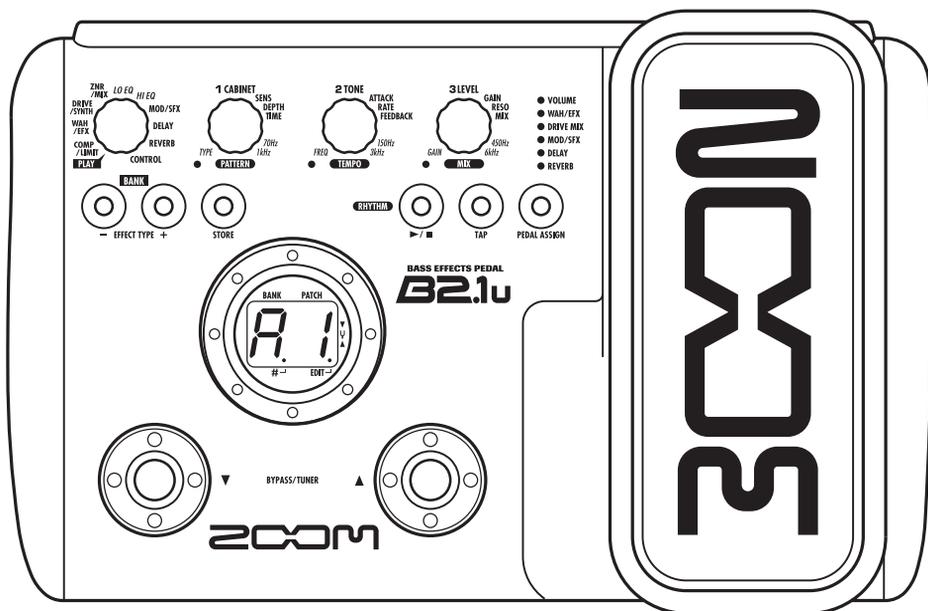


# BASS EFFECTS PEDAL

# B2.1u

## Bedienungsanleitung



# ZOOM

© ZOOM Corporation

Dieses Handbuch darf weder in Teilen noch als Ganzes in irgendeiner Form reproduziert werden.

# SICHERHEITSHINWEISE / Gebrauchshinweise

## SICHERHEITSHINWEISE

Zum Schutz vor Schäden weisen verschiedene Symbole in diesem Handbuch auf Warnmeldungen und Vorsichtsmaßnahmen hin. Diese Symbole haben die folgende Bedeutung:



Dieses Symbol kennzeichnet Anmerkungen zu besonders großen Gefahrenquellen. Missachtung und Fehlbedienung können zu schweren Verletzungen bis hin zum Todesfall führen.



Dieses Symbol kennzeichnet Erklärungen zu weiteren Gefahrenquellen. Missachtung und Fehlbedienung können zu Verletzungen oder Schäden am Gerät führen.

Bitte beachten Sie die folgenden Sicherheitshinweise und Vorkehrungen, damit Sie das B2.1u gefahrlos nutzen können.



### Stromversorgung

Da die Leistungsaufnahme des Geräts relativ hoch ist, sollten Sie es wenn möglich immer mit einem Netzteil betreiben. Für den Batteriebetrieb sollten Sie ausschließlich Alkaline-Batterien verwenden.

#### [Betrieb mit Netzteil]

- Vergewissern Sie sich, dass ein Netzteil mit einer Leistung von 9 V DC, 300 mA benutzt wird, bei dem der Innenleiter der Minuspol ist (Zoom AD-0006). Andere Netzteile können Schäden am Gerät verursachen und stellen ein Sicherheitsrisiko dar.
- Schließen Sie das Netzteil an einer Netzbuchse an, die in dem dafür vorgeschriebenen Spannungsbereich arbeitet.
- Um das Netzteil aus der Netzbuchse zu entfernen, ziehen Sie immer am Netzteil, jedoch nicht am Anschlusskabel.
- Trennen Sie das Netzteil bei Gewitter oder wenn Sie das Gerät für einen längeren Zeitraum nicht nutzen vom Netz.

#### [Batteriebetrieb]

- Verwenden Sie vier IEC R6 Alkaline-Batterien (Typ AA).
- Das B2.1u bietet keine Möglichkeit zum Wiederaufladen.
- Kontrollieren Sie anhand der Beschriftung der Batterien, dass Sie den richtigen Typ verwenden.
- Wenn Sie das Gerät für eine längere Zeit nicht nutzen, entfernen Sie die Batterien.
- Wenn die Batterien ausgelaufen sind, säubern Sie das Batteriefach sowie die Kontakte sorgfältig, um alle Reste der Batterieflüssigkeit zu entfernen.
- Während dem Betrieb sollte das Batteriefach immer geschlossen sein.



### Betriebsumgebung

Zum Schutz vor Feuer, Stromschlag und Fehlfunktion sollten Sie Ihr B2.1u nur in Umgebungen verwenden, wo es nicht:

- extremen Temperaturen
- Hitzequellen wie Heizstrahlern oder Öfen
- hoher Luft- oder Umgebungsfeuchtigkeit
- Staub oder Sand
- starken Erschütterungen ausgesetzt ist.



### Handhabung

- Stellen Sie niemals Flüssigkeitsbehälter wie Vasen auf das B2.1u, da das zu einem Stromschlag führen kann.
- Stellen Sie keine Feuerquellen wie Kerzen auf das B2.1u.
- Das B2.1u ist ein Präzisionsgerät. Üben Sie keinen übermäßigen Druck auf die Tasten und Regler aus. Lassen Sie das Gerät nicht fallen und vermeiden Sie Stöße oder übermäßigen Druck auf das Gehäuse.
- Achten Sie darauf, dass keine Fremdkörper (Münzen, Nadeln etc.) oder Flüssigkeiten in das Gerät gelangen.



### Verkabelung der Ein- und Ausgänge

Bevor Sie Kabel einstecken oder abziehen, müssen Sie das B2.1u und alle angeschlossenen Geräte ausschalten. Vor einem Transport müssen alle Kabel und der Netzadapter vom B2.1u abgezogen werden.



### Änderungen am Gerät

Öffnen Sie niemals das Gehäuse des B2.1u und versuchen Sie nicht, das Gerät zu modifizieren, da das zu Schäden führen kann.



### Lautstärke

Zum Schutz vor Gehörschäden betreiben Sie das B2.1u nicht über längere Zeit mit voller Lautstärke.

## Gebrauchshinweise

### Elektrische Einstreuungen

Aus Sicherheitsgründen bietet das B2.1u größtmöglichen Schutz vor interner elektromagnetischer Strahlung und ist gegen Interferenzen von außen geschirmt. Geräte, die gegenüber Interferenzen sehr empfindlich sind oder elektromagnetische Strahlung abgeben, sollten nicht in der Nähe des B2.1u betrieben werden, da dann Einstreuungen auftreten können.

Elektromagnetische Interferenzen können bei allen elektronischen Geräten, darunter auch dem B2.1u, Fehlfunktionen und Datenverluste auslösen. Beachten Sie diese Punkte, um das Risiko eventueller Schäden möglichst gering zu halten.

### Reinigung

Verwenden Sie zur Reinigung ein trockenes Tuch. Falls nötig, befeuchten Sie das Tuch leicht. Verwenden Sie keine aggressiven Reinigungs-, Lösungsmittel (Farbverdünner oder Reinigungsbenzin) oder Wachs, weil diese die Oberfläche angreifen und beschädigen können.

### Bitte bewahren Sie dieses Handbuch als Referenz an einem geeigneten Ort auf.

- \* Windows und Windows XP sind eingetragene Warenzeichen der Microsoft Corporation.
- \* Macintosh ist ein eingetragenes Warenzeichen von Apple Computer.
- \* Alle weiteren Produktnamen, Warenzeichen und in diesem Handbuch erwähnten Firmennamen sind Eigentum ihres jeweiligen Besitzers.

# Inhalt

<b>SICHERHEITSHINWEISE / Gebrauchshinweise</b> .....	<b>2</b>
SICHERHEITSHINWEISE .....	2
Gebrauchshinweise .....	2
<b>Merkmale</b> .....	<b>4</b>
<b>Begriffe in diesem Handbuch</b> .....	<b>5</b>
<b>Bedienelemente und Funktionen / Anschlüsse</b> .....	<b>6</b>
<b>Auswahl eines Patches</b> .....	<b>8</b>
<b>Gebrauch des Tuners</b> .....	<b>10</b>
<b>Gebrauch der Rhythmus-Funktion</b> .....	<b>12</b>
<b>Editierung eines Patches</b> .....	<b>14</b>
<b>Speichern/Kopieren eines Patches</b> .....	<b>16</b>
<b>Gebrauch des eingebauten Expression-Pedals</b> .....	<b>18</b>
<b>Weitere Funktionen</b> .....	<b>20</b>
Konfiguration des internen Expression-Pedals .....	20
Einstellen der Empfindlichkeit des internen Expression-Pedals ....	20
Einsatz eines externen Expression-Pedals (FP01/FP02).....	21
Einsatz eines Fußschalters (FS01).....	21
Einsatz des B2.1u als Audio-Interface für einen Computer .....	22
Einsatz als eine Direct-Box.....	23
<b>Wiederherstellen der Werkseinstellungen</b> .....	<b>24</b>
<b>Verkoppeln von Effekten</b> .....	<b>25</b>
<b>Effekt-Typen und -parameter</b> .....	<b>26</b>
So lesen Sie die Parameter-Tabelle .....	26
COMP/LIMIT .....	27
WAH/EFX .....	27
DRIVE/SYNTH .....	29
ZNR/MIX .....	30
LO EQ .....	30
HI EQ.....	31
MOD/SFX .....	31
DELAY .....	33
REVERB .....	33
CONTROL.....	34
<b>Spezifikationen</b> .....	<b>35</b>
<b>Fehlerbehebung</b> .....	<b>35</b>
Preset-Pattern des B2.1u .....	Rückseite

# Merkmale

Vielen Dank, dass Sie sich für das **ZOOM B2.1u** (im Folgenden einfach "**B2.1u**" genannt) entschieden haben. Dieser Multieffektprozessor bietet die folgenden Merkmale und Funktionen.

- **Herausragende Leistungsmerkmale dank neuester Technologie**

Sampling mit 96 kHz/24 Bit (und 32-Bit-Processing) sorgt für herausragende Klangqualität. Das B2.1u formt den Klang bis ins Detail, wobei der Charakter der Bassgitarre erhalten bleibt. Das B2.1u verfügt über eine USB-Schnittstelle und kann so als Interface zwischen Gitarre und Computer genutzt werden.

- **Vielseitige Effektpalette**

Von insgesamt 47 Effekten können Sie bis zu neun (inklusive ZNR) gleichzeitig nutzen. Dazu zählen nach berühmten Amps und Bodeneffekten modellierte Distortion-Effekte, Kompressor/Limiter für dynamischen Druck, ein parametrischer EQ zum Herausarbeiten der akustischen Nuancen sowie Delay- und Modulations-effekte. In puncto Qualität und Vielseitigkeit übertrifft das B2.1u alles in seiner Klasse. Sie können das Ausgangssignal sogar in einen angesagten Synth-Bass verwandeln oder den Klang eines Fretless imitieren.

- **Praxiserrechte Patches direkt im Auslieferungszustand**

Die Effekt-Modul-Kombinationen werden in Patches verwaltet. Das B2.1u wird mit 40 Werks- sowie 40 programmierbaren Patches ausgeliefert und gibt Ihnen damit 80 gute Gründe zum Grooven.

- **Großartig für Live-Auftritte und Direct Recording geeignet**

Die Distortion-Effekte bieten einen Parameter, mit dem Sie entscheiden, ob nur die Klangeigenschaften des Verstärkers oder auch die der Lautsprecherbox simuliert werden. So können Sie das B2.1u nicht nur für Live-Auftritte nutzen, sondern das Signal auch direkt in einen Recorder einspeisen.

- **XLR-Anschluss als Direktausgang**

Zusätzlich zur Buchse [OUTPUT/PHONES] verfügt das B2.1u über einen XLR-Anschluss zur Ausgabe eines symmetrischen Signals mit Linepegel an einen PA-Mixer oder eine Aufnahmekonsole. Dabei kann der Abgriff vor oder hinter der Effektbearbeitungsstufe gewählt werden. Über einen Ground-Lift-Schalter lässt sich etwaiges Brummen im Direktausgang aufgrund von Brummschleifen unterbinden.

- **Integrierter autochromatischer Tuner und Rhythmus-Funktion**

Für die Auto-Wiedergabe von Rhythmus-Patterns stehen realistische PCM-Klänge zur Verfügung. Die Patterns können als Metronom für das Üben oder für einfache Rhythmus-Parts während spontaner Sessions genutzt werden. Zudem verfügt das Gerät über einen autochromatischen Tuner für Bässe mit einer Funktion für stilles Stimmen, so dass Sie Ihr Instrument problemlos auf der Bühne stimmen können.

- **Ausgereifte Bedienoberfläche**

Die Kombination aus Endlosregler und drei Parameter-Reglern sorgt für eine schnelle und intuitive Editionierung. Das Mute-Intervall beim Umschalten der Patches wurde auf unter 8 Millisekunden gesenkt, so dass Sie nun unterbrechungsfrei zwischen Patches umschalten können.

- **Örtlich ungebundener Betrieb durch das Konzept mit zwei Stromversorgungsarten**

Das B2.1u kann mit vier IEC-R6-(Typ AA)-Batterien oder einem Netzteil betrieben werden. Mit Alkaline-Batterien lässt sich das B2.1u ungefähr für 6 Stunden betreiben.

- **Einfache Bedienung über Expression-Pedal und Fußschalter**

An der Buchse [CONTROL IN] kann ein Fußschalter (FS01) oder ein Expression-Pedal (FP01/FP02) angeschlossen werden. Der Fußschalter eignet sich zum schnellen Umschalten von Effekt-Programmen, zur Eingabe des Tempos für die Rhythmus-Funktion, zum Ein-/Ausschalten der Delay-Hold-Funktion etc.. Mit einem angeschlossenen Expression-Pedal können Sie die Lautstärke in Echtzeit einstellen.

Bitte nehmen Sie sich Zeit und lesen Sie dieses Handbuch sorgfältig durch, um dieses Gerät bis ins Detail kennen zu lernen. So wird neben optimaler Leistung eine hohe Betriebssicherheit gewährleistet.

# Begriffe in diesem Handbuch

Diesem Abschnitt erklärt wichtige Begriffe, die im B2.1u-Handbuch häufig benutzt werden.

IN → **COMP/LIMIT** **WAH/EFX** **DRIVE/SYNTH** **ZNR/MIX** **LO EQ** **HI EQ** **MOD/SFX** **DELAY** **REVERB** → OUT

## ■ Effekt-Modul

Wie in der Abbildung dargestellt, kann man sich das B2.1u als Kombination einzelner Effekte vorstellen, die als Effekt-Modul bezeichnet werden. Neben Modulen wie Kompressor/Limiter (COMP/LIMIT), Amp-Simulator/Synth-Bass (DRIVE/SYNTH) und Modulation/Special FX (MOD/SFX) integriert das B2.1u zudem ein ZNR-Modul (ZOOM Noise Reduction). Parameter wie die Effekt-Intensität können individuell für jedes Modul eingestellt werden. Zudem können Sie die Module nach Bedarf an- und abschalten.

## ■ Effekt-Typ

Für einige Effekt-Modulen gibt es mehrere verschiedene Effekte, die als Effekt-Typen bezeichnet werden. Beispielsweise integriert das Modul Modulation/Special FX (MOD/SFX) Chorus, Flanger, Pitch Shifter, Delay und andere Effekt-Typen. Es kann immer nur einer dieser Effekte aktiv sein.

## ■ Effekt-Parameter

Alle Effekt-Module integrieren mehrere so genannte Effekt-Parameter, die eingestellt werden können. Im B2.1u werden die Effekt-Parameter mit den Parameter-Reglern 1 – 3 eingestellt. Ähnlich wie die Regler bei einem Bodeneffekt verändern sie Merkmale wie den Klangcharakter und die Effektintensität. Dabei hängt es vom aktuell gewählten Effekt-Modul und -Typ ab, welche Parameter den Reglern zugewiesen sind.

## ■ Patch

Im B2.1u werden Kombinationen aus Effekt-Modulen, die gemeinsam gespeichert und geladen werden, als Patches bezeichnet. Ein Patch enthält Informationen über den On/Off-Status jedes Effekt, über den Effekt-Typ in jedem Modul und über die Einstellungen der Effekt-Parameter. Im internen Speicher des B2.1u können bis zu 80 Patches gespeichert werden (wovon 40 überschrieben werden können).

## ■ Bänke und Bereiche

Eine Kombination aus 10 Patches wird als Bank bezeichnet. Im Speicher des B2.1u sind insgesamt acht Bänke (A bis d, 0 bis 3.) gespeichert. Die Bänke A – d bilden den User-Bereich, der geladen und überschrieben werden kann. Die Bänke 0 bis 3 enthalten schreibgeschützte Presets.

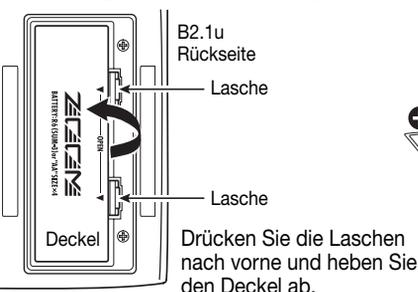
Die Patches in jeder Bank sind von 0 bis 9 nummeriert. Um ein Patch im B2.1u zu spezifizieren, verwenden Sie das Format "A1" (Patch-Nummer 1 in Bank A), "06" (Patch-Nummer 6 in Bank 0) usw..

## ■ Play-Modus/Edit-Modus

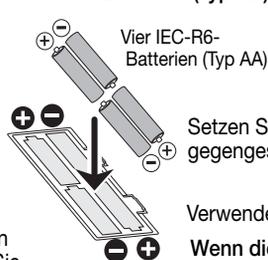
Der interne Status des B2.1u wird als Betriebsart bezeichnet. Die beiden Hauptbetriebsarten sind der "Play Mode", in dem Sie Patches auswählen, und der "Edit Mode", in dem Sie die Effekte modifizieren. Der Modul-Schalter dient zur Auswahl zwischen dem Play- und dem Edit-Modus.

## Batteriebetrieb des B2.1u

1. Drehen Sie das B2.1u um und öffnen Sie das Batteriefach auf der Rückseite.



2. Setzen Sie vier neue IEC-R6-Batterien (Typ AA) ein.



3. Schließen Sie das Batteriefach wieder.

Die Abdeckung muss hörbar einrasten.

Verwenden Sie IEC-R6-Batterien (Typ AA).

Wenn die Batterien entladen sind, wird die Meldung "bt" im Display angezeigt.

# Bedienelemente und Funktionen / Anschlüsse

## Modul-Wahlschalter

Hier schalten Sie zwischen Play- und Edit-Modus um. Im Edit-Modus wählen Sie hier das gewünschte Modul aus.

## BANK [-]/[+] -Taste

Im Play-Modus schalten Sie mit den Tasten direkt zur nächsthöheren/-niedrigeren Bank. Im Edit-Modus schalten Sie mit den Tasten den Effekt- Typ für das aktuelle Modul um.

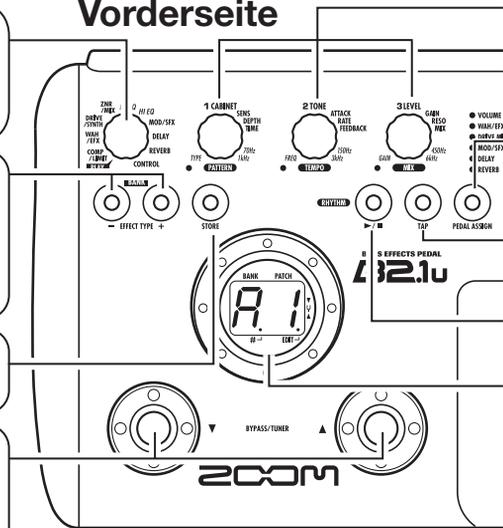
## [STORE] -Taste

Dient zum Speichern von editierten Patches.

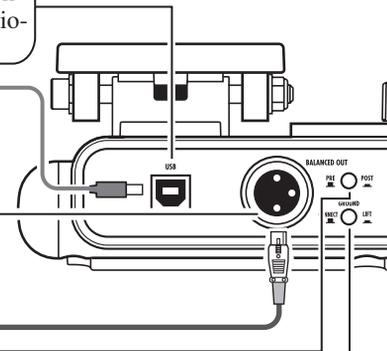
## [▼]/[▲] -Fußschalter

Diese Taster dienen zur Auswahl von Patches, zum An-/Abschalten von Effekt-Modulen, zur Tuner- Steuerung und für weitere Funktionen.

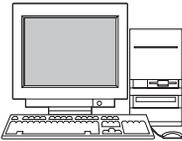
## Vorderseite



## Rückseite



## Computer



## [USB]-Anschluss

Dient Anschluss des B2.1u. an einen Computer zum Austausch von Audio-daten.

## Mixer



## [BALANCED OUT]-Anschluss

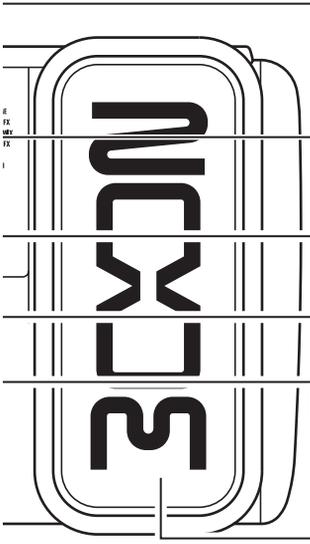
Mit diesem XLR-Anschluss können Sie ein symmetrisches Line-Signal an eine PA, ein Aufnahmegerät oder ähnliches ausgeben.

## [PRE/POST]-Schalter

Hier bestimmen Sie den Abgriffpunkt für den Anschluss [BALANCED OUT]. In der Position "POST" (Schalter aktiv) liegt der Abgriff hinter der Effektbearbeitungsstufe, in der Position "PRE" (Schalter inaktiv) liegt der Abgriff vor der Effektbearbeitungsstufe.

## [GROUND]-Schalter

Hier bestimmen Sie, ob der [BALANCED OUT]-Anschluss geerdet ist. In der Position "LIFT" (Schalter aktiv) wird der Massekontakt für den [BALANCED OUT] Anschluss vom Signalfluss entkoppelt. In der Position "CONNECT" (Schalter inaktiv) wird der Massekontakt durchgeschliffen.



**Parameter-Regler 1 - 3**

Diese Regler steuern die Lautstärke von Effekt-Parametern oder des Patches. Bei der Rhythmus-Wiedergabe bestimmen Sie damit das Pattern, das Tempo sowie die Lautstärke.

**[PEDAL ASSIGN]-Taste**

Mit dieser Taste wählen Sie die Funktion für das Expression-Pedal. Die Auswahl wird durch eine leuchtende LED angezeigt.

**[TAP]-Taste**

Dient zur manuellen Eingabe von zeitbezogenen Parametern wie der Delay Time und dem Tempo des Rhythmus- Parts.

**RHYTHM [▶/■]-Taste**

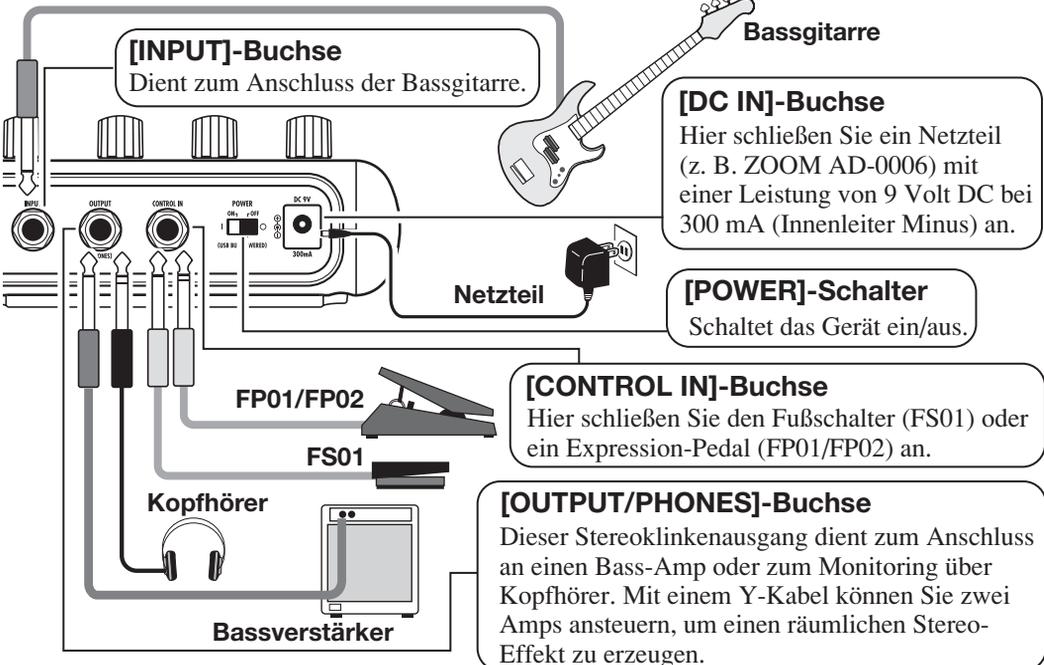
Startet/stoppt die Rhythmus-Wiedergabe.

**Display**

Hier werden Patch-Nummern, Einstellungen und andere Informationen zum Betrieb des B2.1u eingeblendet.

**Expression-Pedal**

Damit steuern Sie die Lautstärke oder verschiedene Effekt-Parameter in Echtzeit während dem Spielen.



**[INPUT]-Buchse**

Dient zum Anschluss der Bassgitarre.

Bassgitarre

**[DC IN]-Buchse**

Hier schließen Sie ein Netzteil (z. B. ZOOM AD-0006) mit einer Leistung von 9 Volt DC bei 300 mA (Innenleiter Minus) an.

Netzteil

**[POWER]-Schalter**

Schaltet das Gerät ein/aus.

FP01/FP02

FS01

Kopfhörer

Bassverstärker

**[CONTROL IN]-Buchse**

Hier schließen Sie den Fußschalter (FS01) oder ein Expression-Pedal (FP01/FP02) an.

**[OUTPUT/PHONES]-Buchse**

Dieser Stereoklinkenausgang dient zum Anschluss an einen Bass-Amp oder zum Monitoring über Kopfhörer. Mit einem Y-Kabel können Sie zwei Amps ansteuern, um einen räumlichen Stereo-Effekt zu erzeugen.

# Auswahl eines Patches

Um die verschiedenen Effekte im B2.1u auszuprobieren, empfehlen wir Ihnen, einfach auf Ihrem Instrument zu spielen, während Sie die Patches umschalten.

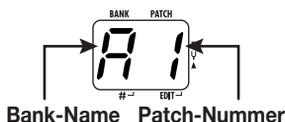
## 1 Schalten Sie das Gerät an

- Schließen Sie den Bass mit einem geschirmten Mono-Kabel an der Buchse [INPUT] an.
- Für den Netzbetrieb schließen Sie das Netzteil an einer Netzsteckdose an und stecken den Stecker des Netzteils in die Buchse [DC IN] am B2.1u.
- Bringen Sie den rückseitigen [POWER]-Schalter in die Position ON.
- Schalten Sie den Bassverstärker an und pegeln Sie ihn nach Bedarf.

## 2 Wählen Sie den Play-Modus

- Stellen Sie den Modul-Wahlschalter auf die Position "PLAY".

Die beim letzten Ausschalten aktive Bank und das gewählte Patch werden im Display eingeblendet.



### HINWEIS

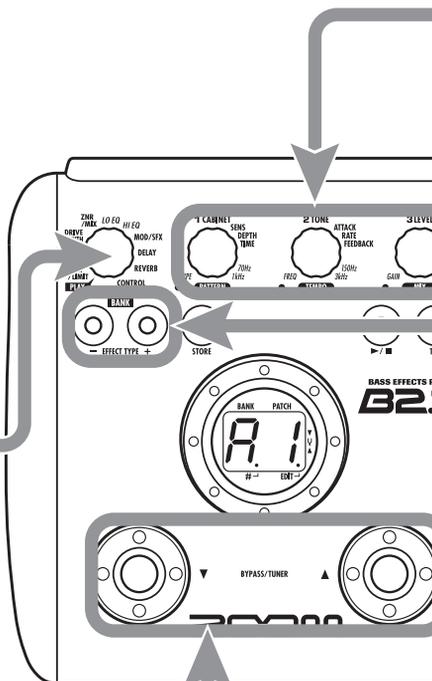
Nach dem Einschalten befindet sich das B2.1u im Play-Modus, auch wenn der Modul-Wahlschalter auf eine andere Option eingestellt ist.

## 3 Wählen Sie ein Patch

- Mit einem der Fußtaster [▼]/[▲] wählen Sie ein anderes Patch an.

Mit dem Fußtaster [▼] wählen Sie das nächstniedrigere, mit dem Fußtaster [▲] das nächsthöhere Patch.

Durch anhaltendes Drücken eines Fußtasters scrollen Sie in der Reihenfolge A0 – A9 ... d0 – d9 → 00 – 09 ... 30 – 39 → A0 (bzw. umgekehrt) durch alle Patches.

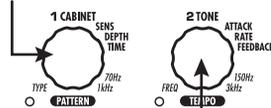


## 5 Stellen Sie den Klang und die Lautstärke ein

- Mit den Parameter-Reglern 1 – 3 stellen Sie im Play-Modus den Effektklang und die Lautstärke ein. Jeder Regler steuert einen spezifischen Parameter.

### Parameter-Regler 1

Steuert den Parameter CABINET im DRIVE/ SYNTH-Modul (Intensität der Speaker-Simulation).



### Parameter-Regler 3

Steuert den Parameter PATCH LEVEL (den Ausgangspegel des ganzen Patches).



### Parameter-Regler 2

Steuert den Parameter TONE im DRIVE/SYNTH-Modul (in erster Linie Klangcharakter der Verzerrung).

Wenn Sie einen der Regler verändern, leuchtet die zugehörige LED auf und das Display zeigt kurz den aktuellen Parameterwert.

## ANMERKUNG

- Wenn das DRIVE/SYNTH-Modul im angewählten Modul inaktiv ist (im Display erscheint "oF"), haben die Parameter-Regler 1 und 2 keine Funktion.
- Mit zunehmendem Wert für den (CABINET) Parameter-Regler 1 wird der Speaker-Charakter verstärkt.
- Änderungen sind temporär und gehen verloren, wenn Sie ein anderes Patch anwählen. Um Änderungen zu erhalten, speichern Sie das Patch im User-Bereich.
- Der Master-Pegel für alle Patches wird global im Edit-Modus eingestellt (→ S. 34).

## 4 Direktauswahl einer Bank

- Mit den BANK-Tasten [-]/[+] wählen Sie die Bänke A – d, 0 – 3 direkt an. Mit der Taste BANK [-] rufen Sie die nächstniedrigere, mit BANK [+] die nächsthöhere Bank auf.

# Gebrauch des Tuners

Das B2.1u integriert einen autochromatischen Tuner. Um das Stimmegerät zu nutzen, müssen Sie die internen Effekte auf Bypass (vorübergehend deaktiviert) schalten oder das Gerät muten (Direkt- und Effektsound werden stummgeschaltet).

## 1 Schalten Sie auf Bypass oder Mute

### • Aktivieren des Bypass-Status

Tippen Sie im Play-Modus die beiden Fußtaster [▼]/[▲] kurz gemeinsam an.



### • Aktivieren des Mute-Status

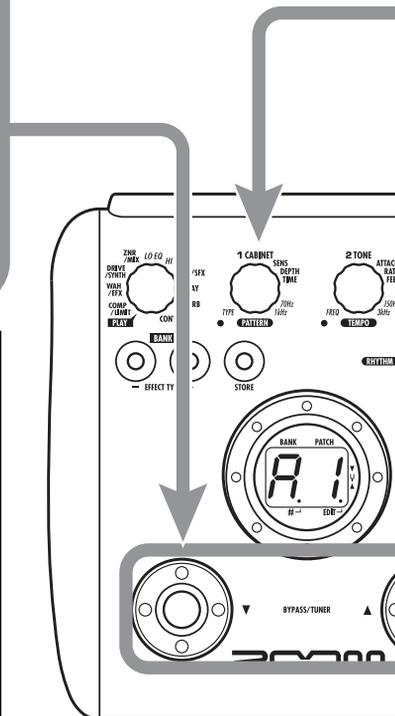
Halten Sie die beiden Fußtaster [▼]/[▲] im Play-Modus für mindestens 1 Sekunde gedrückt.



## Patch-Umschaltung im Bypass/Mute-Status

Wenn Sie die beiden Fußtaster [▼]/[▲] während dem Spielen gleichzeitig drücken, wird der Bypass/Mute-Status aktiviert. Für einen Moment ändert sich dabei zudem der Sound, da das B2.1u zum nächsthöheren/-niedrigeren Patch schaltet, wenn ein Fußtaster etwas früher gedrückt wird (wenn Sie den Bypass/Mute-Status aufheben, ist wieder das ursprüngliche Patch aktiv).

Dieses Verhalten ist nicht fehlerhaft, sondern wird durch die extrem schnelle Reaktion bedingt, mit der das B2.1u auf das Umschalten von Patches reagiert. Um die oben geschilderten Klangänderungen zu vermeiden, sollten Sie keinen Ton spielen, bis der Bypass/Mute-Status aktiv ist.



## 2 Spielen Sie die Saite, die Sie stimmen möchten

- Spielen Sie die gewünschte Saite offen an und korrigieren Sie die Stimmung.



Auf der linken Seite im Display erscheint die Note, die der aktuellen Tonhöhe am nächsten kommt.

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

### 3 Stellen Sie die Tonhöhe des Tuners ein

Bei Bedarf können Sie die Referenztonhöhe des Tuners im B2.1u neu kalibrieren. Die Werkseinstellung nach dem Einschalten ist: mittleres A = 440 Hz.

- **Drehen Sie den Parameter-Regler 1.**

Die aktuelle Tonhöhe wird eingeblendet. Der Wert kann nun im Bereich von 35 – 45 (mittleres A = 435 bis 445 Hz) verändert werden.



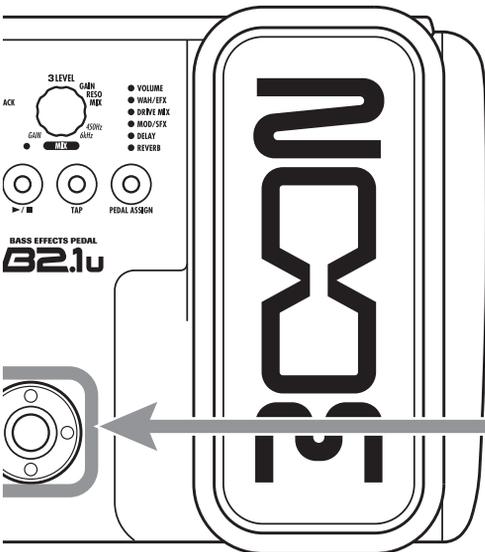
- **Während der Wert angezeigt wird, stellen Sie ihn mit dem Parameter-Regler 1 ein.**



Nach der Eingabe kehrt das Display in den ursprünglichen Zustand zurück.

#### ANMERKUNG

Wenn Sie das B2.1u aus und wieder einschalten, wird die Referenztonhöhe wieder auf 40 (mittleres A = 440 Hz) gesetzt.



### 4 Kehren Sie in den Play-Modus zurück

- Drücken Sie einen der Fußtaster [▼]/[▲].

Auf der rechten Seite im Display wird ein Symbol dargestellt, das den Grad der Verstimmung anzeigt.



Stimmen Sie die anderen Saiten auf dieselbe Weise.

Zu hoch      Stimmung korrekt      Zu tief



Je stärker die Verstimmung, desto schneller dreht sich die Anzeige

# Gebrauch der Rhythmus-Funktion

Das B2.1u verfügt über eine integrierte Rhythmus-Funktion, mit der Sie realistische Drum-Sounds in verschiedenen Patterns wiedergeben können. Die Rhythmus-Funktion steht im Play- oder im Bypass/Mute-Modus zur Verfügung.

## 1 Aktivieren Sie den Play-Modus

- Stellen Sie den Modul-Wahlschalter auf "PLAY".

## 2 Starten Sie die Rhythmus-Funktion

- Drücken Sie die Taste RHYTHM [▶/■].

### ANMERKUNG

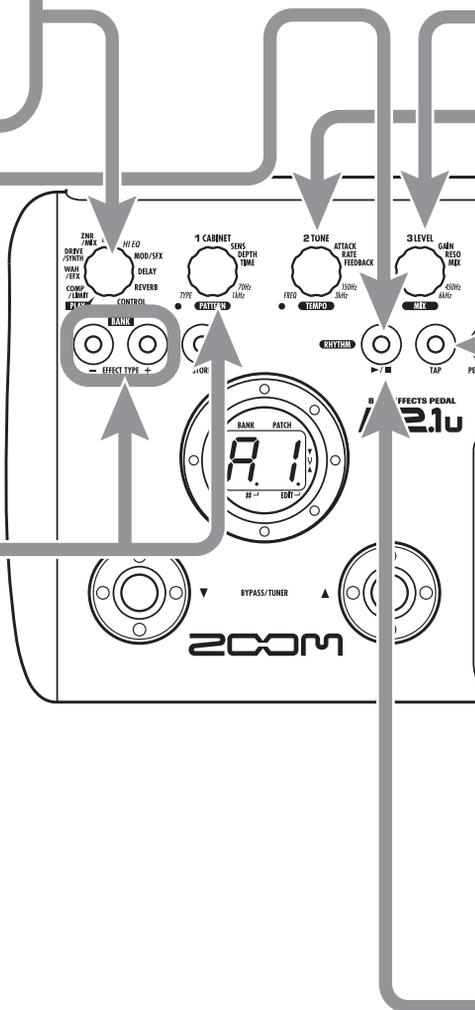
Während der Rhythmus-Wiedergabe ist das REVERB-Modul inaktiv.

## 3 Wählen Sie ein Rhythmus-Pattern

Das B2.1u verfügt über 40 interne Rhythmus-Pattern. Weitere Informationen zu den Pattern finden Sie auf der Rückseite des Handbuchs.

- Mit dem Parameter-Regler 1 schalten Sie die Rhythmus-Pattern permanent um.
- Mit den Tasten BANK [-]/[+] wählen Sie das nächsthöhere/-niedrigere Rhythmus-Pattern.

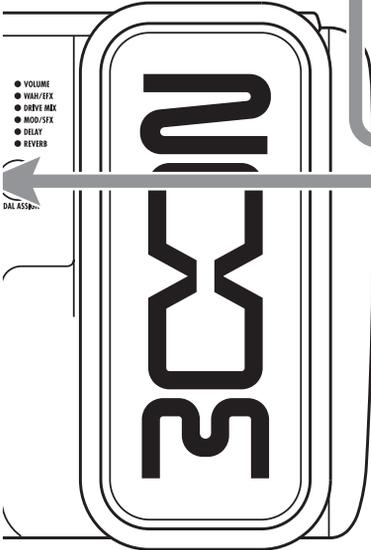
Wenn Sie die oben beschriebenen Schritte ausführen, erscheint die aktuelle Rhythmus-Pattern-Nummer (01 – 40) kurz im Display.



#### 4 Stellen Sie die Rhythmus-Lautstärke ein

- Stellen Sie die Lautstärke mit dem Parameter-Regler 3 ein.

Wenn Sie den Parameter-Regler verändern, wird der aktuelle Wert (0 – 30) im Display angezeigt.



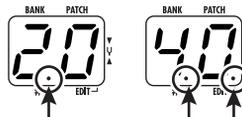
#### 5 Stellen Sie das Tempo ein

Das Tempo des Rhythmus-Pattern kann im Bereich zwischen 40 – 250 BPM (Beats pro Minute) eingestellt werden.

- Mit dem Parameter-Regler 2 verändern Sie das Tempo fortlaufend.
- Um das Tempo manuell einzugeben, tippen Sie die Taste [TAP] zweimal im gewünschten Tempo an.

Beim ersten Tastendruck blendet das Display den aktuellen Tempowert ein. Anschließend analysiert das B2.1u automatisch das Intervall für jede weitere Eingabe und generiert daraus das Tempo.

Währenddessen blendet das Display den aktuellen Tempowert (40 – 250) ein. Für Werte von 100 bis 199 wird ein Punkt hinter der ersten Stelle einge- blendet, ab 200 erscheinen hinter der ersten und der zweiten Stelle Punkte.



Punkt wird angezeigt  
Tempo = 120 BPM

Punkte werden angezeigt  
Tempo = 240 BPM

#### 6 Halten Sie die Rhythmus-Wiedergabe an

- Lösen Sie dazu die Taste RHYTHM [▶/■] aus.

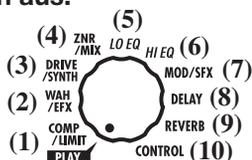
Das B2.1u kehrt in den ursprünglichen Modus zurück.

# Editierung eines Patches

Die Patches im B2.1u können durch Ändern der Effekt-Parametereinstellungen beliebig editiert werden. Editieren Sie das aktuell gewählte Patch, um einen eigenen Sound zu erzeugen.

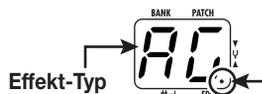
## 1 Auswahl des Effekt-Moduls

- Mit dem Modul-Wahlschalter wählen Sie das Effekt-Modul aus den folgenden Optionen aus.

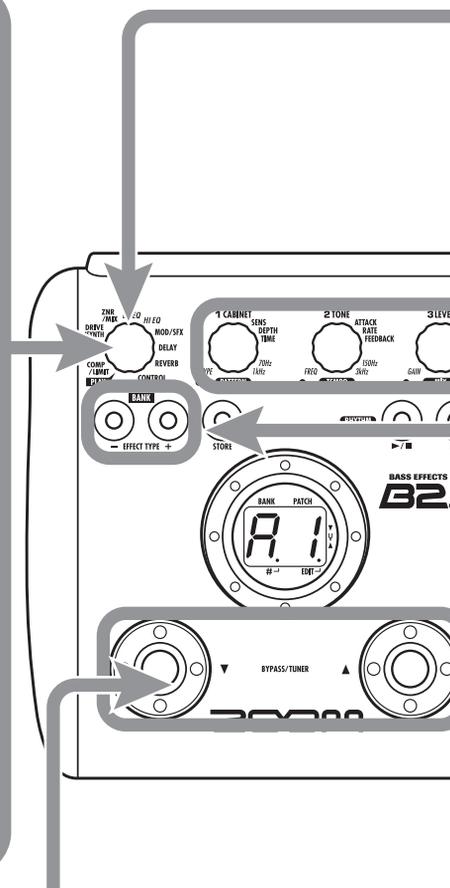


- (1) COMP/LIMIT-Modul
- (2) WAH/EFX-Modul
- (3) DRIVE/SYNTH-Modul
- (4) ZNR/MIX-Modul
- (5) LO EQ-Modul
- (6) HI EQ-Modul
- (7) MOD/SFX-Modul
- (8) DELAY-Modul
- (9) REVERB-Modul
- (10) Pedal-/Fußschalter bezogene Parameter

Wenn Sie zu einem anderen Modul umschalten, erscheint der momentan für dieses Modul gewählte Effekt-Typ im Display. Im Edit-Modus wird ein Punkt rechts unten im Display angezeigt.



Der Punkt zeigt, dass das sich das Gerät im Edit-Modus befindet



## 2 An-/Abschalten eines Effekt-Moduls

- Mit den Fußtastern [▼]/[▲] schalten Sie das gewählte Modul ein und aus.

Im Display erscheint die Anzeige "oF". Wenn Sie einen der Fußschalter erneut auslösen, erscheint wieder die vorherige Anzeige.



**HINWEIS** Das Modul ZNR/MIX kann nicht auf diese Art abgeschaltet werden: Stellen Sie den Effekt-Parameter auf "oF".

## 5 Deaktivieren des Edit-Modus

- Um den Edit-Modus zu verlassen und zum Play-Modus zurückzukehren, stellen Sie den Modul-Wahlschalter auf die Position "PLAY".

### ANMERKUNG

Wenn Sie in den Play-Modus wechseln und ein anderes Patch wählen, gehen alle Änderungen verloren, sofern Sie das Patch nicht gespeichert haben (siehe Seite 16).

## 4 Ändern des Parameterwerts

- Mit den Parameter-Reglern 1 – 3 ändern Sie die Werte der Effekt-Parameter.

Welcher Parameter welchem Regler zugeordnet ist, hängt vom gewählten Effekt-Modul/-Typ ab. Informationen über die Parameter der Effekt-Module/-Typen finden Sie auf den Seiten 27 – 34.

Wenn Sie einen Parameter-Regler verändern, leuchtet die zugehörige LED auf und das Display blendet kurz den aktuellen Wert des zugehörigen Parameters ein.



### ANMERKUNG

Wenn ein Modul inaktiv ist, erscheint im Display "oF".

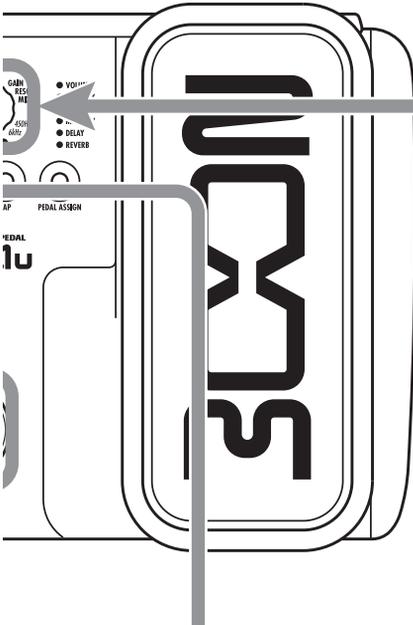
## 3 Auswahl des Effekt-Typs

- Mit den Tasten BANK [-]/[+] schalten Sie den Effekt-Typ im gewählten Modul um.



### ANMERKUNG

Wenn Sie die Tasten BANK [-]/[+] in einem inaktiven Modul auslösen, wird es aktiviert. Bei Modulen mit nur einem Effekt-Typen haben die Tasten BANK [-]/[+] keine Funktion.



# Speichern/Kopieren eines Patches

Ein editiertes Patch kann in einer Bank innerhalb des User-Bereichs (A – d) gespeichert werden. Sie können ein vorhandenes Patch auch an anderer Stelle speichern, um eine Kopie anzulegen.

## 1 Drücken Sie im Play- oder Edit-Modus die Taste [STORE]

- Die Bank- und Patch-Nummern blinken im Display.



### ANMERKUNG

Patches in den Bänken im Preset-Bereich (0 – 3) können nicht überschrieben werden. Zudem können keine Patches auf diesen Speicherplätzen gespeichert oder kopiert werden. Wenn Sie die Taste [STORE] bei einem Patch aus dem Preset-Bereich auslösen, wird das Patch "A0" (Bank A, Patch-Nummer 0) automatisch als Speicher-/Kopierziel angewählt.

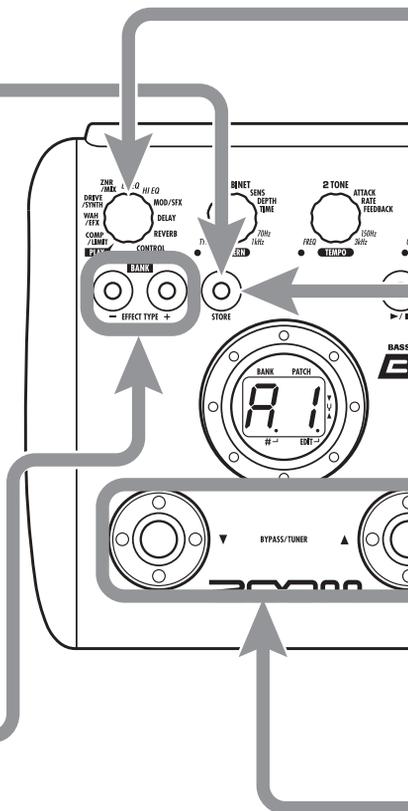
## 2 Wählen Sie die Zielbank für den Speicher-/Kopiervorgang

- Wählen Sie mit den Tasten BANK [-]/[+] die Zielbank für das Speichern/Kopieren.



### ANMERKUNG

Nur Bänke aus dem User-Bereich (A – d) können als Speicher-/Kopierziel gewählt werden.



## 5 Abbrechen des Speichervorgangs

- Um den Speichervorgang abzubrechen, bedienen Sie den Modul-Wahlschalter, bevor Sie erneut die Taste [STORE] (4) auslösen.

## 4 Drücken Sie die Taste [STORE] erneut

- Wenn der Speicher-/Kopiervorgang abgeschlossen ist, kehrt das B2.1u in den vorherigen Modus zurück und das Ziel-Patch ist angewählt.



## 3 Geben Sie die Zielnummer für den Speicher-/Kopiervorgang an

- Verwenden Sie die Fußtaster [▼]/[▲] zur Eingabe der Ziel-Patch-Nummer.



# Gebrauch des eingebauten Expression-Pedals

Mit dem Expression-Pedal auf der Oberfläche des B2.1u können Sie den Effekt-Sound oder die Lautstärke während dem Spielen in Echtzeit verändern. Dabei können Sie für jedes Patch individuell auswählen, welches Modul über das Pedal gesteuert wird.

## 1 Wählen Sie das Patch, in dem das Expression-Pedal genutzt werden soll

## 2 Wählen Sie das Element für die Steuerung über das Expression-Pedal

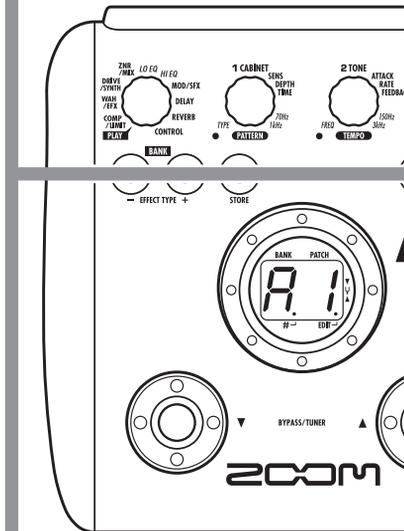
- Mit der [PEDAL ASSIGN]-Taste wählen Sie das Element für die Steuerung mit dem Expression-Pedal. Über die zugehörigen LEDs wird die aktuelle Auswahl angezeigt.
- VOLUME
  - WAH/EFX
  - DRIVE
  - MOD/SFX
  - DELAY
  - REVERB

Die Auswahl wird folgendermaßen angezeigt:

- **Alle LEDs sind aus**  
Das Expression-Pedal hat keine Funktion.
- **VOLUME**  
Das Expression-Pedal steuert die Lautstärke für das ganze Patch.
- **DRIVE MIX**  
Parameter MIX BALANCE im ZNR/MIX-Modul.
- **WAH/EFX, MOD/SFX, DELAY, REVERB**  
Entsprechender Parameter im entsprechenden Modul.

### HINWEIS

- Welcher Parameter über das Expression-Pedal gesteuert wird, hängt vom Effekt-Typ ab, der für das jeweilige Modul gewählt wurde (siehe S. 27 - 33).
- Das Pattern, in dem der Parameter mit Expression-Pedal gesteuert wird, kann im Edit-Modus aus vier Optionen ausgewählt werden (siehe S. 34).
- Wenn das Modul, dem das Expression-Pedal zugeordnet ist, im Patch auf OFF eingestellt ist, blinkt die LED. In diesem Fall hat das Expression-Pedal keine Funktion. Wenn DRIVE MIX angewählt ist, blinkt die LED, wenn das Modul DRIVE/SYNTH (nicht das ZNR/MIX-Modul) inaktiv ist.



### 3 Bewegen Sie das Pedal

Bewegen Sie das Pedal nach oben bzw. unten

- Bewegen Sie das Pedal während dem Spielen auf und ab.



### 4 So schalten Sie ein Modul an oder ab

- Wenn Sie das Expression-Pedal vollständig durchtreten, wird das mit der Taste [PEDAL ASSIGN] gewählte Modul an- oder abgeschaltet.



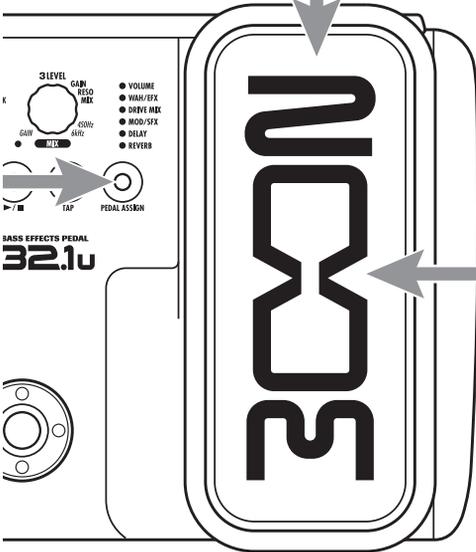
Drücken Sie das Pedal vollständig durch

### 5 Speichern Sie das Patch nach Bedarf

- Die Einstellung für das Expression-Pedal kann für jedes Patch individuell gespeichert werden.

#### **ANMERKUNG**

Wenn Sie im Play-Modus ohne vorheriges Speichern ein anderes Patch anwählen, gehen alle vorgenommenen Änderungen verloren.



# Weitere Funktionen

Neben dem Gebrauch des internen Expression-Pedals sowie eines externen Pedals oder Fußschalters wird erklärt, wie Sie das B2.1u als Audio-Interface oder Direct-Box verwenden.

## Konfiguration des internen Expression-Pedals

Das Expression-Pedal des B2.1u kann als Lautstärke-Pedal oder zur Echtzeitsteuerung eines Effekt-Parameters genutzt werden. Die Zuordnung der Funktion wird für jedes Patch individuell gespeichert. Auf den Seiten 27 – 33 erfahren Sie, welche Parameter gesteuert werden können.

1. Wählen Sie das Patch, in dem Sie das Expression-Pedal nutzen wollen.
2. Stellen Sie den Modul-Wahlschalter in die Position "CONTROL".



Das B2.1u wechselt in den Edit-Modus.

3. Wählen Sie mit dem Parameter-Regler 1 eines der folgenden Modulationsziele aus (→ S. 34).

- **oF**  
Das Pedal ist inaktiv.
- **VL**  
Lautstärke
- **WU, Wd, WH, WL**  
WAH/EFX-Modul
- **bU, bd, bH, bL**  
ZNR/MIX-Modul

### ANMERKUNG

Wenn das ZNR/MIX-Modul als Modulationsziel eingestellt ist, kann das Mischungsverhältnis im DRIVE/

SYNTH-Modul zwischen Original und Effekt mit dem Pedal eingestellt werden (wenn das DRIVE/SYNTH-Modul inaktiv ist, hat das Pedal keine Funktion).

- **MU, Md, MH, ML**  
MOD/SFX-Modul
- **dU, dd, dH, dL**  
DELAY-Modul
- **rU, rd, rH, rL**  
REVERB-Modul

### HINWEIS

- Das Modulationsziel kann zudem mit der Taste [PEDAL ASSIGN] ausgewählt werden (→ S. 18). Dieses Verfahren steht sowohl im Edit- als auch Play-Modus zur Verfügung.
- Welcher Parameter mit dem Expression-Pedal verändert wird, hängt von dem für das Modul gewählten Effekt-Typen ab (siehe Seite 27 – 33).
- Im Edit-Modus können Sie das Pattern, dessen Parameter mit dem Expression-Pedal verändert wird, aus vier Optionen auswählen (siehe Seite 34).

4. Falls nötig, speichern Sie das Patch. Die Einstellung für das Expression-Pedal wird als Teil des Patches gespeichert.

5. Wählen Sie das Patch im Play-Modus und bewegen Sie das Pedal.

Die gewählte Funktion wird aktiviert. Im Bypass-Modus des B2.1u fungiert das Expression-Pedal unabhängig von der Einstellung in Schritt 3 als Lautstärkepedal.

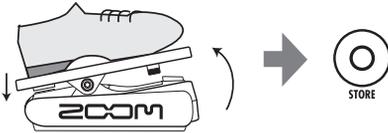
## Einstellen der Empfindlichkeit des internen Expression-Pedals

Das Expression-Pedal ist ab Werk optimal eingestellt. Allerdings kann eine Neukalibrierung notwendig werden, wenn sich der Sound nicht ändert, obwohl das Pedal durchgetreten wird, oder massive Änderungen bei geringfügigen Bewegungen auftreten. Gehen Sie folgendermaßen vor.

1. Schalten Sie das B2.1u ein, während Sie [PEDAL ASSIGN] gedrückt halten. Im Display erscheint die Anzeige „dn“.

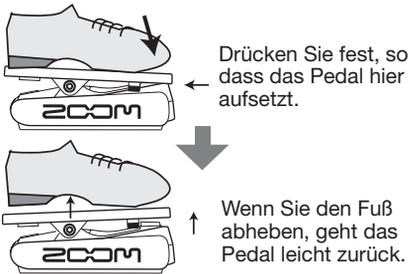


2. Drücken Sie bei vollständig geöffnetem Expression-Pedal [STORE].



Im Display erscheint die Anzeige „UP“.

3. Drücken Sie das Expression-Pedal nun vollständig durch und heben Sie dann der Fuß vom Pedal ab.



4. Drücken Sie erneut [STORE]. Die Kalibrierung des Expression-Pedals ist damit abgeschlossen und das Gerät kehrt in den Play-Modus zurück.

**HINWEIS**

- Der Punkt, an dem das Modul an- oder abgeschaltet wird, wenn Sie das Pedal durchtreten, ist unabhängig von den Einstellung in Schritt 3 immer derselbe.
- Wenn die Meldung "Er" im Display erscheint, wiederholen Sie den Vorgang ab Schritt 2.

**Einsatz eines externen Expression-Pedals (FP01/FP02)**

Bei Anschluss eines optionalen Expression-Pedals (FP01/FP02) an der Buchse [CONTROL IN] können Sie dieses unabhängig vom integrierten Expression-Pedal als Lautstärke-Pedal verwenden.

1. Stecken Sie das Kabel des externen Pedals in die Buchse [CONTROL IN] und schalten Sie das B2.1u ein.
2. Verändern Sie das externe Expression-Pedal im Play- oder Edit-Modus. Die Lautstärke verändert sich.

**HINWEIS**

Das externe Expression-Pedal fungiert immer als Lautstärke-Pedal.

**Einsatz eines Fußschalters (FS01)**

Bei Anschluss eines Fußschalters (FS01) an der Buchse [CONTROL IN] können Sie damit die Bänke im Play-Modus umschalten. Zudem ist es damit möglich, die Funktion Bypass/Mute an-/abzuschalten, die Tap-Tempo-Funktion zu steuern oder andere Funktionen auszuführen.

1. Stecken Sie das Kabel des FS01 in die Buchse [CONTROL IN] und schalten Sie das B2.1u ein.
2. Stellen Sie den Modul-Wahlschalter in die Position "CONTROL".



Das B2.1u wechselt in den Edit-Modus. Nun können Sie die Einstellungen für das Expression-Pedal oder Fußschalter vornehmen.

### 3. Mit dem Parameter-Regler 2 wählen Sie eine der folgenden Funktionen für den Fußschalter aus:

#### ● bP (Bypass/Mute)

Der Fußschalter schaltet die Bypass- oder Mute-Funktion an bzw. ab. Alternativ lösen Sie die beiden Fußtaster [▼]/[▲] gleichzeitig im Play-Modus aus.

#### ● tP (Tap-Tempo)

Durch wiederholtes Drücken des Fußschalters bestimmen Sie das Intervall für die Rhythmus-Funktion oder nehmen Einstellungen an den Effekt-Parametern vor, die die Tap-Funktion unterstützen. Alternativ drücken Sie [TAP].

#### ● bU (Bank nach oben)

Mit jedem Druck des Fußschalters wird die Bank auf die nächsthöhere Bank nach oben geschaltet. Alternativ drücken Sie BANK [+].

#### ● rH (Rhythmus-Funktion an/aus)

Der Fußschalter startet/stoppt die Rhythmus-Funktion. Alternativ drücken Sie die Taste RHYTHM [▶/■].

#### ● dH (Delay-Hold)

Der Fußschalter de-/aktiviert die Delay-Hold-Funktion. Wenn ein Patch geladen wird, das die Hold-Funktion nutzt, können Sie diese durch Drücken des Fußschalters aktivieren: Das aktuelle Delay-Signal wird wiederholt (siehe Abbildung unten). Durch erneutes Drücken des Fußschalters wird Hold aufgehoben und das Delay wird ganz normal ausgeblendet.

#### ● dM (Mute für den Delay-Eingang)

Der Fußschalter steuert den Mute-On/Off-Status für das Eingangssignal des Delay-Moduls.

#### HINWEIS

- Informationen über Effekt-Parameter, welche die Tap-Funktion unterstützen, finden Sie auf den Seiten 27 – 33.
- Um die Hold-Funktion zu verwenden, muss ein Effekt-Typ im Patch gewählt werden, der die Hold-Funktion unterstützt (siehe Seite 33).
- Wenn das Delay-Modul auf Hold oder Mute geschaltet ist, blinkt der Punkt in der Display-Mitte.

### 4. Wählen Sie das Patch im Play-Modus aus und bedienen Sie den Fußschalter.

Die gewählte Funktion wird aktiviert. Die Funktion gilt für alle Patches.

## Einsatz des B2.1u als Audio-Interface für einen Computer

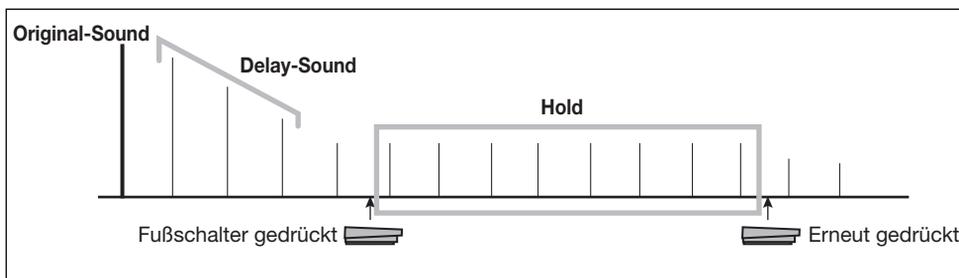
Durch Anschluss des [USB]-Ports des B2.1u an einen Computer können Sie das B2.1u als Audio-Interface mit integrierten AD/DA-Wandlern und Effekten nutzen. Es gelten folgende Systemvoraussetzungen.

#### ■ Kompatible Betriebssysteme

- Windows XP
- MacOS X (10.2 oder höher)

#### ■ Quantisierung

16-Bit Quantisierung



■ **Samplingfrequenz**

32 kHz / 44,1 kHz / 48 kHz

**HINWEIS**

Bei den beiden oben genannten Betriebssystemen wird das B2.1u einfach durch Anschluss des USB-Kabels als Audio-Interface erkannt. Eine separate Treiber-Installation ist nicht notwendig.

Um das B2.1u als Audio-Interface für den Computer zu nutzen, verbinden Sie den [USB]-Anschluss am B2.1u mit einem USB-Port am Computer. Das B2.1u wird nun als Audio-Interface erkannt.

**HINWEIS**

- Wenn der [POWER]-Schalter des B2.1u auf OFF gestellt ist, wird die Stromversorgung über die USB-Anbindung zur Verfügung gestellt.
- Wenn der [POWER]-Schalter eingeschaltet ist, wird das B2.1u wahlweise über Batterien oder Netzteil mit Strom versorgt. Im Batteriebetrieb sollten Sie allerdings darauf achten, dass sich die Batterien in der Stellung ON schneller entladen.

In diesem Zustand können Sie eine Gitarre, die an der [INPUT]-Buchse angeschlossen ist, mit Effekten bearbeiten und dann in einer DAW (Digitale Audioworkstation)-Software auf dem Computer aufnehmen.

Gleichzeitig spielt die Buchse [OUTPUT/ PHONES] am B2.1u die Audiospuren der

DAW aus und mischt sie mit den Gitarren-Sounds, die mit den Effekten bearbeitet wurden (siehe Abbildung unten).

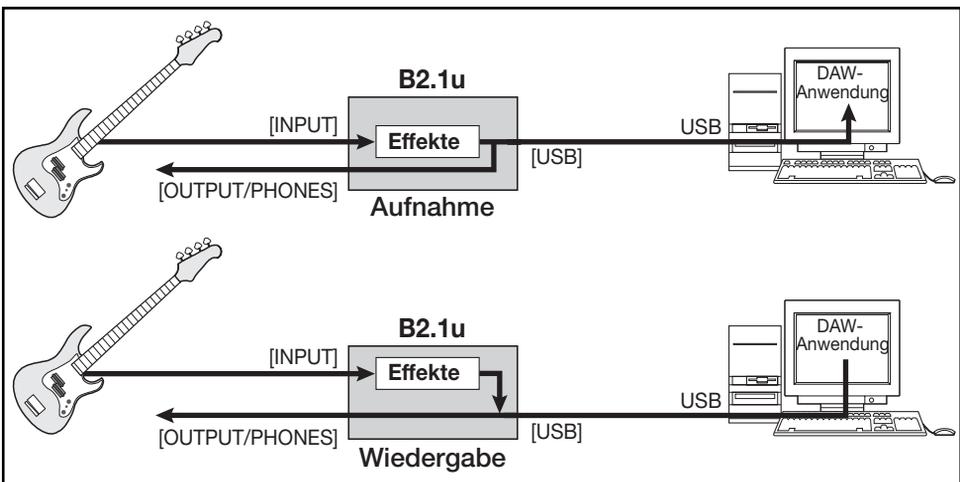
Informationen zur Aufnahme und Wiedergabe finden Sie im Handbuch Ihrer DAW.

**ANMERKUNG**

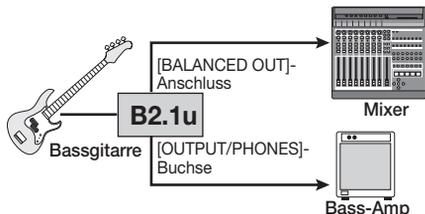
- Wenn Sie das B2.1u als Audio-Interface nutzen, liegt das Signal aus der Effektbearbeitung immer direkt an der Buchse [OUTPUT/PHONES] an.
- Wenn die DAW ein Software-Monitoring (das Eingangssignal wird während der Aufnahme direkt auf einen Ausgang gespeist) bietet, muss diese Funktion bei Verwendung des B2.1u deaktiviert werden. Wenn die Aufnahme bei aktivem Software-Monitoring durchgeführt wird, klingt das Ausgangssignal wie mit einem Flanger bearbeitet.
- Verwenden Sie hochwertige USB-Kabel und halten Sie die Kabelwege möglichst kurz. Wenn das B2.1u mit einem über 3 Meter langen USB-Kabel mit Strom versorgt wird, blendet es eventuell eine Unterspannungsmeldung ein.

**Einsatz als eine Direct-Box**

Dank der Buchse [BALANCED OUT] auf der Rückseite können Sie das B2.1u als Direct-Box zur Ausgabe des Bass-Signals an einen PA-Mixer oder eine Recording-Konsole verwenden (Gain: 0 dB, Ausgangsimpedanz: 200 Ohm, HOT-COLD).



Um diese Funktion zu nutzen, verbinden Sie die Buchse [BALANCED OUT] des B2.1u mit einem symmetrischen XLR-Kabel mit einem PA-Mixer oder der Recording-Konsole. Gleichzeitig können Sie das Gerät über die Buchse [OUTPUT/PHONES] für das Monitoring mit einem Bassverstärker verbinden (die Amp-Einstellungen haben keinen Einfluss auf das Signal an der Buchse [BALANCED OUT]).



Mit dem Schalter [PRE/POST] bestimmen Sie, welches Signal am Anschluss [BALANCED OUT] anliegt. Um das Signal hinter der Effekt-Stufe abzugreifen, wählen Sie die Position "POST" (Schalter aktiv). Um das

Signal vor den Effekten abzugreifen, wählen Sie die Position "PRE" (Schalter inaktiv).



In bestimmten Konfigurationen kann eine Netzschleife (elektrische Signalschleife, die entsteht, da Geräte innerhalb des selben Systems eine unterschiedliche Erdung verwenden) auftreten, die zu Störgeräuschen führt (hörbares Brummen). In solchen Fällen sollten Sie versuchen, den Schalter [GROUND] auf "LIFT" zu stellen. Dadurch werden die Nebengeräusche eventuell minimiert oder eliminiert.

**HINWEIS**

Mit dem Schalter [GROUND] bestimmen Sie, ob die Buchse [BALANCED OUT] geerdet ist oder nicht. In der Position "LIFT" (Schalter aktiv) wird der Massekontakt vom Signalpfad abgekoppelt. Dadurch lassen sich Brummgeräusche durch eine Netzschleife effektiv eliminieren.

# Wiederherstellen der Werkseinstellungen

In der Werkseinstellung sind die Patches im User-Bereich (A0 – d9) mit denen im Preset-Bereich (00 – 39) identisch. Auch nach dem Überschreiben der User-Patches können Sie den ursprünglichen Inhalt in einem Durchgang wiederherstellen (Funktion "All Initialize").

- 1. Schalten Sie das B2.1u ein, während Sie [STORE] gedrückt halten.**  
Die Anzeige „AL“ erscheint im Display.



- 2. Drücken Sie erneut [STORE], um die Funktion "All initialize" auszuführen.**

Alle Patches werden in die Werkseinstellung zurückgesetzt. Anschließend wechselt das Gerät in den Play-Modus. Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie anstelle von [STORE] die Taste RHYTHM [▶/■].

**ANMERKUNG**

Wenn Sie All Initialize ausführen, werden alle neu erzeugten Patches, die im User-Bereich gespeichert wurden, gelöscht (überschrieben). Führen Sie diese Funktion entsprechend mit Vorsicht aus, um keine Patches zu verlieren, die sich behalten möchten.

# Verkoppeln von Effekten

Die Patches im B2.1u bestehen aus neun seriell verschalteten Effekt-Modulen (siehe Abbildung unten). Sie können alle Effekt-Module gemeinsam oder nur ausgewählte Module verwenden, indem Sie diese an- bzw. abschalten.

Effekt-Module								
COMP/LIMIT	WAH/EFX	DRIVE/SYNTH	ZNR/MIX	LO EQ	HI EQ	MOD/SFX	DELAY	REVERB
COMPRESSOR	AUTO WAH	AMPEG	ZNR	LO EQ	HI EQ	CHORUS	DELAY	HALL
LIMITER	AUTO RESONANCE FILTER	SUPER BASS		LO PARAMETRIC EQ	HI PARAMETRIC EQ	STEREO CHORUS	PINGPONG-DELAY	ROOM
	OCTAVE	ACOUSTIC				FLANGER	ECHO	SPRING
	TREMOLO	BASSMAN				PEDAL PITCH		
	PHASER	HARTKE				VIBRATO		
	RING MODULATOR	TRACE ELLIOT				STEP		
	DEFRET	TUBE PRE				DELAY		
	PEDAL WAH	SANSAMP				TAPE ECHO		
		TS9				PITCH SHIFTER		
		ODB-3				HARMONIZED PITCH SHIFTER		
		MXR BASS D.I.+						
		FUZZ FACE						
		STDSYN						
		SYNTLK						
		MONO SYN						

Effekt-Typ

\* Die Namen von Herstellern und Produkten in dieser Tabelle sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen ihres jeweiligen Besitzers. Die Namen sollen nur den Klangcharakter verdeutlichen und stehen in keiner Verbindung mit der ZOOM CORPORATION.

Bei einigen Effekt-Modulen können Sie den Effekt-Typ aus mehreren Optionen auswählen. Zum Beispiel können Sie im COMP/LIMIT-Modul zwischen COMPRESSOR, LIMITER und anderen Effekt-Typen wählen. Das REVERB-Modul enthält die Optionen HALL, ROOM und andere Effekt-Typen. Da das ZNR/MIX-Modul nur über einen Effekt-Typen verfügt, können Sie hier keine anderen Typen anwählen.

- Das Mischungsverhältnis im DRIVE/SYNTH-Modul zwischen Original- und Effekt-/Synth-Sound sowie der Signalpegel hinter dem Modul kann mit dem ZNR-Modul eingestellt werden.
- Wenn "STDSYN", "SYNTLK" oder "MONO SYN" als Effekt-Typ für das DRIVE/SYNTH-Modul angewählt wurde, wirken die Module COMP/LIMIT und WAH/EFX (in der Position "bF") lediglich auf das Originalsignal hinter dem DRIVE/SYNTH-Modul, jedoch nicht auf den Synth-Sound.
- Das ZNR/MIX-Modul kann nicht mit dem Futzler aktiviert werden. Um ZNR zu deaktivieren, stellen Sie den Effekt-Parameterwert auf "oF".

## HINWEIS

- Das DRIVE/SYNTH-Modul bietet einen "CABINET"-Parameter, der die Charakteristik der Speaker-Wiedergabe steuert. Damit können Sie den Charakter des Lautsprechers an die unterschiedlichen Bedürfnisse bei Live-Auftritten oder beim Direct Recording anpassen.

# Effekt-Typen und -Parameter

## So lesen Sie die Parameter-Tabelle

### Effekt-Parameter 1 – 3

Diese Parameter können mit den Parameter-Reglern 1 – 3 eingestellt werden, wenn der Effekt-Typ gewählt ist. Hier wird der Einstellbereich für jeden Parameter angezeigt. Dreiziffrige Werte werden mit einem Punkt zwischen den zwei Ziffern angezeigt.  
**Beispiel: 1 – 98, 1.0 = 1 – 98, 100**

### Modul-Schalter

Das Symbol für den Modul-Schalter zeigt die Position des Reglers, bei dem das Modul/der Parameter aufgerufen wird.

**Effekt-Modul**      **Effekt-Typ**

	<b>DELAY</b> DELAY module				
	This is a delay module which allows long delay times and use of the hold function.				
	<b>dL</b> DELAY				
	This is a delay with a maximum setting of 5000 ms.				
	<b>Pd</b> PINGPONG DELAY				
	This is a ping-pong type delay where the delay sound alternates between left and right.				
	<b>EC</b> TAPE ECHO				
	This effect simulates a tape echo with a long delay time of up to 5000 ms.				
	These three effect types have the same parameters.				
	<b>TIME</b>	1 – 99, 1.0 – 5.0		<b>FEEDBACK</b>	0 – 98, 1.0
	Adjusts the delay time. In the range from 10 – 990 ms, the adjustment is made in 10-ms steps. Above the adjustment is made in 0-ms steps (1.0 – 2.0).			Adjusts the feedback amount.	
				<b>MIX</b>	0 – 98, 1.0
				Adjusts the mixing ratio of original sound and effect sound.	

### Expression-Pedal

Das Pedal-Symbol () in der Liste bedeutet, dass ein Parameter mit dem integrierten Expression-Pedal gesteuert werden kann.

Geben Sie das entsprechende Modul als Modulationsziel für das Expression-Pedal (→ S. 20) an und wählen Sie dann den jeweiligen Effekt-Typ in dem Modul. Nun kann der Parameter in Echtzeit mit einem angeschlossenen Expression-Pedal gesteuert werden.

### Tap

Das Symbol für die Taste [TAP] () in der Liste bedeutet, dass ein Parameter durch Antippen der Taste [TAP] eingestellt werden kann.

Wenn das Modul/Effekt-Typ im Edit-Modus gewählt ist, wird der Parameter durch wiederholtes Antippen der [TAP]-Taste auf dieses Intervall eingestellt (Modulations-Cycle, Delay Time u.a.).

Wenn das DELAY-Modul im Play-Modus für das aktuelle Patch aktiv ist, verändern Sie den Parameter vorübergehend durch wiederholtes Antippen der [TAP]-Taste.

### Hold

Das Symbol für den Fußschalter () in der Liste weist auf einen Effekt-Typ hin, für den Hold durch Drücken des Fußschalters (FS01) an-/abgeschaltet werden kann.

Setzen Sie die Fußschalter-Funktion für das jeweilige Patch auf "dH" (Delay Hold, → S. 22). Wenn dieses Patch im Play-Modus angewählt wird, kann die Hold-Funktion durch Antippen des Fußschalters an- und abgeschaltet werden.

	<b>COMP/LIMIT</b>	
	<b>COMP/LIMIT (Compressor/Limiter)-Modul</b> Dieses Modul beinhaltet einen Kompressor, der die Gesamtlautstärke des Signals auf einen definierten Bereich begrenzt, indem er laute Signalanteile dämpft oder leise Signalanteile anhebt. Zudem steht ein Limiter zur Verfügung, der Signalspitzen abfängt.	

 <b>CP COMPRESSOR</b>		
Der Kompressor dämpft laute Signalspitzen und hebt leisere Signalanteile an, wobei der Gesamtpegel in einem bestimmten Dynamikbereich gehalten wird.		
<b>1 SENSE</b> 0 - 10  Steuert die Kompressor-Empfindlichkeit. Höhere Einstellungen sorgen für eine höhere Empfindlichkeit.	<b>2 ATTACK</b> 1 - 10  Bestimmt die Dauer, die zwischen dem Attack-Punkt des Sounds und dem Einsetzen der Kompression vergeht. Höhere Einstellungen führen zu einer schnelleren Kompression.	<b>3 LEVEL</b> 2 - 98, 1.0  Passt die Signallautstärke am Ausgang des Moduls an.

 <b>LM LIMITER</b>		
Der Limiter regelt Signalspitzen über einem bestimmten Referenzpegel zurück.		
<b>1 THRESHOLD</b> 0 - 10  Bestimmt den Referenzsignalpegel für die Limiter-Funktion.	<b>2 RATIO</b> 1 - 10  Steuert die Intensität des Limiters. Höhere Werte sorgen für eine stärkere Kompression des Eingangssignals.	<b>3 LEVEL</b> 2 - 98, 1.0  Passt die Signallautstärke am Ausgang des Moduls an.

	<b>WAH/EFX</b>	
	<b>WAH/EFX (Wah/Effekt)-Modul</b> Enthält neben Wah- und Filter-Effekten auch VCA-typische Effekte.	

 <b>AW AUTO WAH</b>		
Dieser Effekt variiert den Wah-Effekt in Abhängigkeit der Anschlagsstärke.		
 <b>Ar AUTO RESONANCE FILTER</b>		
Dieser Effekt variiert das Frequenzband des Resonanzfilters in Abhängigkeit der Anschlagsstärke. Die beiden oben genannten Effekt-Typen bieten dieselben Parameter.		

<b>1 POSI &amp; DIR MIX</b> b0 - b9, A0 - A9  Bestimmt den Einschleifpunkt des WAH/EFX-Moduls. In den Einstellungen b0 - b9 sitzt das Modul vor dem DRIVE/SYNTH-Modul, während es in den Einstellungen A0 - A9 hinter dem HI-EQ-Modul sitzt. Die Zahlen 0 - 9 spezifizieren das Mischungsverhältnis des Originalklangs, wobei höhere Werte für ein lauterer Originalsignal sorgen.	<b>2 SENSE</b> -10 - -1, 1 - 10   Regelt die Empfindlichkeit des Effekts. Bei negativen Werten wird die Filtercharakteristik umgekehrt.	<b>3 RESONANCE</b> 0 - 10  Regelt die Resonanz des Sounds.
--	--	--

 <b>oC OCTAVE</b>		
Bei diesem Effekt wird dem Originalklang eine um eine Oktave tiefere Kopie hinzugefügt.		
<b>1 OCT LVL</b> 0 - 98, 1.0   Bestimmt das Mischungsverhältnis des Effekt-Sounds (1-Oktave-tieferer Sound).	<b>2 DIR LVL</b> 0 - 98, 1.0  Bestimmt das Mischungsverhältnis des Original-Sounds.	<b>3 TONE</b> 0 - 10  Steuert die Klangqualität der Mischung.

## Effekt-Typen und -Parameter

 <b>tr</b> TREMOLO			
Dieser Effekt moduliert die Lautstärke periodisch.			
<b>1 DEPTH</b>	0 – 98, 1.0	<b>2 RATE</b>	0 – 50
Bestimmt die Modulationstiefe.		 <b>TAP</b> Bestimmt die Effektrate.	
		<b>3 WAVE</b> u0 – u9, d0 – d9, t0 – t9 Erlaubt eine Auswahl der Modulationswellenform. Zur Auswahl stehen die Optionen "u" (ansteigender Sägezahn), "d" (fallender Sägezahn) und "t" (Dreieck). Höhere Einstellungen sorgen für stärkere Übersteuerungen der Wellenspitzen, was den Effekt verstärkt.	

 <b>PH</b> PHASER			
Dieser Effekt erzeugt einen pulsierenden Klangcharakter.			
<b>1 POSITION</b>	bF, AF	<b>2 RATE</b>	0 – 50
Bestimmt den Einschleifpunkt des WAH/EFX-Moduls. In der Stellung bF ist die Position vor dem DRIVE/ SYNTH-Modul, in der Stellung AF hinter dem Modul HI EQ.		 <b>TAP</b> Steuert die Modulationsrate.	
		<b>3 COLOR</b> 1 – 4 Bestimmt den Klangtyp.	

 <b>rG</b> RING MODULATOR			
Dieser Effekt erzeugt einen metallisch klirrenden Sound. Mit dem Parameter FREQUENCY können Sie drastische Klangänderungen erzeugen.			
<b>1 POSITION</b>	bF, AF	<b>2 FREQUENCY</b>	1 – 50
Bestimmt den Einschleifpunkt des WAH/EFX-Moduls. In der Stellung bF ist die Position vor dem DRIVE/ SYNTH-Modul, in der Stellung AF hinter dem Modul HI EQ.		Bestimmt die Modulationsfrequenz.	
		<b>3 BALANCE</b> 0 – 98, 1.0  Bestimmt das Mischungsverhältnis zwischen dem Original- und dem Effektklang.	

 <b>dF</b> DEFRET			
Dieser Effekt verwandelt den Klang eines Basses in den eines Fretless-Basses.			
<b>1 SENSE</b>	0 – 30	<b>2 TONE</b>	1 – 50
Regelt die Empfindlichkeit des Effekts.		 Steuert die Klangqualität.	
		<b>3 COLOR</b> 1 – 10 Steuert den Anteil der Obertöne. Höhere Werte sorgen für einen stärkeren Klangcharakter.	

 <b>PW</b> PEDAL WAH			
Simuliert ein Vox-Wah-Pedal			
<b>1 POSI &amp; DIR MIX</b>	b0 – b9, A0 – A9	<b>2 FREQUENCY</b>	1 – 50
Bestimmt den Einschleifpunkt des WAH/EFX-Moduls. In den Einstellungen b0 – b9 sitzt das Modul vor dem DRIVE/SYNTH-Modul, während es in den Einstellungen A0 – A9 hinter dem HI-EQ-Modul sitzt. Die Zahlen 0 – 9 spezifizieren das Mischungsverhältnis des Originalklangs, wobei höhere Werte für ein lauterer Originalsignal sorgen.		 Bestimmt, welche Frequenz betont wird. Wenn kein Expression-Pedal benutzt wird, entspricht der Effekt dem Status, wenn das Pedal etwa auf der Hälfte des Regelwegs steht.	
		<b>3 LEVEL</b> 2 – 98, 1.0 Passt die Signallautstärke am Ausgang des Moduls an.	

<b>DRIVE/SYNTH</b>		
<b>DRIVE/SYNTH-Modul</b>		
 <p>Dieses Modul bietet 13 unterschiedliche Simulationen von Verstärkern und Bodeneffekten sowie einen Bass-Synth-Sound. Das Mischungsverhältnis zwischen Original und Effekt-/Synth-Sound wird ebenso wie die Lautstärke am Ausgang des ZNR/MIX-Modul eingestellt.                      * Die Namen von Herstellern und Produkten in dieser Tabelle sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen ihres jeweiligen Besitzers. Die Namen sollen nur den Klangcharakter verdeutlichen und stehen in keiner Verbindung mit der ZOOM CORPORATION.</p>		
<b>AG</b> AMPEG	<b>Sb</b> SUPER BASS	
Simulation des AMPEG SVT, der als einer der populärsten Bass-Amps im Rockbereich gilt.	Simulation des MARSHALL SUPER BASS, einem Meilenstein in der Rock-Geschichte.	
<b>SW</b> SWR	<b>AC</b> ACOUSTIC	
Simulation des SWR SM-900, der für seinen Hi-Fi-Sound berühmt ist.	Simulation des ACOUSTIC 360 mit seinem speziellen mittigen Sound.	
<b>bM</b> BASSMAN	<b>HA</b> HARTKE	
Simulation eines FENDER BASSMAN 100.	Simulation eines HARTKE HA3500 mit seinen berühmten Aluminium-Membranen.	
<b>tE</b> TRACE ELLIOT		
Simulation eines TRACE ELLIOT AH-500.		
Alle oben genannten Effekt-Typen bieten dieselben Parameter.		
<b>1 CABINET</b> oF, 1 – 3 In der Stellung „oF“ wird nur der Klang des Bodeneffekts berücksichtigt. Über die Zahlenwerte variieren Sie die Intensität des Speaker-Klangs.	<b>2 TONE</b> 0 - 10 Steuert die Klangqualität.	<b>3 GAIN</b> 0 – 98, 1.0 Regelt den Verzerrungsgrad.
<b>tU</b> TUBE PRE	<b>SA</b> SANSAMP	
Sound von ZOOMs originalem Röhren-Preamp.	Simulation der unter Bassisten sehr populären SANSAMP BASS DRIVER DI.	
<b>tS</b> TS9	<b>od</b> ODB-3	
Simulation des Tube Screamers, der von vielen Gitarristen als Booster benutzt wird.	Simulation des Boss Overdrive ODB-3 für Bass.	
<b>dS</b> MXR BASS D.I. +	<b>FF</b> FUZZ FACE	
Simulation des Distortion-Kanals der MXR Bass D.I.+.	Simulation des Fuzz Face, das mit seinem schrillen Design Rock-Geschichte geschrieben hat.	
Alle oben genannten Effekt-Typen bieten dieselben Parameter.		
<b>1 CABINET</b> oF, 1 – 3 In der Stellung „oF“ wird nur der Klang des Bodeneffekts berücksichtigt. Über die Zahlenwerte variieren Sie die Intensität des Speaker-Klangs.	<b>2 TONE</b> 0 - 10 Steuert die Klangqualität.	<b>3 GAIN</b> 0 – 98, 1.0 Regelt den Verzerrungsgrad.
<b>SS</b> STDSYN (Standard Synth)		
ZOOMs Standard-Synth-Bass-Sound.		
<b>1 CABINET</b> oF, 1 – 3 Über den numerischen Wert wählen Sie verschiedene Lautsprecher-Typen aus.	<b>2 VARI</b> 1 - 4 Dient zur Auswahl der Variation des Synth-Sounds.	<b>3 SENSE</b> 0 – 98, 1.0 Bestimmt die Empfindlichkeit der Trigger-Detektion.
<b>St</b> SYNTLK (Synth Talk)		
Dieser Effekt erzeugt einen Synth-artigen Sound wie ein Talk-Modulator, der Vokale zur Stimmbildung nutzt.		
<b>1 CABINET</b> oF, 1 – 3 Über die Zahlenwerte wählen Sie verschiedene Lautsprecher-Typen.	<b>2 VARI</b> iA, UE, UA, oA Bestimmt den Typ zur Stimmbildung.	<b>3 DECAY</b> 0 – 98, 1.0 Bestimmt die Rate der Klangänderung.

## Effekt-Typen und -Parameter

<b>MS MONO SYN (Mono Synth)</b>			
Hierbei handelt es sich um einen monophonen Bass-Synthesizer (Einzelnoten), der die Tonhöhe des Eingangssignals ausliest.			
<b>1 CABINET</b>	oF, 1 – 3	<b>2 VARI</b>	s1 – s5, p1 – p5, m1 – m5
Über den numerischen Wert wählen Sie verschiedene Lautsprecher-Typen aus.		Dient zur Auswahl des Wellenform-Typs und der Klangvariation. "s" steht für Sägezahn- "p" für Rechteck-Welle und "m" für PWM (Pulsbreitenmodulation).	
		<b>3 DECAY</b>	0 – 98, 1.0
		Bestimmt die Rate der Klangänderung.	

	<b>ZNR/MIX</b>
	<b>ZNR/MIX-Modul</b>
Dieses Modul dient zur Absenkung von Störgeräuschen in Spielpausen. Dieses Modul wird zudem zur Steuerung des Mischungsverhältnisses im DRIVE/SYNTH-Modul zwischen dem Originalsignal und dem Effekt-Klang sowie des Signalpegels hinter dem Modul genutzt. Das ZNR/MIX-Modul kann nicht mit dem Fußtaster ausgeschaltet werden. Um ZNR zu deaktivieren, stellen Sie den Effekt-Parameterwert auf "oF".	

<b>nr ZNR (ZOOM Noise Reduction)</b>			
Hierbei handelt es sich um ZOOMs originale Rauschunterdrückung, die Nebengeräusche in Spielpausen unterdrückt, ohne die Klangqualität des Klangs zu beeinflussen. Hier stellen Sie zudem das Mischungsverhältnis und den Pegel im DRIVE/SYNTH-Modul ein.			
<b>1 ZNR</b>	oF, Z0 – Z9	<b>2 MIX BALANCE</b>	0 – 98, 1.0
Regelt die ZNR-Empfindlichkeit. Für eine optimale Rauschunterdrückung stellen Sie den Wert so hoch wie möglich ein, ohne dass das Nutzsignal an- oder abgeschnitten wird.		 Bestimmt das Mischungsverhältnis zwischen dem Signal vor dem Eingang und dem Signal am Ausgang des DRIVE/SYNTH-Moduls. Höhere Werte sorgen für eine Betonung des WET-Klangs. Wenn das DRIVE/SYNTH-Modul inaktiv ist, wird die Meldung "oF" angezeigt.	
		<b>3 LEVEL</b>	2 – 98, 1.0
		Passt die Signallautstärke am Ausgang des DRIVE/SYNTH-Moduls an. Wenn das DRIVE/SYNTH-Modul inaktiv ist, wird die Meldung "oF" angezeigt.	

	<b>LO EQ</b>
	<b>LO EQ-Modul</b>
Hierbei handelt es sich um einen Equalizer für den Bass-Bereich. Sie können zwischen einem 3-Band- und einem parametrischen Equalizer auswählen.	

<b>LE LO EQ (Bass-EQ)</b>			
Hierbei handelt es sich um einen 3-Band-Equalizer, der den Frequenzbereich unter 450 Hz bearbeitet.			
<b>1 70Hz</b>	±12	<b>2 150Hz</b>	±12
70 Hz, Shelving-Equalizer.		150 Hz, Peaking-Equalizer.	
		<b>3 450Hz</b>	±12
		450 Hz, Peaking-Equalizer.	

<b>LP LO PARAMETRIC EQ (parametrischer Bass-EQ)</b>			
Dieser parametrische Equalizer steuert den Frequenzbereich unterhalb von 650 Hz aus.			
<b>1 TYPE</b>	1, 2, SH	<b>2 FREQUENCY</b>	Siehe Tabelle 1
Dient zur Auswahl des Filter-Typs. "1" lädt einen Peak-Filter mit schmalen Q, "2" einen Peak-Filter mit breitem Q und "SH" erzeugt einen Shelving-LO-EQ.		Hier wählen Sie eine Frequenz zwischen 100 - 650 Hz.	
		<b>3 GAIN</b>	±12
		Steuert das Gain.	

Tabelle 1

Anzeige	Frequenz	Anzeige	Frequenz
10	100Hz	50	500Hz
25	250Hz	65	650Hz
35	350Hz		

	<b>HI EQ</b>
	<b>HI EQ-Modul</b> Hierbei handelt es sich um einen Equalizer für den Höhen-Bereich. Sie können zwischen einem 3-Band- und einem parametrischen Equalizer auswählen.

<b>HE HE HI EQ (Höhen-EQ)</b>
-------------------------------

Dieser 3-Band-Equalizer steuert den Frequenzbereich über 1 kHz.

<b>1 1kHz</b> ±12	<b>2 3kHz</b> ±12	<b>3 6kHz</b> ±12
1 kHz, Peaking-Equalizer.	3 kHz, Peaking-Equalizer.	6 kHz, Shelving-Equalizer.

<b>HP HP HI PARAMETRIC EQ (parametrischer Höhen-EQ)</b>
---

Dieser parametrische Equalizer steuert den Frequenzbereich über 800 Hz.

<b>1 TYPE</b> 1, 2, SH	<b>2 FREQUENCY</b> Siehe Tabelle 2	<b>3 GAIN</b> ±12
Dient zur Auswahl des Filter-Typs. "1" lädt einen Peak-Filter mit schmalen Q, "2" einen Peak-Filter mit breitem Q und "SH" erzeugt einen Shelving-LO-EQ.	Wählt eine Frequenz im Bereich von 800 Hz – 4.8 kHz.	Steuert das Gain.

Tabelle 2

Anzeige	Frequenz	Anzeige	Frequenz
80	800Hz	3.6	3.6kHz
1.2	1.2kHz	4.8	4.8kHz
2.4	2.4kHz		

	<b>MOD/SFX</b>
	<b>MOD/SFX(Modulation/SFX)-Modul</b> Dieses Modul enthält Modulations- und Delay-Effekte wie Chorus, Pitch Shifter, Delay und Echo.

<b>CH CH CHORUS</b>
---------------------

Dieser Effekt mischt das Originalsignal mit variablen verstimmten Versionen, was zu einem resonierenden Klang führt.

<b>1 DEPTH</b> 0 – 98, 1.0	<b>2 RATE</b> 1 - 50	<b>3 MIX</b> 0 – 98, 1.0
Bestimmt die Modulationstiefe.	 Bestimmt die Modulationsrate.	Bestimmt das Mischungsverhältnis zwischen Effekt- und Originalsound.

<b>SC SC STEREO CHORUS</b>
----------------------------

Hierbei handelt es sich um einen sehr sauberen Stereo-Chorus.

<b>1 DEPTH</b> 0 – 98, 1.0	<b>2 RATE</b> 1 - 50	<b>3 MIX</b> 0 – 98, 1.0
Bestimmt die Modulationstiefe.	Bestimmt die Modulationsrate.	 Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Effekt und Originals.

<b>FL FL FLANGER</b>
----------------------

Dieser Effekt erzeugt einen resonierenden und stark pulsierenden Klang.

<b>1 DEPTH</b> 0 – 98, 1.0	<b>2 RATE</b> 0 – 50	<b>3 RESONANCE</b> -10 – -1, 0, 1 – 10
Bestimmt die Modulationstiefe.	 <b>TAP</b> Steuert die Modulationsrate.	Regelt die Intensität der Modulationsresonanz.

## Effekt-Typen und -Parameter

<b>PP PP PEDAL PITCH</b>									
Bei diesem Effekt können Sie die Tonhöhe mit dem Pedal in Echtzeit anheben.									
<b>1</b> COLOR	Siehe Tabelle 3		<b>2</b> MODE	UP, dn	<b>3</b> TONE	0 - 10			
wie stark die Tonhöhenänderung vom Pedal bestimmt wird.			Bestimmt die Richtung der Tonhöhenänderung.		Steuert die Klangqualität.				
Tabelle 3									
	COLOR	MODE	Minimalwert Pedal	Maximalwert Pedal	COLOR	MODE	Minimalwert Pedal	Maximalwert Pedal	
1	UP	dn	-100 Cent Nur Originalklang	Nur Originalklang -100 Cent	5	UP	dn	-1 Oktave + DRY +1 Oktave + DRY	+1 Oktave + DRY -1 Oktave + DRY
2	UP	dn	DOUBLING Detune + DRY	Detune + DRY DOUBLING	6	UP	dn	-700 Cent + DRY 500 Cent + DRY	500 Cent + DRY -700 Cent + DRY
3	UP	dn	0 Cent +1 Oktave	+1 Oktave 0 Cent	7	UP	dn	-(0 Hz) + DRY +1 Oktave	+1 Oktave -(0 Hz) + DRY
4	UP	dn	0 Cent -2 Oktaven	-2 Oktaven 0 Cent	8	UP	dn	-(0 Hz) + DRY +1 Oktave + DRY	+1 Oktave + DRY -(0 Hz) + DRY

<b>Ub Vb VIBRATO</b>			
Effekt mit automatischem Vibrato.			
<b>1</b> DEPTH	0 - 98, 1.0	<b>2</b> RATE	0 - 50
Bestimmt die Modulationstiefe.		<b>TAP</b> Steuert die Modulationsrate.	
<b>3</b> BALANCE	0 - 98, 1.0		
Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Original- und Effektsound.			

<b>St St STEP</b>			
Spezialeffekt, der den Klang nach dem Muster von Treppenstufen verändert.			
<b>1</b> DEPTH	0 - 98, 1.0	<b>2</b> RATE	0 - 50
Bestimmt die Modulationstiefe.		<b>TAP</b> Steuert die Modulationsrate.	
<b>3</b> RESONANCE	0 - 10		
Regelt die Intensität der Modulationsresonanz.			

<b>dL dL DELAY</b>			
Hierbei handelt es sich um eine Delay mit einer maximalen Verzögerung von 2000 ms.			
<b>1</b> TIME	1 - 99, 1.0 - 2.0	<b>2</b> FEEDBACK	0 - 98, 1.0
<b>TAP</b> Steuert die Delay-Zeit im Bereich von 10 - 990 ms in Schritten von 100 ms (1 - 99), ab 1 Sekunde in Schritten von 100 ms (1.0 - 2.0).		Regelt den Feedback-Wert.	
<b>3</b> MIX	0 - 98, 1.0		
Bestimmt das Mischungsverhältnis zwischen Effekt- und Originalsound.			

<b>tE tE TAPE ECHO</b>			
Dieser Effekt simuliert ein Tape-Echo.			
<b>1</b> TIME	1 - 99, 1.0 - 2.0	<b>2</b> FEEDBACK	0 - 98, 1.0
<b>TAP</b> Steuert die Delay-Zeit im Bereich von 10 - 990 ms in Schritten von 100 ms (1 - 99), ab 1 Sekunde in Schritten von 100 ms (1.0 - 2.0).		Regelt den Feedback-Wert.	
<b>3</b> MIX	0 - 98, 1.0		
Bestimmt das Mischungsverhältnis zwischen Effekt- und Originalsound.			

<b>Pt Pt PITCH SHIFTER</b>			
Dieser Effekt variiert die Tonhöhe des Originalklangs nach oben oder unten.			
<b>1</b> SHIFT	-12 - -1, dt, 1 - 12, 24	<b>2</b> TONE	0 - 10
Bestimmt das Intervall der Verstimmung in Halbtonen. Die Option "dt" sorgt für einen Verstimmungseffekt.		Steuert die Klangqualität.	
<b>3</b> BALANCE	0 - 98, 1.0		
Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Original- und Effektsound.			

<b>HP HP HARMONIZED PITCH SHIFTER</b>			
Dieser intelligente Pitch Shifter generiert in Abhängigkeit eines voreingestellten Grundtons und einer Skala automatisch Harmonische.			
<b>1 SCALE</b>	-6, -5, -4, -3, -m, m, 3, 4, 5, 6	<b>2 KEY</b>	C, Co, d...b
Bestimmt das Intervall für den verstimmen Sound (siehe Tabelle 4).		Bestimmt das tonale Geschlecht der benutzten Skala (siehe Tabelle 5).	
		<b>3 MIX</b>	0 – 98, 1.0
		Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Effekt- und Original.	

Tabelle 4

Wert	Skalentyp	Intervall	Wert	Skalentyp	Intervall
-6	Dur-Skala	Sexte nach unten	3	Dur-Skala	Terz nach oben
-5		Quinte nach unten	4		Quarte nach oben
-4		Quarte nach unten	5		Quinte nach oben
-3	Moll-Skala	Terz nach unten	6		Sexte nach oben
-m		Terz nach unten			
m		Terz nach oben			

Tabelle 5

Wert	Ton	Wert	Ton
C	C	Fo	F#
Co	C#	G	G
d	D	Go	G#
do	D#	A	A
E	E	Ao	A#
F	F	b	B

	<b>DELAY</b>		
	<b>DELAY-Modul</b>	Das Delay-Modul ermöglicht lange Delay-Zeiten und den Einsatz der Hold-Funktion.	
<b>dL dL DELAY</b>	 Hierbei handelt es sich um eine Delay mit der maximalen Verzögerung von 5000 ms.		
<b>Pd Pd PINGPONG DELAY</b>	 Bei diesem Ping-Pong-Delay wechselt der Delay-Sound zwischen Links und Rechts.		
<b>EC EC ECHO</b>	 Hierbei handelt es sich um ein warm klingendes Delay mit einer Verzögerung von maximal 5000 ms.		
Diese drei Effekt-Typen verfügen jeweils über dieselben Parameter.			
<b>1 TIME</b>	1 – 99, 1.0 – 5.0	<b>2 FEEDBACK</b>	0 – 98, 1.0
<b>TAP</b>	Steuert die Delay-Zeit im Bereich von 10 – 990 ms in Schritten von 10 ms (1 – 99), ab 1 Sekunde in Schritten von 100 ms (1.0 – 5.0).	Regelt den Feedback-Wert.	
		<b>3 MIX</b>	0 – 98, 1.0
		Bestimmt das Mischungsverhältnis zwischen Effekt- und Originalsound.	

	<b>REVERB</b>		
	<b>REVERB-Modul</b>	Dieses Modul beinhaltet verschiedene Reverb-Effekte.	
<b>HL HL HALL</b>	Dieses Reverb simuliert die Akustik einer Konzerthalle.		
<b>rR rR ROOM</b>	Dieses Reverb simuliert die Akustik in einem Raum.		
<b>SP SP SPRING</b>	Dieser Effekt simuliert einen Federhall.		
Die drei oben genannten Effekt-Typen bieten dieselben Parameter.			
<b>1 DECAY</b>	1 - 30	<b>2 TONE</b>	0 - 10
Steuert die Reverb-Dauer.		Steuert die Klangqualität.	
		<b>3 MIX</b>	0 – 98, 1.0
		Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Effekt- und Original.	

		<b>CONTROL</b>	
		<b>CONTROL-Modul</b>	
Dient zur Eingabe der Pedal-Einstellungen, zur Konfiguration der Fußschalter-Fuktion sowie zum Pegeln der Masterlautstärke für alle Patches.			
<b>1</b> RTM DESTINATION	Siehe Tabelle 6	<b>2</b> FS	Siehe Tabelle 7
Dient zur Auswahl des Ziel-Moduls für die Modulation, das mit dem internen Expression-Pedals gesteuert wird (siehe Tabelle 6).		Wenn ein Fußschalter (FS01) an der Buchse [CONTROL IN] angeschlossen wird, wählen Sie damit die Funktion, die mit dem Fußschalter bedient werden kann (siehe Tabelle 7). Die hier gewählte Funktion bezieht sich auf alle Patches.	
		<b>3</b> MASTER LEVEL	0 – 98, 1.0
		Bestimmt den Master-Pegel für alle Patches.	

**RTM (Real Time Modulation):** Der Effekt-Parameter kann mit dem Expression-Pedal in Echtzeit verändert werden.

Tabelle 6

Wert	Modulationsziel
oF	OFF/Aus
VL	Lautstärke
WU, Wd, WH, WL	WAH/EFX-Modul (*)
bU, bd, bH, bL	ZNR/MIX-Modul (*)
MU, Md, MH, ML	MOD/SFX-Modul (*)
dU, dd, dH, dL	DELAY-Modul (*)
rU, rd, rH, rL	REVERB-Modul (*)

Tabelle 7

Wert	Funktion
bP	Bypass/Mute
tP	Tap-Tempo
bU	Bank aufwärts
rH	Rhythmus-Funktion an/aus
dH	Delay-Hold
dM	Delay-Mute

Die Bedienung von Modulen mit einem (\*) ändert sich in Abhängigkeit des Zeichens auf der rechten Seite.

 **UP**

Der Maximalwert ist dem vollständig geöffneten, der Minimalwert dem vollständig geschlossenen Pedal zugeordnet.

 **DOWN**

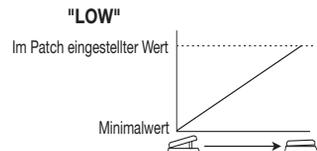
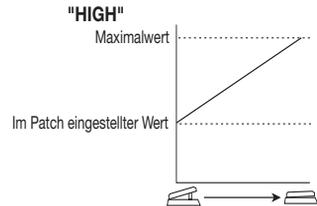
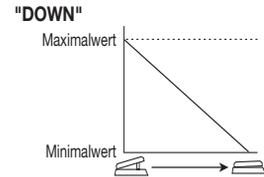
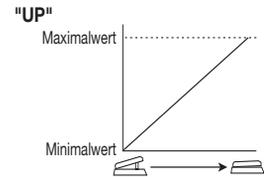
Der Maximalwert ist dem vollständig geöffneten, der Minimalwert dem vollständig geschlossenen Pedal zugeordnet.

 **HIGH**

Wenn das Pedal vollständig geöffnet ist, übernimmt der Parameter den im Patch angegebenen Wert. Wenn das Pedal vollständig durchgedrückt ist, ist das der Maximalwert für den Parameter.

 **LOW**

Wenn das Pedal vollständig geöffnet ist, übernimmt der Parameter den Minimalwert. Wenn das Pedal vollständig geschlossen ist, übernimmt der Parameter den Wert, der im Patch eingegeben wurde.



**HINWEIS**

Wenn das ZNR/MIX-Modul als Modulationsziel gewählt wurde, steuert das Pedal das Mischungsverhältnis im DRIVE/SYNTH-Modul (→ S. 30).

# Spezifikationen

<b>Effekt-Typen</b>	47	<b>Maximaler Phones-Ausgangspegel</b>	20 mW + 20 mW (an einer Last von 32 Ohm)
<b>Effekt-Module</b>	<b>Max. 9 Module gleichzeitig</b>	<b>XLR-Buchse (symmetrischer Ausgang)</b>	Ein-/Ausgangs-Gain 0 dB Ausgangsimpedanz 100 Ohm (HOT-GND) (COLD-GND) 200 Ohm (HOT-COLD)
<b>Patches</b>	User: 10 Patches x 4 Bänke Preset: 10 Patches x 4 Bänke	<b>Steuereingang</b>	Für FP02 (FP01)/FS01
<b>Samplingfrequenz</b>	96 kHz	<b>USB-Schnittstelle</b>	PC-Port: 16 Bit (Stereokonfiguration für Aufnahme/Wiedergabe) Samplingfrequenz: 32, 44.1, 48 kHz
<b>A/D-Wandlung</b>	24 Bit, 64-faches Oversampling	<b>Stromversorgung</b>	<b>Netzteil</b> 9 V DC, 300 mA (Innenleiter Minus) (ZOOM AD-0006) <b>Batterien</b> Vier IEC R6 Batterien (Typ AA), ungef. 6 Stunden Dauerbetrieb (mit Alkaline-Batterien)
<b>D/A-Wandlung</b>	24 Bit, 128-faches Oversampling	<b>Abmessungen</b>	165 mm (T) x 255 mm (B) x 79 mm (H)
<b>Signalverarbeitung</b>	32 Bit	<b>Gewicht</b>	1200 g (ohne Batterien)
<b>Frequenzgang</b>	<b>20 Hz – 40 kHz +1 dB -3 dB (an einer Last von 10 kOhm)</b>	<b>Optionen</b>	Expression-Pedal FP02/ Fußschalter FS01
<b>Display</b>	2-stelliges 7-Segment-LED Parameter-LEDs, Pedal-Assign-LEDs		
<b>Eingang</b>	Standard-Monoklinkenbuchse Empfohlener Eingangspegel -20 dBm Eingangsimpedanz 1 Mega-Ohm		
<b>Ausgang</b>	Standard-Stereoklinkenbuchse (dient als Line- und Kopfhöreranschluss) Maximaler Ausgangspegel +5 dBm (Ausgangslastimpedanz 10 kOhm oder höher)		

• 0 dBm = 0,775 Vrms

Design und Spezifikationen können ohne vorherige Ankündigung verändert werden.

# Fehlerbehebung

## ● **Kein Strom**

Lesen Sie "Einschalten" auf Seite 8.

## ● **Der Reverb-Effekt arbeitet nicht**

Während der Rhythmus-Wiedergabe ist der Reverb-Effekt nicht verfügbar. Halten Sie zuerst die Rhythmus-Wiedergabe an (→ S. 12).

## ● **Keine Effekte hörbar (bei Nutzung der Buchse [BALANCED OUT])**

Haben Sie den Schalter [PRE/POST] auf POST (Abgriff hinter den Effekten) eingestellt?

## ● **Hoher Nebengeräuschanteil**

Verwenden Sie das ZOOM-Netzteil? Verwen-

den Sie Netzteile mit 9 V DC, 300 mA und innen liegendem Minusleiter (ZOOM AD-0006).

## ● **Hoher Nebengeräuschanteil (bei Nutzung der Buchse [BALANCED OUT])**

Eventuell hat sich zwischen den angeschlossenen Geräten eine Brummschleife gebildet. Besteht das Problem weiterhin, wenn Sie die Taste [GROUND] auf "LIFT" stellen?

## ● **Kurze Betriebsdauer mit Batterien**

Verwenden Sie Mangan-Batterien? Wir empfehlen den Einsatz von Alkaline-Batterien.

## Preset-Pattern des B2.1u

#	Pattern-Name	Taktmaß	#	Pattern-Name	Taktmaß
1	8beat_1	4/4	21	POP_3	4/4
2	8beat_2	4/4	22	DANCE_1	4/4
3	8beat_3	4/4	23	DANCE_2	4/4
4	8shufle	4/4	24	DANCE_3	4/4
5	16beat_1	4/4	25	DANCE_4	4/4
6	16beat_2	4/4	26	3per4	3/4
7	16shufle	4/4	27	6per8	3/4
8	ROCK	4/4	28	5per4_1	5/4
9	HARD	4/4	29	5per4_2	5/4
10	METAL_1	4/4	30	LATIN	4/4
11	METAL_2	4/4	31	BALLAD_1	4/4
12	THRASH	4/4	32	BALLAD_2	3/4
13	PUNK	4/4	33	BLUES_1	4/4
14	DnB	4/4	34	BLUES_2	3/4
15	FUNK_1	4/4	35	JAZZ_1	4/4
16	FUNK_2	4/4	36	JAZZ_2	3/4
17	HIPHOP	4/4	37	METRO_3	3/4
18	R'nR	4/4	38	METRO_4	4/4
19	POP_1	4/4	39	METRO_5	5/4
20	POP_2	4/4	40	METRO	



ZOOM Corporation  
 ITOHPIA Iwamotocho 2chome Bldg. 2F, 2-11-2, Iwamoto-cho,  
 Chiyoda-ku, Tokyo 101-0032, Japan  
 Internetadresse: <http://www.zoom.co.jp>

# B2.1u Patch List

	No.	Patch name	Description	Main effect	Pedal setting
DEMO	A0	ROCK	Based on the ultimate rock bass amp, the AMPEG SVT, this sound is great both for finger playing and when using a pick.	AMPEG	VOLUME
	A1	PHASER SLAP	Phaser sound lets you embellish your slap playing with modulation effects.	PHASER	PHASER RATE
	A2	No Holds Barred	All-rounder distortion sound is great for chord or lead playing. Turn on pedal wah, flanger, and echo for even more excitement.	ODB-3	FLANGER RATE (OFF)
	A3	AUTO WAH	Traditional-style auto wah with many applications. Transform percussive play with ghost notes straight into a funky sound.	AUTO WAH	AUTO WAH SENSE
	A4	Yes!	Progressive rock sound, taking a hint from Yes bassist Chris Squire.	CHORUS & ECHO	ECHO MIX
	A5	Miller's Crossing	Marcus Miller type slap sound. Typically deep SWR bass amplifier sound is complemented by glossy highs.	SWR	DELAY MIX
	A6	Sublime	Sub bass sound such as used for Techno, Electronica, and Drum'n Bass. Experience a sine wave so low it seems to hug the ground.	MONO SYN & PHASER	PHASER RATE
	A7	Tremolo	Enchanting tremolo sound with reverb creates a dreamy backdrop or enhances a moody solo.	TREMOLO	TREMOLO RATE
	A8	No Worries	Fretless bass sound using the defret effect. Add a slide to a phrase and turn your instrument into a fretless bass.	DEFRET	ROOM MIX
A9	STEP SYNTH DELAY	Collaboration of synth and step may surprise at first, but will show its potential when played with long tones.	MONO SYN & STEP	STEP RATE	
MODELING	B0	SVT	Combines the all-tube SVT from AMPEG with an 810E cabinet. Experience that gutsy tube amp sound.	AMPEG	VOLUME
	B1	SWR	SWR sound modeled on a SM-900 head amp combined with the Goliath cabinet. Rich low range and clear highs are bound to impress.	SWR	VOLUME
	B2	SUPER BASS	Simulation of MARSHALL 1992 SuperBass head amp combined with 1935A cabinet, tailored into Marshall style drive-oriented sound.	SUPER BASS	VOLUME
	B3	TRACE	Simulation of TRACE ELLIOT head amp AH-500 combined with two cabinets (1048H & 1518), producing the typical midrange character of British rock.	TRACE ELLIOT	VOLUME
	B4	BASSMAN	Simulates the Fender Bassman 100 used by Paul McCartney. Enjoy that special Beatles sound with Rickenbacker or Hofner basses.	BASSMAN	VOLUME
	B5	ACOUSTIC	Simulation of ACOUSTIC 360 head amp combined with 301 cabinet, characterized by a tight midrange.	ACOUSTIC	VOLUME
	B6	HARTKE	Simulation of HARTKE HA3500 head amp combined with aluminum-cone cabinet 4.5XL. Note the characteristically straightforward punch of aluminum.	HARTKE	VOLUME
	B7	TUBE	Simulates a high-class tube preamplifier such as used in recording studios. The fat and supple sound fits every genre.	TUBE PRE	VOLUME
	B8	SANSAMP	Simulates the lightly distorted sound of the SANSAMP BASSDRIVER DI, beloved by many bass players.	SANSAMP	DRIVE MIX
	B9	TUBE SCREAMER	Simulation of the Tube Screamer used by many guitarists as a booster. Get that cool overdrive sound, whether picking or fingering.	TS9	DRIVE MIX
	C0	MXR	Simulates the MXR BASS D.I. + distortion channel. A gutsy low end plus the right amount of original sound creates distortion with a solid core.	MXR BASS D.I.+	PEDAL PITCH 2oct DOWN
	C1	ODB	Simulates the ODB-3 overdrive bass machine from Boss. Proper mixing of original sound gives fat overdrive without losing bass response.	ODB-3	DRIVE MIX
C2	PEDAL FUZZ FACE	Simulates the Fuzz Face famous for its unique look. Push down the pedal to get wildly distorted fuzz sound, great for those aggressive bass lines.	FUZZ FACE	DRIVE MIX	
ARTIST	C3	Slang	Chorus sound often used by Jaco Pastorius in the late seventies. Lets you play his "Slang" loop solos with hold delay.	CHORUS & ACOUSTIC	ROOM MIX
	C4	Slapstick	Rock style sound as personified by Flea of the Red Hot Chili Peppers. Use a StingRay or Modulus bass and whip up some slap bass action.	AMPEG	ROOM MIX
	C5	BootSea	Bootsy Collins sound using auto wah. Dress up in a fancy costume, wear star-shaped sunglasses, and let it rip!	AUTO WAH & PITCH	PITCH SHIFTER BALANCE
	C6	Mo'Soul	Motown sound made famous by James Jamerson. Sixties Motown comes alive again.	TUBE PRE	VOLUME
	C7	Heavy Comp	Simulates the sound of a HARTKE HA3500 with 4.5XL that became the Will Lee trademark.	COMP & HARTKE	DELAY MIX (OFF)
	C8	Leadist	Simulation of distortion sound suitable for Tony Levin style lead play. Turn pedal wah on by using the built-in expression pedal and create highly effective wah sound.	SUPER BASS	PEDAL WAH (OFF)
	C9	In Your Fingers	Emulate the midrange-oriented fingering work of artists such as Me'Shell Ndegeocello or Jeff Berlin. Styled as a tube preamplifier sound.	TUBE PRE	ROOM MIX
	D0	Groovin' With Vinny	Designed to sound like Sting when he was playing with The Police. Fairly traditional approach covers a wide variety of genres.	TUBE PRE	ROOM MIX
	D1	Little Muddy	Blues sound from the days of Muddy Waters. The range is low-fi, but the impact is powerful.	SANSAMP	VOLUME
VARIATION	D2	Synth Bass	PAD type synth bass sound. Great for lead bass and for programing sound during live play.	MONO SYN	DRIVE MIX
	D3	Stream	Flanging sound for those smooth and flowing phrases, supported by a solid backbone.	FLANGER	FLANGER RATE
	D4	-12 Below	Classic sub-octaver sound created by Pino Palladino.	OCTAVE	OCTAVE LEVEL
	D5	A Major Harmony	Harmonized pitch shifter sound in A major key. Good for bass solos.	HARMONIZED PITCH SHIFTER	HPS MIX
	D6	Dark Side/Octave	Combination patch of fuzz and octaver. Heavy sound lets you lay down the rhythm with wild picking or play a strong lead.	FUZZ FACE & OCTAVE	OCTAVE LEVEL
	D7	Pop Style	Straightforward but addictive sound for pop and rock. A slight dash of room reverb is the secret ingredient.	BASSMAN	ROOM MIX
	D8	ManTap	Stereo chorus and delay in the style of Michael Manring. Control hold delay with a foot switch to play loop solos.	PINGPONG-DELAY & HALL	VOLUME
	D9	Les Thumbs	Modeled on the typical slap style of Primus frontman Les Claypool, this sound combines TS9 and resonance filter. Use it to create your very own style.	AUTO RESONANCE FILTER	DRIVE MIX

- The preset area of banks 0 - 3 contains the same patches as A - d.
- The ZNR value may need to be adjusted depending on the bass guitar and amplifier.
- In play mode, parameter knob 1 can be used to adjust the CABINET parameter of the DRIVE/ SYNTH module. Higher values result in stronger cabinet character.
- When using a bass amplifier, selecting the flat EQ setting is recommended.

Manufacturer names and product names mentioned in this patch list are trademarks or registered trademarks of their respective owners. These names as well as artist's names are used only to illustrate sonic characteristics and do not indicate any affiliation with ZOOM CORPORATION.