **SELECT**-Knopf oder die **SYSTEM**-Taste, bis 4/4 in der rechten oberen Ecke auf dem LCD-Display erscheint.
3. Drehen Sie den **EDIT-2**-Knopf (**FACTORY RESTORE**), um das Werkswiederherstellungsverfahren einzuleiten.
4. Drücken und halten Sie den **SELECT**-Knopf, um den Vorgang zu bestätigen. Das Zurücksetzen des Geräts wird jetzt durch die Anzeige „Resetting...“ (Zurücksetzen läuft) auf dem LCD-Display angegeben. Bitte warten Sie, bis der Factory Restore-Vorgang abgeschlossen worden ist.
5. Wenn Sie einen RP360 verwenden, ist das Verfahren nun abgeschlossen. Wenn Sie aber einen RP360XP verwenden, müssen Sie zum nächsten Schritt gehen, um das Expression Pedal zu kalibrieren.
6. Wenn Sie damit fertig sind, werden Sie aufgefordert, das Expression Pedal zu kalibrieren (nur RP360XP). Bitte befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm. Weitere Anweisungen zur Durchführung dieses Kalibrierverfahrens finden Sie unter **Pedal kalibrieren auf Seite 52**.

Firmware Version

Diese Option zeigt die Firmwareversion an, die derzeit im RP installiert ist.



So prüfen Sie die aktuell installierte Firmwareversion:

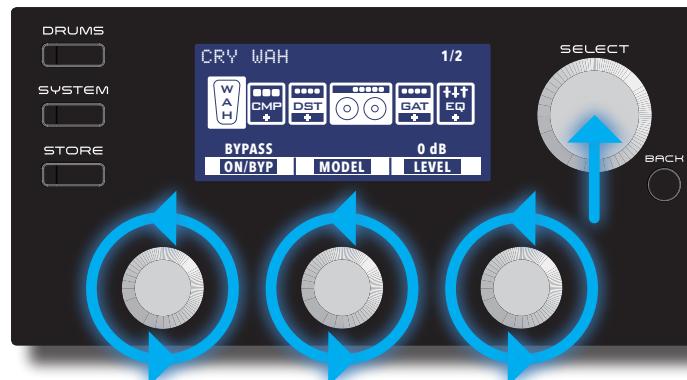
1. Drücken Sie die **SYSTEM**-Taste.
2. Drücken Sie wiederholt den **SELECT**-Knopf oder die **SYSTEM**-Taste, bis 4/4 in der rechten oberen Ecke auf dem LCD-Display erscheint.
3. Die Firmwareversion wird im rechten unteren Bereich des LCD-Displays angezeigt.
4. Drücken Sie die **BACK**-Taste, um das System Settings-Menü zu verlassen.

DIE EFFEKTE UND PARAMETER

Im Allgemeinen besteht ein standardmäßiges Gitarren-Rig aus einigen Stompboxen, einem Gitarrenverstärker und einer Lautsprecherbox. Die RP-Gitarrenprozessoren können als mehrere wählbare virtuelle Stompboxen, Verstärker und Lautsprecherboxen in einem einzigen programmierbaren Paket betrachtet werden. Der Gesamtklang ändert sich entsprechend der Reihenfolge, in der die Stompboxen hintereinandergeschaltet werden. Der RP360 und RP360XP gestatten Ihnen, die Reihenfolge der Effekte sowie die Position des Verstärkers bzw. der Box in der Effektkette zu ändern, damit Sie noch mehr Flexibilität beim Erstellen Ihres Sounds haben.

Jedes Verstärker-, Box- und Effektmodell des RP kann ganz nach Ihren Wünschen individuell programmiert werden. Sobald Sie besser nachvollziehen können, wie diese Modelle den Sound verändern und welche Auswirkungen jeder Parameter auf die einzelnen Modelle hat, können Sie einen Sound ganz nach Ihren Vorstellungen kreieren. Dieser Abschnitt des Handbuchs enthält eine Liste aller Verstärker-, Box- und Effektmodelle im RP360 und RP360XP sowie eine Beschreibung der einzelnen Modellparameter.

Alle Effekte werden im Effekt Edit-Menü durch Drücken des **SELECT**-Knopfes aus dem Performance-Zustand aufgerufen. Weitere Informationen über das Bearbeiten von Effektparametern finden Sie unter **Bearbeitung der Effektparame**ter auf Seite 19. Nachfolgend finden Sie eine Liste und kurze Beschreibung aller Symbole im Effect Edit-Menü.



Effect Edit-Menüsymbole



Amp/Box-Symbol

Wählen Sie dieses Symbol, um die Verstärker/Box-Einstellungen zu bearbeiten.



Compressor-Symbol

Wählen Sie dieses Symbol, um die Kompressoreinstellungen zu bearbeiten.



Delay-Symbol

Wählen Sie dieses Symbol, um die Verzögerungseinstellungen zu bearbeiten.



Distortion-Symbol

Wählen Sie dieses Symbol, um die Verzerrungseinstellungen zu bearbeiten.



EQ-Symbol

Wählen Sie dieses Symbol, um die EQ-Einstellungen zu bearbeiten.



Modulation-Symbol

Wählen Sie dieses Symbol, um die Modulationseinstellungen zu bearbeiten.



Noise Gate-Symbol

Wählen Sie dieses Symbol, um die Rauschsperrereinstellungen zu bearbeiten.



Reverb-Symbol

Wählen Sie dieses Symbol, um die Halleinstellungen zu bearbeiten.



Volume-Symbol

Wählen Sie dieses Symbol, um die Lautstärkeinstellungen zu bearbeiten.



Wah-Symbol

Wählen Sie dieses Symbol, um die Wah-Einstellungen zu bearbeiten.



Expression Pedal-Symbol

Wählen Sie dieses Symbol, um dem Expression Pedal einen Effektparame



LFO-Symbol

Wählen Sie dieses Symbol, um den eingebauten LFO (Low Frequency Oscillator) einem Effektparame



Add Effect-Symbol

Wählen Sie dieses Symbol, um der Effektkette einen Effekt hinzufügen. Dieses Symbol ist nicht sichtbar, wenn Sie bereits 10 Effekte in der Effektkette haben, da dies die maximal zulässige Zahl von gleichzeitig aktiven Effekten darstellt.



Fußschalterzuweisungs-Symbol

Wenn der RP im Stomp-Modus betrieben wird, wählen Sie dieses Symbol, um den drei Fußschaltern bis zu drei Effekten zum Ein- und Ausschalten des Effekts zuzuweisen. Dieses Symbol ist nur sichtbar, wenn der RP für den Stomp-Modusbetrieb konfiguriert ist.

Amp Modeling



Amp Modeling (Verstärkermodellierung) ist eine Technologie, die den Ton eines ausgewählten Verstärkers auf Ihr Gitarrensignal anwendet. Der RP umfasst eine Auswahl an beliebten klassischen und modernen Verstärkermodellen sowie zwei Akustikgitarrensimulatoren. Bitte beachten Sie, dass bei der Auswahl eines Verstärkermodells das Standardboxenmodell automatisch ausgewählt und in der rechten unteren Ecke des LCD-Displays angezeigt wird.

Nachdem ein Amp-Modell ausgewählt worden ist, können Sie den **EDIT-3-Knopf (CABINET)** drehen, um das Boxenmodell zu wechseln. Durch Drücken des **SELECT-Knopfes** navigiert der RP durch die verschiedenen Seiten und ruft die anderen verfügbaren Parameter für das ausgewählte Amp-Modell (d. h. Gain, Amp Level und EQ) auf. Nachfolgend sehen Sie eine Beschreibung der Amp-Modelle im RP und ihrer zugehörigen Parameter. Bitte beachten Sie, dass alle Amp-Modelle dieselben Parameter wie in der folgenden Tabelle dargestellt haben.

Parameter

NAME	OPTIONEN ODER BEREICH	BESCHREIBUNG
ON/BYP	ON, BYPASS	Schaltet das Verstärkermodell ein und aus.
CABINET	Verschiedene Auswahlen	Wählt das Boxenmodell.
GAIN	0-99	Passt die Sättigung an. Höhere Werte entsprechen mehr Sättigung.
AMP LEVEL	0-99	Passt den Ausgangspegel des Verstärkermodells an.
BASS	1.0-10.0	Stellt den Pegel der tiefen Frequenzen (Bass) ein. 5.5 = flach, 1.0 = voll reduziert und 10.0 = volle Leistung.
MID	1.0-10.0	Stellt den Pegel der mittleren Frequenzen (Mids) ein. 5.5 = flach, 1.0 = voll reduziert und 10.0 = volle Leistung.
TREBLE	1.0-10.0	Stellt den Pegel der hohen Frequenzen (Treble) ein. 5.5 = flach, 1.0 = voll reduziert und 10.0 = volle Leistung.

AMP-MODELLE

• 57 Champion

(Auf einem 57er Fender® Tweed Champ® basierend.)

Der Tweed Champ ist ein schnörkellos knurrender Verstärker, der am besten für Blues und Garage-Musik geeignet ist. Der Ton ist nasal und aufgrund der niedrigen Wattzahl leicht verzerrt, schneidet aber durch!

• 57 D-Luxe

(Auf einem 57er Fender Tweed Deluxe® basierend.)

Einer der begehrtesten Verstärker, die jemals gebaut wurden. Ein Ton, von dem Sie nicht genug bekommen können! Diese Maschine zeigt ihre Leistungsfähigkeit, wenn sie bis an die Grenzen gedrängt wird.

• 59 Bass Man

(Auf einem 59er Fender Tweed Bassman® basierend.)

Dieser Klassiker röhrt wirklich mit einem starken tiefen Frequenzbereich. Hervorragend geeignet für Blues-Riffs, aber ebenso großartig für Rock'n'Roll-Rhythmusgitarrenabschnitte.

- **62 Bass Man**

(Auf einem 62er Fender® für Brownface Bassman basierend.)

Aus der Zeit der ersten mit Tolex verkleideten Fender-Verstärker. Dieser bestimmte Verstärker wurde für den klassischen Hendrix-Song „Voodoo Child“ verwendet.

- **65 Fraternal**

(Auf einem 65er Fender Blackface Twin Reverb® basierend.)

Der Maßstab für Combos aus zwei Lautsprechern. Dieser hervorragende Amp liefert einen der bekanntesten sauberer Töne auf Aufnahmen aus den letzten 4 Jahrzehnten.

- **65 D-Luxe-Reverb**

(Auf einem 65er Fender Blackface Deluxe Reverb® basierend.)

Dieser Verstärker ist die Einzellautsprecherversion seines großen Bruders und ist bei Blues-, Country- und Rock-Spielern gleichermaßen zuhause.

- **45 JTM**

(Auf einem 65er Marshall® JTM-45 basierend.)

Velleicht der Wendepunkt für Blues und Rock'n'Roll: Dieser Amp stellte die Weichen für die Zukunft der Marshall-Verstärker. Er begann die „Crunch“-Revolution und wurde für klassische Songs von AC/DC und insbesondere das Bluesbreakers „Beano“-Album mit Eric Clapton eingesetzt.

- **68 Plexi**

(Auf einem 68er Marshall 100 Watt Super Lead (Plexi) basierend.)

Das ist zweifellos der Amp, der Rock'n'Roll veränderte. Er ist ein Maßstab für viele der größten Gitarrensounds, die jemals gehört wurden. Von Hendrix bis zu Van Halen: Dieser Amp ist der „Real Deal“!

- **Jump Panel**

(Auf einem 68er Marshall Jump Panel basierend.)

Dieser Effekt basiert auf der Methode, die verwendet wurde, um die größte Sättigung aus dem klassischen Plexi zu erhalten: Durch die Kombination von Kanal 1 mit Kanal 2 erhalten Sie eine noch etwas höhere Leistung.

- **Master Volume**

(Auf einem 77er Marshall Master Volume basierend.)

Dieser Amp war der König des Rock'n'Roll in den 70er Jahren. Dieser JMP 100-W-Amp hatte vier 6550-Ausgangsröhren, sodass er heißen ausdrucksstarken Klang für Rock- und Punkmusik bieten konnte.

- **800 JCM**

(Auf einem 83er Marshall JCM800 basierend.)

Der Verstärker, der viele der Metal Sounds der 80er Jahre definierte, ist noch heute einer der respektiertesten Marshall-Amps, die jemals produziert wurden.

- **900 JCM**

(Auf einem 93er Marshall® JCM900 basierend.)

Dieser Verstärker mit seiner Dioden-Clip-Stufe bietet Ihnen mehr Verstärkung als Sie sich vorstellen können.

- **2000 JCM**

(Auf einem 01er Marshall JCM2000 (Solo Channel) basierend.)

Der TSL100 hat einen hervorragenden Ton mit gewaltiger Ausklingzeit für schleifende Riffs und gesungene Solos.

- **British 15**

(Auf einem 62er Vox® AC15 basierend.)

Der erste großartige Vox-Verstärker. Eine einzelne 12"-Version seines bekannteren großen Bruders mit 30 Watt. Dieser Amp bietet viel desselben Charakters.

- **British 30**

(Auf einem 63er Vox AC30 Top Boost basierend.)

Der Inbegriff des Verstärkers, der die Sounds von Brian May und Edge definierte. Schließen Sie diesen Amp an und hören Sie das eindrucksvollste Knurren, das Sie jemals von einem Amp erhalten werden.

- **Hi Wattage**

(Auf einem 69er Hiwatt® Custom 100 DR103 basierend.)

Dieser hervorragende Rock'n'Roll-Amp war die Basis von Pete Townshends Ton in den frühen 70er Jahren. Ein wahres Monster mit viel Aussteuerungsreserve, das am besten arbeitet, wenn es ganz aufgedreht und mit der Fane 4x12-Box kombiniert ist.

- **Mark IIC**

(Auf einem 81er Mesa/Boogie® Mark II C™ basierend.)

Ursprünglich auf der Grundlage von heißblütigen Fender-Verstärkern entwickelt, hat dieser Klassiker einige der besten Rhythmus- und Lead-Töne aller Zeiten produziert. Dieser Amp war das Flaggschiff von Mesa/Boogie zu der Zeit, als die Firma Geräte im Auftrag baute.

- **Mark 4**

(Auf einem 94er Mesa/Boogie Mark IV™ basierend.)

Wenn Sie hohe Verstärkung wollen, ist dieser Verstärker Ihr Ding. Dieser Amp ist heute noch so einflussreich wie er es war, als er vor über einem Jahrzehnt eingeführt wurde.

- **Duo Rectified**

(Auf einem 01er Mesa/Boogie Dual Rectifier® basierend.)

Der neue Maßstab für eine Metal-Gitarre: Diese Rectifier-Reihe läutete ein neues Zeitalter von Hochleistungsverstärkern ein.

• Tri Rectified

(Auf einem 04er Mesa/Boogie® Triple Rectifier® basierend.)

Ein weiteres Juwel von den Jungs in Petaluma. Dieser größere Bruder des Dual Rectifier liefert zusätzliche 50 Watt Leistung.

• Caliber 22

(Auf einem 86er Mesa/Boogie .22 Caliber basierend.)

Eine Monster-Combo mit dem klassischen Boogie Mark-Ton.

• Heritage

(Auf einem 99er Carvin® Legacy VL-100 basierend.)

Steve Vais klassischer Amp, den er seit 1999 verwendet hat. Eigens justierter Ton nach Steves Spezifikationen mit einer EL-34-Röhrenausgangsstufe. Sehr „smooth“ für Solospiele.

• Matched 30

(Auf einem 96er Matchless™ HC30 basierend.)

Der perfekte „Crunch“-Spitzenton mit engen, gut antwortenden tiefen Frequenzen. Dieser Verstärker ist bei Country, Blues und Rock zuhause.

• Chief

(Auf einem 95er Matchless Chieftain basierend.)

Ein schöner voller Amp-Ton mit viel Charakter. Der Chief ist ein wirklich großartiger Verstärker, um Ihrer musikalischen Palette einen etwas anderen Farbton zu verleihen.

• Solo 100

(Auf einem 88er Soldano® SLO100 basierend.)

Der von einer der ersten Boutique-Verstärkerfirmen entwickelte SLO100 ist ein Traum für alle Musiker, die reine Verstärkung wollen. Glatte Verzerrung mit unglaublicher Ausklingzeit: Dieser Amp ist wirklich erstaunlich!

• Super Group

(Auf einem 69er Laney™ Supergroup basierend.)

Der Supergroup wurde vor allem von Tony Iommi verwendet und war der Schlüssel zum Sound von frühen Black Sabbath-Schallplatten.

• GA-40

(Auf einem 59er Gibson® GA-40 basierend.)

Ein sehr cooler Blues/Rock-Amp auf einem Niveau mit den Deluxes, aber mit einer ganz eigenen Persönlichkeit.

• Citris 120

(Auf einem 74er Orange™ OR 120 basierend.)

Dieser oft übersehene Amp von einer großen britischen Verstärkerfirma wurde von Stars wie Jimmy und Frank Zappa verwendet. Kein Wunder, dass der großartige Orange ein Comeback erlebt.

• PV 5150

(Auf einem 99er Peavey® 5150® II basierend.)

Dieser zusammen mit Eddie Van Halen von Peavey® entwickelte Verstärker bietet unerhörte Verstärkung.

• RG100

(Auf einem 88er Randall® RG-100 basierend.)

Ein alter Festkörperverstärker, der einen Metal-Generationswechsel einleitete. Dies war der Amp, den Dimebag in den frühen Pantera-Tagen verwendete.

• Jazz 120

(Auf einem 84er Roland® JC-120 basierend.)

Diese Festkörper-Combo war gleichbedeutend mit funkeln sauberen Klängen der 80er Jahre.

• Solar 100

(Auf einem 67er Sunn® 100S basierend.)

Diese von Pete Townshend in den späten 60er Jahren auf der US-Tour verwendeten Verstärker bieten enorme Aussteuerungsreserve, die definitiv die von The Who geliebten SPLs lieferten.

• Solo

Ideal für Solos für Country, Rock, Jazz, Blues und sogar Metal. Fügen Sie ein wenig Verzögerung und Hall hinzu, und Sie haben den perfekten Sound für jeden gewünschten Lick.

• Metal

Ein echter Metal-Ton für Metal im klassischen oder modernen Stil mit starken tiefen Frequenzen.

Dieser Effekt ist in der Lage, eine Vielzahl von Metal-Tönen unter Einsatz der EQ- und Verstärkungsregler zu erreichen.

• Bright Combo

Eine perfekte saubere Combo-Amp-Struktur. Dieser Amp ist hell und dennoch sauberer als die meisten. Ideal für Jazz, Surf, Country, sauberen Rock und Metal.

• Chunk

Dicker als ein Marshall - der Chunk bietet Ihnen hohe Verstärkung mit starken Bässen, die Ihnen nicht in den Weg kommen.

• Clean Tube

Dieser Verstärker bietet einen äußerst sauberen Röhren-Combo-Ton mit genau der richtigen Menge von Obertönen zweiter Ordnung.

• High Gain

Für den Rock-Spieler oder Hard Rock-Spieler, der eine Menge Verzerrung als Ausgangspunkt verlangt. Dieser Effekt bietet einen äußerst kräftigen Ton für Rhythmus- und Lead-Arbeit, die an ein ausgefeiltes Produktionsalbum erinnert.

- **Blues**

Eine perfekte Kombination aus Klarheit und Charakter. Der Blues-Amp schneidet durch, wird aber bei erhöhter Verstärkung nicht zu matschig.

- **Fuzz**

Der DigiTech Fuzz-Ton basiert auf dem Fuzz-Ton englischer Bands der späten 60er Jahre mit unserer eigenen Note. Dadurch eignet sich der DigiTech Fuzz ideal für alles vom Grunge der 90er Jahre bis zur heutige Musikmischung.

- **Spank**

Ein heller und kräftig sauberer Sound, der ein wenig Schärfe beisteuern kann. Dieser Amp ist bei Funk oder einem beliebigen Ton zuhause, der etwas Kraft braucht.

- **2101 Clean**

Der DigiTech GSP2101™ ist für viele Spieler im Laufe der Jahre zu einem ikonenhaften Vorverstärker/ Prozessor geworden. Nach jahrelangen Anfragen von Gitarristen haben wir die Sounds aus ihrer Glanzzeit zurückgebracht. Der 2101 Clean fängt die Wärme und Helligkeit ein, ist aber gleichzeitig in der Lage, einen schönen, warmen sauberen Sound mit Mumm zu liefern.

- **2101 Saturated**

Der Klang des GSP2101-Preamp bietet eine leichte bis übermäßige Verstärkung, ohne einen matschigen Ton zu erzeugen. Eine perfekte Toneinstellung für alle Arten von Musik.

- **Crunch**

Der Crunch ist genau das: ein Röhrenverstärker mit mehr Knirschen als der Rest. Der Crunch hat zusätzliche Verstärkung und schneidet wirklich durch. Perfekt für Rhythmen und Solos.

- **Monster**

Der DigiTech Monster wurde auf einem OP-Tisch in einer alten Burg in Europa mit nur einem Ziel geschaffen: volle, kompromisslose Verstärkung wie geschmolzenes Metall! Das ist die perfekte Kulisse für Death Metal oder den „norwegischen“ Klang.

- **Tweedface**

(Auf einem Tweed-Vorverstärker mit Blackface-Leistungsverstärker basierend.)

Stellen Sie sich vor, dass zwei der besten Fender®-Verstärker zu einem einzigen Biest kombiniert werden. Das ist, was wir mit dem Tweedface gemacht haben. Nehmen Sie den Vorverstärker des klassischen Tweed Deluxe™ und kombinieren Sie ihn mit der Ausgangsstufe des Blackface Twin Reverb®: Hier ist das Monster, das Sie erhalten.

• Black Bass

(Auf einem 65er Blackface-Vorverstärker mit Bassman®-Leistungsverstärker basierend.)

Was passiert, wenn Sie die sauberere Eingangsstufe eines Blackface mit dem körnigen

Leistungsverstärker eines Bassman kombinieren? Sie erhalten einen Experimentalverstärker, der perfekt für Blues, Rock-a-Billy, Country und Rock geeignet ist. Sie sollten diesem Verstärker alles abverlangen.

• Stoner Rock

Der Stoner Rock erzeugt Töne, die durch So-Cal und Desert Bands berühmt gemacht wurden. Die enormen, schwabbeligen Bässe und warmen hohen Frequenzen des Stoner Rock sind ideal geeignet, um Ihren Steg-Pickup einzusetzen, den Tonregler der Gitarre ganz runter zu drehen und die ganze Nacht Godzilla zu spielen.

• DarkMetal

Der DarkMetal-Amp produziert einen engen konzentrierten Ton. Er hat eine hohe Verstärkung, trübt Ihren Gitarrenton aber nicht: Perfekt, wenn Sie kompliziertes Metal spielen wollen.

• Transistor

Der DigiTech Transistor-Effekt emuliert den körnigen engen EQ-Band-Sound eines Festkörpertransistor-LoFi-Verstärkers. Ideal für den Einsatz als Effekt oder um die Stimmung einzustellen.

• Brown Sound

(Auf einem heißblütigen 80er Stack-Ton basierend.)

Der Brown ist ein heißer Marshall®-Ton der frühen 80er Jahre und wurde von einem wilden fingertippenden Gitarristen bekannt gemacht.

• Mosh

Dieser Sound entstand in Anlehnung an NYC- und Bay Area-Töne Mitte der 80er Jahre. Sie werden sich wie in der Grube fühlen - während Sie eine Tracht Prügel bekommen. Großer Metal Sound mit etwas Zischen.

• Dread Acoustic

Atemberaubende Dreadnought-Akustikgitarrensimulation mit artikulierten hohen Frequenzen. Am besten für Mittel- und Hals-Pickups geeignet.

HINWEIS: Wenn diese Option gewählt ist, sind keine Boxenmodelle verfügbar.

• Jumbo Acoustic

Im Vergleich zur Dread-Akustiksimulation bietet dieser Effekt ein wärmeres Akustikmodell mit einem größeren mittleren Bereich.

HINWEIS: Wenn diese Option gewählt ist, sind keine Boxenmodelle verfügbar.

- **Direct**

Überträgt das direkte Signal. (Das Amp Modelling wird nicht auf das Signal angewendet.) Wenn diese Option gewählt ist, sind Boxenmodelle weiterhin zur Auswahl verfügbar. Wählen Sie diese Option, wenn Sie die Boxenmodellierung ohne Amp Modeling verwenden möchten.

Cabinet Modeling



Cabinet Modeling (Boxenmodellierung) ist eine Technologie, die den Ton einer ausgewählten Lautsprecherbox auf Ihr Gitarrensignal anwendet. Der RP umfasst eine Auswahl an beliebten klassischen und modernen Boxenmodellen. Bitte beachten Sie, dass bei der Auswahl eines Verstärkermodells das Standardboxenmodell automatisch ausgewählt und in der rechten unteren Ecke des LCD-Displays angezeigt wird. Sie können das Boxenmodell jedoch nach der Auswahl eines Verstärkermodells ändern, um unterschiedliche Töne zu erzielen. Nachfolgend sehen Sie eine Beschreibung der im RP verfügbaren Boxenmodelle. Bitte beachten Sie, dass es keine Parameter für Boxenmodelle gibt, da sie nicht erforderlich sind.

BOXENMODELLE

- **1x8: Champ**

(Auf einem 1x8 57er Fender® Tweed Champ® basierend.)

Ein kleiner Lautsprecher, der aber eine gute Möglichkeit bietet, durch das Mix zu schneiden.

- **1x12: D-Luxe**

(Auf einem 1x12 57er Fender Tweed Deluxe® basierend.)

Dieser Lautsprecher freut den Blues-Gitarristen. Wunderbare Antwort mit einem klassischen Ton bei der Verwendung mit seinem namensgleichen Amp-Modell.

- **1x12: LuxRev**

(Auf einem 1x12 65er Fender Blackface Deluxe Reverb® basierend.)

Bietet einen soliden Ton, der mit einem beliebigen Verstärker für einen großartigen Rhythmuston kombiniert werden kann.

- **1x12: AC British**

(Auf einem 1x12 62er Vox® AC15 basierend.)

Eine großartige kleine Box - ideal für Rock und Blues.

- **1x12: Gib-GA**

(Auf einem 1x12 59er Gibson® GA-40 basierend.)

Ähnlich wie die Deluxe-Boxen mit hervorgehobenen Höhen für mehr Biss.

- **2x12: Bass Man**

(Auf einem 2x12 57er Fender Blonde Bassman® basierend.)

Warmer Doppellautsprecher-Combo. Hervorragend für Rhythmuspiel oder saubere Akkorde.

- **2x12: Twin**

(Auf einem 2x12 65er Fender Blackface Twin Reverb® basierend.)

Der Maßstab, den viele andere versucht haben zu imitieren. Der klassische saubere Ton vom Feinsten.

- **2x12: AC British**

(Auf einem 2x12 63er Vox AC30 Top Boost mit Jensen® Blue Backs basierend.)

Erstaunliche Bässe. Das waren unsere Lieblingslautsprecher der frühen Vox/Jensen-Ära.

- **2x12: Jazz**

(Auf einem 2x12 84er Roland® JC-120 basierend.)

Atemberaubend saubere Töne mit hervorgehobenen Höhen.

- **2x15: JBL**

(Auf einem 2x15 68er Sunn® 200S mit JBL®-Lansings basierend.)

Leistungsstarke Bässe von einem berühmten Lautsprecherdesigner. Klassische Töne aus den späten 60er Jahren.

- **4x10: Bass Man**

(Auf einem 4x10 59er Fender® Tweed Bassman® basierend.)

Leistungsstark, kehlig und einfach nur cool. Diese Box, gemischt mit ihrem passenden Amp, bietet Ihnen fantastisch coole Töne.

- **4x12: Classic**

(Auf einem 4x12 Marshall® 1969 Straight mit Celestion® G12-T70 basierend.)

Hochbelastbare Lautsprecher geben Ihnen den klassischen Marshall-Biss und -Chunk. Diese Lautsprecher sind beinahe unverwüstlich.

- **4x12: Green**

(Auf einem 4x12 Marshall 1969 Slant mit Celestion® 25W Green Backs basierend.)

Dieses Superlautsprecherdesign bietet eine Stimme, die so unverwechselbar wie sein Name ist. Großartig mit dem Plexi.

- **4x12: Fane**

(Auf einem 4x12 Hiwatt® Custom mit Fane®-Lautsprechern basierend.)

Der einzigartige warme Ton war die perfekte Balance für den Verstärkertopteil, mit dem er ursprünglich gepaart war.

- **4x12: Boutique**

(Auf einem 4x12 96er VHT® Slant mit Celestion Vintage 30s basierend.)

Eine seltene Paarung von den Jungs bei VHT. Starker Biss, der wirklich durchschneidet.

- **4x12: V30**

(Auf einem 4x12 Johnson® Straight mit Celestion Vintage 30s basierend.)

Dieser Ton ist hervorragend, wenn er für Rock, Hard Rock und Metal verwendet wird. Die Bässe komprimieren aufgrund der Kombination aus dem Celestion Vintage 30s und dem Boxenvolumen genau die richtige Menge.

- **4x12: Recto**

(Auf einem 4x12 07er Mesa/Boogie® Rectifier mit Celestion Vintage 30s basierend.)

Der ultimative 4x12 für den schwersten Ton. Massive niedrige Frequenzen und kraftvoller mittlerer Bereich.

- **4x12: Solo**

Solos müssen durch den Mix schneiden, ohne den Klang zu quetschen. Die Solo-Box ist daraufhin ausgelegt, einen klaren Ton mit maximaler Verzerrung zu bieten, um der Gitarre beim Durchschneiden zu helfen.

- **2x12: Bright**

Eine besonders helle, aber auch voll klingende Combo-Box. Ideal für saubere Töne.

- **4x12: Metal**

Die Metal-Box bietet eine tiefere, aber enge Bassantwort. Ideal mit jedem Amp, der ein wenig Fokus braucht.

- **4x12: Rock**

Nehmen Sie eine standardmäßige 4x12-Box und fügen Sie nur ein wenig mehr 600 Hz hinzu, um durch den Mix zu schneiden. Die Rock-Box klingt nicht nur gut für Rock, sondern zeichnet sich auch bei Hard Rock aus und verleiht verzerrten Combos neues Leben.

- **4x12: Alternative**

Das DigiTech Alternative-Boxenmodell ist eine schmutzige Box mit mehr Zischen als eine standardmäßige 4x12-Box. Verwenden Sie diese Box, wenn Sie Ihren Ton über die Grenze hinausschieben möchten.

- **4x12: Vintage**

Eine Vintage-Lautsprecherbox mit dem „eingerittenen“ warmen Ton.

- **4x12: Chunk**

Die Chunk ist eine dickere Box, die sich für Hard Rock und Solos eignet. Damit kann jeder Amp den Mix durchschneiden.

- **4x12: Spank**

Brauchen Sie klinnende funkige Höhen? Die Spank eignet sich perfekt für Funk.

- **2101 Speaker**

Diese Lautsprecherkompensation kommt vom GSP2101, der zu einem Standard für direkte Mikrofonverwendung für Musik aller Art geworden ist.

- **Direct**

Überträgt das direkte Signal. (Die Boxenmodellierung wird nicht auf das Signal angewendet.) Wählen Sie diese Option, wenn Sie das ausgewählte Amp-Modell verwenden, die Boxenmodellierung jedoch deaktivieren möchten.

Compression



Ein Kompressor wird verwendet, um die Ausklingzeit zu verlängern und Ihren Ton zu verstärken. Das geschieht durch die Erhöhung der Signale mit niedrigerem Pegel und die Beschränkung der lauteren Signale. Nachfolgend sehen Sie eine Beschreibung der im RP verfügbaren Kompressormodelle und ihrer zugehörigen Parameter.

KOMPRESSORMODELLE

• Main Squeeze

(DigiTech-Kompressor)

Der DigiTech Main Squeeze-Kompressor komprimiert hohe Eingangssignale und stärkt die niedrigen Eingangssignale, sodass Sie eine glatte lange Ausklingzeit erhalten, ohne die Qualität des Originalsounds zu beeinträchtigen. Er hat auch ein Steuerelement, um den Ton des komprimierten Signals anzupassen.

Parameter

NAME	OPTIONEN ODER BEREICH	BESCHREIBUNG
ON/BYP	ON, BYPASS	Schaltet den Effekt ein und aus.
LEVEL	0-99	Passt den Ausgangspegel des Effekts an.
SUSTAIN	0-99	Passt den Kompressionsbetrag an. Höhere Werte entsprechen einer stärkeren Kompression.
TONE	0-99	Passt den Ton des Effekts an, nachdem die Kompression angewendet worden ist.
ATTACK	0-99	Passt die Zeit an, die der Kompressor braucht, um zu reagieren und die Kompression anzuwenden. Höhere Werte erlauben einen stärkeren anfänglichen Ansatz des Signals, bevor die Kompression angewendet wird.

• Blue Compressor

(Auf einem Boss® CS-2 Compressor/Sustainer basierend.)

Der CS-2 komprimiert hohe Eingangssignale und stärkt zugleich niedrige Eingangssignale, sodass Sie eine glatte lange Ausklingzeit erhalten, ohne die Qualität des Originalsounds zu beeinträchtigen.

Parameter

NAME	OPTIONEN ODER BEREICH	BESCHREIBUNG
ON/BYP	ON, BYPASS	Schaltet den Effekt ein und aus.
LEVEL	0-99	Passt den Ausgangspegel des Effekts an.
SUSTAIN	0-99	Passt den Kompressionsbetrag an. Höhere Werte entsprechen einer stärkeren Kompression.
ATTACK	0-99	Passt die Zeit an, die der Kompressor braucht, um zu reagieren und die Kompression anzuwenden. Höhere Werte erlauben einen stärkeren anfänglichen Ansatz des Signals, bevor die Kompression angewendet wird.

• Red Compressor

(Auf einem MXR® Dyna Comp™ basierend.)

Der MXR Dyna Comp komprimiert die hohen Eingangssignale und stärkt die niedrigen Eingangssignale. Gleichzeitig fügt er sein einzigartiges Voicing hinzu, das bei vielen Spielern für Leads, sauberes Chicken Picking und einfache Boosts beliebt geworden ist.

Parameter

NAME	OPTIONEN ODER BEREICH	BESCHREIBUNG
ON/BYP	ON, BYPASS	Schaltet den Effekt ein und aus.
OUTPUT	0-99	Passt den Ausgangspegel des Effekts an.
SENSITIVITY	0-99	Passt den Kompressionsbetrag an.

Delay



Delay ist ein Effekt, der einen Teil des Eingangssignals aufnimmt und ihn kurze Zeit später wiedergibt. Die Aufnahme kann je nach Art des Verzögerungsmodells und der Verzögerungseinstellungen einmal oder mehrmals wiederholt werden.

Die RP haben eine Tap Tempo-Funktion, welche die Verzögerungszeit während eines Auftritts aktualisiert, indem Sie einen Fußschalter mit der Rate des gewünschten Tempos antippen. Weitere Informationen zur Verwendung der Tap Tempo-Funktion finden Sie unter **Tap Tempo auf Seite 33**.

Nachfolgend sehen Sie eine Beschreibung der im RP verfügbaren Verzögerungsmodelle und ihrer zugehörigen Parameter.

VERZÖGERUNGSMODELLE

• **Analog Delay**

Die analoge Verzögerung produziert Verzögerungen, die von „BBD“-Analogverzögerungs-Chips abgeleitet wurden. Die BBD-Chips waren abgesehen von der kostspieligen Bandverzögerung die erste Möglichkeit, eine Verzögerung zu produzieren. Der Verzögerungsklang war nicht unbedingt HiFi, erinnerte aber an das Originalsignal und wurde aufgrund seiner warmen Qualitäten schnell zu einem Eckstein für moderne Gitarrenklänge.

Parameter

NAME	OPTIONEN ODER BEREICH	BESCHREIBUNG
ON/BYP	ON, BYPASS	Schaltet den Effekt ein und aus.
TIME	0-5.000 SEC	Legt die Verzögerungszeit fest.
REPEATS	0-99, HOLD	Legt fest, wie viele Verzögerungswiederholungen auftreten werden. Der niedrigste Wert entspricht einer Wiederholung. Höhere Werte entsprechen mehr Wiederholungen und der höchste Wert entspricht dem Wiederholungshalten (d. h. unendliche Wiederholungen).
LEVEL	0-99	Passt den Ausgangspegel des Effekts an.
TAP DIV	3 QUARTER, EIGHT, DOT EIGHT, QUARTER, HALF	Legt die Verzögerungsklopf-Teilungsrate oder den Notenwert fest, bei dem die Verzögerung auftreten wird.

• DM Delay

(Auf einer Boss® DM-2 Analog Delay basierend.)

Die DM-2 ist eine klassische standardmäßige BBD-Analogverzögerung, die 4.096 Verzögerungsstufen verwendet. Die Frequenzantwort und das Rauschen waren von der Verzögerungszeit abhängig. Das Signal verschlechtert sich zunehmend mit jeder Wiederholung, sodass das Signal bei zunehmender Wiederholungszahl geringer und schlechter erkennbar wird und tatsächlich eher zu einem Effekt als zu einer Verzögerung wird.

Parameter

NAME	OPTIONEN ODER BEREICH	BESCHREIBUNG
ON/BYP	ON, BYPASS	Schaltet den Effekt ein und aus.
REPEATS	0.024-0.310 SEC	Legt die Verzögerungszeit fest.
INTENSITY	0-99	Legt fest, wie viele Verzögerungswiederholungen auftreten werden. Der niedrigste Wert entspricht einer Wiederholung. Höhere Werte entsprechen mehr Wiederholungen.
ECHO	0-99	Passt den Ausgangspegel des Effekts an.

• Digital Delay

Eine digitale Verzögerung kann als eine perfekte Darstellung Ihres Gitarrensignals betrachtet werden. Die für ihre brillanten Qualitäten bekannten Digitalverzögerungen haben praktisch kein Rauschen und bieten eine volle Frequenzantwort.

Parameter

NAME	OPTIONEN ODER BEREICH	BESCHREIBUNG
ON/BYP	ON, BYPASS	Schaltet den Effekt ein und aus.
TIME	0-5.000 SEC	Legt die Verzögerungszeit fest.
REPEATS	0-99, HOLD	Legt fest, wie viele Verzögerungswiederholungen auftreten werden. Der niedrigste Wert entspricht einer Wiederholung. Höhere Werte entsprechen mehr Wiederholungen und der höchste Wert entspricht dem Wiederholungshalten (d. h. unendliche Wiederholungen).
LEVEL	0-99	Passt den Ausgangspegel des Effekts an.
TAP DIV	3 QUARTER, EIGHT, DOT EIGHT, QUARTER, HALF	Legt die Verzögerungsklopf-Teilungsrate oder den Notenwert fest, bei dem die Verzögerung auftreten wird.
DUCKTHRSH	0-99	Fügt dem verzögerten Signal zusätzlichen einen Ducking-Effekt hinzu. Dieser Parameter stellt den Schwellenwert des Ducking-Effekts ein. Niedrigere Werte verstärken den Effekt und höhere Werte verringern seine Wirkung.
DUCKLEVEL	0-99	Passt den Ausgangspegel des Ducking-Effekts an.

• Modulated Delay

Eine modulierte Verzögerung ist eine Digitalverzögerung mit einem zu den Verzögerungen hinzugefügtem Chorus (Chor), um eine breiter klingende Stereoverzögerung zu produzieren.

Parameter

NAME	OPTIONEN ODER BEREICH	BESCHREIBUNG
ON/BYP	ON, BYPASS	Schaltet den Effekt ein und aus.
TIME	0.010-5.000 SEC	Legt die Verzögerungszeit fest.
REPEATS	0-99, HOLD	Legt fest, wie viele Verzögerungswiederholungen auftreten werden. Der niedrigste Wert entspricht einer Wiederholung. Höhere Werte entsprechen mehr Wiederholungen und der höchste Wert entspricht dem Wiederholungshalten (d. h. unendliche Wiederholungen).
DEPTH	0-99	Stellt die Intensität des modulierten Teils des Effekts ein.
LEVEL	0-99	Stellt den Ausgangspegel des Effekts ein.
TAP DIV	3 QUARTER, EIGHT, DOT EIGHT, QUARTER, HALF	Legt die Verzögerungsklopf-Teilungsrate oder den Notenwert fest, bei dem die Verzögerung auftreten wird.

• Ping Pong Delay

Die Wiederholungen einer Ping-Pong-Verzögerung springen von Seite zu Seite und erfordert eine Stereoeinstellung, um den Effekt vollständig hören zu können.

Parameter

NAME	OPTIONEN ODER BEREICH	BESCHREIBUNG
ON/BYP	ON, BYPASS	Schaltet den Effekt ein und aus.
TIME	0-5.000 SEC	Legt die Verzögerungszeit fest.
REPEATS	0-99, HOLD	Legt fest, wie viele Verzögerungswiederholungen auftreten werden. Der niedrigste Wert entspricht einer Wiederholung. Höhere Werte entsprechen mehr Wiederholungen und der höchste Wert entspricht dem Wiederholungshalten (d. h. unendliche Wiederholungen).
LEVEL	0-99	Stellt den Ausgangspegel des Effekts ein.
TAP DIV	3 QUARTER, EIGHT, DOT EIGHT, QUARTER, HALF	Legt die Verzögerungsklopf-Teilungsrate oder den Notenwert fest, bei dem die Verzögerung auftreten wird.
DUCKTHRSH	0-99	Fügt dem verzögerten Signal zusätzlichen einen Ducking-Effekt hinzu. Dieser Parameter stellt den Schwellenwert des Ducking-Effekts ein. Niedrigere Werte verstärken den Effekt und höhere Werte verringern seine Wirkung.
DUCKLEVEL	0-99	Passt den Ausgangspegel des Ducking-Effekts an.

• Tape Delay

Der Tape-Delay-Effekt erzeugt einen warmen Ton durch eine Begrenzung der Frequenzantwort und die Hinzufügung der Verzerrung, die bei einer Bandverzögerung auftritt.

Parameter

NAME	OPTIONEN ODER BEREICH	BESCHREIBUNG
ON/BYP	ON, BYPASS	Schaltet den Effekt ein und aus.
TIME	0.010-5.000 SEC	Legt die Verzögerungszeit fest.
REPEATS	0-99, HOLD	Legt fest, wie viele Verzögerungswiederholungen auftreten werden. Der niedrigste Wert entspricht einer Wiederholung. Höhere Werte entsprechen mehr Wiederholungen und der höchste Wert entspricht dem Wiederholungshalten (d. h. unendliche Wiederholungen).
LEVEL	0-99	Stellt den Ausgangspegel des Effekts ein.
WOW	0-99	Simuliert die langsame Veränderung der Geschwindigkeit bei klassischen Bandgeräten, die auch als „Wow“ bekannt ist.
FLUTTER	0-99	Simuliert die schnelle Veränderung der Geschwindigkeit bei klassischen Bandgeräten, die auch als „Flutter“ (Gleichlaufschwankung) bekannt ist.
TAP DIV	3 QUARTER, EIGHT, DOT EIGHT, QUARTER, HALF	Legt die Verzögerungsklopf-Teilungsrate oder den Notenwert fest, bei dem die Verzögerung auftreten wird.

• Echo Flex

(Auf einer Maestro™ EP-2 Tube Echoplex™ basierend.)

Die Echoplex ist der Standard, an dem alle Analogverzögerungen gemessen werden. Die Echoplex war die erste weit verbreitete Bandverzögerung und hatte einen ganz eigenen Ton. Die Echoplex ist auf vielen Rockabilly, Surf, Country und Rock Tracks zu hören.

Parameter

NAME	OPTIONEN ODER BEREICH	BESCHREIBUNG
ON/BYP	ON, BYPASS	Schaltet den Effekt ein und aus.
TIME	0.110-0.870 SEC	Legt die Verzögerungszeit fest.
REPEATS	0-99, HOLD	Legt fest, wie viele Verzögerungswiederholungen auftreten werden. Der niedrigste Wert entspricht einer Wiederholung. Höhere Werte entsprechen mehr Wiederholungen und der höchste Wert entspricht dem Wiederholungshalten (d. h. unendliche Wiederholungen).
VOLUME	0-99	Stellt den Ausgangspegel des Effekts ein.
TAP DIV	3 QUARTER, EIGHT, DOT EIGHT, QUARTER, HALF	Legt die Verzögerungsklopf-Teilungsrate oder den Notenwert fest, bei dem die Verzögerung auftreten wird.

• Lo Fi Delay

Die LoFi-Verzögerung ist eine Analogverzögerung mit einer stark beschränkten Frequenzantwort, die einen noch schmuddeligeren Verzögerungseffekt bewirkt.

Parameter

NAME	OPTIONEN ODER BEREICH	BESCHREIBUNG
ON/BYP	ON, BYPASS	Schaltet den Effekt ein und aus.
TIME	0-5.000 SEC	Legt die Verzögerungszeit fest.
REPEATS	0-99, HOLD	Legt fest, wie viele Verzögerungswiederholungen auftreten werden. Der niedrigste Wert entspricht einer Wiederholung. Höhere Werte entsprechen mehr Wiederholungen und der höchste Wert entspricht dem Wiederholungshalten (d. h. unendliche Wiederholungen).
LEVEL	0-99	Stellt den Ausgangspegel des Effekts ein.
TAP DIV	3 QUARTER, EIGHT, DOT EIGHT, QUARTER, HALF	Legt die Verzögerungsklopf-Teilungsrate oder den Notenwert fest, bei dem die Verzögerung auftreten wird.

• 2-Tap Delay

Während die meisten Verzögerungen von einer Signalverzögerung mit einem Tap an einem Ende abgeleitet werden, verwendet die 2-Tap Delay eine einzige Verzögerungslinie, aber mit zwei Endpunkten, die mit unterschiedlichen Verhältnissen voneinander entfernt festgelegt werden. Verwenden Sie diesen Effekt, um Ihren Verzögerungen eine stärkere rhythmische Qualität hinzuzufügen.

Parameter

NAME	OPTIONEN ODER BEREICH	BESCHREIBUNG
ON/BYP	ON, BYPASS	Schaltet den Effekt ein und aus.
TIME	0-5.000 SEC	Legt die Verzögerungszeit fest.
REPEATS	0-99, HOLD	Legt fest, wie viele Verzögerungswiederholungen auftreten werden. Der niedrigste Wert entspricht einer Wiederholung. Höhere Werte entsprechen mehr Wiederholungen und der höchste Wert entspricht dem Wiederholungshalten (d. h. unendliche Wiederholungen).
LEVEL	0-99	Stellt den Ausgangspegel des Effekts ein.
RATIO	0%-99%	Passt den Abstand zwischen den beiden Delay-Taps an. Höhere Werte schaffen einen größeren Abstand zwischen den Taps.
TAP DIV	3 QUARTER, EIGHT, DOT EIGHT, QUARTER, HALF	Legt die Verzögerungsklopf-Teilungsrate oder den Notenwert fest, bei dem die Verzögerung auftreten wird.

Distortion



Verzerrungs- und Übersteuerungspedale wurden entwickelt, um Ihren Gitarrenton zu verstärken, bevor er Ihren Verstärker erreicht. Viele stark verzerrte Pedale wie das DigiTech Grunge™ wurden entwickelt, um den Großteil der Verzerrung oder die gesamte Verstärkung zu liefern und durch einen saubereren Verstärker zu laufen. Overdrives sind ideal zur Förderung der Verstärkung Ihres Gitarrensounds und zum Betrieb eines bereits verzerrten Verstärkers. Sie geben Ihrem gesamten Ton mehr Verstärkung und ein schwereres Gefühl. Overdrives, die zusammen mit sauberen Amps verwendet werden, bieten einen bluesigen Ton. Nachfolgend sehen Sie eine Beschreibung der im RP verfügbaren Verzerrungsmodelle und ihrer zugehörigen Parameter.

VERZERRUNGSMODELLE

• Screamer

(Auf einem Ibanez® TS-9 Tube Screamer™ basierend.)

Eines der berühmtesten Pedale, die jemals konstruiert wurden: Das TS-9 hat sich über lange Jahre bewährt und findet sich auf beinahe jedem Pedal Board.

Parameter

NAME	OPTIONEN ODER BEREICH	BESCHREIBUNG
ON/BYP	ON, BYPASS	Schaltet den Effekt ein und aus.
DRIVE	0-99	Passt die Sättigung an. Höhere Werte entsprechen mehr Sättigung.
TONE	0-99	Stellt den Ton des Effekts ein.
LEVEL	0-99	Stellt den Ausgangspegel des Effekts ein.

• Eight-Oh-Eight

(Auf einem Ibanez TS-808 Tube Screamer™ basierend.)

Der Vorgänger des berühmten TS-9: Das TS-808 hat einen ganzen Boutiquemarkt von Änderungen an diesem klassischen Design hervorgebracht. Wenn Sie einen der Standards im Overdrive haben wollen: Hier ist er!

Parameter

NAME	OPTIONEN ODER BEREICH	BESCHREIBUNG
ON/BYP	ON, BYPASS	Schaltet den Effekt ein und aus.
OVERDRIVE	0-99	Passt die Sättigung an. Höhere Werte entsprechen mehr Sättigung.
TONE	0-99	Stellt den Ton des Effekts ein.
LEVEL	0-99	Stellt den Ausgangspegel des Effekts ein.

VERZERRUNGSMODELLE

• TS Modded

(Auf einem modifizierten Ibanez® TS-9 Tube Screamer™ basierend.)

Nehmen Sie einen TS-9, fügen Sie mehr Verstärkung hinzu und modifizieren Sie die Bässe, um einen dickeren bluesigeren Overdrive zu erhalten.

Parameter

NAME	OPTIONEN ODER BEREICH	BESCHREIBUNG
ON/BYP	ON, BYPASS	Schaltet den Effekt ein und aus.
DRIVE	0-99	Passt die Sättigung an. Höhere Werte entsprechen mehr Sättigung.
TONE	0-99	Stellt den Ton des Effekts ein.
LEVEL	0-99	Stellt den Ausgangspegel des Effekts ein.

• Supreme Drive

(Auf einem Boss® SD-I Overdrive basierend.)

Mit ein wenig mehr Verstärkung als der OD-I überragt der SD-I jeden anderen Verstärker. Wenn Sie auf der Suche nach einem guten klassischen Rock-Ton sind: Das ist er!

Parameter

NAME	OPTIONEN ODER BEREICH	BESCHREIBUNG
ON/BYP	ON, BYPASS	Schaltet den Effekt ein und aus.
DRIVE	0-99	Passt die Sättigung an. Höhere Werte entsprechen mehr Sättigung.
TONE	0-99	Stellt den Ton des Effekts ein.
LEVEL	0-99	Stellt den Ausgangspegel des Effekts ein.

• Over Drive

(Auf einem Boss OD-I Overdrive basierend.)

Der OD-I eignet sich perfekt, um Ihren Ton ein wenig zu verstärken, gleich welchen Verstärkertyp Sie verwenden. Um einen bluesigen Ton zu erzeugen, verwenden Sie ihn mit einer sauberen Combo. Um Ihre Leistung zu steigern, drehen Sie Verstärkung und Pegel auf.

Parameter

NAME	OPTIONEN ODER BEREICH	BESCHREIBUNG
ON/BYP	ON, BYPASS	Schaltet den Effekt ein und aus.
DRIVE	0-99	Passt die Sättigung an. Höhere Werte entsprechen mehr Sättigung.
LEVEL	0-99	Stellt den Ausgangspegel des Effekts ein.

• Who Do Drive

(Auf einem Voodoo Lab® Sparkle Drive™ basierend.)

Der Sparkle Drive mischt einen 808-Ton mit einem geboosteten sauberen Ton, um ein perfektes Gerät zum Betrieb von Verstärkern zu schaffen.

Parameter

NAME	OPTIONEN ODER BEREICH	BESCHREIBUNG
ON/BYP	ON, BYPASS	Schaltet den Effekt ein und aus.
GAIN	0-99	Passt die Sättigung an. Höhere Werte entsprechen mehr Sättigung.
TONE	0-99	Stellt den Ton des Effekts ein.
CLEAN	0-99	Mischt das saubere (unverarbeitete) Signal in das übersteuerte Signal zurück. Je höher der Wert, desto mehr sauberes Signal wird zurückgemischt.
VOLUME	0-99	Stellt den Ausgangspegel des Effekts ein.

• Driven Over

(Auf einem Guyatone® Overdrive OD-2 basierend.)

Der OD-2 ist ein Overdrive mit einem anderen Charakter. Der OD-2 ist transparent und wird Ihnen nicht in die Quere kommen, wenn Sie einzelne Noten oder Akkorde spielen.

Parameter

NAME	OPTIONEN ODER BEREICH	BESCHREIBUNG
ON/BYP	ON, BYPASS	Schaltet den Effekt ein und aus.
GAIN	0-99	Passt die Sättigung an. Höhere Werte entsprechen mehr Sättigung.
LEVEL	0-99	Stellt den Ausgangspegel des Effekts ein.

• DOD® 250

Der DOD 250 ist ein weiterer klassischer Overdrive. Ohne Tonsteuerung, die in die Quere kommen könnte, ist das Schöne am 250 sein reiner Overdrive.

Parameter

NAME	OPTIONEN ODER BEREICH	BESCHREIBUNG
ON/BYP	ON, BYPASS	Schaltet den Effekt ein und aus.
GAIN	0-99	Passt die Sättigung an. Höhere Werte entsprechen mehr Sättigung.
LEVEL	0-99	Stellt den Ausgangspegel des Effekts ein.

• Redline

Der Redline ist nicht Ihr standardmäßiger Overdrive, sondern bringt den Overdrive zu neuen unerreichten Höhen. Der Schaltkreis des Redline übersteuert das Gitarrensignal auf eine Weise, dass es nicht gleichmäßig beschnitten wird: genau wie bei der Verzerrung eines Röhrenverstärkers. Fügen Sie zusätzliche Verstärkung und einen dickeren Bass hinzu, und Sie erhalten den Redline.

Parameter

NAME	OPTIONEN ODER BEREICH	BESCHREIBUNG
ON/BYP	ON, BYPASS	Schaltet den Effekt ein und aus.
GAIN	0-99	Passt die Sättigung an. Höhere Werte entsprechen mehr Sättigung.
LOW	0-99	Stellt die tiefen Frequenzen des Effekts ein.
HIGH	0-99	Stellt die hohen Frequenzen des Effekts ein.
LEVEL	0-99	Stellt den Ausgangspegel des Effekts ein.

• Amp Driver

Die Amp Driver-Verzerrung ist darauf ausgelegt, einen regulären verzerrten Verstärker in ein Monster zu verwandeln. Der Amp Driver verzerrt nicht nur das Gitarrensignal, sondern verstärkt zudem Frequenzen um 600 Hz. Durch die Betonung der Frequenzen um 600 Hz können Verstärker härter gefahren werden und nehmen einen metalleneren Ton an. Ein „mean Sound“ ist nicht nur dadurch bestimmt, wie viel Verstärkung Sie Ihrem Amp geben, sondern auch dadurch, wie viel Sie dem Amp abverlangen und mit welchen Frequenzen der Amp betrieben wird.

Parameter

NAME	OPTIONEN ODER BEREICH	BESCHREIBUNG
ON/BYP	ON, BYPASS	Schaltet den Effekt ein und aus.
DRIVE	0-99	Passt die Sättigung an. Höhere Werte entsprechen mehr Sättigung.
MIDBOOST	0-99	Stellt die mittleren Frequenzen des Effekts ein.
LEVEL	0-99	Stellt den Ausgangspegel des Effekts ein.

- **Anxiety Disorder**
(Auf einem Fulltone® OCD Overdrive basierend.)

An der Grenze zwischen Overdrive und Distortion produziert der OCD erstaunliche Obertöne und übertrumpft jeden Amp. Der Overdrive ist dicker als die meisten seiner Art, aber dennoch klar, sodass jede Saite und Note durchklingt.

Parameter

NAME	OPTIONEN ODER BEREICH	BESCHREIBUNG
ON/BYP	ON, BYPASS	Schaltet den Effekt ein und aus.
DRIVE	0-99	Passt die Sättigung an. Höhere Werte entsprechen mehr Sättigung.
TONE	0-99	Stellt den Ton des Effekts ein.
HP/LP	HP, LP	Die HP-Option (High Peak) bietet mehr Volumen, eine leichte Verstärkung im oberen mittleren Frequenzbereich, mehr Bass und mehr Verzerrung über den DRIVE-Regelbereich, um einen „britischeren“ Sound zu erzielen. Die LP-Option (Low Peak) bietet weniger Färbung und ist eher für einen sauberer Boost geeignet.
VOLUME	0-99	Stellt den Ausgangspegel des Effekts ein.

- **Rodent**
(Auf einem Pro Co® RAT™ basierend.)

Sie wollen Verstärkung? Noch mehr Verstärkung? Die „Rat“ war eine der ersten Pedale, die eine neue Dimension der Verstärkung eröffneten. Der Filterregler gibt der Rat ihre einzigartigen Töne und Flexibilität. Es geht das Gerücht, dass die frühen Bay Area Thrash Bands die Rat zusammen mit einem Marshall JCM800 verwendeten, um ihre schweren Töne zu erreichen.

Parameter

NAME	OPTIONEN ODER BEREICH	BESCHREIBUNG
ON/BYP	ON, BYPASS	Schaltet den Effekt ein und aus.
DIST	0-99	Passt die Sättigung an. Höhere Werte entsprechen mehr Sättigung.
FILTER	0-99	Das ist der Tonregler. Er stellt einen Tiefpassfilter ein. Niedrigere Werte entsprechen weniger Höhen.
VOLUME	0-99	Stellt den Ausgangspegel des Effekts ein.

• MX Distortion

(Auf einem MXR® Distortion+ basierend.)

Ein klassisches Pedal aufgrund seines einfachen Designs: einfach nur einstecken und loslegen. Das Distortion+ produziert gute ehrliche Verzerrung und eignet sich perfekt zum Betrieb eines verzerrten Verstärkers.

Parameter

NAME	OPTIONEN ODER BEREICH	BESCHREIBUNG
ON/BYP	ON, BYPASS	Schaltet den Effekt ein und aus.
DIST	0-99	Passt die Sättigung an. Höhere Werte entsprechen mehr Sättigung.
OUTPUT	0-99	Stellt den Ausgangspegel des Effekts ein.

• Orange Distortion

(Auf einem Boss® DS-1™ Distortion basierend.)

Eine wirklich klassische Verzerrung. Eine schöne gewöhnliche Verzerrung, die im Ton von Rock bis zu sanftem Metal reicht. Verwenden Sie sie zum Betrieb eines verzerrten Verstärkers!

Parameter

NAME	OPTIONEN ODER BEREICH	BESCHREIBUNG
ON/BYP	ON, BYPASS	Schaltet den Effekt ein und aus.
DIST	0-99	Passt die Sättigung an. Höhere Werte entsprechen mehr Sättigung.
TONE	0-99	Stellt den Ton des Effekts ein.
LEVEL	0-99	Stellt den Ausgangspegel des Effekts ein.

• Grunge®

Ende 1991, als Grunge-Musik erstmals im Radio gespielt wurde, wurde dieses Pedal als DOD FX69 Grunge entwickelt. Das Pedal wurde von einem jungen Ingenieur entworfen, der Punk-Musik spielte, und erschien als Experiment, um herauszufinden, worum es bei dieser neuen Art von Musik ging. Der DOD FX69 Grunge wurde ein Bestseller und blieb über mehr als ein Jahrzehnt ein Verkaufsschlager. Der Grunge erzeugt Töne von frühen berühmten Seattle-Sounds bis an die Grenze zu Metal.

Parameter

NAME	OPTIONEN ODER BEREICH	BESCHREIBUNG
ON/BYP	ON, BYPASS	Schaltet den Effekt ein und aus.
GRUNGE	0-99	Passt die Sättigung an. Höhere Werte entsprechen mehr Sättigung.
BUTT	0-99	Stellt die Bassfrequenzen des Effekts ein.
FACE	0-99	Stellt die Höhenfrequenzen des Effekts ein.
LOUD	0-99	Stellt den Ausgangspegel des Effekts ein.

• Zone

(Auf einem Boss® MT-2 Metal Zone® basierend.)

Der Metal Zone wird fast jeden gewünschten Metal-Ton produzieren: von engem schlagendem Bay Area Thrash bis zu tiefem verstimmtem Grindcore.

Parameter

NAME	OPTIONEN ODER BEREICH	BESCHREIBUNG
ON/BYP	ON, BYPASS	Schaltet den Effekt ein und aus.
GAIN	0-99	Passt die Sättigung an. Höhere Werte entsprechen mehr Sättigung.
LOW	0-99	Stellt die Bassfrequenzen des Effekts ein.
MID	0-99	Stellt die mittleren Frequenzen des Effekts ein.
MID FREQ	0-99	Stellt die Mittelfrequenz für den MID-Filter ein.
HIGH	0-99	Stellt die Höhenfrequenzen des Effekts ein.
LEVEL	0-99	Stellt den Ausgangspegel des Effekts ein.

• Death Metal

1992 entwickelt, um Death Metal-Musikern eine Mauer aus Klang zu bieten, und das DigiTech Death Metal™-Pedal macht genau das. Gleich ob Sie Grindcore der frühen 90er Jahre oder modernes Death Metal spielen: Der Tonregler des Death Metal bietet Ihnen eine Vielzahl von Klangoptionen.

Parameter

NAME	OPTIONEN ODER BEREICH	BESCHREIBUNG
ON/BYP	ON, BYPASS	Schaltet den Effekt ein und aus.
LEVEL	0-99	Stellt den Ausgangspegel des Effekts ein.
LOW	0-99	Stellt die Bassfrequenzen des Effekts ein.
MID	0-99	Stellt die mittleren Frequenzen des Effekts ein.
HIGH	0-99	Stellt die Höhenfrequenzen des Effekts ein.

• Gonkulator

Das DOD Gonkulator-Pedal wurde entwickelt, um den Bedürfnissen vieler Experimentalgitarristen zu entsprechen, und wurde zu einem stillen Hit. Der Gonkulator ist eine Kombination aus Grunge-Pedal und einem Ringmodulator, der Verzerrung produziert und ein glockenartiges Klingeln beimischt. Das erste Pedal mit einem „Suck“-Knopf.

Parameter

NAME	OPTIONEN ODER BEREICH	BESCHREIBUNG
ON/BYP	ON, BYPASS	Schaltet den Effekt ein und aus.
GUNK	0-99	Steuert die Verzerrungsverstärkung.
SMEAR	0-99	Steuert den Ausgabepegel der Ringmodulationsschaltung. Wenn Sie Gonk-ähnlichere Töne erzeugen wollen, drehen Sie den Pegel hoch. Verringern Sie den Pegel, um eine Grunge™-Verzerrung zu erhalten.
SUCK	0-99	Steuert den Verzerrungsausgangspegel.
HEAVE	0-99	Regelt den übergreifenden Ausgangspegel des Effekts.

• 8tavia

(Auf einem Roger Mayer Octavia™ basierend.)

Der 1967 entworfene Octavia kam auf „Purple Haze“ und „Fire“ von Jimi zur Geltung.

Parameter

NAME	OPTIONEN ODER BEREICH	BESCHREIBUNG
ON/BYP	ON, BYPASS	Schaltet den Effekt ein und aus.
DRIVE	0-99	Passt die Sättigung an. Höhere Werte entsprechen mehr Sättigung.
VOLUME	0-99	Stellt den Ausgangspegel des Effekts ein.

• Later Fuzz

(Auf einem Demeter™ Fuzzulator basierend.)

Der Fuzzulator verstärkt die richtigen Frequenzen mit einer Pre-Emphasis-Tonschaltung. Er produziert die einzigartige Verzerrung, die bei aufgedrehtem Fuzz nicht matschig wird.

Parameter

NAME	OPTIONEN ODER BEREICH	BESCHREIBUNG
ON/BYP	ON, BYPASS	Schaltet den Effekt ein und aus.
FUZZ	0-99	Passt die Sättigung an. Höhere Werte entsprechen mehr Sättigung.
TONE	0-99	Stellt den Ton des Effekts ein.
LOOSENESS	LOOSE,TIGHT	Wechselt zwischen einem engen, etwas lauter Sound oder einem lockeren klassischeren Fuzz-Sound mit niedrigerer Ausgangslautstärke.
VOLUME	0-99	Stellt den Ausgangspegel des Effekts ein.

- **DOD Classic Fuzz**

Als Teil der ursprünglichen DOD FX-Familie gewann der Classic Fuzz eine Anhängerschaft aufgrund seines klaren Voicing im Vergleich zu vielen Fuzz-Pedalen.

Parameter

NAME	OPTIONEN ODER BEREICH	BESCHREIBUNG
ON/BYP	ON, BYPASS	Schaltet den Effekt ein und aus.
FUZZ	0-99	Passt die Sättigung an. Höhere Werte entsprechen mehr Sättigung.
TONE	0-99	Stellt den Ton des Effekts ein.
VOLUME	0-99	Stellt den Ausgangspegel des Effekts ein.

- **Face Fuzz**

(Auf einem Arbiter® Fuzz Face™ basierend.)

Der Dallas Arbiter Fuzz Face wurde 1966 vorgestellt und verwendete Germaniumtransistoren, um seinen einzigartigen Fuzzy-Sound zu produzieren. Er inspirierte viele spätere Fuzz-Pedale. Der Fuzz Face produziert eine dicke Wand aus kantiger Verzerrung und sehr volle Bässe. Bestens geeignet für 60er oder moderne Stonerrock-Töne.

Parameter

NAME	OPTIONEN ODER BEREICH	BESCHREIBUNG
ON/BYP	ON, BYPASS	Schaltet den Effekt ein und aus.
FUZZ	0-99	Passt die Sättigung an. Höhere Werte entsprechen mehr Sättigung.
VOLUME	0-99	Stellt den Ausgangspegel des Effekts ein.

- **Big Pi**

(Auf einem Electro-Harmonix® Big Muff Pi® basierend.)

Der Big Muff Pi ist ein Muss für jeden alternativen Gitarrenspieler. Sein dicker Fuzz ist in Grunge-, New Wave- und vielen Punk-Hits unverkennbar.

Parameter

NAME	OPTIONEN ODER BEREICH	BESCHREIBUNG
ON/BYP	ON, BYPASS	Schaltet den Effekt ein und aus.
SUSTAIN	0-99	Passt die Sättigung an. Höhere Werte entsprechen mehr Sättigung.
TONE	0-99	Stellt den Ton des Effekts ein.
VOLUME	0-99	Stellt den Ausgangspegel des Effekts ein.



Der halbparametrische 3-Band-EQ wird verwendet, um Ihren Ton weiter zu formen, und bietet Tief-, Mittel- und Hochbandregler jeweils mit einstellbarer Frequenz und Bandbreite.

Parameter

NAME	OPTIONEN ODER BEREICH	BESCHREIBUNG
ON/BYP	ON, BYPASS	Schaltet den Effekt ein und aus.
LOW LEVEL	-12 dB bis +12 dB	Stellt den Pegel der niedrigen Frequenzen (Bass) ein.
LOW FREQ	60-500 Hz	Legt die Mittelfrequenz des Tieffilters fest.
LOW BW	WIDE, MEDIUM, NARROW	Legt die Breite des Tieffilters fest.
MID LEVEL	-12 dB bis +12 dB	Stellt den Pegel der mittleren Frequenzen (Mids) ein.
MID FREQ	300 Hz bis 4 kHz	Legt die Mittelfrequenz des Mittelfilters fest.
MID BW	WIDE, MEDIUM, NARROW	Legt die Breite des Mittelfilters fest.
HIGH LEVEL	-12 dB bis +12 dB	Passt den Pegel der hohen Frequenzen (Treble) an.
HIGH FREQ	2-8 kHz	Legt die Mittelfrequenz des Hochfilters fest.
HIGH BW	WIDE, MEDIUM, NARROW	Legt die Breite des Hochfilters fest.

Expression Pedal



Wenn Sie das Expression Pedal-Symbol auswählen, erhalten Sie Zugang zu den Einstellungen zur Zuweisung eines Parameters für die Expression Pedal-Steuerung sowie zur Einstellung der unteren (minimalen/Fersenposition) und oberen (maximalen/Zehenposition) Steuerungsgrenzwerte. Weitere Informationen zur Konfiguration und Verwendung des im RP360XP eingebauten Expression Pedal oder eines externen, an den RP360 angeschlossenen Expression Pedal/Lautstärkepedals finden Sie unter **Expression Pedal-Steuerung auf Seite 34.**

Parameter

NAME	OPTIONEN ODER BEREICH	BESCHREIBUNG
PARAMETER SELECT	Variiert	Wählt den gewünschten Parameter zur Steuerung aus.
MIN	Variiert	Legt den Mindestwert fest, wenn sich das Expression Pedal in seiner Fersenposition befindet.
MAX	Variiert	Legt den Höchstwert fest, wenn sich das Expression Pedal in seiner Zehenposition befindet.

LFO

Wählen Sie das LFO-Symbol zum Zugang zu den Einstellungen, um einen Parameter für die LFO-Steuerung zuweisen. Sie können außerdem die minimalen und maximalen Bereichssteuergrenzen festlegen, die Geschwindigkeit anpassen und den Wellenformtyp wählen. Weitere Informationen zur Konfiguration und Verwendung des LFO zum Modulieren der Effektparameeter finden Sie unter **Zuweisen der LFO auf Seite 36.**

Parameter

NAME	OPTIONEN ODER BEREICH	BESCHREIBUNG
PARAMETER CONTROLLED	Variiert je nach Auswahl	Wählt den Parameter, der vom LFO gesteuert werden soll.
MIN	Variiert je nach Auswahl	Stellt den Mindestwert ein, auf den der LFO den Parameter festlegen wird, wenn er die Untergrenze seiner Wellenform erreicht.
MAX	Variiert je nach Auswahl	Stellt den Höchstwert ein, auf den der LFO den Parameter festlegen wird, wenn er die Obergrenze seiner Wellenform erreicht.
SPEED	0.05-10.00 HZ	Passt die Rate an, mit der der LFO den zugewiesenen Parameter modulieren wird.
WAVEFRM	TRIANGLE, SINE, SQUARE	Wählt die Form der LFO-Wellenform, die die Timing-Merkmale der LFO-Modulation verändert.

Modulation



Das Modulation-Effektmodul wählt Effekte wie Chorus (Chor), Flanger, Phaser, Vibrato/Rotary, Tremolo, Panner (Auto-Panner) Filter und Tonhöhenverschiebung. Die folgenden Abschnitte enthalten eine Beschreibung dieser Effekttypen.

Chorus

Der Chorus fügt Ihrem Signal eine kurze Verzögerung hinzu. Das verzögerte Signal wird moduliert (verstimmt) und anschließend wieder mit dem Originalsignal gemischt, um einen volleren interessanteren Sound mit geringer Verschiebung zu erzeugen. Nachfolgend sehen Sie eine Beschreibung der im RP verfügbaren Chormodelle und ihrer zugehörigen Parameter.

MODULATION – CHORUS-MODELLE

• CE Chorus

(Auf einem Boss® CE-2 Chorus basierend.)

Ein sehr einfaches aber beliebtes Chorus-Pedal. Sein einfaches Design mit zwei Knöpfen gewährleistet eine einfache Bedienung.

Parameter

NAME	OPTIONEN ODER BEREICH	BESCHREIBUNG
ON/BYP	ON, BYPASS	Schaltet den Effekt ein und aus.
SPEED	0-99	Stellt die Modulationsgeschwindigkeit ein.
DEPTH	0-99	Stellt die Intensität des Effekts ein.

• Danish Chorus

(Auf einem TC Electronics® Chorus basierend.)

Ein Chorus-Pedal, das für Gitarrenspieler entwickelt wurde, aber auch von Bass- und Keyboardspielern verwendet wird. Viele Keyboarder verwenden das Pedal, um ihren Rhoads E-Piano-Sound zu verbessern. Der Geschwindigkeitsknopf regelt die Geschwindigkeit der Chorus oder Flanger Sweeps. Der Breitenknopf steuert die Breite der Frequenzänderung des Effekts. Die Intensität steuert, wie viel des Effekts verwendet wird.

Parameter

NAME	OPTIONEN ODER BEREICH	BESCHREIBUNG
ON/BYP	ON, BYPASS	Schaltet den Effekt ein und aus.
INTENSTY	0-99	Stellt die Intensität des Effekts ein.
SPEED	0-99	Stellt die Modulationsgeschwindigkeit ein.
WIDTH	0-99	Stellt die Stereobreite des Effekts ein.

- **Pearl Chorus**

Ein warmer Doppelstimmenchor mit Geschwindigkeits-, Tiefen-, Pegel- und Wellenformreglern.

Parameter

NAME	OPTIONEN ODER BEREICH	BESCHREIBUNG
ON/BYP	ON, BYPASS	Schaltet den Effekt ein und aus.
LEVEL	0-99	Stellt den Ausgangspegel des Effekts ein.
SPEED	0-99	Stellt die Modulationsgeschwindigkeit ein.
DEPTH	0-99	Stellt die Intensität des Effekts ein.
WAVEFORM	TRIANGLE, SINE, SQUARE	Wählt die Form der LFO-Wellenform, die die Timing-Merkmale der LFO-Modulation verändert.

- **Glisten Chorus**

Ein vereinfachter Chorus gibt Ihnen einen warmen Chorus-Ton wie der CE-2, wobei der hinzugefügte dritte Knopf Ihnen gestattet, außerdem den übergreifenden Pegel anzupassen.

Parameter

NAME	OPTIONEN ODER BEREICH	BESCHREIBUNG
ON/BYP	ON, BYPASS	Schaltet den Effekt ein und aus.
LEVEL	0-99	Stellt den Ausgangspegel des Effekts ein.
SPEED	0-99	Stellt die Modulationsgeschwindigkeit ein.
DEPTH	0-99	Stellt die Intensität des Effekts ein.

- **Multi Chorus**

DigiTechs berühmter Multi Chorus hat einen unglaublich warmen Chorus-Ton mit 16 Stimmen, die miteinander im Stereomodus interagieren. Damit erhalten Sie den unglaublichsten und einzigartigsten Chorus-Ton, den man sich vorstellen kann.

Parameter

NAME	OPTIONEN ODER BEREICH	BESCHREIBUNG
ON/BYP	ON, BYPASS	Schaltet den Effekt ein und aus.
LEVEL	0-99	Stellt den Ausgangspegel des Effekts ein.
SPEED	0-99	Stellt die Modulationsgeschwindigkeit ein.
DEPTH	0-99	Stellt die Intensität des Effekts ein.
WAVEFORM	TRIANGLE, SINE, SQUARE	Wählt die Form der LFO-Wellenform, die die Timing-Merkmale der LFO-Modulation verändert.

MODULATION – CHORUS-MODELLE

• Who Doo Chorus

(Auf einem Voodoo Lab® Analog Chorus basierend.)

Ein auffallend stimmhaftes Chorus-Pedal mit einem charakteristischen organischen Ton. Es kann eine Vielzahl von Klängen liefern: von einer dicken analogen Verdoppelung bis zu einem äußerst üppigen Chor und sogar einem rotierenden Leslie-Lautsprecher.

Parameter

NAME	OPTIONEN ODER BEREICH	BESCHREIBUNG
ON/BYP	ON, BYPASS	Schaltet den Effekt ein und aus.
SPEED	0-99	Stellt die Modulationsgeschwindigkeit ein.
INTENSTY	0-99	Stellt die Intensität des Effekts ein.

• Clone Chorus

(Auf einem Electro Harmonix® Small Clone™ basierend.)

Ein sehr üppiger wässriger Chor, der bei Hits von Bands wie Nirvana zu hören ist. Dieser Chor hat einen sehr „erdigen“ Ton und hebt Ihren Chorton definitiv auf ein anderes Niveau.

Parameter

NAME	OPTIONEN ODER BEREICH	BESCHREIBUNG
ON/BYP	ON, BYPASS	Schaltet den Effekt ein und aus.
RATE	0-99	Stellt die Modulationsgeschwindigkeit ein.
DEPTH	0-99	Stellt die Intensität des Effekts ein.

Flanger

Ein Flanger funktioniert ähnlich wie der Chorus-Effekt, allerdings ist die Verzögerungszeit kürzer. Zusätzlich wird der Modulationsverzögerung eine Regeneration (Wiederholungen) hinzugefügt. Das Resultat sind übertriebene Phasenverschiebungen, die durch das Frequenzspektrum auf- und abwandern. Nachfolgend sehen Sie eine Beschreibung der im RP verfügbaren Flanger-Modelle und ihrer zugehörigen Parameter.

MODULATION - FLANGER-MODELLE

• Flanger

DigiTechs eigener Flanger mit Steuerung von Geschwindigkeit, Tiefe, Regeneration und Pegel.

Parameter

NAME	OPTIONEN ODER BEREICH	BESCHREIBUNG
ON/BYP	ON, BYPASS	Schaltet den Effekt ein und aus.
LEVEL	0-99	Stellt den Ausgangspegel des Effekts ein.
SPEED	0-99	Stellt die Modulationsgeschwindigkeit ein.
DEPTH	0-99	Stellt die Intensität des Effekts ein.
REGEN	0-99	Regelt, wie viel des betroffenen Signals durch den Effekt zurückgesendet wird, und steuert die übergreifende Intensität des Effekts.
WAVEFORM	TRIANGLE, SINE, SQUARE	Wählt die Form der LFO-Wellenform, die die Timing-Merkmale der LFO-Modulation verändert.

• Triggered Flanger

Der Triggered Flanger gestattet Ihnen, den Flanger Sweep basierend auf der Lautstärke Ihres Spiels auszulösen. Stellen Sie den SENSITIVITY-Parameter ein, um festzulegen, wie laut das Signal zur Auslösung des Flanger sein muss. Stellen Sie den LFO START-Parameter ein, um die Frequenz zu bestimmen, bei der der Flanger Sweep nach seiner Auslösung beginnen wird.

Parameter

NAME	OPTIONEN ODER BEREICH	BESCHREIBUNG
ON/BYP	ON, BYPASS	Schaltet den Effekt ein und aus.
LEVEL	0-99	Stellt den Ausgangspegel des Effekts ein.
SPEED	0-99	Stellt die Modulationsgeschwindigkeit ein.
SENSITIVITY	0-99	Stellt die Empfindlichkeit des Trigger ein. Je höher die Einstellung, desto empfindlicher der Trigger.
LFO START	0-99	Legt die Frequenz fest, mit der die LFO-Modulation nach ihrer Auslösung beginnen wird.

MODULATION - FLANGER-MODELLE

• Filter Flanger

Das DigiTech-Team erweiterte den traditionellen Flanger um einen Bandpassfilter im Rückkopplungspfad des Effekts. Aufgrund dieses Filters beeinflusst die Rückkopplung des Filter Flanger nur eine bestimmte Menge von Frequenzen, damit ein anders klingender Flanger-Effekt erzeugt wird.

Parameter

NAME	OPTIONEN ODER BEREICH	BESCHREIBUNG
ON/BYP	ON, BYPASS	Schaltet den Effekt ein und aus.
SPEED	0-99	Stellt die Modulationsgeschwindigkeit ein.
DEPTH	0-99	Stellt die Intensität des Effekts ein.
REGEN	0-99	Regelt, wie viel des betroffenen Signals durch den Effekt zurückgesendet wird, und steuert die übergreifende Intensität des Effekts.
FREQ	0-99	Stellt die Frequenz des Bandpassfilters ein.

• MX Flanger

(Auf einem MXR® M-117 Flanger basierend.)

Ein großer, reichhaltiger und organischer Flanger-Ton, der durch Leute wie Eddie Van Halen beliebt geworden ist. Der MXR® Flanger erstellt eine Vielzahl von wilden Sounds von einen dynamischen Düsenflugzeug oder kühlen Raumeffekten bis zu kurzem Delay, Chorus und Vibrato.

Parameter

NAME	OPTIONEN ODER BEREICH	BESCHREIBUNG
ON/BYP	ON, BYPASS	Schaltet den Effekt ein und aus.
SPEED	0-99	Stellt die Modulationsgeschwindigkeit ein.
WIDTH	0-99	Stellt die Intensität der Zeitverzögerung ein.
REGEN	0-99	Regelt, wie viel des betroffenen Signals durch den Effekt zurückgesendet wird, und steuert die übergreifende Intensität des Effekts.
MANUAL	0-99	Stellt den Betrag der Phasenverschiebung ein.

• EH Flanger

(Auf einem Electro Harmonix® Electric Mistress™ basierend.)

Dieser Flanger hat einen einzigartigen Ton, der ihm eine Art von gemischtem Ton aus Chorus und Flanger verleiht, sodass er nicht so trocken wie einige der anderen Flanger klingt (aber einen ausgeprägteren Sweep aufweist). Er hat nur 3 Knöpfe (Color, Range und Rate), sodass er einfach zu bedienen ist und auch die Einwahl Ihres Tons etwas erleichtert.

Parameter

NAME	OPTIONEN ODER BEREICH	BESCHREIBUNG
ON/BYP	ON, BYPASS	Schaltet den Effekt ein und aus.
RATE	0-99	Stellt die Modulationsgeschwindigkeit ein.
RANGE	0-99	Stellt die Intensität der Zeitverzögerung ein.
COLOR	0-99	Regelt, wie viel des betroffenen Signals durch den Effekt zurückgesendet wird, und steuert die übergreifende Intensität des Effekts.

• AD Flanger**(Auf einem A/DA™ Flanger basierend.)**

Ein superleiser Flanger mit genügend Aussteuerungsreserve. Er wurde durch seine Fähigkeit beliebt, dicke saftige Töne zu verwenden, nicht nur unter Anwendung der Standardknöpfe der meisten Flanger, sondern auch des Harmonic-Knopfes, der dem Benutzer ein etwas anderes Timbre gestattet, das von geraden zu ungeraden Obertönen geht.

Parameter

NAME	OPTIONEN ODER BEREICH	BESCHREIBUNG
ON/BYP	ON, BYPASS	Schaltet den Effekt ein und aus.
SPEED	0-99	Stellt die Modulationsgeschwindigkeit ein.
ENHANCE	0-99	Regelt, wie viel des betroffenen Signals durch den Effekt zurückgesendet wird, und steuert die übergreifende Intensität des Effekts.
RANGE	0-99	Legt fest, wie tief der Sweep sein wird, und bestimmt, ob die Zeitverzögerung eine Funktion des MANUAL-Parameters oder SPEED-Parameters oder einer Kombination aus beiden ist.
MANUAL	0-99	Legt die Zeitverzögerung fest und wird deaktiviert, wenn RANGE auf den vollen Wert gestellt ist.
HARMONIC	0-99	Stellt die Spitze des Durchlassbereichs auf gerade oder ungerade Obertonbeziehungen.

Phaser

Der Phaser splittet das Eingangssignal und verändert dann die Phasenlage des Signals. Dieses Signal wird dann in seiner Phase verändert und mit dem Originalsignal zurückgemischt. Mit der Änderung der Phasenlage werden unterschiedliche Frequenzen gelöscht, was zu einem warmen, sich „drehenden“ Klang führt. Nachfolgend sehen Sie eine Beschreibung der im RP verfügbaren Phaser-Modelle und ihrer zugehörigen Parameter.

MODULATION – PHASER-MODELLE

• Phaser Beam

Dieser Phaser gibt Ihnen den standardmäßigen Phaser-Ton mit allen Parametern, die Sie für seine Steuerung brauchen.

Parameter

NAME	OPTIONEN ODER BEREICH	BESCHREIBUNG
ON/BYP	ON, BYPASS	Schaltet den Effekt ein und aus.
LEVEL	0-99	Stellt den Ausgangspegel des Effekts ein.
SPEED	0-99	Stellt die Modulationsgeschwindigkeit ein.
DEPTH	0-99	Stellt die Intensität des Effekts ein.
REGEN	0-99	Regelt, wie viel des betroffenen Signals durch den Effekt zurückgesendet wird, und steuert die übergreifende Intensität des Effekts.
WAVEFORM	TRIANGLE, SINE, SQUARE	Wählt die Form der LFO-Wellenform, die die Timing-Merkmale der LFO-Modulation verändert.

• Triggered Phaser

Der Triggered Phaser gestattet Ihnen, den Phaser Sweep basierend auf der Lautstärke Ihres Spiels auszulösen. Stellen Sie den SENSITIVITY-Parameter ein, um festzulegen, wie laut das Signal zur Auslösung des Phaser sein muss. Stellen Sie den LFO START-Parameter ein, um die Frequenz zu bestimmen, bei der der Phaser Sweep nach seiner Auslösung beginnen wird.

Parameter

NAME	OPTIONEN ODER BEREICH	BESCHREIBUNG
ON/BYP	ON, BYPASS	Schaltet den Effekt ein und aus.
LEVEL	0-99	Stellt den Ausgangspegel des Effekts ein.
SPEED	0-99	Stellt die Modulationsgeschwindigkeit ein.
SENSITIVITY	0-99	Stellt die Empfindlichkeit des Trigger ein. Je höher die Einstellung, desto empfindlicher der Trigger.
LFO START	0-99	Legt die Frequenz fest, mit der die LFO-Modulation nach ihrer Auslösung beginnen wird.

• MX Phaser**(Auf einem MXR® Phase 100 basierend.)**

Ein weiterer Industriestandard für Phasenpedale mit seinen eigenen einzigartigen Tönen. Er hat eine einfache, aus 2 Knöpfen bestehende Steuerung (für Intensität und Geschwindigkeit). Zusammen mit der Geschwindigkeitssteuerung für die Geschwindigkeit des Sweep wählt der Intensity-Knopf zwischen vier verschiedenen Intensitäten, die als voreingestellte Wellenformmuster definiert sind. Zwischen den Intensitäts- und Geschwindigkeitseinstellungen werden Sie eine Reihe von ganz hervorragenden Sounds finden!

Parameter

NAME	OPTIONEN ODER BEREICH	BESCHREIBUNG
ON/BYP	ON, BYPASS	Schaltet den Effekt ein und aus.
SPEED	0-99	Stellt die Modulationsgeschwindigkeit ein.
INTENSTY	1-4	Stellt die Stärke des Effekts ein. Wählen Sie zwischen vier verschiedenen Intensitätseinstellungen.

• Stone Phase**(Auf einem Electro-Harmonix® Small Stone™ basierend.)**

Die volle dreidimensionale Phasenregelung des Small Stone verleiht jedem Musikstil einen besonderen Schwung. Blues-Gitarristen verwenden den Effekt seines schnell rotierenden Lautsprechers, während Country-Spieler ihn verwenden, um ihr Chicken Picking zu würzen. Metal-Fans und Industrialists nutzen den Düsenflugzeug-Woosh des Stone. Seine einfache, aus 2 Knöpfen bestehende Steuerung (Rate und Color) erleichtert das Einbringen eines schnellen Phaser-Tons, der genau das richtige für Sie sein wird.

Parameter

NAME	OPTIONEN ODER BEREICH	BESCHREIBUNG
ON/BYP	ON, BYPASS	Schaltet den Effekt ein und aus.
RATE	0-99	Stellt die Modulationsgeschwindigkeit ein.
COLOR	BYPASS, ON	Wenn dieser Parameter eingeschaltet ist, erhöht er die Intensität des Effekts.

Vibrato/Rotary

Vibrato ist ein Effekt, der die Tonhöhe des eingehenden Signals mit einer gleichmäßigen Rate moduliert, wobei das gesamte Signal mit einem gleichmäßigen Tempo leicht verstimmt und wieder eingestimmt wird. Der Rotary-Effekt ahmt den Sound eines Geräts mit einem sich drehenden Horn und Woofer nach. Durch die Rotation dieser beiden Lautsprecher erzeugt dieses Gerät Schwebungen, die ein komplexes Klangbild schaffen. Da der Klang zum Hörer hin bzw. vom Hörer weg wandert (auch als Dopplereffekt bezeichnet), ergeben sich außerdem minimale Veränderungen der Tonhöhe. Nachfolgend sehen Sie eine Beschreibung der im RP verfügbaren Vibrato/Rotary-Modelle und ihrer zugehörigen Parameter.

MODULATION – VIBRATO/ROTARY-MODELLE

• Vibrato

Der Vibrato-Effekt erzeugt variierende Änderungen der Tonhöhe. Diesen Effekt finden Sie bei unzähligen Surf- und Country-Klassikern.

Parameter

NAME	OPTIONEN ODER BEREICH	BESCHREIBUNG
ON/BYP	ON, BYPASS	Schaltet den Effekt ein und aus.
SPEED	0-99	Stellt die Modulationsgeschwindigkeit ein.
INTENSTY	0-99	Stellt die Stärke des Effekts ein.

• Rotator

Der Rotator-Effekt simuliert den Dopplereffekt und die Lautstärkeschwankungen eines rotierenden Lautsprechers. Dieser Effekt ist üppig und voll.

Parameter

NAME	OPTIONEN ODER BEREICH	BESCHREIBUNG
ON/BYP	ON, BYPASS	Schaltet den Effekt ein und aus.
SPEED	0-99	Regelt die Rate des drehenden Lautsprechers/Horns.
INTENSTY	0-99	Stellt die Stärke des Effekts ein.
DOPPLER	0-99	Stellt den Betrag der Änderung der Tonhöhenvariation ein. Höhere Werte führen zu einem höheren Grad an Tonhöhenverschiebung.
X OVER	0-99	Wählt die Übergangsfrequenz zwischen dem Horn und Rotor und ändert den Ton des Effekts.

• Vibro-Pan

Der Vibro-Pan verändert nicht nur die Tonhöhe, sondern beinhaltet zusätzlich einen automatischen Panner, der zusammen mit einem Vibrato-Effekt einen üppigen Chorus-artigen Klang ergibt. Dieser Effekt eignet sich hervorragend für Stereoeinstellungen.

Parameter

NAME	OPTIONEN ODER BEREICH	BESCHREIBUNG
ON/BYP	ON, BYPASS	Schaltet den Effekt ein und aus.
SPEED	0-99	Stellt die Modulationsgeschwindigkeit ein.
INTENSTY	0-99	Stellt die Stärke des Effekts ein.
VIBPAN	0-99	Passt die Stereobreite des Auto-Panning an.
WAVEFORM	TRIANGLE, SINE, SQUARE	Wählt den Typ der LFO-Wellenform, die verwendet wird, um den Effekt zu modulieren.

• Uno-Vibe

(Auf einem Unicord™ Uni-Vibe™ basierend.)

Der Uno-Vibe basiert auf dem Unicord Uni-Vibe-Pedal und erzeugt einen Rotary Speaker-Effekt zusammen mit Chorus oder Vibrato, was zu einem üppigen wirbelnden Effekt führt.

Parameter

NAME	OPTIONEN ODER BEREICH	BESCHREIBUNG
ON/BYP	ON, BYPASS	Schaltet den Effekt ein und aus.
VOLUME	0-99	Stellt den Ausgangspegel des Effekts ein.
SPEED	0-99	Stellt die Modulationsgeschwindigkeit ein.
INTENSTY	0-99	Stellt die Stärke des Effekts ein.
CHO VIBE	CHORUS,VIBRATO	Wählt die Art des verwendeten modulierten Effekts.

Tremolo/Panner

Der Tremolo-Effekt sorgt für eine fortlaufende Modulation der Lautstärke eines musikalischen Signals. Sie kennen diesen Effekt von klassischen Gitarren-Combo-Verstärkern mit eingebautem Tremolo (manchmal fälschlicherweise als Vibrato bezeichnet).

Ein Panner-Effekt moduliert den Pan-Regler, sodass das Signal zwischen dem linken und rechten Lautsprecher hin und her springt. Nachfolgend sehen Sie eine Beschreibung der im RP verfügbaren Tremolo/Panner-Modelle und ihrer zugehörigen Parameter.

MODULATION – TREMOLO/PANNER-MODELLE

• Tremolo

Das ist Ihr standardmäßiger Tremolo-Effekt. Verwenden Sie ihn, um gespenstige unheimliche Effekte zu erzeugen oder einem Riff Stimmung zu verleihen. Verwenden Sie die Geschwindigkeits-, Tiefen- und Wellenformparameter, um das gewünschte Gefühl zu erzeugen.

Parameter

NAME	OPTIONEN ODER BEREICH	BESCHREIBUNG
ON/BYP	ON, BYPASS	Schaltet den Effekt ein und aus.
SPEED	0-99	Stellt die Modulationsgeschwindigkeit ein.
DEPTH	0-99	Stellt die Intensität der Effektmodulation ein.
WAVEFORM	TRIANGLE, SINE, SQUARE	Wählt den Typ der LFO-Wellenform, die verwendet wird, um den Effekt zu modulieren.

• Scatter Tremolo

Der Scatter Tremolo kombiniert zwei nicht synchronisierte Tremolos zu einen nicht vorhersagbar verstreuten Tremolo-Sound.

Parameter

NAME	OPTIONEN ODER BEREICH	BESCHREIBUNG
ON/BYP	ON, BYPASS	Schaltet den Effekt ein und aus.
SPEED	0-99	Stellt die Modulationsgeschwindigkeit ein.
DEPTH	0-99	Stellt die Intensität der Effektmodulation ein.

• Opto Tremolo

(Auf einem Fender® Opto Tremolo basierend.)

Der Klang des Fender Opto Tremolo ist so klassisch wie die Verstärker der Firma. Sowohl Tonverschiebungs- als auch Lautstärkeeffekte werden produziert, um diesen einzigartigen Ton zu schaffen.

Parameter

NAME	OPTIONEN ODER BEREICH	BESCHREIBUNG
ON/BYP	ON, BYPASS	Schaltet den Effekt ein und aus.
SPEED	0-99	Stellt die Modulationsgeschwindigkeit ein.
INTENSTY	0-99	Stellt die Stärke des Effekts ein.

• Bias Tremolo**(Auf einem Vox® Bias Tremolo basierend.)**

Eine weitere Möglichkeit, einen Tremolo-Effekt zu erzielen, besteht darin, die Vorspannung der Endstufenröhren zu ändern. Der Bias Tremolo-Effekt emuliert diesen Vorgang und produziert die Lautstärke- und Toneffekte, die Sie von vielen berühmten britischen Melodien kennen.

Parameter

NAME	OPTIONEN ODER BEREICH	BESCHREIBUNG
ON/BYP	ON, BYPASS	Schaltet den Effekt ein und aus.
SPEED	0-99	Stellt die Modulationsgeschwindigkeit ein.
DEPTH	0-99	Stellt die Intensität der Effektmodulation ein.

• Panner

Dieser Effekt pannt den Klang von Seite zu Seite. Die Geschwindigkeit steuert, wie schnell das Panning erfolgt, und die Tiefe steuert, wie viel des Signals gepannt wird.

Parameter

NAME	OPTIONEN ODER BEREICH	BESCHREIBUNG
ON/BYP	ON, BYPASS	Schaltet den Effekt ein und aus.
SPEED	0-99	Stellt die Modulationsgeschwindigkeit ein.
DEPTH	0-99	Stellt die Intensität der Effektmodulation ein.
WAVEFORM	TRIANGLE, SINE, SQUARE	Wählt den Typ der LFO-Wellenform, die verwendet wird, um den Effekt zu modulieren.

Envelope Filter

Der Envelope Filter-Effekt ist ein dynamischer Wah-Effekt, der Ihren Sound je nach Spielintensität verändert. Nachfolgend sehen Sie eine Beschreibung der im RP verfügbaren Envelope Filter-Modelle und ihrer zugehörigen Parameter.

MODULATION – ENVELOPE FILTER-MODELLE

• Envelope Filter

Ein Envelope Filter wird aufgrund seines Wah-Effekts auch als „Auto-Wah“ bezeichnet. Die Höhe des Wah ist von der Ausgabelautstärke Ihrer Gitarre abhängig: Je härter Sie spielen, desto mehr Wah erhalten Sie. Ein definitiver Ton eines B-Movie-Soundtracks.

Parameter

NAME	OPTIONEN ODER BEREICH	BESCHREIBUNG
ON/BYP	ON, BYPASS	Schaltet den Effekt ein und aus.
SENSITIVTY	0-99	Stellt die Höhe des Eingangspegels ein, der benötigt wird, um den Effekt auslösen.
RANGE	0-99	Steuert den Bereich der betroffenen Frequenzen und ändert die Bewegung des Envelope Sweep.

• DOD Envelope Filter

Der DOD FX25 ist ein klassischer analoger Envelope Filter, der bei vielen Funk Tracks und alternativen Tracks gefunden werden kann. Von Gitarristen und Bassspielern verwendet. Probieren Sie das sauber für einen wirklich „funky“ Sound.

Parameter

NAME	OPTIONEN ODER BEREICH	BESCHREIBUNG
ON/BYP	ON, BYPASS	Schaltet den Effekt ein und aus.
SENSITIVTY	0-99	Stellt die Höhe des Eingangspegels ein, der benötigt wird, um den Effekt auslösen.
RANGE	0-99	Steuert den Bereich der betroffenen Frequenzen und ändert die Bewegung des Envelope Sweep.
BLEND	0-99	Stellt die Balance zwischen dem Effektsignal und trockenen Signal ein.

• Auto Yah™

Ein Auto Ya-Effekt kombiniert den Klang der Wah- und Flanger-Effekte. Das Resultat ist ein beinahe vokalartiger „Yah“-Sound wie bei der menschlichen Stimme. Das wird in einem gleichmäßigen Rhythmus automatisch durchgeführt.

Parameter

NAME	OPTIONEN ODER BEREICH	BESCHREIBUNG
ON/BYP	ON, BYPASS	Schaltet den Effekt ein und aus.
SPEED	0-99	Stellt die Modulationsgeschwindigkeit ein.
INTENSTY	0-99	Stellt die Stärke des Effekts ein.
RANGE	0-49	Steuert den Bereich der betroffenen Frequenzen und ändert die Bewegung des Envelope Sweep.

MODULATION – ENVELOPE FILTER-MODELLE

• Ya Ya™

Der Ya-Ya ist exklusiv für DigiTech-Produkte. Er kombiniert die Merkmale der Wah- und Flanger-Effekte. Bei Steuerung durch ein Expression Pedal wird so ein einzigartiger Klang geschaffen, der dem mit einer Talkbox erzeugten Sound ähnelt.

Parameter

NAME	OPTIONEN ODER BEREICH	BESCHREIBUNG
ON/BYP	ON, BYPASS	Schaltet den Effekt ein und aus.
PEDAL	0-99	Weisen Sie diesem Parameter ein Expression Pedal zur Ya Ya-Steuerung zu.
INTENSITY	0-99	Stellt die Stärke des Effekts ein.
RANGE	0-49	Steuert den Bereich der betroffenen Frequenzen und ändert die Bewegung des Envelope Sweep.

• Synth Talk™

Der Synth Talk ist eine weitere Innovation von DigiTech und erzielt auf der Grundlage der Dynamik Ihres Spielstils den Effekt, als ob Ihre Gitarre spricht (Erzeugung von vokalähnlichen Qualitäten).

Parameter

NAME	OPTIONEN ODER BEREICH	BESCHREIBUNG
ON/BYP	ON, BYPASS	Schaltet den Effekt ein und aus.
ATTACK	0-99	Stellt die Zeit ein, die notwendig ist, um den Effekt der synthetisierten Stimme zu beginnen, sobald ein Signal erkannt wird. Je niedriger der Wert, desto kürzer die Attack-Zeit.
RELEASE	0-99	Stellt die Zeit ein, die notwendig ist, um den Effekt der synthetisierten Stimme freizugeben, sobald das Signal unter den Schwellenwert zurückfällt. Je niedriger der Wert, desto kürzer die Freigabezeit.
VOX	0-99	Der Vox-Regler verändert die Eigenschaften der synthetisch erzeugten Stimme.
SENSITIVTY	0-99	Stellt die Höhe des Eingangspegels ein, der benötigt wird, um den Effekt auslösen.
BALANCE	LEFT 99 - LEFT 1, CENTER, RIGHT 1 - RIGHT 99	Stellt die Platzierung des Effektsignals im Stereofeld ein.

• Step Filter

Der Step Filter verändert die Frequenz in verwandten Mustern wie bei einem Sample&Hold-Effekt. Er ähnelt einem automatischen zufälligen Wah-Effekt mit einer rechteckigen Wellenform.

Parameter

NAME	OPTIONEN ODER BEREICH	BESCHREIBUNG
ON/BYP	ON, BYPASS	Schaltet den Effekt ein und aus.
SPEED	0-99	Stellt die Modulationsgeschwindigkeit ein.
INTENSTY	0-99	Stellt die Stärke des Effekts ein.

Pitch Shift

Die Tonhöhenverschiebung kann verwendet werden, um einem Riff ein hohes Signal oder Obertöne hinzuzufügen oder Ihre Gitarre zu verstimmen, um üppige akkordische Effekte zu erzielen. Nachfolgend sehen Sie eine Beschreibung der im RP verfügbaren Pitch-Modelle und ihrer zugehörigen Parameter.

MODULATION – PITCH SHIFT-MODELLE

• Whammy™

Der DigiTech Whammy-Effekt bietet einen dynamischen Tonhöhenverschiebungs- und Obertoneffekt und sollte zusammen mit einem Expression Pedal verwendet werden. Wenn das Pedal bewegt wird, wird die Note entweder nach oben oder unten gebogen. Die Tonhöhe der Note hängt von der für den AMOUNT-Parameter ausgewählten Option ab.

Parameter

NAME	OPTIONEN ODER BEREICH	BESCHREIBUNG
ON/BYP	ON, BYPASS	Schaltet den Effekt ein und aus.
AMOUNT	I OCT UP 2 OCT UP 2ND DOWN REV 2ND 4TH DOWN 1 OCT DN 2 OCT DN DIVEBOMB MN3>MAJ3 2ND>MAJ3 3RD->4TH 4TH->5TH 5THOCTUP H OCT UP H OCT DN OCTUP/DN	Wählt das Intervall (die Intervalle) sowie die Richtung des Tonhöhen-/Obertoneffekts aus.
MIX	0-99	Stellt die Balance zwischen dem (nassen) Effektsignal und dem trockenen Signal ein.
POSITION	0-99	Weisen Sie diesem Parameter ein Expression Pedal zur Whammy-Steuerung zu.

• Pitch

Ein Pitch Shifter kopiert das eingehende Signal und verändert anschließend die Tonhöhe der kopierten Version auf eine andere Note. Die verschobene Note wird dann dem ursprünglichen Signal beigemischt, was so klingt, als ob zwei Gitarren gleichzeitig verschiedene Noten spielen.

Parameter

NAME	OPTIONEN ODER BEREICH	BESCHREIBUNG
ON/BYP	ON, BYPASS	Schaltet den Effekt ein und aus.
MIX	0-99	Stellt die Balance zwischen dem (nassen) Effektsignal und dem trockenen Signal ein.
SHIFT	-24 bis +24	Stellt den Betrag der Tonhöhenverschiebung ein. Der Regelbereich reicht von -24 (2 Oktaven darunter) bis 24 (2 Oktaven darüber).

- **Detune**

Eine Detune-Effekt erzeugt eine Kopie des Eingangssignals, verschiebt bzw. verstimmt die Tonhöhe des kopierten Signals und mischt es danach dem Originalsignal bei. Das Resultat ist ein üppiger Dopplungseffekt, der das Zusammenspiel zweier Gitarren simuliert.

Parameter

NAME	OPTIONEN ODER BEREICH	BESCHREIBUNG
ON/BYP	ON, BYPASS	Schaltet den Effekt ein und aus.
LEVEL	0-99	Stellt den Ausgangspegel des Effekts ein.
SHIFT	-24 bis +24	Stellt den Betrag der Tonhöhenverschiebung ein und reicht von -24 Cent bis 24 Cent.

• Harmony

Die Harmony-Tonhöhenverschiebung kopiert das Eingangssignal und verändert anschließend die Tonhöhe der kopierten Note. Das Resultat ist ein diatonisches Intervall, das mithilfe des SHIFT-Parameters näher bestimmt werden kann. Dabei wird die verschobene Tonhöhe vom Harmony Pitch Shifter nach unten oder oben korrigiert, um die gewünschte Tonart bzw. Tonleiter für das ausgewählte Intervall zu treffen. Das garantiert, dass ein perfekter harmonischer Mehrklang geschaffen wird.

Parameter

NAME	OPTIONEN ODER BEREICH	BESCHREIBUNG
ON/BYP	ON, BYPASS	Schaltet den Effekt ein und aus.
LEVEL	0-99	Stellt den Ausgangspegel des Effekts ein.
SHIFT	OCT DOWN 7TH DOWN 6TH DOWN 5TH DOWN 4TH DOWN 3RD DOWN 2ND DOWN 2ND UP 3RD UP 4TH UP 5TH UP 6TH UP 7TH UP OCT UP	Wählt das Intervall und die Richtung des Obertoneffekts aus.
KEY	KEY E KEY F KEY G ^b KEY G KEY A ^b KEY A KEY B ^b KEY B KEY C KEY D ^b KEY D KEY E ^b	Wählt den Key (die Tonart) aus, auf den sich der Harmonie Pitch Shifter (Harmonietonhöhenverschieber) beim Erstellen seiner Harmonie beziehen wird.
SCALE	MAJOR MINOR DORIAN MIXOLYDIAN LYDIAN HARMINR	Wählt die Scale (Tonleiter) aus, auf die sich der Harmonie Pitch Shifter beim Erstellen seiner Harmonie beziehen wird. Zur Auswahl stehen: Major (Dur), Minor (Moll), Dorian (dorisch), Mixolydian (mixolydisch), Lydian (lydisch) und Harmonic Minor (harmonisch Moll).

• Octave**(Auf einem Boss® OC-2 Octaver basierend.)**

Dieses Pedal basiert auf dem Boss OC-2 Octaver und fügt Ihrem Originalgitarrensignal zwei weitere Signale hinzu. Das erste Signal liegt eine Oktave unter und das zweite Signal liegt zwei Oktaven unter der Tonhöhe des Originalsignals. Die Lautstärke für beide zusätzlichen Signale kann einzeln angepasst werden.

Parameter

NAME	OPTIONEN ODER BEREICH	BESCHREIBUNG
ON/BYP	ON, BYPASS	Schaltet den Effekt ein und aus.
OCTAVE 1	0-99	Stellt den Pegel des Effektsignals eine Oktave tiefer als das Eingangssignal.
OCTAVE 2	0-99	Stellt den Pegel des Effektsignals zwei Oktaven tiefer als das Eingangssignal.
DRY LEVL	0-99	Stellt den Pegel des trockenen (unverarbeiteten) Signals ein.

Noise Gating



Eine Rauschsperre wird verwendet, um die Lautstärke eines Audiosignals zu steuern. In seiner einfachsten Form ermöglicht ein Noise Gate einem Signal nur dann den Durchgang, wenn das Signal über einem festgelegten Schwellenwert liegt. Wenn das gegeben ist, steht die Sperre offen. Wenn das Signal den Schwellenwert unterschreitet, darf kein Signal passieren (bzw. das Signal wird deutlich abgeschwächt) und das Gate wird „geschlossen“. Nachfolgend sehen Sie eine Beschreibung der im RP verfügbaren Sperrenmodelle und ihrer zugehörigen Parameter.

NOISE GATE-MODELLE

• Silencer Gate

Diese Rauschsperre reduziert das Leitungsrauschen, wenn der Signalpegel unter den eingestellten Schwellenwert fällt.

Parameter

NAME	OPTIONEN ODER BEREICH	BESCHREIBUNG
ON/BYP	ON, BYPASS	Schaltet den Effekt ein und aus.
THRESHOLD	0-99	Stellt den Punkt ein, an dem die Sperre geöffnet wird. Höhere Werte erfordern einen lauteren Signalpegel, um die Sperre zu öffnen.
ATTENUATE	0-99	Legt fest, wie stark das Signal abgeschwächt wird, wenn das Gate geschlossen ist. Höhere Werte führen zu mehr Dämpfung.
ATTACK	0-99	Legt fest, wie schnell das Gate geöffnet wird, wenn das Signal den Schwellenwert überschreitet. Bei höheren Werten öffnet sich das Gate mit einem langsameren Tempo.
RELEASE	0-99	Legt fest, wie schnell das Gate geschlossen wird, wenn das Signal unter den Schwellenwert fällt. Bei höheren Werten schließt sich das Gate mit einem langsameren Tempo.

• Swell

Diese Rauschsperre gestattet Ihnen außerdem, die Schwelle des Grundrauschens festzulegen. Hierbei erhalten Sie jedoch nicht das klare Gefühl eines sich öffnenden und schließenden Gates, sondern Sie bekommen eher einen automatischen Lautstärkezunahmeeffekt und damit einen fließenderen Übergang zwischen den offenen und geschlossenen Positionen.

Parameter

NAME	OPTIONEN ODER BEREICH	BESCHREIBUNG
ON/BYP	ON, BYPASS	Schaltet den Effekt ein und aus.
SENSITIVITY	0-99	Stellt den Punkt ein, an dem die Sperre geöffnet wird. Höhere Werte erfordern einen lauteren Signalpegel, um die Sperre zu öffnen.
ATTENUATE	0-99	Legt fest, wie stark das Signal abgeschwächt wird, wenn das Gate geschlossen ist. Höhere Werte führen zu mehr Dämpfung.
ATTACK	0-99	Legt fest, wie schnell das Gate geöffnet wird, wenn das Signal den Schwellenwert überschreitet. Bei höheren Werten öffnet sich das Gate mit einem langsameren Tempo.
RELEASE	0-99	Legt fest, wie schnell das Gate geschlossen wird, wenn das Signal unter den Schwellenwert fällt. Bei höheren Werten schließt sich das Gate mit einem langsameren Tempo.

Reverb



Hall kann verwendet werden, um Ihren Ton zu verdicken, Ihre Noten zu verlängern und üppige Klanglandschaften zu erstellen.

Die RP verfügen über echte Lexicon®-Halleffekte, die sich durch besonders reiche warme Klangstrukturen auszeichnen und seit Jahrzehnten für Lieder, Soundtracks und Live-Auftritte verwendet worden sind.

Nachfolgend sehen Sie eine Beschreibung der im RP verfügbaren Hallmodelle und ihrer zugehörigen Parameter.

Parameter

NAME	OPTIONEN ODER BEREICH	BESCHREIBUNG
ON/BYP	ON, BYPASS	Schaltet den Effekt ein und aus.
LEVEL	0-99	Stellt den Ausgangspegel des Effekts ein.
PREDELAY	0-15	Verzögert den Einsatz des Halls. Das wird verwendet, um eine gewisse Trennung zwischen nassen und trockenen Signalen und damit größere Klarheit zu schaffen.
DECAY	0-99	Stellt ein, wie lange es dauert, bis die Hallfahne abgeklungen ist.
LIVELINESS	0-99	Stellt die Hochfrequenzantwort des Hallsignals ein. Höhere Werte ergeben einen helleren Hall, während niedrigere Werte den Hall wärmer klingen lassen.

REVERB-MODELLE

• Spring Reverb

(Auf einem Fender® Twin Reverb™ basierend.)

Dieser Effekt fängt den Ton und die Reaktion des Federhalls ein! Spring Reverbs leiten das Audiosignal durch eine Feder. Federhallgeräte sind aufgrund ihrer kompakten Bauweise und geringen Kosten oft in Gitarrenverstärkern eingebaut. Diese Typen von Hall haben einen unverwechselbaren Klang und sind seit Jahrzehnten für Gitarre, Gesang und mehr verwendet worden. Wenn Sie nach dem Surf-Sound suchen, bei dem Sie sich wie am Strand fühlen, sollten Sie diesen Effekt verwenden. Surfweather!

• Lexicon Ambience

Dieser Reverb erzeugt einen kleinen Raum (man denke an ein kleines isoliertes Aufnahmezimmer in einem Studio) und ist voll, warm und subtil. Verwenden Sie ihn, um Ihren Ton zu verdicken und zu verstärken und Ihrem Sound Tiefe zu geben.

• Lexicon Studio

Dieser Reverb erzeugt einen etwas größeren Raum als der Lexicon Ambience-Effekt. (Man denke an einen kleinen Aufnahmeraum in einem Studio mit ein wenig Lebhaftigkeit.) Dieser Hall bietet eine schöne, aber schnell abklingende Hallfahne. Verwenden Sie ihn, um Ihren Sound zu verlängern und Ihren Ton zu verbessern.

• Lexicon Room

Dieser Reverb simuliert eine großen lebendigen Studioaufnahmeraum. (Man denke an einen großen lebhaften Schlagzeugraum in einem professionellen Studio.) Verwenden Sie es zur Verschönerung Ihrer Finger Picking-Balladen.

• Lexicon Hall

Der größte der Lexicon Reverbs: Der Lexicon Hall Reverb produziert lang abklingende üppige Halleffekte mit einem wirbelnden Abklingen anders als alle anderen heutigen Reverbs. Verwenden Sie ihn zum Erstellen üppiger Klanglandschaften in spärlich arrangierten Songs oder Liedabschnitten.

• Vintage Plate

(Auf einem EMT® 240 Reverb basierend.)

Der EMT 240 Reverb ist der Referenzhall, mit dem alle Studio-Reverbs verglichen werden. Der Plattenhall funktioniert wie der Federhall, wobei das Audiosignal allerdings durch eine Platte anstelle einer Feder geleitet wird. Er ist als hell bekannt und mischt sich gut mit dem unverarbeiteten Klang. Verwenden Sie ihn, wenn Sie einen hellen Hall mit viel Hallabklingen und Charakter haben wollen.

Volume



Das Volume-Modul stellt die Lautstärke des Signals dort ein, wo das Volume-Symbol in der Signalkette platziert wird. Das Volume-Modul kann dem eingebauten Expression Pedal des RP360XP (oder bei Verwendung des RP360 einem externen Expression Pedal) zugewiesen werden, um die Lautstärke Ihrer Gitarre mit dem Fuß zu steuern.

Das Volume-Symbol im Effect Edit-Menü stellt den Ort in der Effektkette dar, wo das Volume-Modul angepasst wird. Dies ist wichtig, da die Platzierung dieses Symbols an verschiedenen Orten in der Effektkette unterschiedliche Ergebnisse bringen wird. Beispielsweise kann die Platzierung vor einem Compressor oder Gate einige unerwartete Verhaltensweisen verursachen, da sich diese Verarbeitungsarten zur Sicherstellung ihres ordnungsgemäßen Betriebs auf einen vordefinierten Schwellenwert verlassen. Wenn Sie das Volume-Symbol vor einem Verzerrungseffekt platzieren, wird der Betrag der Sättigung abnehmen, wenn Sie die Lautstärke vor Verzerrung verringern, sodass die Rauschpegel möglicherweise nicht wirksam reduziert werden. Ein weiteres Beispiel wären Hall und Verzögerungen. Wenn Sie das Volume-Symbol vor einem Reverb- oder Delay-Effekt platzieren, können die Reverb- oder Delay-Fahnen auf natürliche Weise abklingen. Wird das Volume-Symbol dagegen hinter einem Reverb- oder Delay-Effekt platziert, würden die Fahnen der Effekte zusammen mit dem Signal gedämpft. Versuchen Sie, die Effektkettenreihenfolge logisch zu durchdenken, und experimentieren Sie mit verschiedenen Effektkettenpositionen, bis Sie die gewünschten Ergebnisse erzielt haben. Weitere Informationen zur Umordnung der Effektkette finden Sie unter **Effekte umordnen auf Seite 21**.

Verfügbarer Parameter

NAME	OPTIONEN ODER BEREICH	BESCHREIBUNG
VOLUME	0-99	Steuert die Lautstärke des Volume-Moduls. Bitte beachten Sie, dass dieser Parameter bei der Zuweisung des Volume-Moduls zur Expression Pedal-Steuerung übergegangen wird, wenn das Expression Pedal bewegt wird.

Wah

Wah ist ein Effekt, der mithilfe des Expression Pedal gesteuert wird und einen „Wah“-ähnlichen Gitarrenklang erzeugt. Nachfolgend sehen Sie eine Beschreibung der im RP verfügbaren Wah-Modelle und ihrer zugehörigen Parameter. Bitte beachten Sie, dass alle Wah-Modelle dieselben Parameter wie in der folgenden Tabelle dargestellt haben.

Parameter

NAME	OPTIONEN ODER BEREICH	BESCHREIBUNG
ON/BYP	ON, BYPASS	Schaltet den Effekt ein und aus.
LEVEL	-6 dB bis +12 dB	Stellt den Ausgangspegel nach dem Wah ein.
PEDAL	0-99	Bietet eine manuelle Anpassung der Wah-Effekt-Pedalposition.
MIN	0-99	Stellt einen Mindestgrenzwert des Wah-Effekts für die Minimumposition des Pedals (Fersenposition) ein.
MAX	0-99	Stellt einen Höchstgrenzwert des Wah-Effekts für die Maximumposition des Pedals (Zehenposition) ein.

WAH-MODELLE

• Cry Wah

(Auf einem Dunlop® Crybaby™ Wah basierend.)

Dieses Wah-Pedal ist das traditioneller klingende Wah-Pedal, das Sie in Gitarrensolos aus den 60er bis 80er Jahren gehört haben. Dieses Wah wird auf die tiefen bis mittleren Frequenzen angewandt.

• Clyde Wah

(Auf einem Vox® Clyde McCoy™ Wah basierend.)

Dieses Wah-Pedal war das Original und wurde mit dem Ziel entwickelt, den Klang einer gedämpften Trompete zu emulieren. Der Trompeter Clyde McCoy hatte Vox gebeten, ein Gerät herzustellen, das ein Instrument wie seine gedämpfte Trompete klingen lassen könnte. Dieses Wah hat einen dünneren Ton und wird eher auf das obere Ende des hörbaren Frequenzspektrums angewandt.

• Full Range

DigiTechs Full Range Wah wird auf das gesamte Spektrum der hörbaren Frequenzen angewandt und bietet Ihnen die breiteste Tonpalette aus dem Wah-Pedal.

NEXUS EDITOR/LIBRARIAN SOFTWARE

Die kostenlose Nexus Editor/Librarian Software für Mac und PC gestattet Ihnen den Anschluss an einen RP360 oder RP360XP und die Bearbeitung von Effekten. Außerdem können Sie Effekte mit der Drag&Drop-Funktion umordnen sowie Voreinstellungen managen und als Sicherungskopie speichern.



Systemanforderungen

Um Nexus herunterzuladen und die neuesten Informationen über Systemanforderungen zu erhalten, besuchen Sie den Download-Bereich auf www.digitech.com/en-US/products/rp360 oder www.digitech.com/en-US/products/rp360-xp.

LISTE DER PRESETS

PRESET NR.	PRESET-NAME	PRESET NR.	PRESET-NAME	PRESET NR.	PRESET-NAME
1	Plexi-Drive	34	Satisfactory	67	70s Bass
2	Clear Sky	35	PlayYerBass	68	SkinnyFunk
3	Voxx Delay	36	Sad But True	69	MysteryWhey
4	Fuzz Royal	37	FuzzyBottom	70	UberBlahole
5	Solo Dude	38	Front Phase	71	No One Nos
6	Brit Force	39	ThroatCoat	72	My Curse
7	Clean Funk	40	Chimey	73	Juturna
8	Rumble	41	TouchOPhase	74	Menos El Oso
9	Hazy	42	Funk 49	75	Carnavas
10	Fazed Out	43	Slayed	76	The West
11	Echo Head	44	NewYearEdge	77	Rooster
12	DC/AC	45	Rocket Skates	78	Visitors
13	Jump Panel	46	BaseManEcho	79	Saltines
14	Slider	47	Arcadium	80	Dustbloom
15	Rock Stack	48	Foxy Gal	81	Phobia
16	Undone	49	Baby Devil	82	Eons
17	Citrus	50	Gilmour	83	WalkTheMoon
18	Legacy	51	Brown Sucrose	84	Huldra
19	U2 Streets	52	La Grange	85	Poor Ophelia
20	Swell	53	De-Loused	86	Buster
21	Mudd Money	54	TremYourOD	87	Tighten Up
22	Sabbath Void	55	A Perfect Oval	88	Harmonics
23	I5 IPS D-Lux	56	WhiteKeys	89	Lift Me Up
24	Black Label	57	Rhapsody	90	White Limo
25	BeamMeUp	58	Dover	91	Amsterdam
26	Smashing Muffins	59	Silver Walls	92	Wildfire
27	Airbag	60	Wipe Clean	93	Methenyish
28	The Crowing	61	Lotta Jimmy	94	Luxury
29	Dark Room	62	Stray Kat	95	WoccaWocca
30	Spankers	63	Morning View	96	Whammy Lead
31	DualPetaluma	64	Dist Bass	97	Fretless Gtr
32	Clyde McWah	65	Bass Solo	98	Ethereal
33	Black Stripes	66	Bass Harmonics	99	Best Solo

ZUWEISBARE EXPRESSION PEDAL- UND LFO-PARAMETER

Wah

MODELL	PARAMETER 1	PARAMETER 2	PARAMETER 3
Cry Wah	On/Bypass	Level	Pedal
Clyde Wah	On/Bypass	Level	Pedal
Full Range	On/Bypass	Level	Pedal

Compressor

MODELL	PARAMETER 1	PARAMETER 2	PARAMETER 3	PARAMETER 4	PARAMETER 5
Main Squeeze	On/Bypass	Level	Sustain	Tone	Attack
Blue Compressor	On/Bypass	Level	Sustain	Tone	Attack
Red Compressor	On/Bypass	Output	Sensitivity		

Distortion

MODELL	PARAMETER 1	PARAMETER 2	PARAMETER 3	PARAMETER 4	PARAMETER 5	PARAMETER 6	PARAMETER 7
Screamer	On/Bypass	Drive	Tone	Level			
Eight-Oh-Eight	On/Bypass	Overdrive	Tone	Level			
TS Modded	On/Bypass	Drive	Tone	Level			
Supreme Drive	On/Bypass	Drive	Tone	Level			
Over Drive	On/Bypass	Drive	Level				
Who Do Drive	On/Bypass	Gain	Tone	Clean	Volume		
Driven Over	On/Bypass	Gain	Level				
DOD 250	On/Bypass	Gain	Level				
Redline	On/Bypass	Gain	Low	High	Level		
Amp Driver	On/Bypass	Drive	Midboost	Level			
Anxiety Disorder	On/Bypass	Drive	Tone	HP/LP	Volume		
Rodent	On/Bypass	Dist	Filter	Volume			
MX Distortion	On/Bypass	Dist	Output				
Orange Distortion	On/Bypass	Dist	Tone	Level			
Grunge	On/Bypass	Grunge	Butt	Face	Loud		
Zone	On/Bypass	Gain	Low	Mid	Mid Freq	High	Level
Death Metal	On/Bypass	Level	Low	Mid	High		
Gonkulator	On/Bypass	Gonk	Smear	Suck	Heave		
8Tavia	On/Bypass	Drive	Volume				
Later Fuzz	On/Bypass	Fuzz	Tone	Looseness	Volume		
DOD Classic Fuzz	On/Bypass	Fuzz	Tone	Volume			
Face Fuzz	On/Bypass	Fuzz	Volume				
Big Pi	On/Bypass	Sustain	Tone	Volume			

Amp

MODELL	PARAMETER 1	PARAMETER 2	PARAMETER 3	PARAMETER 4	PARAMETER 5	PARAMETER 6
Dread & Jumbo Acoustic	On/Bypass	Level	Bass	Mid	Treble	
Direct	On/Bypass	Level				
Alle anderen Amp-Modelle	On/Bypass	Gain	Amp Level	Bass	Mid	Treble

EQ

MODELL	PARAMETER 1	PARAMETER 2	PARAMETER 3	PARAMETER 4	PARAMETER 5	PARAMETER 6	PARAMETER 7
Nicht zutreffend	On/Bypass	Low Freq	Low Level	Mid Freq	Mid Level	High Freq	High Level

Gate

MODELL	PARAMETER 1	PARAMETER 2	PARAMETER 3	PARAMETER 4	PARAMETER 5
Silencer Gate	On/Bypass	Threshold	Attenuate	Attack	Release
Swell	On/Bypass	Sensitivity	Attenuate	Attack	Release

Volume

MODELL	PARAMETER 1
Nicht zutreffend	Volume

FX

MODELL	PARAMETER 1	PARAMETER 2	PARAMETER 3	PARAMETER 4	PARAMETER 5	PARAMETER 6
CE Chorus	On/Bypass	Speed	Depth			
Danish Chorus	On/Bypass	Intensity	Speed	Width		
Pearl Chorus	On/Bypass	Level	Speed	Depth	Waveform	
Glisten Chorus	On/Bypass	Level	Speed	Depth		
Multi Chorus	On/Bypass	Level	Speed	Depth	Waveform	
Who Doo Chorus	On/Bypass	Speed	Intensity			
Clone Chorus	On/Bypass	Rate	Depth			
Flanger	On/Bypass	Level	Speed	Depth	Regen	Waveform
Triggered Flanger	On/Bypass	Level	Speed	Sensitivity	LFO Start	
Filter Flanger	On/Bypass	Speed	Depth	Regen	Freq	
MX Flanger	On/Bypass	Speed	Width	Regen	Manual	
EH Flanger	On/Bypass	Rate	Range	Color		
AD Flanger	On/Bypass	Speed	Enhance	Range	Manual	Harmonic
Phaser Beam	On/Bypass	Level	Speed	Depth	Regen	Waveform
Triggered Phaser	On/Bypass	Level	Speed	Sensitivity	LFO Start	
MX Phaser	On/Bypass	Speed	Intensity			
Stone Phase	On/Bypass	Rate	Color			
Vibrato	On/Bypass	Speed	Intensity			

FX

MODELL	PARAMETER 1	PARAMETER 2	PARAMETER 3	PARAMETER 4	PARAMETER 5	PARAMETER 6
Rotator	On/Bypass	Speed	Intensity	Doppler	X Over	
Vibro-Pan	On/Bypass	Speed	Intensity	Vibpan	Waveform	
Uno-Vibe	On/Bypass	Volume	Speed	Intensity	Chorus/Vibrato	
Tremolo	On/Bypass	Speed	Depth	Waveform		
Scatter Tremolo	On/Bypass	Speed	Depth			
Opto Tremolo	On/Bypass	Speed	Intensity			
Bias Tremolo	On/Bypass	Speed	Depth			
Panner	On/Bypass	Speed	Depth	Waveform		
Envelope Filter	On/Bypass	Sensitivity	Range			
DOD Envelope Filter	On/Bypass	Sensitivity	Range	Blend		
Auto Ya	On/Bypass	Speed	Intensity	Range		
Ya Ya	On/Bypass	Pedal	Intensity	Range		
Synth Talk	On/Bypass	Attack	Release	Vox	Sensitivity	Balance
Step Filter	On/Bypass	Speed	Intensity			
Whammy	On/Bypass	Amount	Mix	Position		
Pitch	On/Bypass	Mix	Shift			
Detune	On/Bypass	Level	Shift			
Harmony	On/Bypass	Level	Shift	Key	Scale	
Octaver	On/Bypass	Octave 1	Octave 2	Dry Level		

Delay

MODELL	PARAMETER 1	PARAMETER 2	PARAMETER 3	PARAMETER 4	PARAMETER 5	PARAMETER 6
Analog Delay	On/Bypass	Repeats	Level	Mult		
DM Delay	On/Bypass	Intensity	Echo			
Digital Delay	On/Bypass	Repeats	Level	Mult	DuckThrsh	DuckLevel
Modulated Delay	On/Bypass	Repeats	Depth	Level	Mult	
Ping Pong Delay	On/Bypass	Repeats	Level	Mult	DuckThrsh	DuckLevel
Tape Delay	On/Bypass	Repeats	Level	Wow	Flutter	Mult
Echo Flex	On/Bypass	Repeats	Volume	Mult		
Lo Fi Delay	On/Bypass	Repeats	Level	Mult		
2-Tap Delay	On/Bypass	Repeats	Level	Ratio	Mult	

Reverb

MODELL	PARAMETER 1	PARAMETER 2	PARAMETER 3	PARAMETER 4	PARAMETER 5
Spring Reverb	On/Bypass	Reverb			
Lexicon Ambience	On/Bypass	Level	PreDelay	Decay	Liveliness
Lexicon Studio	On/Bypass	Level	PreDelay	Decay	Liveliness
Lexicon Room	On/Bypass	Level	PreDelay	Decay	Liveliness
Lexicon Hall	On/Bypass	Level	PreDelay	Decay	Liveliness
Vintage Plate	On/Bypass	Level	PreDelay	Decay	Liveliness

TECHNISCHE SPEZIFIKATIONEN

Allgemeine Produktdaten

A/D/A-Wandler:	24 Bit Hochleistungs-Audiowandler
Abtastfrequenz:	44,1 kHz
DSP-Bereich:	AudioDNA2™ DSP Prozessor
Simultan verwendbare Effekte:	10
Voreinstellungs-Speicherkapazität:	99 Benutzervoreinstellungen und 99 Werksvoreinstellungen
Phrase Looper:	40 Sekunden Aufnahmezeit
Schlagzeugsynthesizer:	60 Schlagzeug-Patterns

Analoge Eingänge:

Gitarreneingang:	1/4" unsymmetrisch (TS)
Eingangsimpedanz:	1 MOhm
Maximaler Eingangspegel:	+10 dBu
Aux-Eingang:	1/8" Stereo (TRS)

Analoge Ausgänge:

1/4" Ausgänge	1/4" Impedanz - unsymmetrisch
Linke/rechte Ausgänge:	je 500 Ohm
Linke/rechte Ausgangsimpedanz:	+8,5 dBu
Maximaler Ausgangspegel:	1/8" Stereo (TRS) – 118 mW pro Kanal, 50 Ohm
Kopfhörerausgang:	Dieser Ausgang ist für die Verwendung mit Kopfhörern mit einer maximalen Impedanz von 60 Ohm optimiert.

Digitale Anschlüsse

Universal Serial Bus (USB):	Typ B, unterstützt USB 1.1 Full Speed (12 Mbit/s Bandbreite, mit USB 2.0 kompatibel)
-----------------------------	--

RP360/RP360XP - Daten zur USB-Aufnahme:

Abtastfrequenz:	44,1 kHz
Bit-Tiefe:	Unterstützt 16 Bit oder 24 Bit (je nach Einstellung in Ihrer Aufnahmesoftware)

Physikalische

Abmessungen:	RP360: 7,5" (L) x 8,5" (B) x 2" (H) RP360XP: 11,5" (L) x 8,5" (B) x 2" (H)
Gerätegewicht:	RP360: 2,84 lbs. RP360XP: 4,12 lbs.

Stromversorgung

Leistungsbedarf:	9 V GS, 300 mA, 2,7 W, mittlerer Pol an Masse, äußerer Mantel positiv
Netzteil:	PS0913DC-01 (US, JA, EU)
	PS0913DC-02 (AU, UK)

Produktspezifikationen können ohne vorherige Ankündigung geändert werden.



TELEFON: (801) 566-8800

WEB: www.digitech.com

UNTERSTÜTZUNG: www.digitech.com/en-US/support

DigiTech ist eine eingetragene Handelsmarke von Harman.

© 2014 Harman.

Alle Rechte vorbehalten.

RP360/RP360XP Bedienungshandbuch

PN: 5041674-B

AutoYa, DigiTech, DOD, Death Metal, Johnson Amplification, Grunge, Lexicon, Multi Chorus, Whammy und YaYa sind Handelsmarken von Harman International Industries, Inc. Andere Produktnamen, die im Zusammenhang mit diesem Produkt genannt werden, sind Handelsmarken ihrer jeweiligen Firmen, die weder Förderer noch Teilhaber oder Partner von DigiTech oder Harman International Industries, Inc. sind. Sie sind Handelsmarken anderer Hersteller und wurden nur zu Identifikationszwecken von Produkten verwendet, deren Klänge bei der Entstehung dieses Produktes herangezogen wurden.