

# **Bass Effects & Amp Simulator**



## **BEDIENUNGSANLEITUNG**

Vielen Dank, dass Sie sich für den ZOOM **B3** entschieden haben.

Bitte lesen Sie diese Bedienungsanleitung sorgfältig durch, um die Funktionen des **B3** bis ins Detail kennen zu lernen und das Gerät lange effektiv nutzen zu können.

Bewahren Sie dieses Handbuch als Referenz an einem geeigneten Ort auf.

### **Inhalt**

Gebrauchs- und Sicherheitshinweise.....	2	Einsatz der Rhythmus-Funktion.....	24
Einleitung.....	3	Einsatz des Loopers.....	26
Begriffe in diesem Handbuch.....	3	Aktualisieren der Firmware.....	30
Bezeichnung der Bedienelemente.....	4	Zurücksetzen des <b>B3</b> auf die Werkseinstellungen.....	31
Einschalten und spielen.....	6	Aktivieren der Audio-Interface-Funktionen.....	32
Effekte einstellen.....	8	Effekt-Typen und -Parameter.....	33
Auswahl von Patches.....	10	Fehlerbehebung.....	50
Speichern von Patches.....	12	Rhythmus-Liste.....	50
Einstellen bestimmter Patch-Parameter.....	14	Spezifikationen.....	51
Ändern verschiedener Einstellungen.....	18		
Gebrauch des Tuners.....	22		




© ZOOM CORPORATION


Dieses Dokument darf weder in Teilen noch als Ganzes ohne vorherige Erlaubnis kopiert oder reproduziert werden.

# Gebrauchs- und Sicherheitshinweise


## SICHERHEITSHINWEISE


Um Schäden zu vermeiden, müssen die in diesem Handbuch durch Warn- und Sicherheitssymbole markierten Warnhinweise und Vorsichtsmaßnahmen beachtet werden. Diese Symbole haben die folgende Bedeutung:

 Hier drohen ernsthafte Verletzungen oder Tod.

 Hier drohen Verletzungen oder Schäden am Gerät.



Weitere Symbole

 Notwendige (vorgeschriebene) Handlungen




 Verbotene Handlungen

## Warnung


### Betrieb über ein Netzteil

-  Betreiben Sie dieses Gerät immer mit einem ZOOM AD-16 Netzteil.
-  Verwenden Sie das Gerät nicht außerhalb der angegebenen Absicherung oder mit anderer Kabelbelegung. Bevor Sie das Gerät in einem Land einsetzen, dessen Stromnetz nicht die auf dem Netzteil angegebene Spannung liefert, wenden Sie sich im Vorfeld an einen ZOOM-Händler und verwenden Sie in jedem Fall ein geeignetes Netzteil.

### Batteriebetrieb



-  Verwenden Sie vier herkömmliche 1,5 Volt Batterien vom Typ AA (Alkaline oder Nickel-Metal-Hydrid).
-  Lesen Sie die Hinweise auf den Batterien.
-  Betreiben Sie das Gerät nur mit geschlossenem Batteriefach.

### Modifikationen






-  Öffnen Sie niemals das Gehäuse und versuchen Sie nicht, das Produkt zu modifizieren.

## Vorsichtsmaßnahmen



### Produktthinweise

-  Lassen Sie das Gerät nicht herunterfallen, stoßen Sie es nicht und üben Sie keine übermäßige Kraft aus.
-  Verhindern Sie, dass Gegenstände oder Flüssigkeiten ins Gerät gelangen.




### Betriebsumgebung

-  Vermeiden Sie einen Betrieb unter besonders hohen oder niedrigen Temperaturen.
-  Vermeiden Sie einen Betrieb in der Nähe von Heizgeräten, Öfen oder anderen Hitzequellen.
-  Vermeiden Sie einen Betrieb in hoher Luftfeuchtigkeit oder in der Nähe von Spritzwasser.
-  Vermeiden Sie einen Betrieb an Orten mit starken Vibrationen.
-  Vermeiden Sie einen Betrieb in einer staubigen oder verschmutzten Umgebung.



### Hinweise zum Netzteil-Betrieb

-  Wenn Sie das Netzteil aus der Steckdose ziehen, fassen Sie es immer direkt am Steckernetzteil.
-  Bei Gewitter oder längerer Lagerung ziehen Sie das Netzteil aus der Steckdose.

### Hinweise zum Batteriebetrieb

-  Achten Sie beim Einsetzen der Batterien auf die Ausrichtung (+/-).
-  Verwenden Sie den angegebenen Batterie-Typ. Mischen Sie niemals alte und neue Batterien oder Batterien unterschiedlicher Hersteller. Wenn Sie das Gerät länger nicht nutzen, entfernen Sie die Batterien.
-  Wenn Batterien ausgelaufen sind, säubern Sie das Batteriefach sowie die Kontakte sorgfältig von Resten von Batterieflüssigkeit.

### Verkabelung der Ein- und Ausgangsbuchsen

-  Schalten Sie immer zuerst alle Geräte aus, bevor Sie Kabelverbindungen herstellen.
-  Vor dem Transport müssen alle Kabel und das Netzteil vom Gerät abgezogen werden.

### Lautstärke

-  Betreiben Sie Gerät R24 nicht länger mit hoher Lautstärke.

## Gebrauchshinweise

### Einstreuungen mit anderen elektrischen Geräten

Aus Sicherheitsgründen bietet der **BB** größtmöglichen Schutz vor elektromagnetischer Strahlung von innen und außen. Geräte, die gegenüber Interferenzen sehr empfindlich sind oder starke elektromagnetische Strahlung erzeugen, sollten jedoch nicht in der Nähe betrieben werden, da Einstreuungen nicht ausgeschlossen werden können. Stellen Sie den **BB** und das betroffene Gerät in solchen Fällen weiter voneinander entfernt auf. Elektromagnetische Interferenzen können bei allen elektronischen Geräten, also auch beim **BB**, Fehlfunktionen, Datenverluste und andere Probleme auslösen. Arbeiten Sie stets mit besonderer Vorsicht.

### Reinigung

Verwenden Sie zur Oberflächenreinigung ein weiches Tuch. Bei Bedarf können Sie ein feuchtes, aber gut ausgewringenes Tuch verwenden. Verwenden Sie keine aggressiven Reinigungs-, Lösungsmittel (Farbverdüner oder Reinigungsbenzin) oder Wachs.

### Fehlfunktion

Wenn das Gerät beschädigt wird oder Fehlfunktionen zeigt, ziehen Sie sofort das Netzteil aus der Steckdose, schalten das Gerät aus und ziehen alle Kabel ab. Wenden Sie sich dann mit Informationen wie dem Modellnamen und der Seriennummer des Geräts, einer Beschreibung der Fehlfunktion, Ihrem Namen, Ihrer Adresse und Ihrer Telefonnummer an Ihren Händler bzw. den ZOOM Support.

### Urheberrecht

- Windows® und Windows Vista® sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen von Microsoft®.
- Macintosh® und Mac OS® sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen von Apple Inc.
- Alle weiteren Produktnamen, Warenzeichen und in diesem Handbuch erwähnten Firmennamen sind Eigentum ihres jeweiligen Besitzers.

Anmerkung: Alle Warenzeichen sowie registrierte Warenzeichen, die in diesem Handbuch zur Kennzeichnung genutzt werden, sollen in keiner Weise die Urheberrechte des jeweiligen Besitzers einschränken oder brechen.

# Einleitung

---

## Fühlt sich an, als ob man mit Bodeneffekten arbeitet

Die drei Effekte verfügen jeweils über ein eigenes Display, eigene Parameter-Regler sowie Fußschalter, dank derer sie sich intuitiv bedienen lassen.

## Realistisches Verstärker-Modelling

Dank unseres neuen ZFX-4 DSP haben wir alle Aspekte für ein authentisches Spielgefühl wie den Druck im Bass, die tonale Transparenz und die Lautheit perfekt nachgebildet. Zu den Models zählen berühmte klassische wie auch beliebte aktuelle Amp-Modelle, um eine Vielzahl an Bass-Sounds abzudecken.

## Kombinieren Sie verschiedene Effekte nach Wunsch

Sie können die über 100 internen Effekte wie Preamps und für Bassgitarre optimierte Bodeneffekte beliebig miteinander kombinieren.

## Auf die Rhythmus synchronisierbarer Looper

Der Looper kann auf Rhythmen synchronisiert werden und Phrasen mit einer Länge von bis zu 40 Sekunden aufnehmen.

## Automatisches Speichern

Die Auto-Save-Funktion speichert verlässlich all Ihre Änderungen.

## Mit der Software ZOOM Edit & Share kompatibel

Der **B3** kann mit der Software Edit & Share betrieben werden, die als Patch-Editor und -Librarian, zum Sichern der Patches auf dem Computer sowie zum Ändern der Effekt-Anordnung benutzt werden kann.

Informationen zu Edit & Share erhalten Sie auf der ZOOM-Webseite (<http://www.zoom.co.jp/>).

# Begriffe in diesem Handbuch

---

## Patch

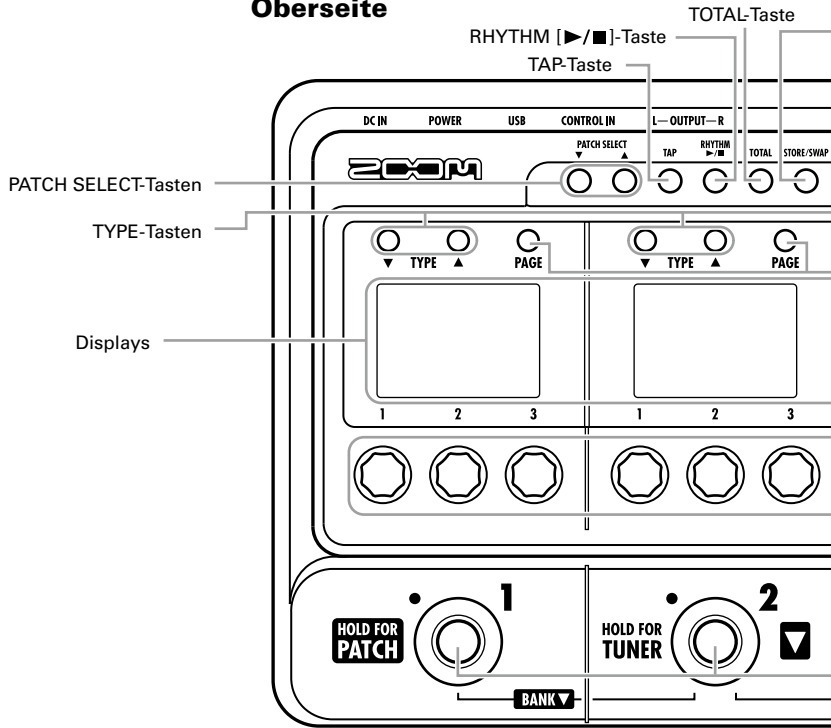
Der ON/OFF-Status und die Parametereinstellungen jedes Effekts werden als „Patch“ gespeichert: Über diese Patches speichern Sie Effekte und rufen diese auf. Der **B3** kann 100 Patches speichern.

## Bank

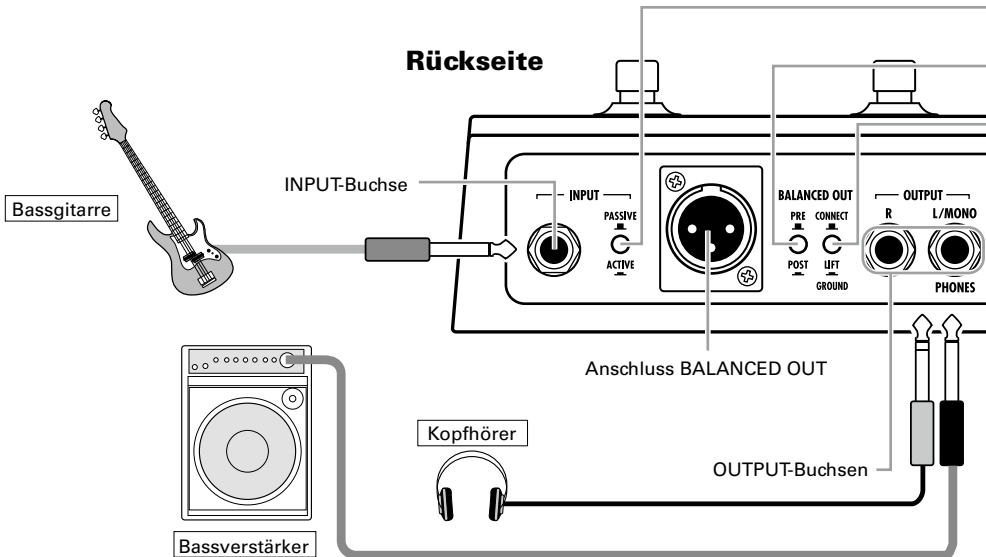
Eine Kombination aus 10 Patches wird als „Bank“ bezeichnet. Der **B3** verfügt über die 10 Bänke A–J.

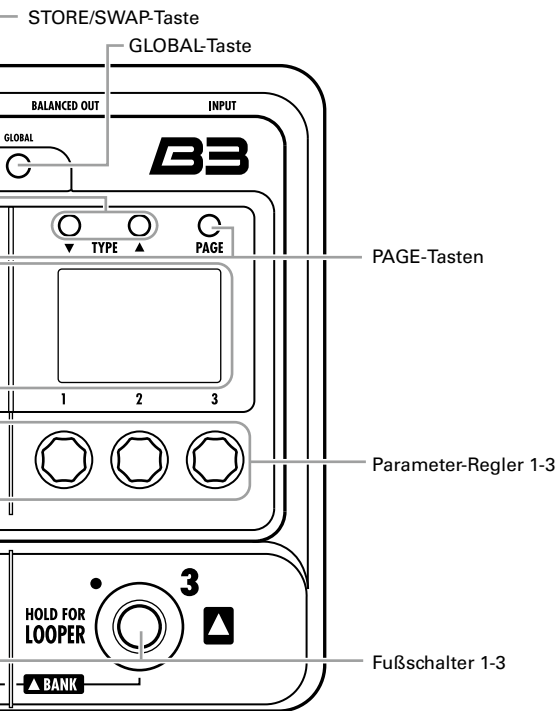
# Bezeichnung der Bedienelemente

## Oberseite

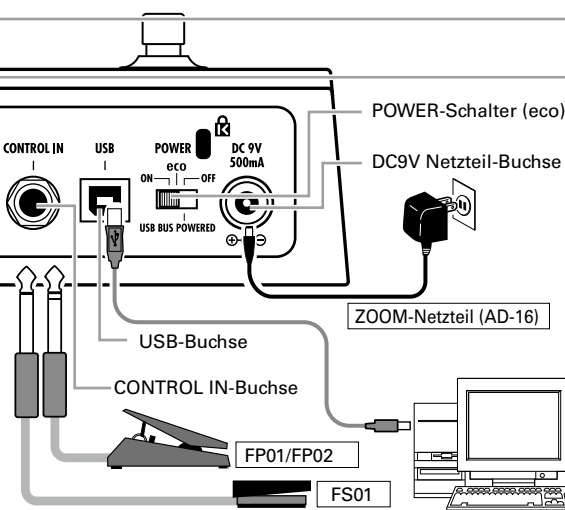


## Rückseite





**Active/Passive-Schalter**  
 Mit diesem Schalter passen Sie die Impedanz des **BB** an. Verwenden Sie die Stellung „ACTIVE“ (gedrückt), wenn Sie ein Effektpedal zwischen Ihrem Instrument und dem **BB** einschleifen oder eine Bassgitarre mit aktiven Pickups spielen. Verwenden Sie „PASSIVE“ (nicht gedrückt) bei Bassgitarren mit passiven Pickups.



**PRE/POST-Schalter**  
 Mit diesem Schalter bestimmen Sie, wo das Signal für die Buchse BALANCE OUT abgegriffen wird. In der Stellung „POST“ (gedrückt) wird das Signal hinter den **BB**-Effekten abgegriffen. In der Stellung „PRE“ (nicht gedrückt) liegt der Abgriff vor den **BB**-Effekten.

**GROUND-Schalter**  
 Mit diesem Schalter schalten Sie die Buchse BALANCE OUT auf Masse. In der Stellung „LIFT“ (gedrückt) ist der Signalweg von der Masse getrennt, in der Stellung „CONNECT“ (nicht gedrückt) dagegen mit ihr verbunden.

Computer

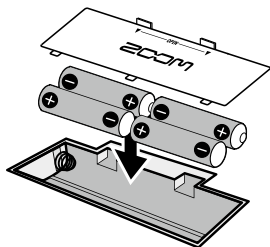
# Einschalten und spielen

## So schalten Sie das Gerät ein

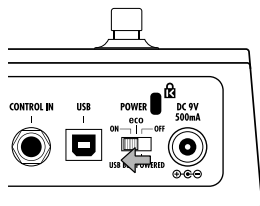
Regeln Sie die Lautstärke des Verstärkers vor dem Einschalten ganz herunter.

### ■ Im Batteriebetrieb

Setzen Sie die Batterien in das Batteriefach ein und stellen Sie den POWER-Schalter auf ON.

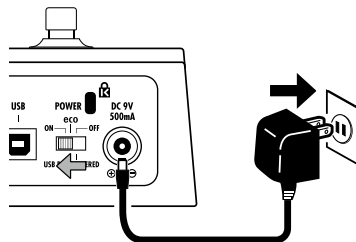


Unterseite des Geräts



### ■ Im Netzteilbetrieb

Schließen Sie das Netzteil an und stellen Sie den POWER-Schalter auf ON.



Schalten Sie den Verstärker ein und drehen Sie die Lautstärke auf.

### HINWEIS

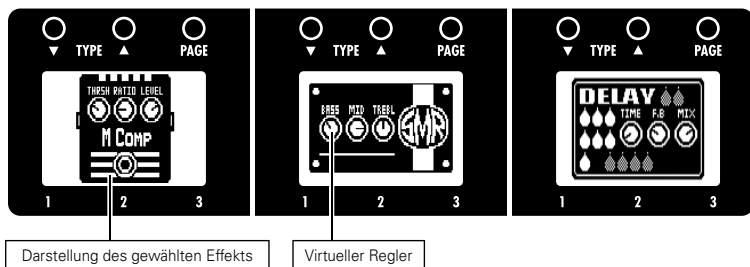
- POWER-Schalteroptionen

eco: Wenn der **BS** für etwa 25 Minuten nicht benutzt wird, schaltet er auf Standby. Der **BS** wird nicht auf Standby geschaltet, solange ein Bass-Signal anliegt.

OFF: In der Stellung „OFF“ kann der **BS** nach Anschluss am USB-Port eines Computers über den USB-Bus gespeist werden.

## Display-Informationen

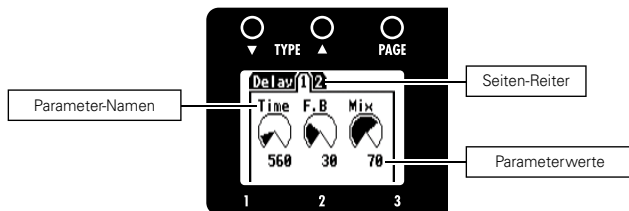
### ■ Die Haupt-Screens zeigen das aktuelle Patch



#### HINWEIS

- Die Stellungen der virtuellen Regler ändern sich auf Basis der Parameterwerte.

### ■ Die Edit-Screens zeigen den Parameter, der editiert wird

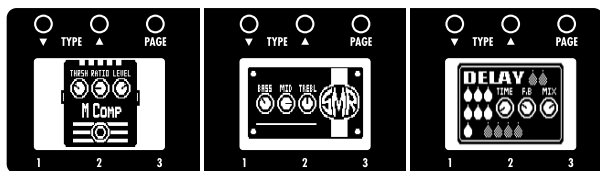


#### HINWEIS

- Wenn vier oder mehr Parameter eingestellt werden können, werden mehrere Seiten-Reiter eingeblendet.

# Effekte einstellen

Stellen Sie sicher, dass die Haupt-Screens eingeblendet werden.

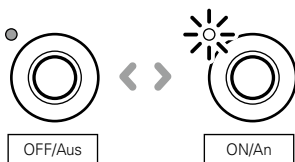


## 1 So schalten Sie Effekte AN und AUS

- Drücken Sie  <sup>1</sup>,  <sup>2</sup> und  <sup>3</sup>.



- Der Effekt wird an-/abgeschaltet.



### ANMERKUNG

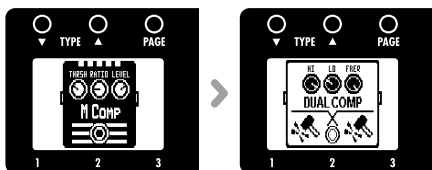
- Ein Effekt ist aktiv (ON), wenn die LED des zugehörigen Fußschalters leuchtet.
- Ein Effekt ist inaktiv (OFF), wenn die LED des zugehörigen Fußschalters nicht leuchtet.

## 2 So wählen Sie einen Effekt-Typen

- Drücken Sie  **TYPE** 



- Der Effekt-Typ wird geändert.






### HINWEIS

- Auf Seite 33 finden Sie Informationen zu den Effekt-Typen und -Parametern.
- Einstellungen werden automatisch gespeichert.

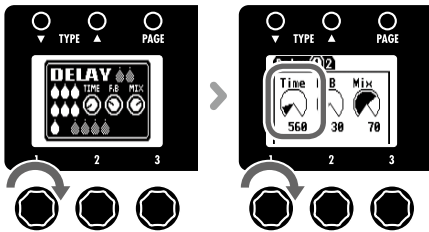


### 3 So stellen Sie die Parameter ein

- Drehen Sie  ,  und  .



- Der Edit-Screen wird eingeblendet: Hier können Sie Parameter einstellen.



#### ANMERKUNG

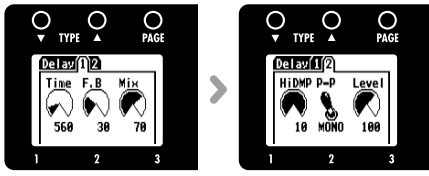
- Time, Rate und einige andere Effektparameter können in Notenwerten eingegeben werden, die sich auf das Tempo synchronisieren.

### 4 So wechseln Sie die Seite

- Drücken Sie  .



- Die nächste Seite wird geöffnet.



#### Effekt-Prozessorleistung



Im **BB** können Sie drei Effekte nach Belieben kombinieren. Wenn Sie allerdings Effekt-Typen wählen, die besonders viel Prozessorleistung belegen, ist es möglich, dass Sie die Grenze der verfügbaren Prozessorleistung im **BB** überschreiten. Wenn die Prozessorleistung für den gewünschten Effekt die Kapazität im **BB** übersteigt, wird „THRU“ im Effekt-Display eingeblendet und der Effekt wird auf Bypass geschaltet. Um das zu verhindern, wechseln Sie einen oder mehrere Effekt-Typen.

#### ANMERKUNG

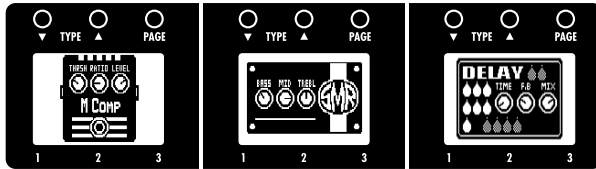
- Ein Effekt belegt unabhängig davon, ob er aktiv oder inaktiv ist, dieselbe Prozessorleistung.

#### HINWEIS


- Amp-Modelle belegen sehr viel Prozessorleistung.

# Auswahl von Patches

Stellen Sie sicher, dass der Haupt-Screen eingeblendet wird.

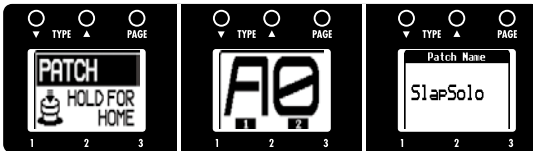


## 1 So aktivieren Sie die Patch-Auswahl




- Drücken und halten Sie  für 1 Sekunde, um die Patch-Auswahl zu aktivieren.



- Der Screen zeigt die Patch-Bank, -Nummer sowie den -Namen.

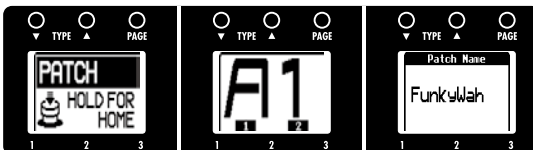


## 2 So ändern Sie das Patch

- Drücken Sie <sup>2</sup>, um das nächstniedrigere Patch auszuwählen.
- Drücken Sie <sup>3</sup>, um das nächsthöhere Patch auszuwählen.
- Bedienen Sie <sup>2</sup> des mittleren Effekts.








- Die Patch-Nummer und der -Name ändern sich.



### HINWEIS

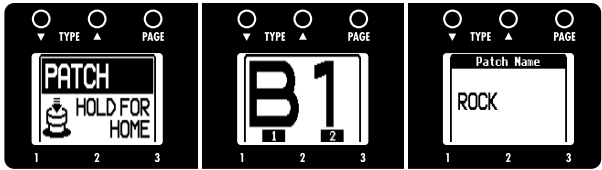
- Sie können Patches auch mit  ändern.

### 3 So wechseln Sie die Bank

- Drücken Sie  <sup>1</sup> und  <sup>2</sup> gleichzeitig, um die nächstniedrigere Bank zu wählen.
- Drücken Sie  <sup>2</sup> und  <sup>3</sup> gleichzeitig, um die nächsthöhere Bank zu wählen.
- Bedienen Sie  <sup>1</sup> des mittleren Effekts.



- Die Patch-Bank und der -Name ändern sich.



#### ANMERKUNG

- Wenn Sie zwei Fußschalter gleichzeitig drücken, kann der Sound eventuell von dem Fußschalter beeinflusst werden, den Sie etwas früher auslösen. Um das zu verhindern, sollten Sie beim Umschalten der Bank nicht spielen.

### 4 So kehren Sie zum Haupt-Screen zurück

- Drücken und halten Sie  <sup>1</sup> für 1 Sekunde.




# Speichern von Patches

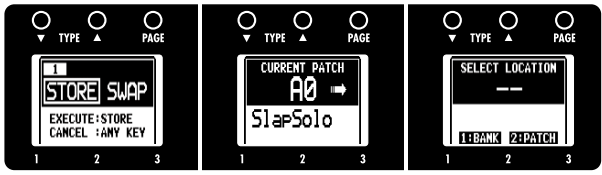
Der **B3** speichert die Einstellungen, wenn die Parameter eingestellt werden.

## 1 So speichern Sie ein Patch oder swappen es mit einem anderen Patch

- Drücken Sie  .

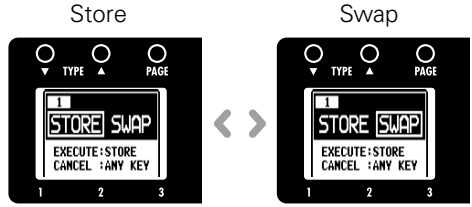


-  blinkt und der folgende Screen wird eingeblendet.



## 2 So wählen Sie, ob das Patch gespeichert oder geswappt wird

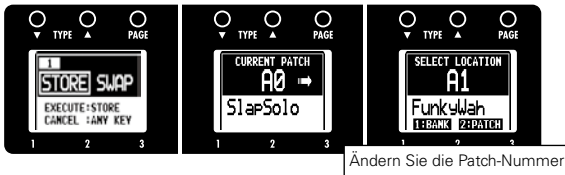
- Bedienen Sie  des linken Effekts.



### 3 So bestimmen Sie, wohin das neue Patch gespeichert oder gewappt wird

#### ■ So wechseln Sie die Ziel-Patch-Nummer für das Speichern/Swappen

- Bedienen Sie  des rechten Effekts.



#### ■ So wechseln Sie die Bank für das Speichern/Swappen

- Bedienen Sie  des rechten Effekts.



#### ANMERKUNG

- Das aktive Patch kann nicht als Ziel ausgewählt werden.
- Die aktuellen Einstellungen werden automatisch gespeichert.

### 4 So schließen Sie das Speichern/Swappen eines Patches ab

- Drücken Sie  .



- Nachdem „COMPLETE!“ im Display erscheint, wird das Store/Swap-Patch geöffnet.



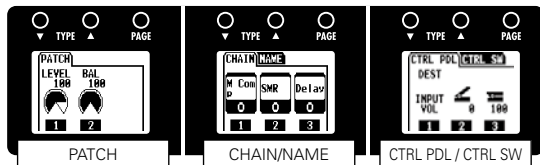
#### HINWEIS

- Um abzubrechen, drücken Sie eine beliebige Taste außer .

# Einstellen bestimmter Patch-Parameter

## 1 So aktivieren Sie das TOTAL-Menü

- Drücken Sie  .

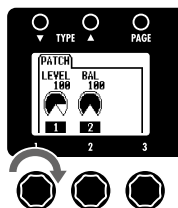


### ANMERKUNG

- Alle Einstellungen der Total-Parameter werden separat für jedes Patch gespeichert.

## 2 So passen Sie den Patch-Pegel an

- Bedienen Sie  des linken Effekts.



### ANMERKUNG

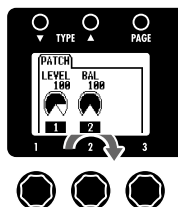
- Der Einstellbereich ist 0-120.

### HINWEIS

- Um die Gesamtlautstärke aller Patches zu ändern, stellen Sie den Master Level ein (siehe Seite 18).

## 3 So stellen Sie das Verhältnis zwischen dem Original- und den Effekt-Sounds ein

- Bedienen Sie  des linken Effekts.

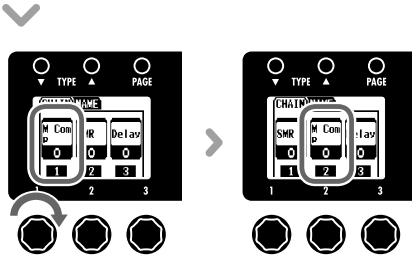


### ANMERKUNG

- Der Einstellbereich ist 0-100. Bei dem Wert 0 wird nur das Originalsignal, beim Wert 100 nur der Effekt wiedergegeben.

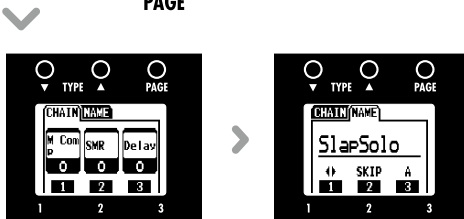

## 4 So ändern Sie die Reihenfolge der Effekte







- Mit den Reglern ,  und  des mittleren Effekts tauschen Sie die Effekt-Positionen.



## 5 So ändern Sie den Patch-Namen

- Drücken Sie  im mittleren Effekt.

-  **1** : Bewegen Sie den Cursor mit .
- SKIP**  **2** : Wechseln Sie zwischen den Zeichen/Symbolen mit .
- A**  **3** : Ändern Sie das Zeichen mit .

### ANMERKUNG

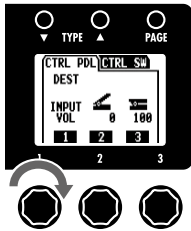
- Die folgenden Zeichen und Symbole stehen zur Verfügung:  
! # \$ % & ' ( ) + , - . : ; = @ [ ] ^ \_ ` { } ~ A-Z, a-z, 0-9, (Leerzeichen)

# 6

## So richten Sie den Betrieb eines Expression-Pedals ein

Bestimmen Sie das Steuerziel.


- Bedienen Sie  des rechten Effekts.





### ANMERKUNG

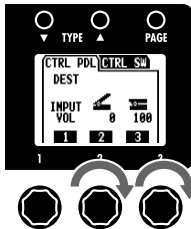
- INPUT VOL: Mit diesem Regler steuern Sie den Eingangspegel.
- OUTPUT VOL: Mit diesem Regler steuern Sie den Ausgangspegel.
- NO ASSIGN: Es ist keine Funktion zugewiesen.
- BAL: Steuert das Mischungsverhältnis zwischen dem Original- und dem Effektklang.

### HINWEIS

- Drehen Sie , um die unterschiedlichen Parameter einzublenden, die über das Expression-Pedal gesteuert werden können.
- Einzelheiten zu den Parametern, die für jeden Effekt eingestellt werden können, finden Sie im Abschnitt „Effekt-Typen und -Parameter“.
- Wenn Sie die Ausgangslautstärke mit einem Expression-Pedal steuern, sind die Rhythmus- und Looper-Ausgangspegel davon nicht betroffen.

Bestimmen Sie den Einstellbereich.

- Bedienen Sie  des rechten Effekts, um den Minimalwert einzustellen.
- Bedienen Sie  des rechten Effekts, um den Maximalwert einzustellen.



### HINWEIS

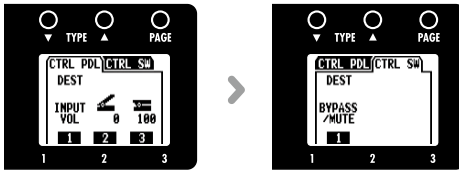
- Der Minimalwert kann höher als der Maximalwert eingestellt werden. Dann wird der Effekt beim Treten des Pedals schwächer und beim Öffnen des Pedals stärker.



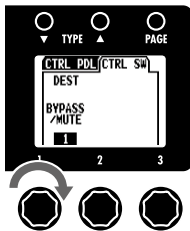
## 7

## So richten Sie den Betrieb eines optionalen Fußschalters ein

- Drücken Sie  im rechten Effekt.  
**PAGE**



- Bedienen Sie  des rechten Effekts.

**BYPASS/MUTE**

Schaltet den Effekt auf Bypass oder stumm.


**TAP TEMPO**

Drücken Sie den Fußschalter wiederholt im gewünschten Tempo, um das Tempo für die Rhythmus-Funktion, den Looper und die Effekte einzugeben.

**NO ASSIGN**

Dem Fußschalter ist keine Funktion zugewiesen.

**ANMERKUNG**

- Wenn mehr als eine Funktion zugewiesen werden kann, wählen Sie diese mit  aus.

**HINWEIS**

- Damit diese Funktionen genutzt werden können, muss auch der jeweilige Effekt aktiviert sein (ON).
- Einzelheiten zu den Parametern, die jedem Effekt zugewiesen werden können, finden Sie im Abschnitt „Effekt-Typen und -Parameter“.

## 8

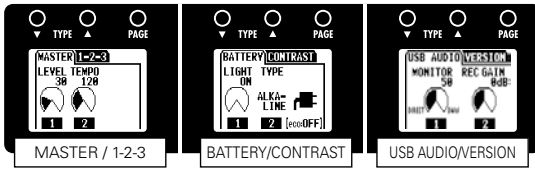
## So verlassen Sie das Total-Menü

- Drücken Sie .

# Ändern verschiedener Einstellungen

## 1 So aktivieren Sie das GLOBAL-Menü

- Drücken Sie  .

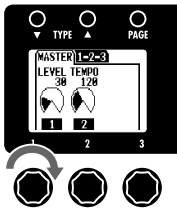


**ANMERKUNG**

- Globale Parametereinstellungen betreffen alle Patches.

## 2 So passen Sie den Master-Pegel an

- Bedienen Sie  des linken Effekts.

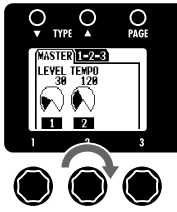


**ANMERKUNG**


- Der Einstellbereich ist 0-120.

## 3 So stellen Sie das Master-Tempo ein

- Bedienen Sie  des linken Effekts.




**HINWEIS**

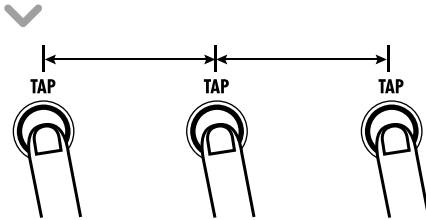
- Sie können das Tempo auch über  einstellen.

**ANMERKUNG**

- Der Einstellbereich ist 40-250.
- Diese Tempo-Einstellung wird von jedem Effekt, Rhythmus und dem Looper benutzt.

■ So tappen Sie das Tempo ein

- Drücken Sie  zwei- oder mehrmals im gewünschten Tempo.



**HINWEIS**

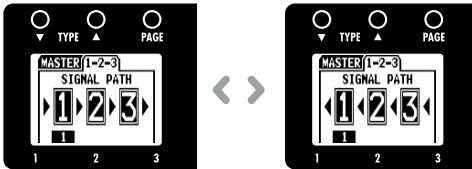
- Sie können das Tempo über den (optionalen) Fußschalter FS01 eingeben (siehe Seite 17).

4 So ändern Sie die Signalflussrichtung

- Drücken Sie  im linken Effekt.

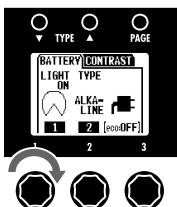


- Bedienen Sie  <sup>1</sup>, um die Signalflussrichtung zu ändern.



5 So stellen Sie die Einschaltdauer der Hintergrundbeleuchtung ein

- Bedienen Sie  <sup>1</sup> des mittleren Effekts.




**ANMERKUNG**

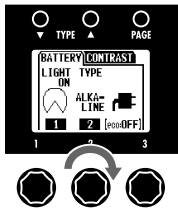
- Die Einstelloptionen sind ON und 1–30 Sekunden.

**HINWEIS**

- Durch Abschalten der Hintergrundbeleuchtung kann der Stromverbrauch reduziert werden.

### 6 So wählen Sie den Batterie-Typ aus

- Bedienen Sie  des mittleren Effekts, um den Batterietyp zwischen ALKALINE und Ni-MH (Nickel-Metal-Hydrid) umzuschalten.



: Im Batteriebetrieb



: Im Netzteilbetrieb



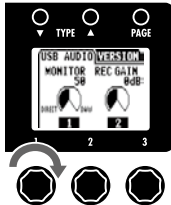
: Im USB-Bus-Power-Betrieb

#### ANMERKUNG

- Stellen Sie den richtigen Batterietyp ein, damit der Ladezustand der Batterie genau angezeigt wird.

### 7 So passen Sie das Mischungsverhältnis zum Abhören von USB-Audio an

- Bedienen Sie  des rechten Effekts.

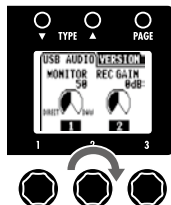


#### ANMERKUNG

- Steuert das Mischungsverhältnis zwischen den von einem angeschlossenen Computer ausgegebenen (DAW) und den am Signaleingang anliegenden und dann im Gerät bearbeiteten (DIRECT) Signalen.
- Der Einstellbereich ist 0-100.
- Stellen Sie als Wert 0 ein, wenn Sie nur das DIRECT-Signal, oder 100, wenn Sie nur das DAW-Signal abhören möchten.

### 8 So passen Sie den Aufnahmepegel an

- Bedienen Sie  des rechten Effekts.

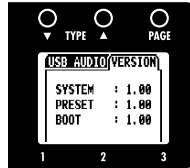
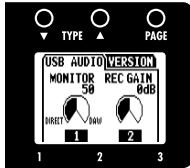


#### ANMERKUNG

- Steuert den Pegel des an den Computer ausgegebenen Signals.
- Der Einstellbereich ist  $\pm 6$  dB.

## 9 So überprüfen Sie die Firmware-Versionen

- Drücken Sie  im rechten Effekt.



### HINWEIS

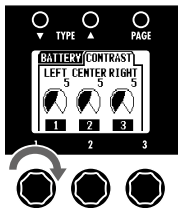
- Die aktuelle Systemsoftware (Firmware) finden Sie auf der ZOOM-Webseite (<http://www.zoom.co.jp>).

## 10 So stellen Sie den Display-Kontrast ein

- Drücken Sie  im mittleren Effekt.



- Bedienen Sie ,  und  im mittleren Effekt.



- 1  : Linkes Display
- 2  : Mittleres Display
- 3  : Rechtes Display

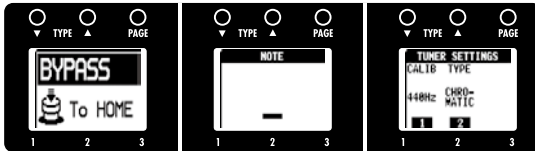
## 11 So verlassen Sie das GLOBAL-Menü

- Drücken Sie .



# Gebrauch des Tuners

## 1 So aktivieren Sie den Tuner

- Drücken Sie  für 1 Sekunde.

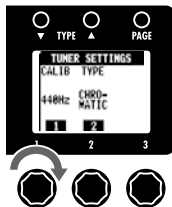


### ANMERKUNG

- Wenn Sie  für 1 Sekunde drücken, wird der Effekt auf Bypass geschaltet.
- Wenn Sie  für 2 Sekunden drücken, wird der Ausgang gemutet.

## 2 So ändern Sie die Referenztonhöhe des Tuners

- Bedienen Sie  des rechten Effekts.

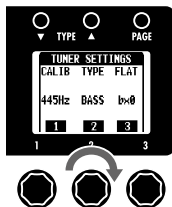


### ANMERKUNG

- Die Referenztonhöhe für das mittlere A kann zwischen 435 bis 445 Hz eingestellt werden.

## 3 So wählen Sie den Tuner-Typ aus

- Bedienen Sie  des rechten Effekts.



### CHROMATIC

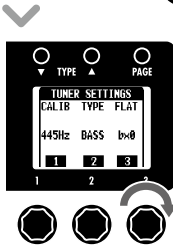
Der chromatische Tuner zeigt die nächste Tonhöhe (Halbton) an und wie stark das Eingangssignal von dieser Tonhöhe abweicht.

### BASS

Abhängig vom gewählten Typ wird der nächste Saitenname angezeigt und wie stark das Eingangssignal von dieser Tonhöhe abweicht.

## 4 So verwenden Sie eine Dropped-Stimmung

- Bedienen Sie  des rechten Effekts.



### ANMERKUNG

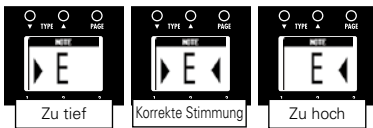
- Wenn für TYPE die Einstellung CHROMATIC gewählt ist, kann keine Dropped-Stimmung verwendet werden.

## 5 Stimmen Sie den Bass

- Spielen Sie die leere Saite, die Sie stimmen möchten, und stimmen Sie diese.

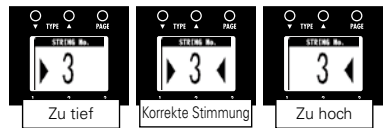
### ■ CHROMATISCHER TUNER

Der Name der nächsten Note sowie die Genauigkeit der Tonhöhe werden angezeigt.



### ■ BASSTUNER

Die Nummer der nächsten Note sowie die Genauigkeit der Tonhöhe werden angezeigt.



### HINWEIS

- Die Genauigkeit der Stimmung wird auch über die leuchtenden Tasten oberhalb der Displays angegeben.




## 6 So schließen Sie das Stimmen ab

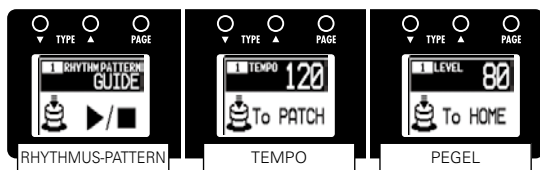
- Drücken Sie  <sup>1</sup>,  <sup>2</sup> oder  <sup>3</sup>.

Gebrauch des Tuners

# Einsatz der Rhythmus-Funktion

## 1 So aktivieren Sie die Rhythmus-Funktion

- Drücken Sie .
- Das Rhythmus-Pattern beginnt automatisch mit der Wiedergabe und der Screen für die Rhythmus-Einstellungen wird geöffnet.

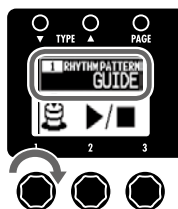


### HINWEIS

- Sie können ein Rhythmus-Pattern parallel mit dem Looper verwenden.

## 2 So wählen Sie ein Rhythmus-Pattern

- Bedienen Sie  des linken Effekts.

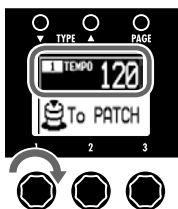


### ANMERKUNG


- Auf Seite 50 sind die Pattern-Typen aufgelistet.

## 3 So stellen Sie das Tempo ein

- Bedienen Sie  des mittleren Effekts.



### HINWEIS

- Sie können das Tempo auch über  einstellen.

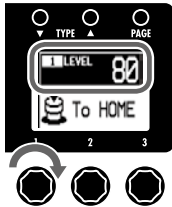
### ANMERKUNG

- Der Einstellbereich ist 40-250.
- Diese Tempo-Einstellung wird von jedem Effekt, Rhythmus und dem Looper benutzt.



## 4 So passen Sie den Rhythmus-Pegel an


- Bedienen Sie  des rechten Effekts.




### ANMERKUNG

- Der Einstellbereich ist 0-100.

## 5 So halten Sie die Rhythmus-Wiedergabe an


- Drücken Sie .

### HINWEIS


- Drücken Sie  erneut, um die Rhythmus-Wiedergabe neu zu starten.

## 6 So schließen Sie die Rhythmus-Einstellung ab


- **Die Rhythmus-Wiedergabe wird beendet und der vorherige Screen erscheint wieder**

- Drücken Sie .

- **So wählen Sie ein Patch aus (während der Rhythmus-Wiedergabe)**

- Drücken Sie .

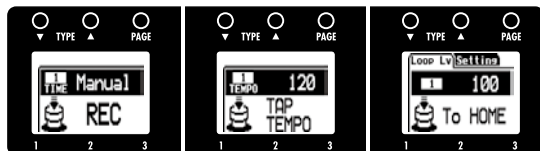
- **So kehren Sie zum Haupt-Screen zurück (während der Rhythmus-Wiedergabe)**

- Drücken Sie .

# Einsatz des Loopers

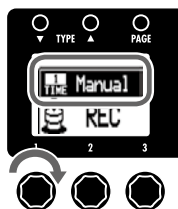
## 1 So aktivieren Sie den Looper

- Drücken Sie  für 1 Sekunde.



## 2 So stellen Sie die Aufnahmezeit ein

- Bedienen Sie  der linken Einheit.



### Manual

Starten und stoppen Sie die Aufnahme mit dem Fußschalter.

### Notenwert

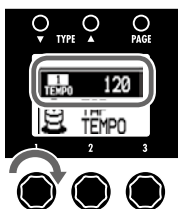
Stellen Sie die Aufnahmezeit durch Eingabe des Tempos und der Anzahl der Viertelnoten ein.

### ANMERKUNG

- Der Looper kann Sequenzen zwischen 1,5 und 40 Sekunden aufnehmen (bei aktivierter UNDO-Funktion 20 Sekunden).
- Wenn die gewählte Anzahl der Viertelnoten nicht in diesem Bereich liegt, wird sie automatisch angepasst.
- Eine TIME-Änderung löscht den aktuell aufgenommenen Loop.

## 3 So stellen Sie das Tempo ein

- Bedienen Sie  der mittleren Einheit.



### HINWEIS

- Sie können das Tempo auch über  einstellen.
- Solange noch kein Loop aufgenommen wurde, können Sie das Tempo auch durch Drücken von  eingeben.


### ANMERKUNG

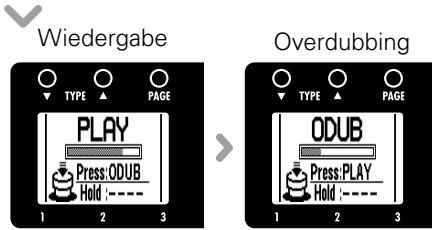
- Der Einstellbereich ist 40-250.
- Eine Tempo-Änderung löscht den aktuell aufgenommenen Loop.
- Die Tempo-Einstellung wird für Effekte, Rhythmus und den Looper benutzt.



## 6 So können Sie einen aufgenommenen Loop overdubben

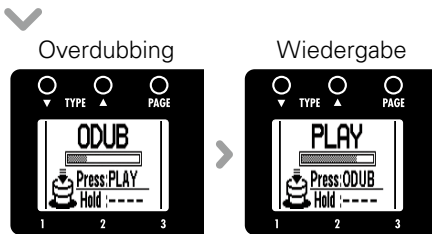
### ■ So starten Sie das Overdubbing

- Drücken Sie während der Loop-Wiedergabe  <sup>1</sup>.



### ■ So beenden Sie das Overdubbing

- Drücken Sie  <sup>1</sup> erneut.




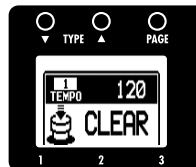
## 7 So beenden Sie die Loop-Wiedergabe

- Drücken Sie  <sup>2</sup>.



## 8 So löschen Sie den Loop

- Drücken Sie  <sup>2</sup> für 1 Sekunde.
- „CLEAR“ erscheint im Display.



## 9 So kehren Sie zum Haupt-Screen zurück

- Drücken Sie .

**HINWEIS**

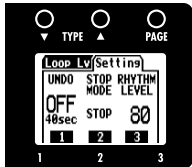
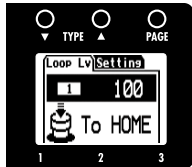
- Sie können Sie während der Loop-Wiedergabe zum Home-Screen zurückkehren.


**ANMERKUNG**

- Wenn Sie zum Haupt-Screen wechseln, wird der Loop nicht gelöscht.
- Wenn Sie das Gerät ausschalten (OFF), wird der Loop gelöscht.

## So ändern Sie die Looper-Einstellungen

- Drücken Sie  der rechten Einheit.  
**PAGE**





- **So aktivieren Sie die Undo-Funktion**  
Bedienen Sie  der rechten Einheit.

**ANMERKUNG**

- Bei aktivierter UNDO-Funktion beträgt die Aufnahme-dauer maximal 20 Sekunden.


**HINWEIS**

- Bei aktiver UNDO-Funktion löschen Sie den letzten Overdub, indem Sie  1 Sekunde lang drücken. Wenn Sie die Aufnahme rückgängig gemacht haben, können Sie sie (und damit den gelöschten Overdub) wiederherstellen, indem Sie  erneut 1 Sekunde lang drücken.

- **So wählen Sie den STOP MODE aus**  
Bedienen Sie  der rechten Einheit.

STOP MODE	Wie die Loop-Wiedergabe anhält
STOP	Die Wiedergabe hält sofort an
FINISH	Die Wiedergabe endet am Ende des Loops
FADE OUT	Die Wiedergabe hält nach dem Ausfaden an.

**HINWEIS**

- Auch wenn die Optionen „FINISH“ oder „FADE OUT“ eingestellt sind, können Sie die Loop-Wiedergabe jederzeit stoppen, indem Sie  gedrückt halten.

- **So passen Sie den RHYTHM LEVEL an**  
Bedienen Sie  der rechten Einheit.

# Aktualisieren der Firmware

## So laden Sie das Aktualisierungsprogramm für die aktuelle Firmware herunter:

- Besuchen Sie die ZOOM-Webseite (<http://www.zoom.co.jp>).


### HINWEIS

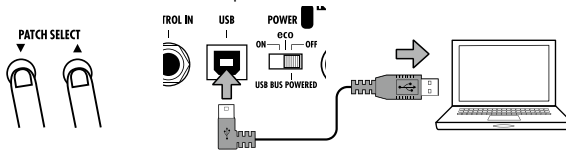
- Öffnen Sie das GLOBAL-Menü, um die aktuelle Firmware-Version zu überprüfen (siehe Seite 21).

1

## So bereiten Sie eine Aktualisierung der Firmware vor

- Stellen Sie sicher, dass der POWER-Schalter auf OFF gestellt ist.

- Halten Sie die beiden  gedrückt und verbinden Sie das Gerät über das USB-Kabel mit einem Computer.



- Der Screen VERSION UPDATE wird eingeblendet.



2

## So aktualisieren Sie die Firmware

- Starten Sie das Aktualisierungsprogramm auf dem Computer und führen Sie die Aktualisierung aus.

### ANMERKUNG

- Entfernen Sie während der Aktualisierung der Firmware in keinem Fall das USB-Kabel.

### HINWEIS

- Details zur Bedienung des Programms finden Sie auf der ZOOM-Webseite.

### 3 So schließen Sie die Aktualisierung ab

- Wenn die Aktualisierung des **BB** abgeschlossen ist, erscheint „COMPLETE!“ im Display.



- Entfernen Sie das USB-Kabel.

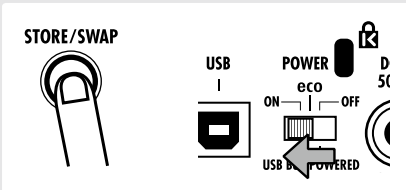
**HINWEIS**

- Durch die Aktualisierung der Firmware werden gespeicherte Patches nicht gelöscht.

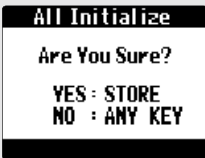
#### Zurücksetzen des **BB** auf die Werkseinstellungen

##### 1. So verwenden Sie die Funktion All Initialize

- Halten Sie  <sup>STORE/SWAP</sup> gedrückt und stellen Sie den POWER-Schalter auf ON.



- Der Screen All Initialize wird eingeblendet.



##### 2. So führen Sie die Funktion All Initialize aus.

- Drücken Sie  <sup>STORE/SWAP</sup>.

**ANMERKUNG**

- Um abzubrechen, drücken Sie eine beliebige Taste außer  <sup>STORE/SWAP</sup>.

**HINWEIS**

- Mit Hilfe der Funktion All Initialize können Sie alle Einstellungen des **BB** inklusive der Patches auf die Werkseinstellungen zurücksetzen. Verwenden Sie diese Funktion nur, wenn Sie sich ganz sicher sind.

# Aktivieren der Audio-Interface-Funktionen

Dieses Gerät kann mit Computern mit den folgenden Betriebssystemen benutzt werden:

## ■ Kompatible Betriebssysteme

### Windows

Windows® XP SP3 (32 Bit) oder aktueller

Windows Vista® SP1 (32 Bit, 64 Bit) oder aktueller

Windows® 7 (32 Bit, 64 Bit)

32 Bit: Intel® Pentium® 4 1,8GHz oder schneller, 1 GB RAM oder mehr

64 Bit: Intel® Pentium® DualCore 2,7GHz oder schneller, 2 GB RAM oder mehr

### Intel Mac

OS X 10.5.8/10.6.5 oder neuer

Intel® CoreDuo 1,83 GHz oder schneller

1 GB RAM oder mehr

## ■ Quantisierung (Bit-Rate)

16 Bit

## ■ Samplingfrequenz

44,1 kHz

Einzelheiten zur Aufnahme, Wiedergabe sowie zu anderen Funktionen finden Sie in der mitgelieferten Kurzanleitung.

### HINWEIS


- Sie können das Mischungsverhältnis zwischen den Signalen des **BS** und des Computers steuern (siehe Seite 20).
- Sie können den Aufnahmepegel einstellen (siehe Seite 20).
- Wenn der POWER-Schalter auf der Stellung OFF steht, kann der **BS** über USB an einen Computer angeschlossen und über den USB-Bus mit Strom versorgt werden.

### ANMERKUNG

- Um das von Ihrer DAW-Software bearbeitete Signal der angeschlossenen Bassgitarre abzuhören, stellen Sie für den Parameter AUDIO MONITOR den Wert 100 ein (siehe S. 20). Wird ein anderer Wert eingestellt, werden die Signale von Computer und **BS** gemischt, und das Ausgangssignal klingt, als wäre es mit einem Flanger-Effekt bearbeitet worden.








# Effekt-Typen und -Parameter

Effekt-Nummer	Parameter	Parameterbereich	Effekt-Typ	Effekt-Beschreibung	Fußschalter-Funktion	
088	DynaDelay	Bei diesem dynamischen Delay wird die Effektlautstärke abhängig vom Pegel des Eingangssignals verändert.			FS InputMute	
				Regler		
				Regler 1	Regler 2	Regler 3
	Seite 01	Time 1-2000		Sense -10 -1, 1 - 10	Mix 0 - 100	P
		Bestimmt die Delay-Zeit.		Regelt die Empfindlichkeit des Effekts.	Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.	
	Seite 02	FB 0 - 100		Level 0 - 150		
		Regelt den Feedback-Wert.		Steuert den Ausgangspegel.		
	Effekt-Screen			Symbol: Tempo-Synchronisation möglich	Symbol: Pedalsteuerung möglich	
		Parameterbeschreibung				









Effekt-Typen und -Parameter

## ■ Effekt-Typen und -Parameter

<b>001</b>	<b>OptComp</b>	Kompressor im Stil des APHEX Punch Factory.				
				Regler 1	Regler 2	Regler 3
	Seite 01	Drive 0 - 100		Tone 0 - 100	Level 0 - 150	P
		Steuert die Kompressionsintensität.		Steuert die Klangfarbe.	Steuert den Ausgangspegel.	
<b>002</b>	<b>D Comp</b>	Kompressor im Stil des MXR Dyna Comp				
				Regler 1	Regler 2	Regler 3
	Seite 01	Sense 0 - 10		Tone 0 - 10	Level 0 - 150	P
		Steuert die Kompressor-Empfindlichkeit.		Steuert die Klangfarbe.	Steuert den Ausgangspegel.	
	Seite 02	ATTCK Slow, Fast				
		Schaltet die Attack-Geschwindigkeit des Kompressors zwischen Fast (Schnell) und Slow (Langsam) um.				
<b>003</b>	<b>M Comp</b>	Dieser Kompressor verfügt über einen natürlichen Sound.				
				Regler 1	Regler 2	Regler 3
	Seite 01	THRSH 0 - 50		Ratio 1 - 10	Level 0 - 150	P
		Legt den Signalpegel fest, ab dem der Kompressor aktiviert wird.		Bestimmt die Kompressor-Ratio.	Steuert den Ausgangspegel.	
	Seite 02	ATTCK 1 - 10				
		Steuert die Attack-Geschwindigkeit des Kompressors.				
<b>004</b>	<b>DualComp</b>	Bei diesem Kompressor können Sie verschiedene Einstellungen für den Bass- und Höhenbereich vornehmen.				
				Regler 1	Regler 2	Regler 3
	Seite 01	Hi 0 - 50		Lo 0 - 50	Freq 300 Hz - 1,5 kHz	P
		Steuert die Kompressionstiefe im Höhenbereich.		Steuert die Kompressionstiefe im Bassbereich.	Bestimmt den Crossover-Punkt zwischen dem Höhen- und dem Bassbereich.	
	Seite 02	Level 0 - 150		Tone 0 - 10		
		Steuert den Ausgangspegel.		Steuert die tonale Qualität des Sounds.		
<b>005</b>	<b>160 Comp</b>	Kompressor im Stil des dbx 160A.				
				Regler 1	Regler 2	Regler 3
	Seite 01	THRSH -60 - 0		Ratio 1,0 - 10,0	Gain 0 - 20	P
		Steuert den Threshold, der bestimmt, wann der Effekt aktiv ist.		Bestimmt die Kompressor-Ratio.	Steuert das Gain nach der Kompression.	
	Seite 02	Knee Hard, Soft		Level 0 - 150		
		Dient zur Auswahl der Knee-Typen.		Steuert den Ausgangspegel.		








WEITER >>>

# Effekt-Typen und -Parameter







<b>006</b>	<b>Limitier</b>	Der Limiter regelt Signalspitzen über einem bestimmten Referenzpegel zurück.						
		Regler 1		Regler 2		Regler 3		
	Seite 01	THRSH	0 – 50	P	Ratio	1 – 10	Level	0 – 150
	Seite 02	REL	1 – 10					
		Bestimmt den Referenzpegel für die Limiter-Funktion.		Steuert die Kompressions-Ratio des Limiters.		Steuert den Ausgangspegel.		
		Bestimmt die Verzögerung zwischen dem Punkt, an dem das Signal unter den Threshold fällt, und der Release-Phase des Limiters.						
<b>007</b>	<b>SlowATTCK</b>	Bei diesem Effekt wird die Attack-Geschwindigkeit der einzelnen Noten reduziert, so dass eine Art Violin-Effekt entsteht.						
		Regler 1		Regler 2		Regler 3		
	Seite 01	Time	1–50	P	Curve	0 – 10	Level	0 – 150
		Steuert die Attack-Zeit.		Bestimmt den Verlauf der Lautstärkenänderung während der Attack-Phase.		Steuert den Ausgangspegel.		
<b>008</b>	<b>ZNR</b>	ZOOMs einzigartiges Rauschunterdrückungssystem entfernt in Spielpausen das Rauschen, ohne den Klang zu verändern.						
		Regler 1		Regler 2		Regler 3		
	Seite 01	THRSH	1–25	P	DETECT	GtrIn, EfxIn	Level	0 – 150
		Regelt die Empfindlichkeit des Effekts.		Regelt die Erkennung des Steuersignals.		Steuert den Ausgangspegel.		
<b>009</b>	<b>GraphicEQ</b>	Das Gerät verfügt über einen 7-Band-Equalizer.						
		Regler 1		Regler 2		Regler 3		
	Seite 01	50 Hz	-12–12		120 Hz	-12–12	400 Hz	-12–12
		Steuert den Hub +/- bei 50 Hz.		Steuert den Hub +/- bei 120 Hz.		Steuert den Hub +/- bei 400 Hz.		
	Seite 02	500 Hz	-12–12		800 Hz	-12–12	4,5 kHz	-12–12
		Steuert den Hub +/- bei 500 Hz.		Steuert den Hub +/- bei 800 Hz.		Steuert den Hub +/- bei 4,5 kHz.		
	Seite 03	10 kHz	-12–12		Level	0 – 150		
		Steuert den Hub +/- bei 10 kHz.		Steuert den Ausgangspegel.				
<b>010</b>	<b>ParaEQ</b>	Hierbei handelt es sich um einen parametrischen 2-Band-Equalizer.						
		Regler 1		Regler 2		Regler 3		
	Seite 01	Freq1	20 Hz – 20 kHz		Q1	0,5, 1, 2, 4, 8, 16	Gain1	-20 – 20
		Steuert die Scheitelfrequenz von EQ1.		Steuert die Filtergüte Q von EQ1.		Steuert das Gain von EQ1.		
	Seite 02	Freq2	20 Hz – 20 kHz		Q2	0,5, 1, 2, 4, 8, 16	Gain2	-20 – 20
		Steuert die Scheitelfrequenz von EQ2.		Steuert die Filtergüte Q von EQ2.		Steuert das Gain von EQ2.		
Seite 03	Level	0 – 150						
		Steuert den Ausgangspegel.						
<b>011</b>	<b>Splitter</b>	Dieser Effekt teilt das Signal in zwei Bänder auf (High/Low), deren Mischungsverhältnis beliebig angepasst werden kann.						
		Regler 1		Regler 2		Regler 3		
	Seite 01	Hi	0 – 100		Lo	0 – 100	Freq	80 Hz– 2,5 kHz
	Seite 02	Level	0 – 150	P				
		Steuert das Mischungsverhältnis im Höhen-Band.		Steuert das Mischungsverhältnis im Bass-Band.		Bestimmt den Crossover-Punkt zwischen dem Höhen- und dem Bass-Band.		
		Steuert den Ausgangspegel.						
<b>012</b>	<b>Bottom B</b>	Verstärkt den Bass- und Höhenbereich.						
		Regler 1		Regler 2		Regler 3		
	Seite 01	Bass	0 – 10	P	Trebl	0 – 10	Level	0 – 150
		Steuert den Boost-Anteil im Bassbereich.		Steuert den Boost-Anteil im Höhenbereich.		Steuert den Ausgangspegel.		
<b>013</b>	<b>Exciter</b>	Exciter im Stil des BBE Sonic Maximizer.						
		Regler 1		Regler 2		Regler 3		
	Seite 01	Bass	0 – 10	P	Trebl	0 – 10	Level	0 – 150
		Steuert den Anteil der Phasenbearbeitung im Bassbereich.		Steuert den Anteil der Phasenbearbeitung im Höhenbereich.		Steuert den Ausgangspegel.		






<b>014</b>	<b>CombFLTR</b>	Bei diesem Effekt wird die Kammfiltercharakteristik des auf eine feste Modulation eingestellten Flangers wie ein Equalizer benutzt.						
		<b>Regler 1</b>		<b>Regler 2</b>		<b>Regler 3</b>		
	Seite 01	Freq	1-50	P	Reso	-10-0-10	Mix	0-100
	Seite 02	HIDMP 0-10 Steuert die Höhendämpfung des Effekt-Sounds.			Level 0-150 Steuert den Ausgangspegel.			
<b>015</b>	<b>AutoWah</b>	Dieser Effekt variiert den Wah-Effekt in Abhängigkeit der Anschlagsstärke.						
		<b>Regler 1</b>		<b>Regler 2</b>		<b>Regler 3</b>		
	Seite 01	Sense	-10-1, 1-10	P	Reso	0-10	Dry	0-100
	Seite 02	Level 0-150 Steuert den Ausgangspegel.						
<b>016</b>	<b>ZTron</b>	Ähneln einem Q-Tron Envelope Filter im LP-Modus.						
		<b>Regler 1</b>		<b>Regler 2</b>		<b>Regler 3</b>		
	Seite 01	Sense	-10-1, 1-10	P	Reso	0-10	Dry	0-100
	Seite 02	Level 0-150 Steuert den Ausgangspegel.						
<b>017</b>	<b>M-Filter</b>	Dieser Hüllkurven-Filter im Stil eines MOOG MF-101 Tiefpass-Filters kann universell eingesetzt werden.						
		<b>Regler 1</b>		<b>Regler 2</b>		<b>Regler 3</b>		
	Seite 01	Freq	0-100	P	Sense	0-10	Reso	0-10
	Seite 02	Type HPF, BPF, LPF Bestimmt den Filter-Typ.			Chara 2Pole, 4Pole Steuert den Anteil des gefilterten Signals.		VLCTY Fast, Slow Steuert die Geschwindigkeit der Filter-Bewegung.	
	Seite 03	Bal 0-100 Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Original- und Effektsound.			Level 0-150 Steuert den Ausgangspegel.			
<b>018</b>	<b>A-Filter</b>	Hierbei handelt es sich um ein Resonanz-Filter mit einer extremen Hüllkurve.						
		<b>Regler 1</b>		<b>Regler 2</b>		<b>Regler 3</b>		
	Seite 01	Sense	1-10	P	Peak	0-10	Mode	Up, Down
	Seite 02	Dry 0-100 Steuert den Pegel des Original-Sounds.			Level 0-150 Steuert den Ausgangspegel.		Steuert, ob der Filterbewegung nach oben oder unten verläuft.	
<b>019</b>	<b>Cry</b>	Dieser Effekt variiert den Klang wie ein Talking Modulator.						
		<b>Regler 1</b>		<b>Regler 2</b>		<b>Regler 3</b>		
	Seite 01	Range	1-10		Reso	0-10	Sense	-10-1, 1-10
	Seite 02	Bal 0-100 Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Original- und Effektsound.			Level 0-150 Steuert den Ausgangspegel.			
<b>020</b>	<b>Step</b>	Dieser spezielle Effekt verändert den Sound stufenweise.						
		<b>Regler 1</b>		<b>Regler 2</b>		<b>Regler 3</b>		
	Seite 01	Depth	0-100		Rate	0-50	Reso	0-10
	Seite 02	Shape 0-10 Steuert die Hüllkurve des Effekts.			Level 0-150 Steuert den Ausgangspegel.		Steuert die Intensität des modulierenden Resonanz-Sounds.	



<b>029</b>	<b>FuzzSmile</b>	Simulation des Fuzz Face, das dank seines witzigen Designs und dem fetten Sound Rockgeschichte geschrieben hat.									
		<b>Regler 1</b>		<b>Regler 2</b>		<b>Regler 3</b>					
Seite 01	Gain	0 – 100		P	Tone	0 – 100		Level	0 – 150		
	Steuert das Gain.				Steuert die Klangfarbe.			Steuert den Ausgangspegel.			
Seite 02	Bal	0 – 100									
	Steuert das Verhältnis zwischen Original- und Effekt-Klang.										
<b>030</b>	<b>GreatMuff</b>	Simulation des Electro-Harmonix Big Muff, das bei vielen Künstlern wegen seines fetten Fuzz-Sounds beliebt ist.									
		<b>Regler 1</b>		<b>Regler 2</b>		<b>Regler 3</b>					
Seite 01	Gain	0 – 100		P	Tone	0 – 100		Level	0 – 150		
	Steuert das Gain.				Steuert die Klangfarbe.			Steuert den Ausgangspegel.			
Seite 02	Bal	0 – 100									
	Steuert das Verhältnis zwischen Original- und Effekt-Klang.										
<b>031</b>	<b>MetalWRDL</b>	Simulation des Boss Metal Zone, der sich durch langes Sustain und druckvolle Mitten auszeichnet.									
		<b>Regler 1</b>		<b>Regler 2</b>		<b>Regler 3</b>					
Seite 01	Gain	0 – 100		P	Tone	0 – 100		Level	0 – 150		
	Steuert das Gain.				Steuert die Klangfarbe.			Steuert den Ausgangspegel.			
Seite 02	Bal	0 – 100									
	Steuert das Verhältnis zwischen Original- und Effekt-Klang.										
<b>032</b>	<b>BassDrive</b>	Simulation der unter Bassisten sehr beliebten Sansamp Bass Driver DI.									
		<b>Regler 1</b>		<b>Regler 2</b>		<b>Regler 3</b>					
Seite 01	Bass	-10 – 10			Trebl	-10 – 10		Prese	-10 – 10		
	Steuert den Pegel im Bassbereich.				Steuert den Pegel im Höhenbereich.			Steuert den Pegel im Präsenzenbereich.			
Seite 02	Gain	0 – 100		P	Blend	0 – 100		Level	0 – 150		
	Steuert das Gain.				Steuert das Verhältnis zwischen Original- und Effekt-Klang.			Steuert den Ausgangspegel.			
Seite 03	Mid	-10 – 10									
	Steuert den Pegel im Mittenbereich.										
<b>033</b>	<b>D.I. Plus</b>	Simulation der MXR Bass D.I.+ mit einem cleanen und einem verzerrten Kanal.									
		<b>Regler 1</b>		<b>Regler 2</b>		<b>Regler 3</b>					
Seite 01	Bass	-10 – 10			Trebl	-10 – 10		Prese	-10 – 10		
	Steuert den Pegel im Bassbereich.				Steuert den Pegel im Mittenbereich.			Steuert den Pegel im Höhenbereich.			
Seite 02	Gain	0 – 100		P	Blend	0 – 100		Level	0 – 150		
	Steuert das Gain.				Steuert das Verhältnis zwischen Original- und Effekt-Klang.			Steuert den Ausgangspegel.			
Seite 03	Color	On/Off			CHAN	CLN / DIST					
	Schaltet den Preset-EQ an oder ab.				Schaltet zwischen cleanem und verzerrtem Kanal um.						
<b>034</b>	<b>Bass BB</b>	Simulation des Xotic Bass BB Preamp, der einen röhren-artigen, fetten Sound bietet.									
		<b>Regler 1</b>		<b>Regler 2</b>		<b>Regler 3</b>					
Seite 01	Gain	0 – 100		P	Bass	-10 – 10		Trebl	-10 – 10		
	Steuert das Gain.				Steuert den Pegel im Bassbereich.			Steuert den Pegel im Höhenbereich.			
Seite 02	Dry	0 – 100			Level	0 – 150					
	Steuert den Pegel des Original-Sounds.				Steuert den Ausgangspegel.						
<b>035</b>	<b>DI5</b>	Simulation der AVALON DESIGN U5 Preamps.									
		<b>Regler 1</b>		<b>Regler 2</b>		<b>Regler 3</b>					
Seite 01	Gain	0 – 100			Tone	Off, 1 – 6		Level	0 – 150		P
	Steuert das Gain.				Steuert die Klangfarbe.			Steuert den Ausgangspegel.			
Seite 02	HiCut	On/Off									
	Dämpft in der Stellung ON den Höhenbereich.										

# Effekt-Typen und -Parameter

<b>036 Bass Pre</b>		Preamp-Modell mit halbparametrischem Equalizer in den Mitten.												
		Regler 1				Regler 2				Regler 3				
	Seite 01	Bass	0 – 10			Trebl	0 – 10			Level	0 – 150			P
		Steuert den Pegel im Bassbereich.				Steuert den Pegel im Höhenbereich.				Steuert den Ausgangspegel.				
	Seite 02	Mid	-10 – 10			Freq	100 Hz– 4,5 kHz							
		Steuert den Pegel im Mittenbereich.				Steuert die Scheitelfrequenz im Mittenbereich.								
<b>037 AC Bs Pre</b>		Preamp-Modell mit einem grafischen Equalizer.												
		Regler 1				Regler 2				Regler 3				
	Seite 01	Gain	0 – 100			Depth	0 – 10			Level	0 – 150			P
		Steuert das Gain.				Steuert den Pegel im Bassbereich.				Steuert den Ausgangspegel.				
	Seite 02	Bass	-10 – 10			LMid	-10 – 10			LM_F	32 Hz–6,3 kHz			
		Steuert den Pegel im Bassbereich.				Steuert den Pegel im unteren Mittenbereich.				Steuert die Scheitelfrequenz für L Mid.				
Seite 03	Mid	-10 – 10			H-Mid	-10 – 10			Trebl	-10 – 10				
		Steuert den Pegel im Mittenbereich.				Steuert den Pegel im oberen Mittenbereich.				Steuert den Pegel im Höhenbereich.				
<b>038 SVT</b>		Simulation des ultimativen Rockbass-Amps Ampeg SVT.												
		Regler 1				Regler 2				Regler 3				
	Seite 01	Bass	-10 – 10			Mid	-10 – 10			Trebl	-10 – 10			
		Steuert den Pegel im Bassbereich.				Steuert den Pegel im Mittenbereich.				Steuert den Pegel im Höhenbereich.				
	Seite 02	Mid_F	32 Hz–6,3 kHz			Gain	0 – 100			P	Level	0 – 150		
		Steuert die Scheitelfrequenz im Mittenbereich.				Steuert das Gain.				Steuert den Ausgangspegel.				
Seite 03	Ultra	Off, Low, Hi, Both, Cut			CAB	Siehe Tabelle 1			Mix	0 – 100				
		Verstärkt den Höhen- und Bassbereich.				Dient zur Auswahl des Lautsprechers.				Steuert das Mischungsverhältnis des Signals hinter dem Preamp mit dem Signal hinter dem Lautsprecher.				
<b>039 B-Man</b>		Simulation des Fender Bassman 100.												
		Regler 1				Regler 2				Regler 3				
	Seite 01	Bass	-10 – 10			Mid	-10 – 10			Trebl	-10 – 10			
		Steuert den Pegel im Bassbereich.				Steuert den Pegel im Mittenbereich.				Steuert den Pegel im Höhenbereich.				
	Seite 02	Mid_F	32 Hz–6,3 kHz			Gain	0 – 100			P	Level	0 – 150		
		Steuert die Scheitelfrequenz im Mittenbereich.				Steuert das Gain.				Steuert den Ausgangspegel.				
Seite 03	Deep	On/Off			CAB	Siehe Tabelle 1			Mix	0 – 100				
		Steuert den Charakter im Bassbereich.				Dient zur Auswahl des Lautsprechers.				Steuert das Mischungsverhältnis des Signals hinter dem Preamp mit dem Signal hinter dem Lautsprecher.				
<b>040 HRT3500</b>		Simulation des für seine Aluminium-Kalotten berühmten Hartke HA3500.												
		Regler 1				Regler 2				Regler 3				
	Seite 01	Bass	-10 – 10			Mid	-10 – 10			Trebl	-10 – 10			
		Steuert den Pegel im Bassbereich.				Steuert den Pegel im Mittenbereich.				Steuert den Pegel im Höhenbereich.				
	Seite 02	Mid_F	32 Hz–6,3 kHz			Tube	0 – 100			P	Level	0 – 150		
		Steuert die Scheitelfrequenz im Mittenbereich.				Steuert die Mischung zwischen dem Röhren- und Transistor-Sound.				Steuert den Ausgangspegel.				
Seite 03	Comp	Off, 1 – 10			CAB	Siehe Tabelle 1			Mix	0 – 100				
		Steuert den Grad der Kompression.				Dient zur Auswahl des Lautsprechers.				Steuert das Mischungsverhältnis des Signals hinter dem Preamp mit dem Signal hinter dem Lautsprecher.				
<b>041 SMR</b>		Simulation des für seinen Hi-fi-Sound berühmten SWR SM-900.												
		Regler 1				Regler 2				Regler 3				
	Seite 01	Bass	-10 – 10			Mid	-10 – 10			Trebl	-10 – 10			
		Steuert den Pegel im Bassbereich.				Steuert den Pegel im Mittenbereich.				Steuert den Pegel im Höhenbereich.				
	Seite 02	Mid_F	32 Hz–6,3 kHz			Gain	0 – 100			P	Level	0 – 150		
		Steuert die Scheitelfrequenz im Mittenbereich.				Steuert das Gain.				Steuert den Ausgangspegel.				
Seite 03	ENHNC	0 – 10			CAB	Siehe Tabelle 1			Mix	0 – 100				
		Dieser Klangregler verändert die Frequenz und den Pegel abhängig von der Reglerposition.				Dient zur Auswahl des Lautsprechers.				Steuert das Mischungsverhältnis des Signals hinter dem Preamp mit dem Signal hinter dem Lautsprecher.				

042 Flip Top		Simulation des Ampeg B-15, der für den Motown-Sound der 1960-er steht.								
		Regler 1			Regler 2			Regler 3		
	Seite 01	Bass	-10 – 10		Mid	-10 – 10		Trebl	-10 – 10	
		Steuert den Pegel im Bassbereich.			Steuert den Pegel im Mittenbereich.			Steuert den Pegel im Höhenbereich.		
	Seite 02	Mid_F	32 Hz – 6,3 kHz		Gain	0 – 100		P	Level	0 – 150
	Seite 02	Steuert die Scheitelfrequenz im Mittenbereich.			Steuert das Gain.			Steuert den Ausgangspegel.		
Seite 03	Ultra	Off, Low, Hi, Both		CAB	Siehe Tabelle 1			Mix	0 – 100	
	Verstärkt den Höhen- und Bassbereich.			Dient zur Auswahl des Lautsprechers.			Steuert das Mischungsverhältnis des Signals hinter dem Preamp mit dem Signal hinter dem Lautsprecher.			
043 Acoustic		Simulation des für seine kräftigen Mitten bekannten Acoustic 360.								
		Regler 1			Regler 2			Regler 3		
	Seite 01	Bass	-10 – 10		Mid	-10 – 10		Trebl	-10 – 10	
		Steuert den Pegel im Bassbereich.			Steuert den Pegel im Mittenbereich.			Steuert den Pegel im Höhenbereich.		
	Seite 02	Mid_F	32 Hz – 6,3 kHz		Gain	0 – 100		P	Level	0 – 150
	Seite 02	Steuert die Scheitelfrequenz im Mittenbereich.			Steuert das Gain.			Steuert den Ausgangspegel.		
Seite 03	Bright	On/Off		CAB	Siehe Tabelle 1			Mix	0 – 100	
	Verstärkt in der Stellung ON den Höhenbereich.			Dient zur Auswahl des Lautsprechers.			Steuert das Mischungsverhältnis des Signals hinter dem Preamp mit dem Signal hinter dem Lautsprecher.			
044 Ag Amp		Simulation des für seinen kraftvollen Sound bekannten Aguilar DB750.								
		Regler 1			Regler 2			Regler 3		
	Seite 01	Bass	-10 – 10		Mid	-10 – 10		Trebl	-10 – 10	
		Steuert den Pegel im Bassbereich.			Steuert den Pegel im Mittenbereich.			Steuert den Pegel im Höhenbereich.		
	Seite 02	Mid_F	32 Hz – 6,3 kHz		Gain	0 – 100		P	Level	0 – 150
	Seite 02	Steuert die Scheitelfrequenz im Mittenbereich.			Steuert das Gain.			Steuert den Ausgangspegel.		
Seite 03	Char	Off, Deep, Brght, Both		CAB	Siehe Tabelle 1			Mix	0 – 100	
	Dient zur Auswahl einer der vier Preset-Klangeinstellungen.			Dient zur Auswahl des Lautsprechers.			Steuert das Mischungsverhältnis des Signals hinter dem Preamp mit dem Signal hinter dem Lautsprecher.			
045 Monotone		Simulation des POLYTONE MINI-BRUTE III mit seinen ausgeprägten Mitten, der häufig von Jazzmusikern benutzt wird.								
		Regler 1			Regler 2			Regler 3		
	Seite 01	Bass	-10 – 10		Mid	-10 – 10		Trebl	-10 – 10	
		Steuert den Pegel im Bassbereich.			Steuert den Pegel im Mittenbereich.			Steuert den Pegel im Höhenbereich.		
	Seite 02	Mid_F	32 Hz – 6,3 kHz		Gain	0 – 100		P	Level	0 – 150
	Seite 02	Steuert die Scheitelfrequenz im Mittenbereich.			Steuert das Gain.			Steuert den Ausgangspegel.		
Seite 03	Char	Dark, Brght, Flat		CAB	Siehe Tabelle 1			Mix	0 – 100	
	Dient zur Auswahl einer der drei Preset-Klangeinstellungen.			Dient zur Auswahl des Lautsprechers.			Steuert das Mischungsverhältnis des Signals hinter dem Preamp mit dem Signal hinter dem Lautsprecher.			
046 SuperB		Simulation des Marshall Super Bass, der Rockgeschichte geschrieben hat.								
		Regler 1			Regler 2			Regler 3		
	Seite 01	Bass	-10 – 10		Mid	-10 – 10		Trebl	-10 – 10	
		Steuert den Pegel im Bassbereich.			Steuert den Pegel im Mittenbereich.			Steuert den Pegel im Höhenbereich.		
	Seite 02	Mid_F	32 Hz – 6,3 kHz		Gain	0 – 100		P	Level	0 – 150
	Seite 02	Steuert die Scheitelfrequenz im Mittenbereich.			Steuert das Gain.			Steuert den Ausgangspegel.		
Seite 03	Prese	0 – 10		CAB	Siehe Tabelle 1			Mix	0 – 100	
	Steuert den Pegel im Präsenzenbereich.			Dient zur Auswahl des Lautsprechers.			Steuert das Mischungsverhältnis des Signals hinter dem Preamp mit dem Signal hinter dem Lautsprecher.			







# Effekt-Typen und -Parameter





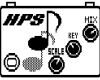
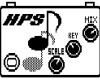









047	G-Krueger	Simulation des berühmten Metal-Bassverstärkers Gallien-Krueger 800RB aus den 1980-ern.												
			Regler 1				Regler 2				Regler 3			
		Seite 01	Bass	-10	-10		Mid	-10	-10		Trebl	-10	-10	
		Steuert den Pegel im Bassbereich.												
	Seite 02	Mid_F	32 Hz	-6,3 kHz		Gain	0	-100		P	Level	0	-150	
Steuert die Scheitelfrequenz im Mittenbereich.														
	Seite 03	Color	Off, Low, Mid, Hi		CAB	Siehe Tabelle 1			Mix	0	-100			
Steuert die Preset-Klangeinstellung.														
Dient zur Auswahl des Lautsprechers.														
Steuert das Mischungsverhältnis des Signals hinter dem Preamp mit dem Signal hinter dem Lautsprecher.														
048	Heaven	Simulation des Eden WT-800, der sich für ganz unterschiedliche Stilistiken eignet.												
			Regler 1				Regler 2				Regler 3			
		Seite 01	Bass	-10	-10		Mid	-10	-10		Trebl	-10	-10	
		Steuert den Pegel im Bassbereich.												
	Seite 02	Mid_F	32 Hz	-6,3 kHz		Gain	0	-100		P	Level	0	-150	
Steuert die Scheitelfrequenz im Mittenbereich.														
	Seite 03	ENHNC	0	-10		CAB	Siehe Tabelle 1		Mix	0	-100			
Dieser Klangregler verändert die Frequenz und den Pegel abhängig von der Reglerposition.														
Dient zur Auswahl des Lautsprechers.														
Steuert das Mischungsverhältnis des Signals hinter dem Preamp mit dem Signal hinter dem Lautsprecher.														
049	Mark B	Simulation des Markbass Little Mark III aus Italien.												
			Regler 1				Regler 2				Regler 3			
		Seite 01	Bass	-10	-10		Mid	-10	-10		Trebl	-10	-10	
		Steuert den Pegel im Bassbereich.												
	Seite 02	Mid_F	32 Hz	-6,3 kHz		Gain	0	-100		P	Level	0	-150	
Steuert die Scheitelfrequenz im Mittenbereich.														
	Seite 03	Color	0	-6		CAB	Siehe Tabelle 1		Mix	0	-100			
Steuert den Bass- und Höhenbereich aus.														
Dient zur Auswahl des Lautsprechers.														
Steuert das Mischungsverhältnis des Signals hinter dem Preamp mit dem Signal hinter dem Lautsprecher.														
050	Tremolo	Dieser Effekt variiert die Lautstärke periodisch.												
			Regler 1				Regler 2				Regler 3			
		Seite 01	Depth	0	-100		Rate	0	-50		P	Level	0	-150
		Steuert die Modulationstiefe.												
	Seite 02	Wave	UP 0 - UP 9, DWN 0 - DWN 9, TRI 0 - TRI 9											
Bestimmt die Modulationswellenform.														
Steuert den Ausgangspegel.														
051	Slicer	Bei diesem Effekt wird das Eingangssignal in einzelne Abschnitte zerlegt, wodurch ein rhythmischer Klangeffekt erreicht wird.												
			Regler 1				Regler 2				Regler 3			
		Seite 01	PTRN	1-20		Speed	1-50			Bal	0	-100		P
		Bestimmt das Effekt-Pattern.												
	Seite 02	THRSH	0	-50		Level	0	-150						
Steuert den Effekt-Schwellwert.														
Steuert den Ausgangspegel.														
052	4-Phaser	Dieser vierstufige Phaser erzeugt einen schwirrenden Sound.												
			Regler 1				Regler 2				Regler 3			
		Seite 01	Rate	0	-50		Reso	-10	-10		Level	0	-150	
		Steuert die Modulationsrate.												
	Seite 02	LoCut	Off	-800 Hz										
Bestimmt die Cut-Frequenz im Bassbereich des Effekt-Sounds.														
Steuert die Intensität des Effekt-Charakters.														
Steuert den Ausgangspegel.														



<b>053</b>	<b>8-Phaser</b>	Dieser achtstufige Phaser erzeugt einen schwirrenden Sound. Im Vergleich zum 4-Stage Phaser ist der Sound detaillierter.				
		<b>Regler 1</b>	<b>Regler 2</b>	<b>Regler 3</b>		
Seite 01	Rate	0 – 50	Reso	-10 – 10	Level	0 – 150
	Steuert die Modulationsrate.		Steuert die Intensität des Effekt-Charakters.		Steuert den Ausgangspegel.	
Seite 02	LoCut	Off – 800 Hz				
	Bestimmt die Cut-Frequenz im Bassbereich des Effekt-Sounds.					
<b>054</b>	<b>The Vibe</b>	Dieser Vibe-Sound erzeugt einen einmaligen, pulsierenden Klang.				
		<b>Regler 1</b>	<b>Regler 2</b>	<b>Regler 3</b>		
Seite 01	Speed	0 – 50	Depth	0 – 100	Bias	0 – 100
	Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.		Steuert die Modulationstiefe.		Bestimmt die Übersteuerung der Modulationswellenform.	
Seite 02	Wave	0 – 100	Mode	VIBRT, CHORS	Level	0 – 150
	Steuert die Modulationswellenform.		Legt als Effekt entweder Vibrato oder Chorus fest.		Steuert den Ausgangspegel.	
<b>055</b>	<b>DuoPhase</b>	Dieser Effekt verwendet zwei Phaser gleichzeitig.				
		<b>Regler 1</b>	<b>Regler 2</b>	<b>Regler 3</b>		
Seite 01	RateA	1–50	RateB	1–50, SyncA, RvrsA	Level	0 – 150
	Steuert die Modulationsgeschwindigkeit von LFO A.		Steuert die Modulationsgeschwindigkeit von LFO B.		Steuert den Ausgangspegel.	
Seite 02	ResoA	0 – 10	ResoB	0 – 10	Link	Seri, Para, STR
	Steuert die Modulationsresonanz von LFO A.		Steuert die Modulationsresonanz von LFO B.		Steuert, wie die beiden Phaser verkoppelt sind.	
Seite 03	DPT_A	1–100	DPT_B	1–100		
	Steuert die Modulationstiefe von LFO A.		Steuert die Modulationstiefe von LFO B.			
<b>056</b>	<b>WarpPhase</b>	Dieser Phaser moduliert das Signal nur in eine Richtung.				
		<b>Regler 1</b>	<b>Regler 2</b>	<b>Regler 3</b>		
Seite 01	Speed	1–50	Reso	0 – 10	Level	0 – 150
	Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.		Steuert die Effekt-Resonanz.		Steuert den Ausgangspegel.	
Seite 02	DRCTN	Go, Back				
	Steuert die Richtung der Modulation.					
<b>057</b>	<b>Chorus</b>	Dieser Effekt mischt ein transponiertes Signal zum Originalsignal dazu, um einen lebendigeren, kräftigeren Klang zu erzeugen.				
		<b>Regler 1</b>	<b>Regler 2</b>	<b>Regler 3</b>		
Seite 01	Depth	0 – 100	Rate	1–50	Mix	0 – 100
	Steuert die Modulationstiefe.		Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.		Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.	
Seite 02	LoCut	Off – 800 Hz	Level	0 – 150	PreD	On/Off
	Definiert den Cutoff-Punkt im Bassbereich des Effekt-Sounds.		Steuert den Ausgangspegel.		Schaltet das Pre-Delay an oder ab.	
<b>058</b>	<b>Detune</b>	Die Mischung eines leicht transponierten Signals mit dem Originalsignal erzeugt bei diesem Effekt-Typ einen subtilen Chorus-Effekt.				
		<b>Regler 1</b>	<b>Regler 2</b>	<b>Regler 3</b>		
Seite 01	Prozent	-50 – 50	PreD	0 – 50	Mix	0 – 100
	Steuert die Transponierung in Cent-Schritten (1 Cent = 1/100-stel eines Halbtons).		Steuer das Pre-Delay des Effekts.		Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.	
Seite 02	Tone	0 – 10	Level	0 – 150	LoCut	Off – 800 Hz
	Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Ausgangspegel.		Bestimmt die Cut-Frequenz im Bassbereich des Effekt-Sounds.	
<b>059</b>	<b>VintageCE</b>	Simulation des BOSS CE-1.				
		<b>Regler 1</b>	<b>Regler 2</b>	<b>Regler 3</b>		
Seite 01	Comp	0 – 9	Rate	1–50	Mix	0 – 100
	Steuert die Empfindlichkeit des Kompressors.		Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.		Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.	
Seite 02	Level	0 – 150				
	Steuert den Ausgangspegel.					







# Effekt-Typen und -Parameter

	060 StereoCho Hierbei handelt es sich um einen sehr transparenten Stereo-Chorus.							
		Regler 1		Regler 2		Regler 3		
	Seite 01	Depth	0 – 100	Rate	1–50	Mix	0 – 100	P
		Steuert die Modulationstiefe.		Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.		Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.		
Seite 02	LoCut	Off – 800 Hz	Level	0 – 150				
	Definiert den Cutoff-Punkt im Bassbereich des Effekt-Sounds.		Steuert den Ausgangspegel.					
	061 Ensemble Hierbei handelt es sich um ein Chorus-Ensemble mit dreidimensionalen Verschiebungen.							
		Regler 1		Regler 2		Regler 3		
	Seite 01	Depth	0 – 100	Rate	1–50	Mix	0 – 100	P
		Steuert die Modulationstiefe.		Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.		Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.		
Seite 02	Tone	0 – 10	Level	0 – 150				
	Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Ausgangspegel.					
	062 VinFLNGR Analoges Flanger-Sound im Stil eines MXR M-117R.							
		Regler 1		Regler 2		Regler 3		
	Seite 01	Depth	0 – 100	Rate	0 – 50	Reso	-10 – -1, 0, 1 – 10	P
		Steuert die Modulationstiefe.		Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.		Steuert die Intensität der Modulationsresonanz.		
	Seite 02	PreD	0 – 50	Mix	0 – 100	Level	0 – 150	
	Steuer das Pre-Delay des Effekts.		Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.		Steuert den Ausgangspegel.			
Seite 03	LoCut	Off – 800 Hz						
	Bestimmt die Cutoff-Frequenz im Bassbereich des Effekt-Sounds.							
	063 Flanger Hierbei handelt es sich um einen Jet-Sound im Stil eines ADA-Flangers.							
		Regler 1		Regler 2		Regler 3		
	Seite 01	Depth	0 – 100	Rate	0 – 50	Reso	-10 – -1, 0, 1 – 10	P
		Steuert die Modulationstiefe.		Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.		Steuert die Intensität der Modulationsresonanz.		
Seite 02	PreD	0 – 50	Mix	0 – 100	Level	0 – 150		
	Steuer das Pre-Delay des Effekts.		Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.		Steuert den Ausgangspegel.			
Seite 03	LoCut	Off – 800 Hz						
	Bestimmt die Cutoff-Frequenz im Bassbereich des Effekt-Sounds.							
	064 DynaFLNGR Bei diesem dynamischen Flanger wird die Effektlautstärke abhängig vom Pegel des Eingangssignals verändert.							
		Regler 1		Regler 2		Regler 3		
	Seite 01	Depth	0 – 100	Rate	0 – 50	Sense	-10 – -1, 1 – 10	P
	Steuert die Modulationstiefe.		Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.		Steuert die Empfindlichkeit des Effekts.			
Seite 02	Reso	-10 – -1, 0, 1 – 10	Level	0 – 150				
	Steuert die Intensität der Modulationsresonanz.		Steuert den Ausgangspegel.					
	065 Vibrato Dieser Effekt sorgt für ein automatisches Vibrato.							
		Regler 1		Regler 2		Regler 3		
	Seite 01	Depth	0 – 100	Rate	0 – 50	Bal	0 – 100	P
		Steuert die Modulationstiefe.		Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.		Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Original- und Effektsound.		
Seite 02	Tone	0 – 10	Level	0 – 150				
	Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Ausgangspegel.					
	066 Octave Dieser Effekt transponiert das Signal eine Oktave unter den Originalsound.							
		Regler 1		Regler 2		Regler 3		
	Seite 01	Oct	0 – 100	Dry	0 – 100	Tone	0 – 10	P
		Steuert den Pegel der um eine Oktave tieferen Version.		Steuert den Pegel des Original-Sounds		Steuert die Klangqualität der um eine Oktave tieferen Dopplung.		
Seite 02	Low	0 – 10	Mid	0 – 10	Level	0 – 150		
	Steuert den Pegel im Bassbereich.		Steuert den Pegel im Mittenbereich.		Steuert den Ausgangspegel.			







<b>067</b>	<b>PitchSHFT</b>	Dieser Effekt transponiert die Tonhöhe nach oben oder unten.					
	<b>Regler 1</b> Shift -12-1, 0, 1-12, 24		<b>Regler 2</b> Tone 0 – 10		<b>Regler 3</b> Bal 0 – 100 P		
	Seite 01	Bestimmt das Detune-Intervall in Halbtönen. Die Option „0“ sorgt für einen Verstimmungseffekt.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Original- und Effektsound.	
	<b>Regler 1</b> Fine -25 - -1, 0, 1 - 25		<b>Regler 2</b> Level 0 – 150		<b>Regler 3</b> Bal 0 – 100 P		
	Seite 02	Erlaubt eine Fein Anpassung der Transposition in Prozent (1/100-stel Halbtön).		Steuert den Ausgangspegel.			
<b>068</b>	<b>MonoPitch</b>	Dieser Pitch-Shifter ist für monophone Sounds (Single-Notes) geeignet.					
	<b>Regler 1</b> Shift -12-1, 0, 1-12, 24		<b>Regler 2</b> Tone 0 – 10		<b>Regler 3</b> Bal 0 – 100 P		
	Seite 01	Bestimmt das Detune-Intervall in Halbtönen. Die Option „0“ sorgt für einen Verstimmungseffekt.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Original- und Effektsound.	
	<b>Regler 1</b> Fine -25 - -1, 0, 1 - 25		<b>Regler 2</b> Level 0 – 150		<b>Regler 3</b> Bal 0 – 100 P		
	Seite 02	Erlaubt eine Fein Anpassung der Transposition in Prozent (1/100-stel Halbtön).		Steuert den Ausgangspegel.			
<b>069</b>	<b>H.P.S</b>	Dieser intelligente Pitch Shifter transponiert den Sound abhängig vom Grundton und der Skala.					
	<b>Regler 1</b> Skala -6, -5, -4, -3, -m, m, 3, 4, 5, 6 (Siehe Tabelle 2)		<b>Regler 2</b> Tonart C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B		<b>Regler 3</b> Mix 0 – 100 P		
	Seite 01	Legt die Tonhöhe des dem Originalsignal zugemischten, transponierten Effekt-Sounds fest.		Legt die Tonika (Grundton) der benutzten Skala fest.		Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.	
	<b>Regler 1</b> Tone 0 – 10		<b>Regler 2</b> Level 0 – 150		<b>Regler 3</b> Bal 0 – 100 P		
	Seite 02	Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Ausgangspegel.			
<b>070</b>	<b>BendCho</b>	Verstärkt die Tonhöhe, wobei das Eingangssignal als Trigger dient und die Noten einzeln bearbeitet werden.					
	<b>Regler 1</b> Depth 0 – 100		<b>Regler 2</b> Time 0 – 50 P		<b>Regler 3</b> Bal 0 – 100		
	Seite 01	Bestimmt die Effekttiefe.		Bestimmt die Zeit, bevor der Effekt einsetzt.		Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Original- und Effektsound.	
	<b>Regler 1</b> Mode Up, Down		<b>Regler 2</b> Tone 0 – 10		<b>Regler 3</b> Level 0 – 150		
	Seite 02	Steuert die Pitch-Richtung.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Ausgangspegel.	
<b>071</b>	<b>RingMod</b>	Dieser Effekt erzeugt einen metallisch klirrenden Sound. Mit dem Parameter „Freq“ können Sie drastische Klangänderungen erzeugen.					
	<b>Regler 1</b> Freq 1-50 P		<b>Regler 2</b> Tone 0 – 10		<b>Regler 3</b> Bal 0 – 100		
	Seite 01	Steuert die Modulationsfrequenz.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Original- und Effektsound.	
	<b>Regler 1</b> Level 0 – 150		<b>Regler 2</b> Tone 0 – 10		<b>Regler 3</b> Bal 0 – 100		
	Seite 02	Steuert den Ausgangspegel.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Ausgangspegel.	
<b>072</b>	<b>BitCrush</b>	Dieser Effekt erzeugt einen Lo-Fi-Sound.					
	<b>Regler 1</b> Bit 4-16		<b>Regler 2</b> SMPL 0 – 50 P		<b>Regler 3</b> Bal 0 – 100		
	Seite 01	Steuert die Bit-Tiefe.		Steuert die Samplingrate.		Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Original- und Effektsound.	
	<b>Regler 1</b> Tone 0 – 10		<b>Regler 2</b> Level 0 – 150		<b>Regler 3</b> Bal 0 – 100		
	Seite 02	Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Ausgangspegel.		Steuert den Ausgangspegel.	
<b>073</b>	<b>Bomber</b>	Dieser Effekt erzeugt beim Picking einen explosiven Sound.				<b>FS</b>	<b>Trigger</b>
	<b>Regler 1</b> PTTN HndGn, Arm, Bomb, Thndr		<b>Regler 2</b> Decay 1-100 P		<b>Regler 3</b> Bal 0 – 100		
	Seite 01	Legt den Sound-Typ des Effekts fest.		Steuert die Länge des Reverbs.		Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Original- und Effektsound.	
	<b>Regler 1</b> THRSH 0 – 50		<b>Regler 2</b> Power 0 – 30		<b>Regler 3</b> Tone 0 – 10		
	Seite 02	Steuert den Effekt-Schwellwert.		Steuert die Stärke des Plosiv-Klangs.		Steuert die Klangfarbe.	
	<b>Regler 1</b> Level 0 – 150		<b>Regler 2</b> Tone 0 – 10		<b>Regler 3</b> Bal 0 – 100		
	Seite 03	Steuert den Ausgangspegel.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Ausgangspegel.	








# Effekt-Typen und -Parameter

<b>074</b>	<b>MonoSyn</b>	Dieser Effekt erzeugt den Sound eines monophonen Bass-Synthesizers (für Einzelnoten), der die Tonhöhe des Eingangssignals ausliest.					
		<b>Regler 1</b>		<b>Regler 2</b>		<b>Regler 3</b>	
		Decay	0 – 100	Wave	Saw, Pulse, PWM	Reso	0 – 10
	Seite 01	Steuert das Maß der Klangänderung.		Schaltet die Wellenform zwischen „Saw“ (Sägezahn), „Pulse“ (Rechteckwelle) oder PWM (Pulsbreitenmodulation für fettere Sounds) um.		Steuert die Intensität des Effekt-Charakters.	
	Seite 02	Synth	0 – 100	Dry	0 – 100	Level	0 – 150
		Steuert den Synthesizer-Pegel.		Steuert den Original-Pegel.		Steuert den Ausgangspegel.	
<b>075</b>	<b>StdSyn</b>	<b>ZOOM</b> originaler Bass-Synthesizer-Sound.					
		<b>Regler 1</b>		<b>Regler 2</b>		<b>Regler 3</b>	
	Seite 01	Sense	0 – 100	Sound	1 – 4	Tone	0 – 10
		Steuert die Empfindlichkeit der Trigger-Erkennung.		Dient zur Auswahl einer Synthesizer-Variation.		Steuert die tonale Qualität des Sounds.	
	Seite 02	Synth	0 – 100	Dry	0 – 100	Level	0 – 150
		Steuert den Synthesizer-Pegel.		Steuert den Original-Pegel.		Steuert den Ausgangspegel.	
<b>076</b>	<b>SynTik</b>	Dieser Effekt erzeugt einen Synthesizer-Sound, der einem Talking Modulator ähnelt, der Vokale generiert.					
		<b>Regler 1</b>		<b>Regler 2</b>		<b>Regler 3</b>	
	Seite 01	Decay	0 – 100	Type	iA, UE, UA, oA	Tone	0 – 10
		Steuert das Maß der Klangänderung.		Dient zur Auswahl einer Vokal-Variation.		Steuert die tonale Qualität des Sounds.	
	Seite 02	Synth	0 – 100	Dry	0 – 100	Level	0 – 150
		Steuert den Synthesizer-Pegel.		Steuert den Original-Pegel.		Steuert den Ausgangspegel.	
<b>077</b>	<b>V-Syn</b>	Dieser Effekt erzeugt einen Vintage-Bass-Synthesizer-Sound.					
		<b>Regler 1</b>		<b>Regler 2</b>		<b>Regler 3</b>	
	Seite 01	Decay	0 – 100	Sense	0 – 30	Range	-10 – 10
		Steuert das Maß der Klangänderung.		Steuert die Empfindlichkeit der Trigger-Erkennung.		Steuert den Bereich für den Filter-Shift.	
	Seite 02	Synth	0 – 100	Dry	0 – 100	Level	0 – 150
		Steuert den Synthesizer-Pegel.		Steuert den Original-Pegel.		Steuert den Ausgangspegel.	
<b>078</b>	<b>4VoiceSyn</b>	Dieser Effekt-Typ fügt einzelnen, auf dem Bass gespielten Noten Synthesizer-Harmonisierungen hinzu. Die Art der Harmonisierung hängt von den Parametern Mode und Scale ab.					
		<b>Regler 1</b>		<b>Regler 2</b>		<b>Regler 3</b>	
	Seite 01	ATTCK	0 – 10	Mode	1 – 9	Scale	1, 2
		Steuert die Attack-Rate des Synthesizer-Sounds.		Dient zur Auswahl der Harmonisierung 1 - 9. (Siehe Tabelle 4)		Dient zur Auswahl einer Harmonie-Variation. Für jeden der Modi 1 - 9 stehen zwei Variationen zur Verfügung. (Siehe Tabelle 4)	
	Seite 02	Synth	0 – 100	Dry	0 – 100	Level	0 – 150
		Steuert den Synthesizer-Pegel.		Steuert den Original-Pegel.		Steuert den Ausgangspegel.	
<b>079</b>	<b>Z-Syn</b>	Dieser Bass-Synthesizer-Sound sorgt für fette, analoge Synth-Sounds.					
		<b>Regler 1</b>		<b>Regler 2</b>		<b>Regler 3</b>	
	Seite 01	Wave	Saw, Sqr	Decay	0 – 100	Tone	0 – 10
		Dient zur Auswahl der Wellenform.		Steuert die Geschwindigkeit der Klangmodulation.		Steuert die Klangfarbe.	
	Seite 02	Freq	0 – 10	Range	0 – 20	Reso	0 – 20
		Steuert die Cutoff-Frequenz des Tiefpass-Filters.		Steuert den Anteil der Modulation der Cutoff-Frequenz.		Steuert die Intensität der Filterresonanz.	
	Seite 03	Synth	0 – 100	Dry	0 – 100	Level	0 – 150
		Steuert den Synthesizer-Pegel.		Steuert den Original-Pegel.		Steuert den Ausgangspegel.	
<b>080</b>	<b>Z-Organ</b>	Dieser Effekt simuliert den Klang einer Orgel.					
		<b>Regler 1</b>		<b>Regler 2</b>		<b>Regler 3</b>	
	Seite 01	Upper	0 – 100	Lower	0 – 100	Dry	0 – 100
		Steuert den Pegel in den Höhen.		Steuert den Pegel in den Bässen.		Steuert den Pegel des Original-Sounds.	
	Seite 02	HPF	0 – 10	LPF	0 – 10	Level	0 – 150
		Steuert die Cutoff-Frequenz des Hochpassfilters.		Steuert die Cutoff-Frequenz des Tiefpassfilters.		Steuert den Ausgangspegel.	









<b>081</b>	<b>Defret</b>	Verwandelt den Sound jeder Bassgitarre in einen Fretless-Bass-Sound.					
	Regler 1		Regler 2		Regler 3		
	Seite 01	Sense 0 – 30	Color 1 – 10	Level 0 – 150	Steuert den Ausgangspegel.		
	Seite 02	Tone 1 – 50	P	Steuert die Empfindlichkeit des Effekts. Steuert den harmonischen Anteil im Sound. Höhere Werte sorgen für einen stärkeren Effekt-Charakter.			
<b>082</b>	<b>Delay</b>	Dieses lange Delay bietet eine maximale Verzögerung von 5000 ms.					
	Regler 1		Regler 2		Regler 3		
	Seite 01	Time 1–5000	FB 0 – 100	Mix 0 – 100	P		
	Seite 02	HiDMP 0 – 10	P-P MONO, P-P	Level 0 – 150	Bestimmt die Delay-Zeit. Regelt den Feedback-Wert. Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.		
<b>083</b>	<b>TapeEcho</b>	Dieser Effekt simuliert ein Tape-Echo. Durch Änderung des „Time“-Parameters ändert sich die Tonhöhe der Echos.					
	Regler 1		Regler 2		Regler 3		
	Seite 01	Time 1–2000	FB 0 – 100	Mix 0 – 100	P		
	Seite 02	HiDMP 0 – 10	Level 0 – 150	Bestimmt die Delay-Zeit. Regelt den Feedback-Wert. Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.			
<b>084</b>	<b>ModDelay</b>	Dieses Delay kann moduliert werden.					
	Regler 1		Regler 2		Regler 3		
	Seite 01	Time 1–2000	FB 0 – 100	Mix 0 – 100	P		
	Seite 02	Rate 1–50	Level 0 – 150	Depth 0 – 100	Bestimmt die Delay-Zeit. Regelt den Feedback-Wert. Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.		
<b>085</b>	<b>AnalogDly</b>	Hierbei handelt es sich um eine Simulation eines analogen Delays mit einer maximalen Verzögerung von 5000 ms.					
	Regler 1		Regler 2		Regler 3		
	Seite 01	Time 1–5000	FB 0 – 100	Mix 0 – 100	P		
	Seite 02	HiDMP 0 – 10	P-P MONO, P-P	Level 0 – 150	Bestimmt die Delay-Zeit. Regelt den Feedback-Wert. Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.		
<b>086</b>	<b>ReverseDL</b>	Hierbei handelt es sich um eine Reverse Delay mit einer maximalen Verzögerung von 2500 ms.					
	Regler 1		Regler 2		Regler 3		
	Seite 01	Time 10 – 2500	FB 0 – 100	Bal 0 – 100	P		
	Seite 02	HiDMP 0 – 10	Level 0 – 150	Bestimmt die Delay-Zeit. Regelt den Feedback-Wert. Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Original- und Effektsound.			
<b>087</b>	<b>MultiTapD</b>	Dieser Effekt erzeugt verschiedene Delays mit unterschiedlichen Delay-Zeiten.					
	Regler 1		Regler 2		Regler 3		
	Seite 01	Time 1–3000	PTRN 1–8	Mix 0 – 100	P		
	Seite 02	Tone 0 – 10	Level 0 – 150	Bestimmt die Delay-Zeit. Legt als Tap Pattern einen bestimmten oder zufälligen Rhythmus fest. Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.			

# Effekt-Typen und -Parameter

<b>088</b> DynaDelay 	Bei diesem dynamischen Delay wird die Effektlautstärke abhängig vom Pegel des Eingangssignals verändert.				FS	InputMute		
	Regler 1		Regler 2		Regler 3			
	Seite 01	Time	1-2000	Sense	-10 - -1, 1 - 10	Mix	0 - 100	P
Seite 02	Bestimmt die Delay-Zeit.	Regelt die Empfindlichkeit des Effekts.	FB	0 - 100	Level	0 - 150		
		Regelt den Feedback-Wert.		Steuert den Ausgangspegel.				
<b>089</b> FilterDly 	Dieser Effekt erzeugt einen verzögerten Klang (Delay).				FS	InputMute		
	Regler 1		Regler 2		Regler 3			
	Seite 01	Time	1-2000	FB	0 - 100	Mix	0 - 100	
	Seite 02	Bestimmt die Delay-Zeit.	Rate	1-50	Depth	0 - 100	Reso	0 - 10
		Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.		Steuert die Modulationstiefe.		Steuert die Intensität der Modulationsresonanz.		
Seite 03	Level	0 - 150						
		Steuert den Ausgangspegel.						
<b>090</b> PitchDly 	Bei diesem Effekt wird dem verzögerten Signal ein transponiertes Signal hinzugefügt.				FS	InputMute		
	Regler 1		Regler 2		Regler 3			
	Seite 01	Time	1-2000	Pitch	-12-12	Mix	0 - 100	
Seite 02	Bestimmt die Delay-Zeit.	FB	0 - 100	Tone	0 - 10	Level	0 - 150	
		Regelt den Feedback-Wert.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Ausgangspegel.		
<b>091</b> StereoDly 	Bei diesem Stereo-Delay lassen sich die Delay-Zeiten im rechten und linken Kanal getrennt einstellen.				FS	InputMute		
	Regler 1		Regler 2		Regler 3			
	Seite 01	TimeL	1-2000	TimeR	1-2000	Mix	0 - 100	P
	Seite 02	Steuert die Delay-Zeit im linken Delay-Kanal.	LchFB	0 - 100	RchFB	0 - 100	Level	0 - 150
		Steuert das Delay-Feedback im linken Delay-Kanal.		Steuert das Delay-Feedback im rechten Delay-Kanal.		Steuert den Ausgangspegel.		
Seite 03	LchLv	0 - 100	RchLv	0 - 100				
		Steuert die Delay-Lautstärke im linken Delay-Kanal.		Steuert die Delay-Lautstärke im rechten Delay-Kanal.				
<b>092</b> PhaseDly 	Dieser Effekt bearbeitet das verzögerte Signal mit einem Phaser.				FS	InputMute		
	Regler 1		Regler 2		Regler 3			
	Seite 01	Time	1-2000	FB	0 - 100	Mix	0 - 100	
Seite 02	Bestimmt die Delay-Zeit.	Rate	1-50	Color	4 STG, 8 STG, Inv 4, Inv 8	Level	0 - 150	
		Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.		Steuert die Klangfarbe des Effekt-Typs.		Steuert den Ausgangspegel.		
<b>093</b> TrgHldDly 	Das „Sample-and-Hold“-Delay wird über den Anschlag getriggert.				FS	InputMute		
	Regler 1		Regler 2		Regler 3			
	Seite 01	Time	10 - 1000	Duty	25-100	Mix	0 - 100	P
Seite 02	Bestimmt die Delay-Zeit.	THRSH	0 - 30	Level	0 - 150			
		Steuert den Effekt-Schwellwert.		Steuert den Ausgangspegel.				
<b>094</b> HD Reverb 	Hierbei handelt es sich um ein hochauflösendes Reverb.				FS	InputMute		
	Regler 1		Regler 2		Regler 3			
	Seite 01	Decay	0 - 100	Tone	0 - 10	Mix	0 - 100	P
Seite 02	Bestimmt das Delay zwischen dem Originalsignal und dem Reverb-Klang.	PreD	1-200	HPF	0 - 10	Level	0 - 150	
		Steuert die Reverb-Dauer.		Steuert die Cutoff-Frequenz des Hochpassfilters.		Steuert den Ausgangspegel.		

<b>095</b>	<b>Hall</b>	Dieses Reverb simuliert die Akustik einer Konzerthalle.						<b>FS</b>	<b>InputMute</b>
	Seite 01	Regler 1		Regler 2		Regler 3			
		Decay	1-30	Tone	0-10	Mix	0-100	P	
	Steuert die Reverb-Dauer.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.				
	Seite 02	PreD	1-100	Level	0-150				
Bestimmt das Delay zwischen dem Einspeisen des Originalsignals und dem Einsetzen des Reverb-Klangs.		Steuert den Ausgangspegel.							
<b>096</b>	<b>Room</b>	Dieses Reverb simuliert die Akustik in einem Raum.						<b>FS</b>	<b>InputMute</b>
	Seite 01	Regler 1		Regler 2		Regler 3			
		Decay	1-30	Tone	0-10	Mix	0-100	P	
	Steuert die Reverb-Dauer.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.				
	Seite 02	PreD	1-100	Level	0-150				
Bestimmt das Delay zwischen dem Einspeisen des Originalsignals und dem Einsetzen des Reverb-Klangs.		Steuert den Ausgangspegel.							
<b>097</b>	<b>TiledRoom</b>	Dieses Reverb simuliert die Akustik in einem gekachelten Raum.						<b>FS</b>	<b>InputMute</b>
	Seite 01	Regler 1		Regler 2		Regler 3			
		Decay	1-30	Tone	0-10	Mix	0-100	P	
	Steuert die Reverb-Dauer.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.				
	Seite 02	PreD	1-100	Level	0-150				
Bestimmt das Delay zwischen dem Einspeisen des Originalsignals und dem Einsetzen des Reverb-Klangs.		Steuert den Ausgangspegel.							
<b>098</b>	<b>Spring</b>	Dieses Reverb simuliert einen Federhall.						<b>FS</b>	<b>InputMute</b>
	Seite 01	Regler 1		Regler 2		Regler 3			
		Decay	1-30	Tone	0-10	Mix	0-100	P	
	Steuert die Reverb-Dauer.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.				
	Seite 02	PreD	1-100	Level	0-150				
Bestimmt das Delay zwischen dem Einspeisen des Originalsignals und dem Einsetzen des Reverb-Klangs.		Steuert den Ausgangspegel.							
<b>099</b>	<b>Arena</b>	Dieses Reverb simuliert die Akustik einer großen Halle wie einer Sport-Arena.						<b>FS</b>	<b>InputMute</b>
	Seite 01	Regler 1		Regler 2		Regler 3			
		Decay	1-30	Tone	0-10	Mix	0-100	P	
	Steuert die Reverb-Dauer.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.				
	Seite 02	PreD	1-100	Level	0-150				
Bestimmt das Delay zwischen dem Einspeisen des Originalsignals und dem Einsetzen des Reverb-Klangs.		Steuert den Ausgangspegel.							
<b>100</b>	<b>EarlyRef</b>	Dieser Effekt reproduziert die Early Reflections des Reverbs.							
	Seite 01	Regler 1		Regler 2		Regler 3			
		Decay	1-30	Shape	-10-10	Mix	0-100	P	
	Steuert die Reverb-Dauer.		Steuert die Hüllkurve des Effekts.		Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.				
	Seite 02	Tone	0-10	Level	0-150				
Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Ausgangspegel.							
<b>101</b>	<b>Air</b>	Dieser Effekt bildet die Ambience in einem Raum nach, um räumliche Tiefe zu erzielen.							
	Seite 01	Regler 1		Regler 2		Regler 3			
		Size	1-100	Tone	0-10	Mix	0-100	P	
	Bestimmt die Größe des Raums.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.				
	Seite 02	Ref	0-10	Level	0-150				
Steuert den Anteil der Wand-Reflexionen.		Steuert den Ausgangspegel.							

# Effekt-Typen und -Parameter

	102 Comp+Dist Dieser Effekt ist eine Kombination aus Kompressor und Distortion.							
		Regler 1		Regler 2		Regler 3		
	Seite 01	THRSH	0 – 50	Gain	0 – 100	P	Level	0 – 150
	Seite 02	Dry	0 – 100	Tone	0 – 100	Ratio	1 – 10	
Seite 03	ATTCK	1 – 10						
Legt den Signalpegel fest, ab dem der Kompressor aktiviert wird.		Steuert das Gain.		Steuert den Ausgangspegel.				
Steuert den Original-Pegel.		Steuert die Klangfarbe.		Bestimmt die Kompressor-Ratio.				
Steuert die Kompressor-Attack.								
	103 Oct+Dist Dieser Effekt ist eine Kombination aus Oktaver und Distortion.							
		Regler 1		Regler 2		Regler 3		
	Seite 01	Oct	0 – 100	Gain	0 – 100	Level	0 – 150	
	Seite 02	Dry	0 – 100	Tone	0 – 100	Chain	Befr/Aftr	
Steuert den Original-Pegel.		Steuert die Klangfarbe.		Bestimmt den Einschleifpunkt der Distortion.				
Steuert den Original-Pegel.		Steuert die Klangfarbe.		Bestimmt den Einschleifpunkt der Distortion.				
Steuert den Original-Pegel.		Steuert die Klangfarbe.		Bestimmt den Einschleifpunkt der Distortion.				
	104 Awah+Dist Dieser Effekt ist eine Kombination aus Auto-Wah und Distortion.							
		Regler 1		Regler 2		Regler 3		
	Seite 01	Sense	-10 – -1, 1 – 10	Gain	0 – 100	P	Level	0 – 150
	Seite 02	Dry	0 – 100	Tone	0 – 100	Reso	0 – 10	
Steuert die Empfindlichkeit des Effekts.		Steuert das Gain.		Steuert den Ausgangspegel.				
Steuert den Original-Pegel.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert die Intensität des Resonanz-Sounds.				
Bestimmt den Einschleifpunkt der Distortion.								
	105 Comp+AWah Dieser Effekt ist eine Kombination aus Kompressor und Auto Wah.							
		Regler 1		Regler 2		Regler 3		
	Seite 01	THRSH	0 – 50	Sense	-10 – -1, 1 – 10	P	Level	0 – 150
	Seite 02	Dry	0 – 100	Reso	0 – 10	Ratio	1 – 10	
Legt den Signalpegel fest, ab dem der Kompressor aktiviert wird.		Steuert die Empfindlichkeit des Effekts.		Steuert den Ausgangspegel.				
Steuert den Original-Pegel.		Steuert die Intensität des Resonanz-Sounds.		Bestimmt die Kompressor-Ratio.				
Steuert die Kompressor-Attack.								
	106 PH+Dist Dieser Effekt kombiniert einen Phaser mit Distortion im Stil des Roland JET PHASER.							
		Regler 1		Regler 2		Regler 3		
	Seite 01	Gain	0 – 100	Mode	1 – 4	Reso	0 – 10	
	Seite 02	Rate	0 – 50	Tone	0 – 10	Level	0 – 150	
Steuert das Gain.		Dient zur Auswahl des Jet-Sound-Modus.		Steuert die Intensität des Effekt-Charakters.				
Steuert die Modulationsrate.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Ausgangspegel.				
	107 PedalVox Simuliert ein Vox Vintage-Wah-Pedal.							
		Regler 1		Regler 2		Regler 3		
	Seite 01	Freq	1-50	DryMX	0 – 100	Level	0 – 150	
	Steuert die verstärkte Frequenz.		Steuert die Mischung mit dem un bearbeiteten Signal.		Steuert den Ausgangspegel.			
	108 PedalWah Hierbei handelt es sich um einen Pedal-Wah-Effekt für Bassgitarren.							
		Regler 1		Regler 2		Regler 3		
	Seite 01	Freq	1 – 50	DryMX	0 – 100	Level	0 – 150	
	Bestimmt, welche Frequenz betont wird.		Steuert die Mischung mit dem un bearbeiteten Signal.		Steuert den Ausgangspegel.			
	109 PDL Reso Wah-Pedal mit intensivem Charakter.							
		Regler 1		Regler 2		Regler 3		
	Seite 01	Freq	1 – 50	Reso	0 – 10	Level	0 – 150	
	Steuert die verstärkte Frequenz.		Steuert die Intensität des Effekt-Charakters.		Steuert den Ausgangspegel.			
Steuert den Mixanteil des Originals.								



110	PDL Pitch	Bei diesem Effekt lässt sich mit einem Expression-Pedal die Transponierung in Echtzeit steuern.											
		Regler 1				Regler 2				Regler 3			
		Seite 01	Color	1-9 (Siehe Tabelle 3)		Tone	0-10			Bend	0-100		P
Seite 02	Mode	Up, Down		Level	0-150								
		Ordnung des Expression-Pedal der Steuerung der Tonhöhenänderung zu.				Steuert die Klangfarbe.				Bestimmt den Betrag der Transposition.			
		Bestimmt die Richtung der Transposition nach unten oder oben.				Steuert den Ausgangspegel.							
111	PDL MnPitch	Dieser Pitch-Shift ist speziell für monophone Sounds (Single-Notes) vorgesehen und erlaubt eine Steuerung der Transposition mit dem Expression-Pedal.											
		Regler 1				Regler 2				Regler 3			
		Seite 01	Color	1-9 (Siehe Tabelle 3)	P	Tone	0-10			Bend	0-100		P
Seite 02	Mode	Up, Down		Level	0-150								
		Ordnung des Expression-Pedal der Steuerung der Tonhöhenänderung zu.				Steuert die Klangfarbe.				Bestimmt den Betrag der Transposition.			
		Bestimmt die Richtung der Transposition nach unten oder oben.				Steuert den Ausgangspegel.							

### ■ Tabelle 1

Typ	Emulierte Boxen und Speaker
ORGN	Der empfohlene Lautsprecher wird ausgewählt.
8x10 AG	Simulation der AMPEG 810E
4x12 SB	Simulation der MARSHALL 1935A
4x12 BM	Simulation des FENDER BASSMAN
4x10 HA	Simulation der HARTKE 4.5XL
4x10 SWR	Simulation des SWR GOLIATH
4x10 AL	Simulation der AGUILAR GS410
4x10 GK	Simulation der GALLIEN KRUEGER 410RBH
4x10 E	Simulation der EDEN D410XLT
1x18 AC	Simulation des ACOUSTIC 301
1x15 PT	Lautsprecher-Simulation des POLYTONE MINI BRUTE III Combo-Amps.
1x15 AG	Lautsprecher-Simulation des AMPEG B-15 Combo-Amps.
1x12 MB	Lautsprecher-Simulation des Markbass 12" Combo-Amps

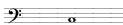
### ■ Tabelle 2

Einstellung	Tonleiter	Intervall
-6	Dur	Sexte nach unten
-5		Quinte nach unten
-4		Quarte nach unten
-3		Terz nach unten
-m	Moll	Terz nach unten
m		Terz nach oben
3	Dur	Terz nach oben
4		Quarte nach oben
5		Quinte nach oben
6		Sexte nach oben

### ■ Tabelle 3

Color	Pedal min	Pedal max
1	0 Prozent	+1 Oktave
2	0 Prozent	+2 Oktaven
3	0 Prozent	-100 Prozent
4	0 Prozent	-2 Oktaven
5	0 Prozent	-∞
6	-1 Oktave + Original	+1 Oktave + Original
7	-700 Prozent + Original	+500 Prozent + Original
8	Doubling	Detuned + Original
9	-∞ (0 Hz) + Original	+1 Oktave + Original

### ■ Tabelle 4

Auf dem Bass gespielte Note  (Beispiel : C)

Skala 1	Skala 2	Skala 1	Skala 2	Skala 1	Skala 2
Modus 1:  C	 Cm	Modus 4:  F#m	 F#m	Modus 7:  C7	 F7
Modus 2:  C7 (ohne 9)	 Cm7 (ohne 9)	Modus 5:  C	 C	Modus 8:  Cmaj7	 Fmaj7
Modus 3:  Cmaj7 (ohne 9)	 CmMaj7 (ohne 9)	Modus 6:  Cdim	 Ebdim	Modus 9:  Csus4	 Cs#9

# Fehlerbehebung

## Das Gerät schaltet sich nicht ein

- Stellen Sie sicher, dass der POWER-Schalter auf „ON“ gestellt ist. Im Betrieb über USB-Power muss der Schalter „OFF“ gestellt werden, bevor Sie das USB-Kabel anschließen.
- Im Batteriebetrieb müssen Sie die Kapazität der Batterien prüfen.

## Kein Sound oder niedrige Lautstärke

- Überprüfen Sie die Anschlüsse (→S. 4–6).
- Passen Sie den Patch-Pegel an (→S. 14).
- Passen Sie den Master-Pegel an (→S. 18).
- Bei der Lautstärkesteuerung über ein Expression-Pedal muss die Lautstärkeeinstellung vorher mit dem Pedal eingerichtet werden.
- Stellen Sie sicher, dass der Mute-Modus nicht aktiv ist (→S. 22).
- Eventuell ist das Gerät auf Standby geschaltet, um Strom zu sparen (→S. 6). Im Standby sind die Ein- und Ausgänge deaktiviert.

## Sehr viele Nebengeräusche zu hören

- Untersuchen Sie die Kabel auf Defekte.
- Verwenden Sie nur das originale ZOOM-Netzteil.

## Der Sound klingt merkwürdig/verzerrt

- Stellen Sie den Schalter Active/Passive auf die Pickups Ihres Basses oder das Gerät ein, mit dem der **LB** direkt verbunden ist.

## Ein Effekt funktioniert nicht

Wenn die Prozessorleistungsgrenze überschritten wird, erscheint „THRU“ im Effekt-Display. In diesem Fall schaltet der Effekt auf Bypass.

## Das Expression-Pedal arbeitet nicht richtig

Überprüfen Sie die Einstellung des Expression-Pedals (→S. 16).

## Aufnahmepegel in einer DAW zu niedrig

Überprüfen Sie die Einstellung des Aufnahmepegels (→S. 20).

## Batterien entladen sich schnell

- Verwenden Sie Mangan-Batterien? Mit Alkaline-Batterien ist ein Betrieb bis zu 6 Stunden möglich.
- Überprüfen Sie die Batterie-Einstellung (→S. 20). Stellen Sie den Typ der eingesetzten Batterien ein, um eine genauere Anzeige der Restkapazität zu erhalten.

# Rhythmus-Liste

#	Pattern-Name	Takt
1	GUIDE	4/4
2	8Beat1	4/4
3	8Beat2	4/4
4	8Beat3	4/4
5	8SHFFL	4/4
6	16Beat1	4/4
7	16Beat2	4/4
8	16SHFFL	4/4
9	Rock	4/4
10	Hard	4/4
11	Metal1	4/4
12	Metal2	4/4
13	Thrash	4/4
14	Punk	4/4

#	Pattern-Name	Takt
15	DnB	4/4
16	Funk1	4/4
17	Funk2	4/4
18	Hiphop	4/4
19	R'nR	4/4
20	Pop1	4/4
21	Pop2	4/4
22	Pop3	4/4
23	Dance1	4/4
24	Dance2	4/4
25	Dance3	4/4
26	Dance4	4/4
27	3Per4	3/4
28	6Per8	3/4

#	Pattern-Name	Takt
29	5Per4_1	5/4
30	5Per4_2	5/4
31	Latin	4/4
32	Ballad1	4/4
33	Ballad2	3/4
34	Blues1	4/4
35	Blues2	3/4
36	Jazz1	4/4
37	Jazz2	3/4
38	Metro3	3/4
39	Metro4	4/4
40	Metro5	5/4
41	Metro	

# Spezifikationen

<b>Effekt-Typen</b>	111 Typen	
<b>Anzahl der gleichzeitigen Effekte</b>	3	
<b>Anzahl der User-Bänke/Patches</b>	10 Patches x 10 Bänke	
<b>Samplingfrequenz</b>	44,1 kHz	
<b>A/D-Wandlung</b>	24 Bit mit 128-fachem Oversampling	
<b>D/A-Wandlung</b>	24 Bit mit 128-fachem Oversampling	
<b>Signalverarbeitung</b>	32 Bit Floating Point & 32 Bit Fixed Point	
<b>Frequenzgang</b>	20 - 20 kHz +1 dB, -3 dB (10 kΩ Last)	
<b>Display</b>	LCD x 3	
<b>Eingang</b>	Standard-Monoklinkenbuchse Empf. Eingangspegel -20 dBm Eingangsimpedanz 1 MΩ ACTIVE/PASSIVE (schaltbar)	
<b>Ausgang R</b>	Standard-Monoklinkenbuchse Maximaler Ausgangspegel: Line: +5 dBm (an einer Ausgangslast von 10 kΩ oder höher)	
<b>L/Mono/Phone</b>	Standard-Stereoklinkenbuchse (Line/Headphones) Maximaler Ausgangspegel: Line: +5 dBm (an einer Ausgangslast von 10 kΩ oder höher) Headphones: 20 mW + 20 mW (an 32 Ω Last)	
<b>Symmetrischer Ausgang</b>	XLR-Anschluss Ausgangsimpedanz 100 Ω (HOT-GND, COLD-GND), 200 Ω (HOT-COLD) PRE/POST (schaltbar) GND LIFT (schaltbar)	
<b>Steuereingang</b>	Für FP01/FP02/FS01	
<b>Dynamik (Eigenrauschen)</b>	-100 dBm	
<b>Stromversorgung</b>	Netzteil	DC9V (Minuspol innen), 500 mA (ZOOM AD-16)
	Batterien	6 Stunden Dauerbetrieb mit vier AA Alkaline-Batterien
	USB	Bus-Power
<b>Abmessungen</b>	170 (T) x 234 (B) x 54 mm (H)	
<b>USB</b>	USB Audio	
<b>Gewicht</b>	1,2 kg	
<b>Optionen</b>	FP01/FP02 Expression-Pedal und FS01 Fußschalter	

• 0 dBm = 0,775 Vrms

**Für EU-Länder**



Konformitätserklärung

**ZOOM**

**ZOOM CORPORATION**

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

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

B3-5002-2