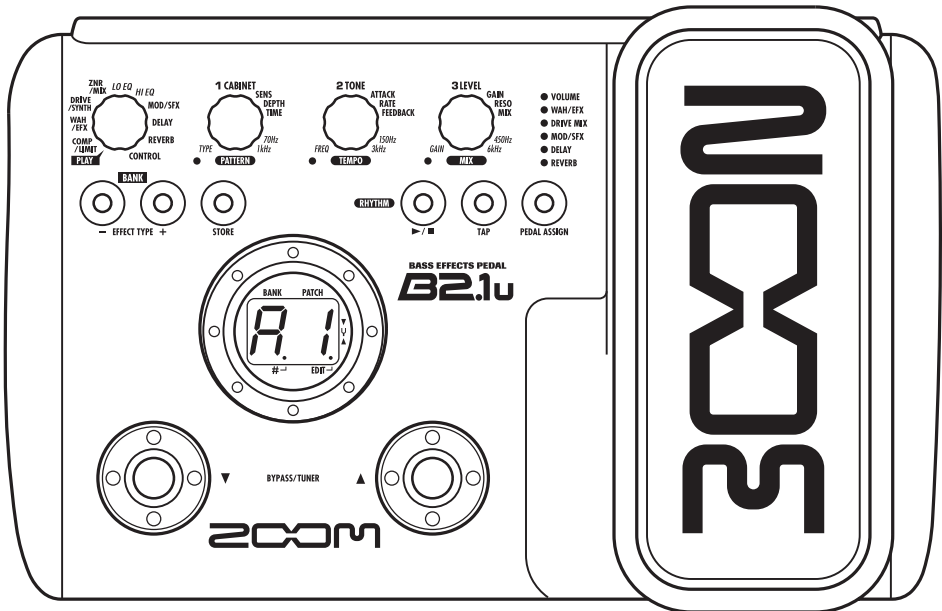


BASS EFFECTS PEDAL

B2.1u

Manuale operativo



ZOOM

© ZOOM Corporation

E' vietata la riproduzione di questo manuale, in tutto o parziale, con qualunque mezzo effettuata.

PRECAUZIONI SULLA SICUREZZA / Precauzioni d'uso

PRECAUZIONI SULLA SICUREZZA

In questo manuale, sono usati dei simboli per evidenziare avvisi e avvertenze che dovete leggere per prevenire incidenti. I significati di questi simboli sono i seguenti:



Avviso

Questo simbolo indica spiegazioni su questioni estremamente pericolose. Se gli utenti ignorano questo simbolo e utilizzano lo strumento in modo errato, possono derivarne incidenti anche mortali.



Attenzione

Questo simbolo indica spiegazioni su questioni pericolose. Se gli utenti ignorano questo simbolo e utilizzano lo strumento in modo errato, possono derivarne danni alle persone e alle apparecchiature.

Vi preghiamo di osservare i seguenti consigli sulla sicurezza e le precauzioni per un utilizzo di B2.1u libero da pericoli.



Avviso

Alimentazione

Poiché il consumo dell'unità è piuttosto alto, l'uso di un adattatore AC è consigliato quando possibile. Se alimentate l'unità a batterie, usate solo quelle alcaline.

[Funzionamento con adattatore AC]

- Assicuratevi di usare solo un adattatore AC che fornisca DC a 9 V, 300 mA e sia equipaggiato con spina "negativo al centro" (Zoom AD-0006). L'uso di adattatori diversi dal tipo specificato potrebbe danneggiare l'unità e compromettere la sicurezza.
- Collegate l'adattatore AC solo a una presa di corrente che fornisca il voltaggio richiesto dall'adattatore.
- Quando scollegate l'adattatore AC dalla presa di corrente, afferrate direttamente l'adattatore e non tirate il cavo.
- In caso di lampi o se l'unità non viene usata per lunghi periodi di tempo, scollegate l'adattatore dalla presa AC.

[Funzionamento a batterie]

- Usate 4 normali batterie IEC R6 (size AA) (alcaline).
- B2.1u non può essere usato per la ricarica.
- Fate attenzione all'indicazione sulle batterie per esser certi di aver scelto il giusto tipo.
- Quando non usate l'unità per lunghi periodi di tempo, rimuovete le batterie dall'unità.
- Se si verifica una perdita dalle batterie, asciugate il vano e i terminali delle batterie con cura per rimuovere ogni residuo del fluido versato.
- Mentre l'unità è in uso, il coperchio del vano batterie deve restare chiuso.



Avviso

Ambiente

Per prevenire il rischio di incendio, scossa elettrica o malfunzionamento, evitate l'uso di B2.1u in ambienti dove sia esposto a:

- Temperature estreme
- Fonti di calore quali radiatori o stufe
- Alta umidità
- Sabbia o polvere eccessiva
- Eccessiva vibrazione o colpi.



Avviso

Utilizzo

- Non mettete mai oggetti contenenti liquidi, come vasi, su B2.1u poiché questo potrebbe causare scosse elettriche.
- Non collocate fonti a fiamma viva, come candele accese, su B2.1u poiché questo potrebbe causare incendi.
- B2.1u è uno strumento di precisione. Non esercitate pressione indebita sui tasti e sugli altri controlli. Fate anche attenzione a non far cadere l'unità, e non sottoponetela a colpi o pressione eccessiva.
- Fate attenzione che oggetti estranei (monete, puntine, ecc.) o liquidi non penetrino nell'unità.



Attenzione

Cavi di collegamento e prese input e output

Spegnete sempre l'alimentazione di B2.1u e delle altre apparecchiature prima di collegare o scollegare i cavi. Accertatevi di scollegare tutti i cavi di collegamento e il cavo di alimentazione prima di spostare B2.1u.



Avviso

Alterazioni

Non aprite mai il contenitore di B2.1u né cercate di modificare il prodotto in alcun modo perché potreste danneggiare l'unità.



Attenzione

Volume

Non usate B2.1u ad alto volume per lunghi periodi di tempo perché questo potrebbe causare danni all'udito.

Precauzioni d'uso

Interferenze elettriche

Per questioni di sicurezza, B2.1u è stato progettato per fornire massima protezione contro l'emissione di radiazioni elettromagnetiche dall'interno dell'apparecchio, e protezione da interferenze esterne. Tuttavia, non vanno mai collocate vicino a B2.1u apparecchiature troppo sensibili alle interferenze o che emettano potenti onde elettromagnetiche, poiché la possibilità di interferenze non può mai essere governata completamente..

Con qualunque tipo di strumento a controllo digitale, B2.1u incluso, le interferenze elettromagnetiche possono causare malfunzionamento e possono rovinare o distruggere dati. Occorre aver cura di ridurre al minimo il rischio di danni.

Pulizia

Usate un panno morbido asciutto per pulire B2.1u. Se necessario, inumidite il panno leggermente. Non usate detersivi abrasivi, cera, o solventi (come diluenti per pittura o alcool per pulizie), poiché questi potrebbero intaccare le finiture o danneggiare la superficie.

Vi consigliamo di conservare questo manuale in un luogo comodo per ogni futura evenienza.

- * Windows e Windows XP sono marchi commerciali registrati di Microsoft Corporation.
- * Macintosh è un marchio commerciale registrato di Apple Computer.
- * Tutti gli altri nomi di prodotto, marchi commerciali e nomi di compagnie citati in questo manuale appartengono ai rispettivi proprietari.

Contenuti

PRECAUZIONI SULLA SICUREZZA / Precauzioni d'uso.....	2
PRECAUZIONI SULLA SICUREZZA	2
Precauzioni d'uso.....	2
Caratteristiche.....	4
Termini usati in questo manuale	5
Controlli e Funzioni / Collegamenti	6
Selezione di un Patch	8
Uso del Tuner	10
Uso della funzione Rhythm	12
Editing di un Patch	14
Memorizzare/Copiare Patch	16
Uso del pedale d'espressione incorporato.....	18
Altre funzioni.....	20
Regolazione del pedale d'espressione interno	20
Regolare la sensibilità del pedale d'espressione incorporato	20
Uso di un pedale esterno d'espressione (FP01/FP02)	21
Uso di un footswitch (FS01).....	21
Uso di B2.1u come interfaccia audio per un computer.....	22
Uso come direct box.....	23
Ripristino default di fabbrica	24
Agganciare effetti (Link)	25
Tipi di effetto e parametri.....	26
Come leggere la tabella dei parametri	26
COMP/LIMIT	27
WAH/EFX	27
DRIVE/SYNTH	29
ZNR/MIX	30
LO EQ	30
HI EQ.....	31
MOD/SFX	31
DELAY	33
REVERB	33
CONTROL.....	34
Specifiche	35
Soluzione dei problemi	35
Pattern preset di B2.1u	Retro copertina

The FCC regulation warning (for U.S.A.)

This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses, and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

Caratteristiche

Grazie per aver scelto **ZOOM B2.1u** (da qui in avanti semplicemente "**B2.1u**"). B2.1u è un processore multieffetto con le seguenti caratteristiche e funzioni.

- **La più recente tecnologia per eccellenti performance**

Il campionamento a 96 kHz / 24 bit (con processing interno a 32 bit) garantisce eccellente qualità sonora. B2.1u crea un profilo sonoro superbamente definito preservando il carattere sonoro originario del basso. B2.1u è anche dotato di presa USB e può essere utilizzato come interfaccia diretta basso/computer.

- **Versatile tavolozza di effetti**

Di 47 effetti totali, possono esserne usati fino a nove simultaneamente (incluso ZNR). Le eccellenti scelte fornite da B2.1u includono effetti di distorsione modellati su famosi ampli ed effetti compatti, effetti compressore/limiter per il punch dinamico, un equalizzatore parametrico essenziale per lavorare sulle nuance sonore, così come vari effetti delay e di modulazione. Sia in qualità che versatilità, B2.1u supera di gran lunga tutti nella sua classe. E l'uscita può servire anche un ottimo suono di basso synth o fretless.

- **Patch utilizzabili direttamente e con efficacia**

Combinazioni di moduli effetti sono memorizzati e richiamabili in unità denominate patch. B2.1u possiede un intero complemento di 40 patch di sola lettura e 40 patch programmabili dall'utente, dandovi così 80 ottime ragioni per lanciarsi col vostro groove.

- **Ottimo per live performance e registrazione diretta**

Gli effetti di distorsione hanno uno speciale parametro che sceglie se applicare solo le caratteristiche della testata dell'ampli o aggiungere anche il suono del cabinet. Questo vi consente di usare B2.1u efficacemente non solo in live performance ma anche inviando il segnale direttamente in registrazione.

- **Presa XLR per l'uscita diretta**

In aggiunta alla presa [OUTPUT/PHONES], B2.1u è dotato di una presa XLR per l'invio di un segnale a livello di linea bilanciato ad apparecchiature quali un mixer PA o un banco di registrazione. Il segnale può essere derivato in un punto prima o dopo il trattamento degli effetti. E' anche fornito uno switch ground lift, utile per prevenire hum nell'uscita diretta causati da loop di massa.

- **Funzione Rhythm e accordatore automatico cromatico integrati**

Sono disponibili realistiche fonti sonore PCM per l'auto-play di parecchi pattern ritmici. Questo è utile come metronomo quando si fa esercizio o per fornire una semplice parte ritmica per una sessione rapida. E' incorporato nell'unità anche un accordatore automatico cromatico (Tuner) per basso, che include una funzione per accordare in silenzio permettendovi di intonare facilmente il vostro strumento sul palco.

- **Sofisticata interfaccia utente**

La combinazione di un selettore di tipo rotativo e tre manopole parametro rendono il processo di editing degli effetti intuitivo e veloce. L'intervallo di mute durante la commutazione dei patch è stato ridotto a meno di 8 millisecondi. Il cambio di patch senza giunture è ora una realtà.

- **Il principio della doppia alimentazione consente l'uso in qualunque situazione**

B2.1u può essere alimentato con quattro batterie IEC R6 (size AA) o tramite adattatore AC. Il funzionamento a batterie è di circa 6 ore continuative con batterie alcaline.

- **Funzionamento facile con footswitch e pedale di espressione**

Possano essere collegati un footswitch (FS01) o un pedale d'espressione (FP01/FP02) opzionali alla presa [CONTROL IN]. Il footswitch è utile per passare rapidamente tra i programmi effetto, regolare il tempo della funzione rhythm, attivare/disattivare la funzione delay hold, ecc. Un pedale d'espressione collegato vi consente di regolare il volume in tempo reale.

Vi consigliamo di dedicare del tempo all'attenta lettura di questo manuale per ottenere il massimo dalla vostra unità e assicurarvi prestazioni e affidabilità ottimali.

Termini usati in questo manuale

Questa sezione spiega alcuni importanti termini utilizzati nella documentazione di B2.1u.

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

■ Modulo effetto

Come mostrato nella illustrazione sopra, B2.1u può essere visto come una combinazione di diversi effetti singoli. Ciascuno di questi effetti è indicato come un modulo effetto. In aggiunta ai moduli comprendenti effetti compressore e limiter (COMP/LIMIT), effetti amp simulator/synth bass (DRIVE/SYNTH), ed effetti modulazione/speciali (MOD/SFX), B2.1u fornisce anche un modulo per ZNR (ZOOM Noise Reduction). Vari parametri quali l'intensità dell'effetto possono essere regolati singolarmente per ciascun modulo, e i moduli possono essere commutati on/off a piacere.

■ Tipo di effetto

Entro alcuni moduli effetto, ci sono diversi effetti differenti che vengono indicati come tipi di effetto. Per esempio, il modulo effetto modulazione/SFX (MOD/SFX) comprende chorus, flanger, pitch shifter, delay e altri tipi di effetto. Potete selezionare solo uno di questi per volta.

■ Parametro effetto

Tutti i moduli effetto hanno diversi parametri regolabili. Questi sono detti parametri effetto. In B2.1u, i parametri effetto sono regolati tramite le manopole parametro 1 – 3. Simili alle manopole su un effetto compatto, queste modificano aspetti quali il carattere tonale e l'intensità dell'effetto. Quale parametro è assegnato a ciascuna manopola dipende dal modulo e tipo di effetto attualmente selezionati.

■ Patch

In B2.1u, combinazioni di moduli effetto vengono memorizzate e richiamate in unità indicate come patch. Un patch comprende informazioni sullo stato on/off di ciascun modulo effetto, sul tipo di effetto utilizzato in ogni modulo, e sulle impostazioni di parametro effetto. La memoria interna di B2.1u tiene fino a 80 patch (inclusi 40 patch di lettura/scrittura).

■ Bank e area

Un gruppo di dieci patch costituisce un banco (bank). La memoria di B2.1u comprende un totale di otto banchi, indicati da A a d e da 0 a 3. I banchi A – d formano l'area utente (user) che consente lettura/scrittura. I banchi da 0 a 3 sono l'area preset che contiene patch di sola lettura.

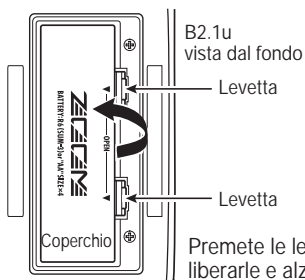
I patch entro ciascun banco sono numerati da 0 a 9. Per specificare un patch di B2.1u, usate il formato "A1" (numero di patch 1 dal banco A), "06" (numero di patch 6 dal banco 0), ecc.

■ Modo play/modo edit

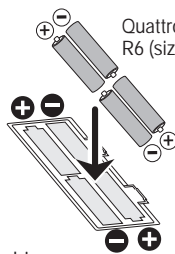
Lo stato interno di B2.1u è indicato come modo operativo. I due modi principali sono il "modo play" in cui potete selezionare patch e usarli per suonare il vostro strumento, e il "modo edit" in cui potete modificare gli effetti. Il selettore di modulo serve a passare tra il modo play e il modo edit.

Utilizzo di B2.1u a batterie

1. Capovolgete B2.1u e aprite il coperchio del vano batterie sul fondo.



2. Inserite 4 batterie IEC R6 (size AA) nuove.



3. Chiudete il coperchio del vano batterie.

Spingete il coperchio fino a sentire scattare le levette al loro posto.

Inserite le batterie orientate in direzioni alternate.

Usate 4 batterie IEC R6 (size AA).

Quando le batterie stanno esaurendosi, appare l'indicazione "bt" sul display.

Controlli e Funzioni / Collegamenti

Selettore Modulo

Commuta tra modo play e modo edit. In modo edit la manopola sceglie il modulo da utilizzare.

Tasti BANK [-]/[+]

In modo play i tasti servono a passare direttamente al successivo banco superiore o inferiore.

In modo edit, i tasti attivano il tipo di effetto per il modulo attualmente selezionato.

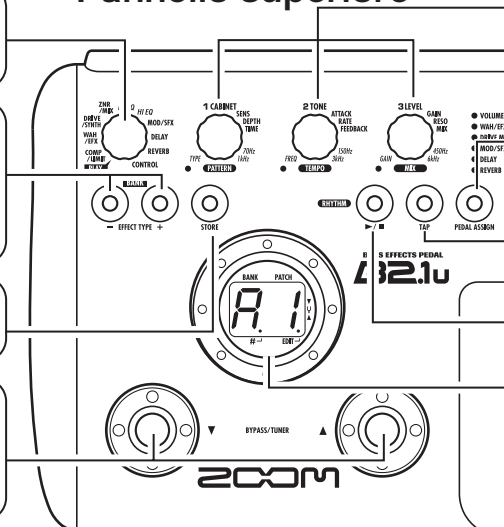
Tasto [STORE]

Serve a salvare in memoria i patch modificati.

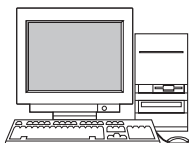
Footswitch [▼]/[▲]

Questi switch servono a selezionare i patch, commutare moduli effetto on/off, controllare tuner, e altre funzioni.

Pannello superiore



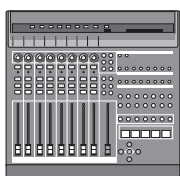
Computer



Presa [USB]

Vi permette di collegare B2.1u a un computer, per scambiare dati audio.

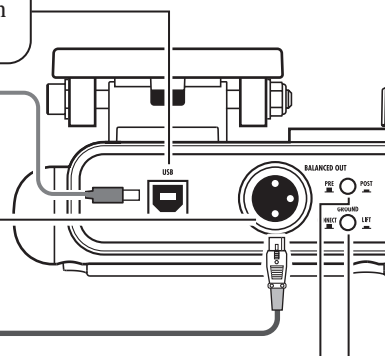
Mixer



Presa [BALANCED OUT]

Questa presa XLR può essere usata per inviare un segnale a livello di linea bilanciato a un sistema PA, apparecchi di registrazione, o simili.

Pannello posteriore

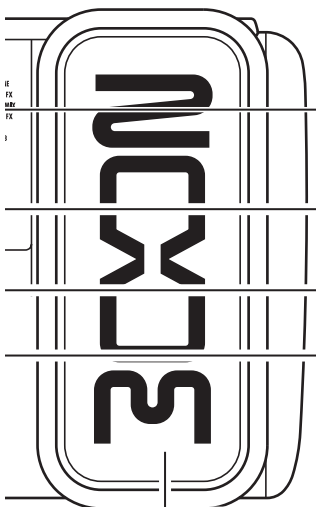


Switch [PRE/POST]

Seleziona il punto in cui prendere il segnale fornito alla presa [BALANCED OUT]. In posizione "POST" (switch attivato), il segnale è preso in un punto dopo il trattamento dell'effetto, e in posizione "PRE" (switch disattivato), è preso prima del trattamento degli effetti.

Switch [GROUND]

Determina se la presa [BALANCED OUT] è messa a terra o no. In posizione "LIFT" (switch attivato), la terra della presa [BALANCED OUT] viene scollegata dal percorso del segnale. In posizione "CONNECT" (switch disattivato), la terra è collegata.



Manopole Parametro 1 - 3

Queste manopole permettono di cambiare il livello dei parametri effetto o di tutto il patch. In riproduzione rhythm, con le manopole potete scegliere il pattern, regolare il tempo e il volume del ritmo.

Tasto [PEDAL ASSIGN]

Con questo tasto potete scegliere la funzione del pedale d'espressione incorporato. La funzione scelta è indicata dal LED acceso.

Tasto [TAP]

Permette l'immissione manuale dei valori di parametri effetto correlati al tempo come delay time e tempo del pattern ritmico.

Tasto RHYTHM [▶/■]

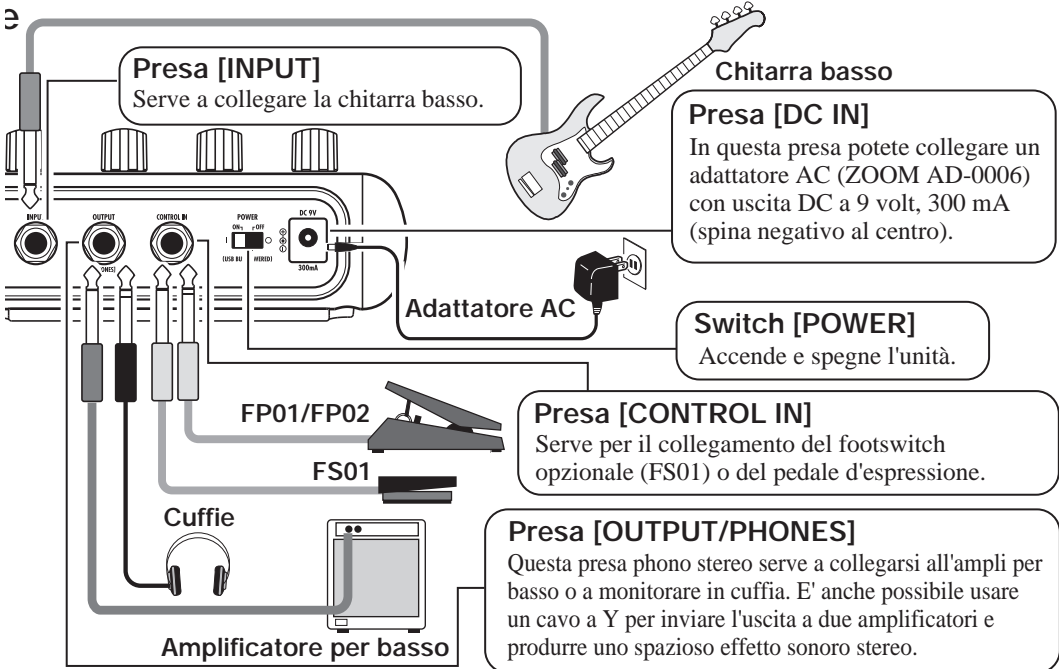
Serve ad avviare/fermare la riproduzione rhythm.

Display

Mostra numeri di patch, valori di impostazione e altre informazioni sul funzionamento di B2.1u.

Pedale d'espressione

Vi consente di regolare volume o vari parametri effetto in tempo reale mentre suonate.



Presa [INPUT]

Serve a collegare la chitarra basso.

Chitarra basso

Presa [DC IN]

In questa presa potete collegare un adattatore AC (ZOOM AD-0006) con uscita DC a 9 volt, 300 mA (spina negativo al centro).

Adattatore AC

Switch [POWER]

Accende e spegne l'unità.

FP01/FP02

FS01

Presa [CONTROL IN]

Serve per il collegamento del footswitch opzionale (FS01) o del pedale d'espressione.

Cuffie

Amplificatore per basso

Presa [OUTPUT/PHONES]

Questa presa phono stereo serve a collegarsi all'ampli per basso o a monitorare in cuffia. E' anche possibile usare un cavo a Y per inviare l'uscita a due amplificatori e produrre uno spazioso effetto sonoro stereo.

Selezione di un Patch

Per scoprire i vari effetti di B2.1u, vi consigliamo di suonare semplicemente il vostro strumento mentre cambiate i patch.

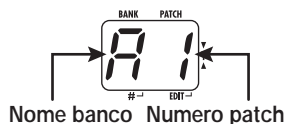
1 Accensione

- Usate un cavo schermato con spina phono mono per collegare il basso alla presa [INPUT] di B2.1u.
- Quando usate B2.1u con l'adattatore AC, inserite l'adattatore alla presa e quindi il cavo dall'adattatore alla presa [DC IN] di B2.1u.
- Mettete lo switch [POWER] del pannello posteriore di B2.1u su ON.
- Accendete l'amplificatore per basso e regolate il volume in modo adeguato.

2 Mettete B2.1u in modo play

- Se il selettore Modulo è su una posizione diversa da "PLAY", mettetelo su "PLAY".

Il banco e il patch selezionati all'ultimo spegnimento appariranno sul display.



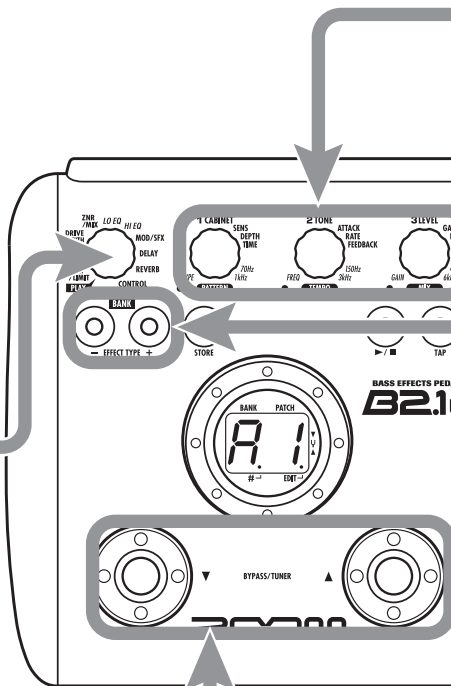
AVVISO Immediatamente dopo l'accensione di B2.1u, l'unità entra in modo play, anche se il selettore Modulo si trova su posizione diversa da "PLAY".

3 Selezionate un patch

- Per attivare un patch, premete uno dei footswitch [▼]/[▲].

Premendo il footswitch [▼] si richiama il successivo patch inferiore, e premendo il footswitch [▲] si richiama il successivo patch superiore.

Premendo ripetutamente un solo footswitch si scorre ciclicamente tra i patch nell'ordine A0 - A9 ... d0 - d9 → 00 - 09 ... 30 - 39 → A0, o nell'ordine inverso.



5 Regolate tono e volume

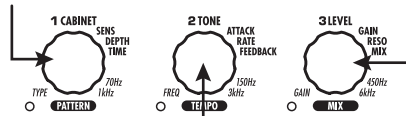
- Per regolare i livelli di effetto e volume in modo play, usate le manopole Parametro 1 – 3. Ogni manopola controlla uno specifico parametro.

Manopola Parametro 1

Regola il parametro CABINET del modulo DRIVE/SYNTH (intensità effetto di simulazione cabinet).

Manopola Parametro 3

Regola il parametro PATCH LEVEL (livello di uscita dell'intero patch).



Manopola Parametro 2

Regola il parametro TONE del modulo DRIVE/SYNTH (principalmente il carattere del suono distorto).

Quando girate una manopola Parametro, il LED corrispondente si illumina e il display mostra brevemente il valore corrente del rispettivo parametro.

- NOTA**
- Se il modulo DRIVE/SYNTH è su OFF per il modulo attualmente selezionato (l'indicazione "oF" appare sul display), le manopole Parametro 1 e 2 non hanno effetto.
 - Maggiore è il valore della manopola Parametro 1 (parametro CABINET), più sarà enfatizzato il carattere del cabinet.
 - Le modifiche fatte qui sono temporanee e andranno perse quando scegliete un altro patch. Per tenere le modifiche, memorizzate il patch nell'area user.
 - Il livello master comune a tutti i patch è impostato in modo edit (→ pag. 34).

4 Selezione diretta di un banco

- Per scegliere i banchi A – d, 0 – 3 direttamente, usate i tasti BANK [-]/[+].

Premendo il tasto BANK [-] si richiama il successivo banco inferiore, e premendo il tasto BANK [+] si richiama il successivo banco superiore.

Uso del Tuner

B2.1u incorpora un accordatore automatico cromatico (Tuner). Per usare la funzione Tuner, gli effetti incorporati devono essere in bypass (temporaneamente inattivi) o in mute (suono originale ed effetto off).

1 Passate in bypass o mute

• Mettere B2.1u in stato di bypass

In modo play, premete i due footswitch [▼]/[▲] brevemente insieme e rilasciate.



• Mettere B2.1u in stato di mute

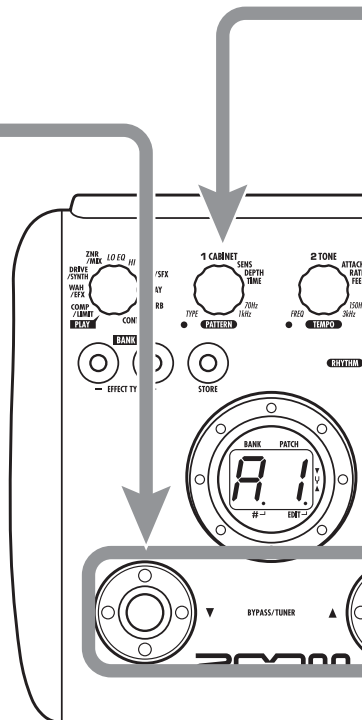
In modo play, premete i due footswitch [▼]/[▲] insieme e teneteli premuti per almeno 1 secondo.



Cambio patch al bypass/mute

Quando premete entrambi i footswitch [▼]/[▲] insieme mentre suonate lo strumento, viene attivata la condizione di bypass/mute. Tuttavia, il suono potrebbe cambiare momentaneamente appena prima che la condizione venga attivata. Questo perché B2.1u passa al successivo patch superiore o inferiore quando uno dei due footswitch viene premuto leggermente prima. (Quando annullate la condizione di bypass/mute, il numero di patch originale diviene nuovamente attivo.)

Questo comportamento non è un difetto. E' dovuto alla altissima velocità con cui B2.1u risponde al patch switching. Per prevenire il cambiamento di suono causato da questa condizione, non suonate lo strumento prima che la condizione di bypass/mute si sia stabilizzata.



2 Suonate la corda da intonare

• Suonate la corda libera da intonare, e regolate il pitch.



La parte sinistra del display mostra la nota più vicina al pitch corrente.

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

3 Regolare il pitch di riferimento del Tuner

Se volete, potete regolare finemente il pitch di riferimento del tuner di B2.1u. L'impostazione di default all'accensione è A (La) = 440 Hz.

- **Girate la manopola Parametro 1.**

Viene visualizzato il pitch di riferimento corrente.

Il range di regolazione è 35 – 45 (La centrale = 435 a 445 Hz).



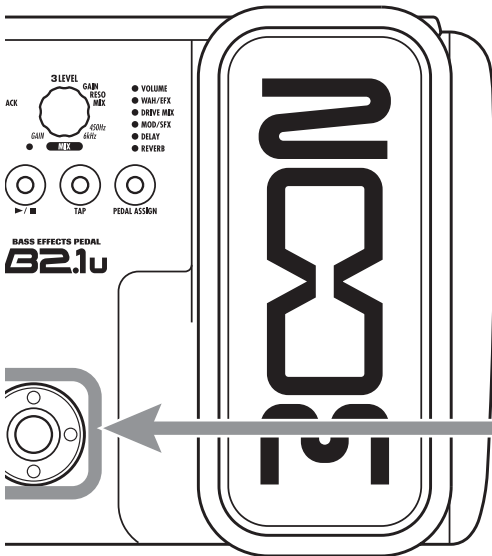
- **Quando vedete il valore del pitch di riferimento, girate la manopola Parametro 1 per regolarlo.**



Quando rilasciate la manopola Parametro, l'indicazione sul display ritorna alla condizione precedente dopo un momento.

NOTA

Quando spegnete e riaccendete B2.1u, l'impostazione del pitch di riferimento verrà riportata a 40 (La centrale = 440 Hz).



4 Tornate al modo play

- **Premete uno dei footswitch [▼]/[▲].**

La parte destra del display mostra un simbolo che indica di quanto è distante l'intonazione.



Intonate le altre corde nello stesso modo.

Pitch crescente Pitch corretto Pitch calante



L'indicazione gira più veloce quanto più l'intonazione è distante

Uso della funzione Rhythm

B2.1u ha una funzione Rhythm incorporata che utilizza realistici suoni percussivi in vari pattern. La funzione Rhythm è disponibile nel modo play o nella condizione di bypass/mute.

1 Mettete B2.1u in modo play

- Se il selettore Modulo è su una posizione diversa da "PLAY", mettetelo su "PLAY".

2 Avviate la funzione Rhythm

- Per avviare la funzione Rhythm, premete il tasto RHYTHM [▶/■].

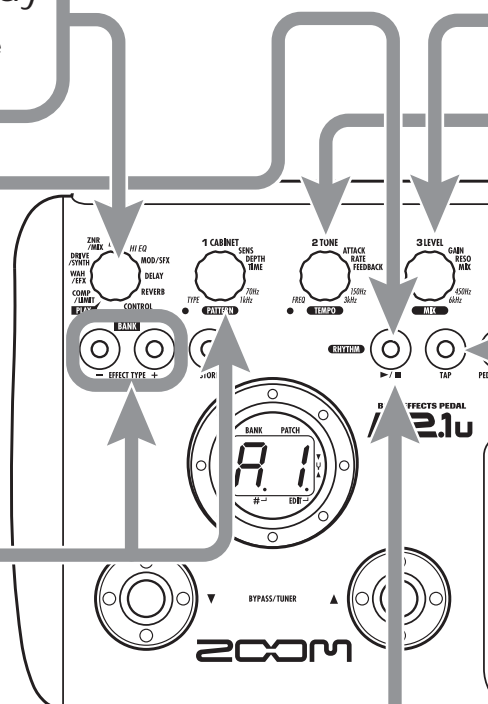
NOTA Durante la riproduzione del ritmo, il modulo REVERB è OFF.

3 Selezionate il pattern ritmico

B2.1u ha 40 pattern ritmici incorporati. Per più informazioni sui contenuti dei pattern, ved. il retro copertina del manuale.

- Per cambiare di seguito i pattern ritmici, girate la manopola Parametro 1.
- Per selezionare il successivo pattern superiore o il successivo inferiore, premete uno dei tasti BANK [-]/[+].

Una volta eseguiti gli step precedenti, il numero di pattern ritmico corrente (01 – 40) viene brevemente mostrato sulle display.



4 Regolate il volume del ritmo

- Per regolare il volume del ritmo, girate la manopola Parametro 3.

Quando girate la manopola Parametro, viene mostrata l'impostazione corrente (0 – 30) sul display.



5 Regolate il tempo

Il tempo del pattern ritmico può essere regolato in un range tra 40 – 250 BPM (beats per minute).

- Per cambiare di seguito il tempo del ritmo, girate la manopola Parametro 2.
- Per specificare manualmente il tempo del ritmo, battete il tasto [TAP] almeno tre volte nell'intervallo desiderato.

Alla prima pressione del tasto [TAP], il valore di tempo corrente è mostrato sul display. B2.1u rileva automaticamente l'intervallo per la seconda e le successive pressioni regolando il tempo di conseguenza.

Mentre gli step sopra vengono effettuati, il valore di tempo corrente (40 – 250) viene mostrato sul display. Per valori nel range tra 100 e 199, viene mostrato un punto dopo il primo numero. Per valori di 200 e oltre, i punti vengono mostrati dopo il primo e dopo il secondo numero.



Un punto
Tempo = 120 BPM

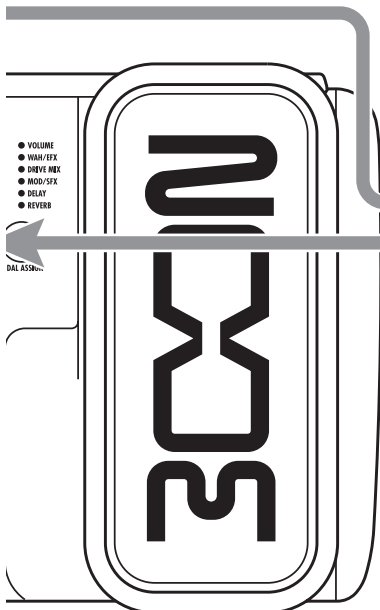


Due punti
Tempo = 240 BPM

6 Fermate il ritmo

- Per fermare il ritmo premete il tasto RHYTHM [▶/■].

B2.1u ritorna nella condizione precedente.

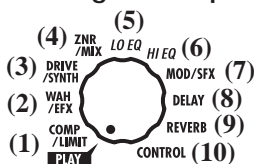


Editing di un Patch

I patch di B2.1u possono essere modificati liberamente cambiando le impostazioni di parametro effetto. Provate a modificare il patch attualmente selezionato per creare il vostro suono personale.

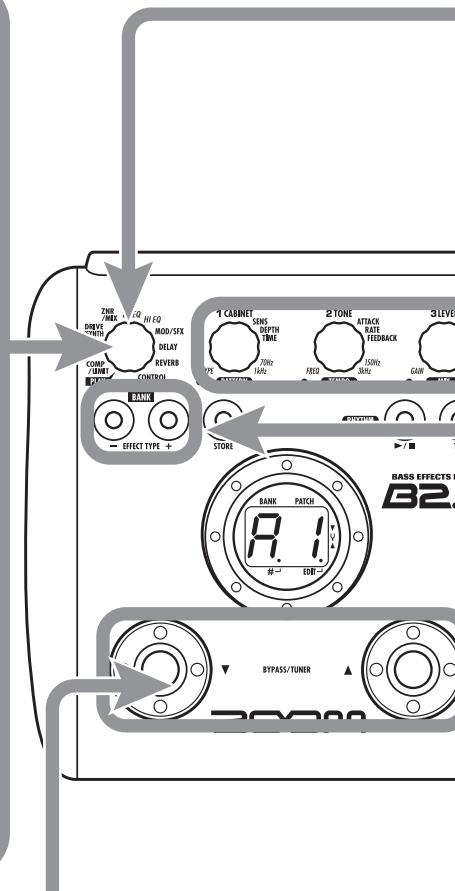
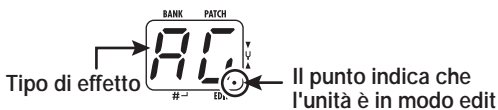
1 Scegliete il modulo effetto

- Girate il selettore Modulo per scegliere il modulo effetto da editare. Sono disponibili le seguenti impostazioni.



- (1) Modulo COMP/LIMIT
- (2) Modulo WAH/EFX
- (3) Modulo DRIVE/SYNTH
- (4) Modulo ZNR/MIX
- (5) Modulo LO EQ
- (6) Modulo HI EQ
- (7) Modulo MOD/SFX
- (8) Modulo DELAY
- (9) Modulo REVERB
- (10) Parametri relativi a pedale/footswitch

Quando passate a un modulo diverso, il tipo di effetto attualmente scelto per quel modulo viene mostrato sul display. Quando B2.1u è in modo edit, appare un punto in basso a destra nel display.



2 Per commutare un modulo effetto on/off

- Per commutare il modulo selezionato ON e OFF, premete uno dei footswitch [▼]/[▲].

L'indicazione "oF" appare sul display. Quando premete di nuovo uno dei footswitch, l'indicazione torna alla condizione precedente.



AVVISO Il modulo ZNR/MIX non può essere disattivato così. Per disattivare ZNR, mettete il parametro effetto su "oF".

5 Uscite dal modo edit

- Per uscire dal modo edit e tornare al modo play, regolate il selettore di Modulo sulla posizione "PLAY".

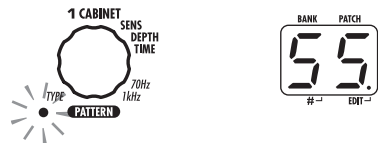
NOTA Quando tornate al modo play e selezionate un altro patch, le modifiche fatte nel modo edit andranno perse se non salvate prima il patch. Per conservare le modifiche, memorizzate il patch come descritto a pag. 16.

4 Cambiate il valore di parametro

- Per cambiare il valore di impostazione dei parametri effetti, usate le manopole Parametro 1 – 3.

Quale parametro è assegnato a una manopola dipende da quale modulo effetto/tipo di effetto è selezionato. Per informazioni sui parametri per i moduli effetto/tipi di effetto, ved. a pag. 27 – 34.

Quando girate una manopola Parametro, il LED corrispondente si illumina e il display mostra brevemente il valore corrente del parametro rispettivo.



NOTA Quando un modulo regolato su OFF è selezionato, il display indicherà "oF".

3 Selezionate il tipo di effetto

- Per commutare il tipo di effetto del modulo selezionato, usate i tasti BANK [-]/[+].



NOTA Se premete i tasti BANK [-]/[+] per un modulo regolato su OFF, il modulo verrà commutato su ON. Per i moduli che hanno un solo tipo di effetto, premendo i tasti BANK [-]/[+] non si avrà alcun cambiamento.

Memorizzare/Copiare Patch

Un patch modificato può essere memorizzato in un banco dell'area user (A – d). E' anche possibile memorizzare un patch esistente in un'altra locazione per crearne una copia.

1 In modo play o edit, premete il tasto [STORE]

- Numeri di banco e di patch vengono mostrati sul display lampeggiando.



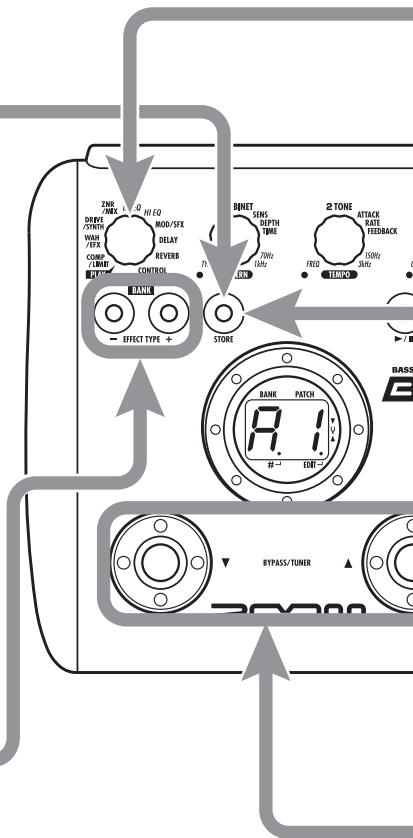
NOTA I patch dei banchi nell'area preset (0 – 3) sono di sola lettura. Non possono esser salvati o copiati patch in queste locazioni. Se premete il tasto [STORE] quando è selezionato un patch dell'area preset, verrà automaticamente selezionato il patch "A0" (banco A, patch numero 0) come default di memorizzazione/copia.

2 Scegliete il banco di destinazione store/copy

- Per selezionare il banco store/copy di destinazione, usate i tasti BANK [-]/[+].



NOTA Può essere scelto solo un banco dell'area user (A – d) come destinatario di memorizzazione/copia.



5 Per annullare il salvataggio

- Per annullare l'operazione di memorizzazione, azionate il selettore Modulo prima di premere ancora [STORE] (4).

4 Premete ancora il tasto [STORE]

- Completata l'operazione store/copy, B2.1u torna al modo precedente, con il patch di destinazione selezionato.



3 Specificate il numero del patch store/copy di destinazione

- Per specificare il numero del patch di destinazione store/copy, usate i footswitch [▼]/[▲].



Uso del pedale d'espressione incorporato

Il pedale d'espressione sul pannello superiore di B2.1u permette di regolare suono dell'effetto e volume in tempo reale mentre suonate. Potete scegliere cosa controllare col pedale singolarmente per ogni patch.

1 Selezionate il patch per cui utilizzare il pedale d'espressione

2 Selezionate l'elemento da controllare col pedale d'espressione

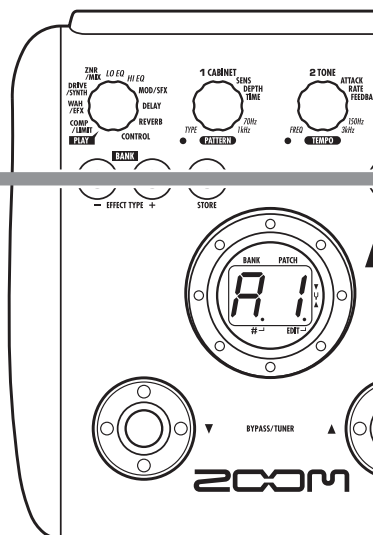
- Premete il tasto [PEDAL ASSIGN] per scegliere l'elemento da controllare col pedale d'espressione. La fila di LED sopra il tasto mostra quale elemento è attualmente selezionato.

- **VOLUME**
- **WAH/EFX**
- **DRIVE**
- **MOD/SFX**
- **DELAY**
- **REVERB**

La rispettiva selezione è indicata come segue.

- **Tutti i LED spenti**
Il pedale d'espressione non ha effetto.
- **VOLUME**
Il pedale d'espressione controlla il volume dell'intero patch.
- **DRIVE MIX**
Parametro MIX BALANCE del modulo ZNR/MIX
- **WAH/EFX, MOD/SFX, DELAY, REVERB**
Parametro del relativo modulo

- AVVISO**
- Quale parametro verrà cambiato dal pedale d'espressione dipende dal tipo di effetto selezionato per il rispettivo modulo. I dettagli sono alle pp. 27 - 33.
 - Il pattern in cui il parametro cambia quando è azionato il pedale d'espressione può essere selezionato nel modo edit tra 4 opzioni. I dettagli sono a pag. 34.
 - Se il modulo a cui è stato assegnato il pedale d'espressione si trova su OFF nel patch, il LED lampeggia. In tal caso, azionando il pedale non si ha alcun effetto. Se è selezionato DRIVE MIX, il LED lampeggia quando il modulo DRIVE/SYNTH (non ZNR/MIX) si trova su off.



3 Azionate il pedale

- Mentre state suonando, muovete il pedale d'espressione su o giù.

Muovete su o giù



4 Per commutare un modulo on/off

- Quando abbassate del tutto il pedale d'espressione, il modulo selezionato col tasto [PEDAL ASSIGN] viene commutato on/off.

Spingete tutto giù

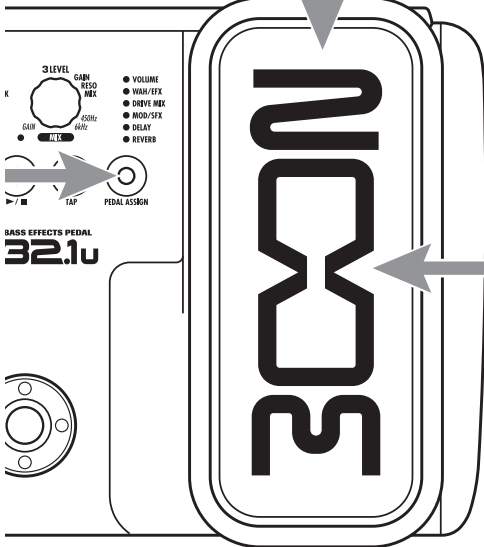


5 Salvate il patch se necessario

- L'impostazione del pedale d'espressione può essere salvata per ogni singolo patch.

NOTA

Se selezionate un altro patch in modo play senza memorizzare il patch, tutte le modifiche fatte alle impostazioni andranno perse.



Altre funzioni

Questa sezione descrive come usare il pedale d'espressione interno, così come un pedale esterno o un footswitch. Viene anche spiegato l'utilizzo di B2.1u come interfaccia audio o direct box.

Regolazione del pedale d'espressione interno

Il pedale d'espressione incorporato sul pannello superiore di B2.1u può agire da pedale volume o può essere usato per controllare un parametro effetto in tempo reale. Quale funzione è selezionata dal pedale d'espressione, viene memorizzato per ogni singolo patch.

Per dettagli sui parametri modificabili col pedale d'espressione, ved. pp. 27 – 33.

1. Selezionate il patch per il quale volete usare il pedale di espressione.
2. Impostate il selettore Modulo sulla posizione "CONTROL".



B2.1u entra in modo edit.

3. Girate la manopola Parametro 1 per scegliere una delle seguenti destinazioni di modulazione per il pedale d'espressione (→ p. 34).

- **oF**
Il pedale è inattivo.
- **VL**
Volume
- **WU, Wd, WH, WL**
Modulo WAH/EFX
- **bU, bd, bH, bL**
Modulo ZNR/MIX

NOTA

Quando la destinazione di modulazione è il modulo ZNR/MIX, il bilanciamento di mix tra il suono originale e quello dell'effetto del modulo DRIVE/SYNTH può essere regolato col pedale. (Se il modulo DRIVE/SYNTH è su OFF, il pedale non ha alcun effetto.)

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

SUGGERIMENTO

- La destinazione di modulazione può anche essere scelta usando il tasto [PEDAL ASSIGN] (→ p. 18). Questo metodo è disponibile sia in modo edit che in modo play.
- Quale parametro cambia quando è azionato il pedale d'espressione dipende dal tipo di effetto selezionato per il modulo. I dettagli sono alle pp. 27 – 33.
- Il pattern in cui il parametro cambia quando è azionato il pedale d'espressione può essere scelto in modo edit fra quattro opzioni. I dettagli sono a p. 34.

4. Se necessario, memorizzate il patch.
L'impostazione del pedale d'espressione viene memorizzata come parte del patch.

5. Selezionate il patch in modo play e azionate il pedale d'espressione.

La funzione selezionata verrà attivata.

Quando B2.1u è in condizione di bypass, il pedale d'espressione agisce sempre come pedale volume, qualunque sia l'impostazione fatta allo step 3.

Regolare la sensibilità del pedale d'espressione incorporato

Il pedale d'espressione di B2.1u è regolato in fabbrica per un funzionamento ottimale, ma a

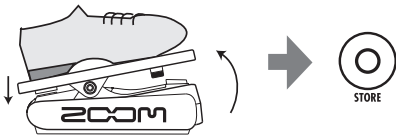
volte, un riaggiustamento può esser necessario. Se il suono non cambia quando il pedale è tutto abbassato o cambia troppo anche col pedale premuto leggermente, regolate il pedale così.

1. Accendete B2.1u tenendo premuto il tasto [PEDAL ASSIGN].

Appare l'indicazione "dn" sul display.



2. Col pedale d'espressione tutto sollevato, premete il tasto [STORE].



L'indicazione sul display cambia in "UP".

3. Abbassate il pedale d'espressione del tutto e sollevate il piede dal pedale.



4. Premete di nuovo il tasto [STORE].

La regolazione del pedale d'espressione è completata, e l'unità torna nel modo play.

SUGGERIMENTO

- Il punto in cui il modulo viene commutato on/off quando il pedale viene premuto è sempre lo stesso, indipendentemente dall'azione operata allo step 3.

- Se appare "Er" sul display, ripetete la procedura dallo step 2.

Uso di un pedale esterno d'espressione (FP01/FP02)

Quando collegate un pedale d'espressione opzionale (FP01/FP02) alla presa [CONTROL IN] di B2.1u, potete usare quel pedale come pedale volume, separatamente dal pedale d'espressione incorporato.

1. Collegate il cavo dal pedale d'espressione esterno alla presa [CONTROL IN] e accendete B2.1u.

2. Azionate il pedale d'espressione esterno in modo play o in modo edit.

Il volume cambia.

SUGGERIMENTO

Il pedale d'espressione esterno agisce sempre come pedale volume.

Uso di un footswitch (FS01)

Collegando un footswitch opzionale (FS01) alla presa [CONTROL IN] di B2.1u potete cambiare i banchi in modo play. E' anche possibile commutare bypass/mute on/off, controllare la funzione Tap tempo o eseguire altre funzioni col footswitch.

1. Collegate il cavo da FS01 alla presa [CONTROL IN] e poi accendete B2.1u.

2. Regolate il selettore Modulo sulla posizione "CONTROL".



B2.1u entra in modo edit. Potete ora fare le regolazioni di pedale d'espressione o footswitch.

3. Girate la manopola Parametro 2 per selezionare una delle seguenti funzioni per il footswitch.

● bP (bypass/mute)

Il footswitch controlla bypass o mute on/off. Ha lo stesso effetto che premendo entrambi i footswitch [▼]/[▲] insieme in modo play.

● tP (tap tempo)

Premere il footswitch ripetutamente serve anche a impostare l'intervallo per la funzione Rhythm o a impostare i parametri effetto che supportano la funzione tap. Ha lo stesso effetto che premendo il tasto [TAP].

● bU (bank up)

Ad ogni pressione del footswitch si passa al successivo banco superiore. Ha lo stesso effetto che premendo il tasto BANK [+].

● rH (rhythm on/off)

Il footswitch controlla lo start/stop della funzione Rhythm. Ha lo stesso effetto che premendo il tasto RHYTHM [▶/■].

● dH (delay hold)

Il footswitch controlla on/off della funzione delay hold. Quando è selezionato un patch che usa la funzione hold, premendo il footswitch si attiverà l'hold, facendo così ripetere il suono di delay corrente (ved. illustrazione in fondo alla pagina). Premendo il footswitch ancora una volta si annulla la condizione di hold, e il delay decade normalmente.

● dM (delay input mute)

Il footswitch controlla il muting on/off sul segnale in ingresso del modulo delay.

SUGGERIMENTO

- Per informazioni sui parametri effetto che supportano la funzione tap, ved. pagg. 27 – 33.
- Per usare la funzione hold, deve essere selezionato nel patch un tipo di effetto che supporti la funzione hold. Per dettagli, ved. pag. 33.
- Mentre il modulo delay è regolato su hold o mute, il punto al centro del display lampeggia.

4. Selezionate il patch in modo play e azionate il footswitch.

La funzione selezionata verrà attivata.

Questa funzione si applica a tutti i patch.

Uso di B2.1u come interfaccia audio per un computer

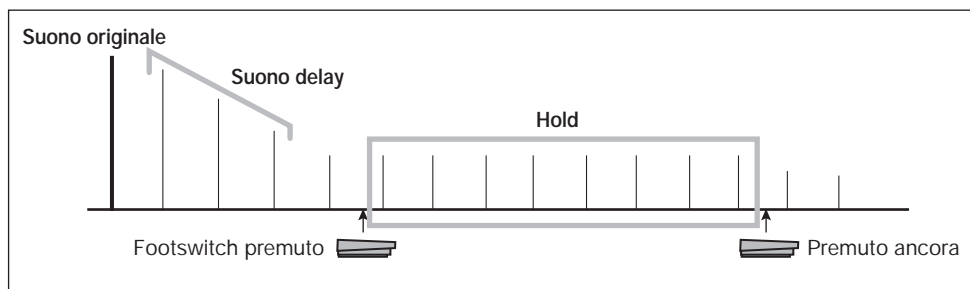
Collegando la presa [USB] di B2.1u a un computer, B2.1u può essere usato come interfaccia audio con convertitore AD/DA ed effetti integrati. Le condizioni di ambiente operativo per questo tipo di uso sono le seguenti.

■ Sistema operativo compatibile

- Windows XP
- MacOS X (10.2 o successivo)

■ Quantizzazione

Quantizzazione a 16-bit



■ Frequenza di campionamento

32 kHz / 44.1 kHz / 48 kHz

SUGGERIMENTO

Con ognuno dei sistemi operativi sopra elencati, B2.1u funzionerà come interfaccia audio semplicemente collegando il cavo USB. Non è necessario installare alcun software driver particolare.

Per usare B2.1u come interfaccia audio per il computer, collegate la presa [USB] di B2.1u a una porta USB del computer. B2.1u verrà riconosciuto come interfaccia audio.

SUGGERIMENTO

- Se lo switch [POWER] di B2.1u è su OFF, l'alimentazione viene fornita via connessione USB.
- Se lo switch [POWER] di B2.1u è su ON, l'alimentazione verrà fornita dalle batterie di B2.1u o dall'adattatore AC. Fate attenzione soprattutto quando state alimentando a batterie, perché regolando lo switch su ON potreste scaricare rapidamente le batterie.

In questa condizione, il suono di una chitarra collegata alla presa [INPUT] di B2.1u può essere processato con gli effetti di B2.1u e quindi registrato sulle tracce audio di un software DAW (Digital Audio Workstation) del computer.

Allo stesso tempo, la presa [OUTPUT/PHONES] di B2.1u porta il suono in riproduzione dalle tracce audio dell'applicazione DAW, mixato con

il suono di chitarra processato dagli effetti di B2.1u (ved. illustrazione a fondo pagina).

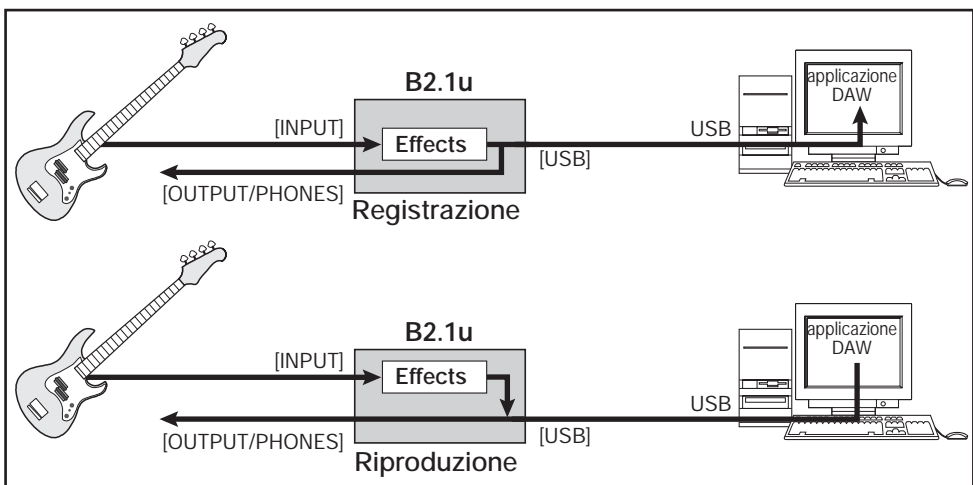
Per dettagli su registrazione e riproduzione, fate rif. alla documentazione dell'applicazione DAW.

NOTA

- Anche usando B2.1u come interfaccia audio, il segnale dopo il trattamento degli effetti è sempre disponibile direttamente alla presa [OUTPUT/PHONES].
- Se l'applicazione DAW ha una funzione "echo back" (il segnale in ingresso durante la registrazione è fornito direttamente a un'uscita), questa dev'essere disabilitata quando usate B2.1u. Se la registrazione viene effettuata con questa funzione abilitata, il segnale in uscita suonerà come fosse passato in un effetto flanger.
- Usate un cavo USB di alta qualità e tenete il collegamento più corto possibile. Se B2.1u è alimentato tramite un cavo USB più lungo di tre metri, potrebbe apparire il segnale indicatore di basso voltaggio.

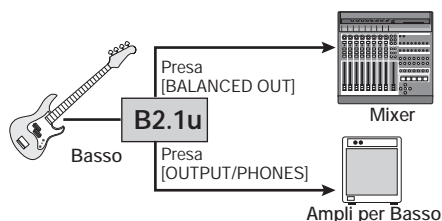
Usò come direct box

La presa [BALANCED OUT] sul pannello posteriore permette di usare B2.1u come direct box e inviare il segnale del basso direttamente a un mixer PA o a un banco di registrazione. (Gain: 0 dB, impedenza in uscita: 200 ohm, HOT-COLD)



Ripristino default di fabbrica

Per usare questa funzione, collegate la presa [BALANCED OUT] di B2.1u al mixer PA o al banco di registrazione, usando un cavo bilanciato XLR. Allo stesso tempo, potete sempre collegare la presa [OUTPUT/PHONES] all'amplificatore per basso come monitor. (Le impostazioni sull'ampli non avranno effetto sul segnale fornito alla presa [BALANCED OUT].)



Lo switch [PRE/POST] vi consente di controllare il tipo di segnale fornito alla presa [BALANCED OUT]. Per usare il segnale dopo il trattamento dell'effetto, selezionate la posizione "POST" (switch attivato). Per usare il segnale prima del

trattamento dell'effetto, selezionate la posizione "PRE" (switch disattivato).



In talune configurazioni, potrebbe comparire un ground loop (loop di segnale elettrico prodotto perché gli apparecchi nello stesso sistema sono collegati a prese terra diverse), con conseguenti problemi di disturbo (sensibile hum). In tal caso, provate a regolare lo switch [GROUND] su "LIFT". Questo può aiutare a eliminare o ridurre il disturbo.

SUGGERIMENTO

Lo switch [GROUND] determina se la presa [BALANCED OUT] viene messa a terra o no. Quando lo switch è sulla posizione "LIFT" (switch attivato), la terra della presa [BALANCED OUT] viene separata dal percorso del segnale. Questo può risultare efficace nell'eliminare o ridurre il disturbo dell'hum causato da un ground loop.

Ripristino default di fabbrica

In condizione default di fabbrica, i patch dell'area utente (A0-d9) contengono le stesse impostazioni dei patch nell'area preset (00-39). Anche dopo aver sostituito i patch user, il loro contenuto originale può essere recuperato in una sola operazione (funzione "All Initialize").

1. Accendete B2.1u tenendo premuto il tasto [STORE].

Sul display appare l'indicazione "AL".



2. Per effettuare All Initialize, premete ancora una volta il tasto [STORE].

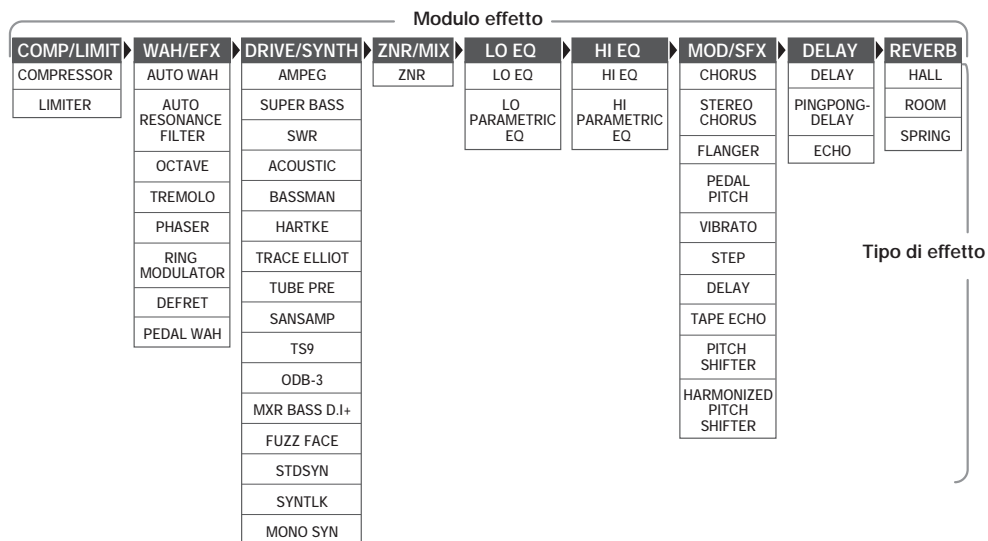
Tutte le impostazioni dei patch vengono riportate alla condizione default di fabbrica, e l'unità entra in modo play. Per annullare All Initialize, premete il tasto RHYTHM [▶/■] invece del tasto [STORE].

NOTA

Quando effettuate All Initialize, qualunque patch di nuova creazione memorizzato nell'area user verrà cancellato (sovrascritto). Eseguite questa operazione con cura per evitare di perdere patch che volete tenere.

Agganciare effetti (Link)

I patch di B2.1u consistono di nove moduli effetto agganciati in serie, come mostrato nell'illustrazione seguente. Potete usare tutti i moduli effetto insieme o scegliere alcuni moduli regolandoli on/off.



* Nomi di costruttori e nomi di prodotti citati in questa tabella sono marchi commerciali o marchi commerciali registrati che appartengono ai rispettivi proprietari. I nomi sono usati solo per illustrare le caratteristiche sonore e non indicano alcuna affiliazione con ZOOM CORPORATION.

Per alcuni moduli effetto, potete selezionare un tipo di effetto fra diverse scelte possibili. Per esempio, il modulo COMP/LIMIT offre una scelta fra COMPRESSOR, LIMITER e altri tipi di effetto. Il modulo REVERB comprende HALL, ROOM e altri tipi di effetto da cui potete sceglierne uno. Poiché il modulo ZNR/MIX ha un solo tipo di effetto, non potete scegliere il tipo.

SUGGERIMENTO

- Il modulo DRIVE/SYNTH ha un parametro "CABINET" che controlla come vengono riprodotte le caratteristiche dello speaker cabinet. Questo vi permette di abbinare l'effetto del carattere di cabinet alle varie esigenze della performance live o della registrazione diretta.
- Il bilanciamento di mix tra il suono originale del

modulo DRIVE/SYNTH e il suono effetto / suono synth, così come il livello del segnale dopo il passaggio dal modulo può essere regolato con il modulo ZNR/MIX.

- Quando è selezionato "STDSYN", "SYNTLK", o "MONO SYN" come tipo di effetto per il modulo DRIVE/SYNTH, l'azione del modulo COMP/LIMIT e del modulo WAH/EFX (punto di inserimento regolato su "bF") si applicherà al solo suono originale dopo il passaggio dal modulo DRIVE/SYNTH e non al suono synth.
- Il modulo ZNR/MIX non può essere disattivato tramite footswitch. Per disabilitare ZNR, regolate il valore del parametro effetto su "oF".

Tipi di effetto e parametri

Come leggere la tabella dei parametri

Parametri effetti 1 - 3





Questi sono i parametri regolabili con le manopole Parametro 1 - 3 quando il tipo di effetto è selezionato. Il range di regolazione per ogni parametro è visualizzato. I valori a tre cifre sono mostrati con un punto tra i due numerali.
Esempio: 1 - 98, 1.0 = 1 - 98, 100

Selettore Modulo


Il simbolo del selettore Modulo indica la posizione della manopola dove viene richiamato quel modulo/parametro.

Modulo effetto

Tipo di effetto


	DELAY		
	DELAY module		
	This is a delay module which allows long delay time and use of the hold function.		
	ELAY		
	Pd	PINGPONG DELAY	
	This is a ping-pong type delay where the delay sound alternates between left and right.		
	EC	ECHO	
	This effect simulates a tape echo with a long delay time of up to 5000 ms.		
	These three effects have the same parameters.		
1	TIME	1 - 99, 1.0 - 5.0	2
	Adjusts the delay time. In the range from 10 - 990 ms, the adjustment is made in 10-ms steps. Above, the adjustment is made in 100-ms steps (1.0 - 2.0).		FEEDBACK
			0 - 98, 1.0
			3
			MIX
			0 - 98, 1.0
			adjusts the mixing ratio of original sound and effect sound.

Pedale d'espressione

L'icona di un pedale () nell'elenco indica un parametro controllabile tramite il pedale d'espressione incorporato.


Specificate il rispettivo modulo come destinatario della modulazione per il pedale d'espressione (→ p. 20), quindi selezionate il rispettivo tipo di effetto per il modulo. Il parametro può quindi essere controllato in tempo reale con un pedale di espressione collegato.

Tap


Un'icona del tasto [TAP] () nell'elenco indica un parametro che può essere regolato battendo il tasto [TAP].

In modo edit, selezionato il rispettivo modulo/tipo di effetto, premendo più volte il tasto [TAP] si regola il parametro con l'intervallo di pressione del tasto (ciclo di modulazione, tempo di delay, ecc.). In modo play, se il modulo DELAY è su ON per il patch selezionato, premendo ripetutamente il tasto [TAP] si modificherà temporaneamente il parametro.


Hold


Un'icona del footswitch () nell'elenco indica un tipo di effetto per il quale può essere attivata/disattivata la funzione hold tramite footswitch (FS01).

Regolate la funzione del footswitch su "dH" (delay hold) (→ p. 22) per il rispettivo patch. Quando questo patch viene quindi selezionato nel modo play, la funzione hold può essere commutata on e off premendo il footswitch.


	COMP/LIMIT	
	Modulo COMP/LIMIT (Compressor/Limiter) Questo modulo include un compressore che tiene il livello generale del segnale entro un certo range attenuando le componenti del segnale ad alto livello o enfatizzando le componenti del segnale a basso livello, e un limiter che sopprime le componenti di picco.	


 CP COMPRESSOR		
Il compressore attenua le componenti del segnale ad alto livello ed enfatizza le componenti del segnale a basso livello per tenere il livello complessivo del segnale entro un certo range.		
1 SENSE 0 – 10 Regola la sensibilità del compressore. Maggiori valori di regolazione producono una maggior sensibilità.	2 ATTACK 1 – 10 Regola il tempo tra il punto di attacco del suono e l'inizio della compressione. Maggiori valori producono un più rapido intervento del compressore.	3 LEVEL 2 – 98, 1.0 Regola il livello del segnale dopo il passaggio dal modulo.


 LM LIMITER		
Questo è un limiter che sopprime i picchi di segnale sopra un certo livello di riferimento.		
1 THRESHOLD 0 – 10 Regola il livello del segnale di riferimento per l'azione del limiter.	2 RATIO 1 – 10 Regola l'intensità del limiter. Maggiori valori producono una maggior compressione del segnale in ingresso.	3 LEVEL 2 – 98, 1.0 Regola il livello del segnale dopo il passaggio dal modulo.


	WAH/EFX	
	Modulo WAH/EFX (Wah/Effects) Comprende effetti wah e filter come pure effetti di tipo VCA.	

 **AW AUTO WAH**
 Questo effetto varia il wah secondo l'intensità di esecuzione.


 **Ar AUTO RESONANCE FILTER**
 Questo effetto varia la banda di frequenza del filtro di risonanza secondo l'intensità del picking.
 I due tipi di effetto sopra hanno gli stessi parametri.


1 POSI & DIR MIX b0 – b9, A0 – A9 Seleziona il punto di inserimento del modulo WAH/EFX. Le impostazioni b0 - b9 specificano l'intervento prima del modulo DRIVE/SYNTH, e le impostazioni A0 - A9 quello dopo il modulo HI EQ. I numeri 0 - 9 specificano il bilanciamento di mix del suono originale, con valori maggiori che producono un più forte suono originale.	2 SENSE -10 – -1, 1 – 10  Regola la sensibilità dell'effetto. Impostando valori negativi, le caratteristiche di filtro risultano invertite.	3 RESONANCE 0 – 10 Regola la risonanza del suono.
---	--	---


 **oC OCTAVE**
 Questo effetto aggiunge una componente di ottava inferiore al suono originale.


1 OCT LVL 0 – 98, 1.0  Regola il bilanciamento di mix del suono con effetto (suono 1 ottava sotto).	2 DIR LVL 0 – 98, 1.0 Regola il bilanciamento di mix del suono originale.	3 TONE 0 – 10 Regola la qualità del suono dopo il missaggio.
--	---	--


Tipi di effetto e parametri


TR TREMOLO			
Questo effetto varia periodicamente il volume.			
1 DEPTH	0 - 98, 1.0	2 RATE	0 - 50
Regola la profondità della modulazione.		 TAP Regola il rate dell'effetto.	3 WAVE
			u0 - u9, d0 - d9, t0 - t9 Permette la scelta della forma d'onda di modulazione. Impostazioni disponibili sono "u" (dente di sega ascendente), "d" (dente di sega discendente), e "t" (triangolare). Valori più alti producono maggior clipping sui picchi d'onda, rinforzando l'effetto.

PH PH PHASER			
Questo effetto produce un suono con carattere pulsante			
1 POSITION	bF, AF	2 RATE	0 - 50
Seleziona il punto di inserimento del modulo WAH/EFX. L'impostazione bF specifica l'inserimento prima del modulo DRIVE/SYNTH, e AF specifica l'inserimento dopo il modulo HI EQ.		 TAP Regola il rate di modulazione	3 COLOR
			1 - 4 Regola il tipo di suono.

RG RING MODULATOR			
Questo effetto produce un suono metallico scampanellante. Regolando il parametro FREQUENCY si ottiene un drastico cambiamento del carattere sonoro.			
1 POSITION	bF, AF	2 FREQUENCY	1 - 50
Seleziona il punto di inserimento del modulo WAH/EFX. L'impostazione bF specifica l'inserimento prima del modulo DRIVE/SYNTH, e AF il punto di inserimento dopo il modulo HI EQ.		Regola la frequenza utilizzata per la modulazione.	3 BALANCE
			0 - 98, 1.0  Regola il bilanciamento tra il suono originale e quello dell'effetto.


DF dF DEFRET			
Questo effetto cambia il suono di un qualunque basso in un suono che riproduce un basso fretless.			
1 SENSE	0 - 30	2 TONE	1 - 50
Regola la sensibilità dell'effetto.		 Regola la qualità del suono.	3 COLOR
			1 - 10 Regola la quantità di armoniche. Valori più alti danno più carattere al suono.

PH PW PEDAL WAH			
Simula un pedale wah Vox			
1 POSI & DIR MIX	b0 - b9, A0 - A9	2 FREQUENCY	1 - 50
Seleziona il punto di intervento del modulo WAH/EFX. Le impostazioni b0 - b9 specificano il punto prima del modulo DRIVE/SYNTH, e le impostazioni A0 - A9 specificano l'inserimento dopo il modulo HI EQ. I numeri 0 - 9 indicano il bilanciamenti di mix del suono originale. Valori maggiori producono un suono originale più forte.		 Regola la frequenza che viene enfatizzata. Quando non si usa un pedale d'espressione, l'effetto è lo stesso del pedale sollevato a metà.	3 LEVEL
			2 - 98, 1.0 Regola il livello del segnale dopo il passaggio dal modulo.


DRIVE/SYNTH		
Modulo DRIVE/SYNTH		
	Questo modulo fornisce effetti speciali quali 13 tipi di simulazione di ampli e stompbox e un suono di synth bass. Il bilanciamento di mix di suono originale e suono effetto/sonno synth, e il livello del segnale dopo il passaggio dal modulo sono regolati dal modulo ZNR/MIX. * I nomi di produttori e i nomi di prodotto citati in questa tabella sono marchi commerciali o marchi commerciali registrati dei rispettivi proprietari. I nomi sono usati solo per illustrarne le caratteristiche sonore e non indicano alcuna affiliazione con ZOOM CORPORATION.	
RL AG AMPEG	Sb Sb SUPER BASS	
Simulazione di AMPEG SVT che è uno dei più popolari ampli per basso nella musica Rock.	Simulazione di MARSHALL SUPER BASS, una pietra miliare nella storia del Rock.	
SH SW SWR	RL AC ACOUSTIC	
Simulazione di SWR SM-900 famoso per il suo suono hi-fi.	Simulazione di ACOUSTIC 360 celebre per il suo speciale suono sul midrange.	
bn bM BASSMAN	HA HA HARTKE	
Simulazione di FENDER BASSMAN 100.	Simulazione di HARTKE HA3500 famoso per il suo cono in alluminio.	
LE tE TRACE ELLIOT		
Simulazione del TRACE ELLIOT AH-500.		
Tutti i tipi di effetto sopra hanno gli stessi parametri.		
1 CABINET oF, 1 – 3	2 TONE 0 – 10	3 GAIN 0 – 98, 1.0
Con la regolazione "oF", si applicano le sole caratteristiche di testata dell'ampli. Un valore numerico aggiunge anche il suono di cabinet con diversa intensità.	Regola la qualità del suono.	Regola l'intensità della distorsione.
LU tU TUBE PRE	SA SA SANSAMP	
Originale suono ZOOM di preamplificatore valvolare.	Simulazione del SANSAMP BASS DRIVER DI, molto popolare tra i bassisti.	
LS tS TS9	od od ODB-3	
Simulazione del Tube Screamer usato da molti bassisti come booster.	Simulazione del Boss Overdrive ODB-3 per basso.	
ds dS MXR BASS D.I. +	FF FF FUZZ FACE	
Simulazione del canale distorto di MXR Bass D.I.+.	Simulazione del Fuzz Face che ha fatto la storia del rock col suo look eccentrico.	
Tutti i tipi di effetto sopra hanno gli stessi parametri.		
1 CABINET oF, 1 – 3	2 TONE 0 – 10	3 GAIN 0 – 98, 1.0
Con l'impstazione "oF", si applicano le sole caratteristiche di stompbox. Un valore numerico aggiunge anche il suono di cabinet con diverse intensità.	Regola la qualità del suono.	Regola l'intensità della distorsione.
SS SS STDSYN (Standard Synth)		
Suono di synth bass standard di ZOOM.		
1 CABINET oF, 1 – 3	2 VARI 1 – 4	3 SENSE 0 – 98, 1.0
Impostazioni numeriche selezionano differenti tipi di cabinet.	Seleziona le varianti del suono di synth.	Regola la sensibilità di rilevamento del trigger.
St St SYNTLK (Synth Talk)		
Questo effetto produce un suono di synth tipo talking modulator usando vocali per la vocalizzazione.		
1 CABINET oF, 1 – 3	2 VARI iA, UE, UA, oA	3 DECAY 0 – 98, 1.0
Impostazioni numeriche selezionano diversi tipi di cabinet.	Seleziona il tipo di vocalizzazione.	Regola il rate di variazione del suono.

Tipi di effetto e parametri

MS MONO SYN (Mono Synth)			
Questo è un sintetizzatore basso monofonico (a note singole) che rileva il pitch del segnale in ingresso.			
1 CABINET	oF, 1 – 3	2 VARI	s1 – s5, p1 – p5, m1 – m5
Impostazioni numeriche selezionano diversi tipi di cabinet.		Selezionano il tipo di forma d'onda e la variazione del suono. "s" produce un'onda a dente di sega, "p" produce un'onda quadra, e "m" usa PWM (pulse width modulation).	
		3 DECAY	0 – 98, 1.0
		Regola il rate di variazione del suono.	

ZNR/MIX	
	Modulo ZNR/MIX
Questo modulo serve a ridurre il rumore nelle pause dell'esecuzione. Il modulo è usato anche per controllare il bilanciamento di mix del suono originale e del suono con effetto del modulo DRIVE/SYNTH, e il livello del segnale dopo il modulo. Il modulo ZNR/MIX non può essere disattivato con il footswitch. Per disattivare ZNR mettete il valore del parametro su "oF".	

nr ZNR (ZOOM Noise Reduction)			
Questa è la riduzione di rumore originale di ZOOM che sopprime il rumore nelle pause dell'esecuzione senza modificare la qualità tonale del suono. Permette anche di regolare bilanciamento di mix e livello del modulo DRIVE/SYNTH.			
1 ZNR	oF, Z0 – Z9	2 MIX BALANCE	0 – 98, 1.0
Regola la sensibilità di ZNR. Per riduzione di rumore massima, regolate il valore più alto possibile senza che il suono venga tagliato o decada in modo innaturale.		 Regola il bilanciamento di mix tra il segnale prima dell'ingresso al modulo DRIVE/SYNTH e il segnale dopo il passaggio dal modulo. Valori di impostazione più alti producono un più forte suono WET. Quando il modulo DRIVE/SYNTH è su Off, viene mostrata l'indicazione "oF".	
		3 LEVEL	2 – 98, 1.0
		Regola il livello del segnale dopo il passaggio dal modulo DRIVE/SYNTH. Quando il modulo DRIVE/SYNTH è su Off, viene mostrata l'indicazione "oF".	


LO EQ	
	Modulo LO EQ
Questo è un equalizzatore per il range di basse frequenze. Potete scegliere tra un equalizzatore a 3 bande e uno parametrico.	

LE LO EQ (Low EQ)			
Questo è un equalizzatore a 3 bande che regola il range di frequenze sotto i 450 Hz.			
1 70Hz	±12	2 150Hz	±12
70 Hz, equalizzatore di tipo shelving.		150 Hz, equalizzatore di tipo peaking.	
		3 450Hz	±12
		450 Hz, equalizzatore di tipo peaking.	

LP LO PARAMETRIC EQ (Low Parametric EQ)			
Questo è un equalizzatore parametrico che regola il range di frequenze sotto i 650 Hz.			
1 TYPE	1, 2, SH	2 FREQUENCY	Ved. Tabella 1
Seleziona il tipo di filtro. "1" dà un filtro di tipo peaking con ristretta Q, "2" dà un filtro di tipo peaking con ampia Q, e "SH" produce una LO EQ tipo shelving.		Seleziona una frequenza entro un range di 100 - 650 Hz.	
		3 GAIN	±12
		Regola il gain.	

Tabella 1


Display	Frequenza	Display	Frequenza
10	100Hz	50	500Hz
25	250Hz	65	650Hz
35	350Hz		

	HI EQ	
	Modulo HI EQ	
Questo è un equalizzatore per il range delle alte frequenze. Potete selezionare o un equalizzatore a 3 bande o un equalizzatore parametrico.		
HE HE HI EQ (High EQ)		
Questo è un equalizzatore a 3 bande che regola il range di frequenze sopra 1 kHz.		
1 1kHz	±12	2 3kHz
1 kHz, equalizzatore di tipo peaking.		3 kHz, equalizzatore di tipo peaking.
		3 6kHz
		6 kHz, equalizzatore di tipo shelving.

HP HP HI PARAMETRIC EQ (High Parametric EQ)		
Questo è un equalizzatore parametrico per il range di frequenze sopra gli 800 Hz.		
1 TYPE	1, 2, SH	2 FREQUENCY
Seleziona il tipo di filtro. "1" dà un filtro di tipo peaking con ristretta Q, "2" dà un filtro di tipo peaking con ampia Q, e "SH" produce un LO EQ tipo shelving.		Vedi Tabella 2
		3 GAIN
		±12
		Regola il gain.

Tabella 2

Display	Frequenza	Display	Frequenza
80	800Hz	3.6	3.6kHz
1.2	1.2kHz	4.8	4.8kHz
2.4	2.4kHz		

	MOD/SFX	
	Modulo MOD/SFX (Modulation/SFX)	
Comprende effetti di modulazione e delay come chorus, pitch shifter, delay ed eco.		
CH CH CHORUS		
Questo effetto mixa una componente variabile pitch-shifted al segnale originale, producendo un suono di risonanza a tutto corpo.		
1 DEPTH	0 – 98, 1.0	2 RATE
Regola la profondità della modulazione.		1 – 50
		3 MIX
		0 – 98, 1.0
		Regola il livello del suono effettato mixato al suono originale.

SC SC STEREO CHORUS		
Questo è un chorus stereo dalla sonorità chiara.		
1 DEPTH	0 – 98, 1.0	2 RATE
Regola la profondità della modulazione.		1 – 50
		3 MIX
		0 – 98, 1.0
		Regola il livello del suono effettato mixato al suono originale.

FL FL FLANGER		
Questo effetto produce un suono risonante e fortemente ondulante.		
1 DEPTH	0 – 98, 1.0	2 RATE
Regola la profondità della modulazione		0 – 50
		3 RESONANCE
		-10 – -1, 0, 1 – 10
		Regola l'intensità di risonanza della modulazione

Tipi di effetto e parametri

PP PEDAL PITCH									
Questo effetto permette di usare il pedale per sfasare l'intonazione in tempo reale.									
1 COLOR	Ved. Tabella 3		2 MODE	UP, dn		3 TONE	0 - 10		
Seleziona il tipo di variazione sul pitch effettuata dal pedale.			Seleziona la direzione del cambiamento di intonazione (su, giù).			Regola la qualità del suono.			
Tabella 3									
COLORE		MODO	Minimo valore pedale	Max. valore pedale	COLORE		MODO	Minimo valore pedale	Max. valore pedale
1	UP dn		-100 cent	Solo suono originale	-100 cent	5	UP dn	-1 ottava + DRY	+1 ottava + DRY
2	UP dn		Solo suono originale	DOUBLING	Detune + DRY	6	UP dn	+1 ottava + DRY	-1 ottava + DRY
3	UP dn		Detune + DRY	DOUBLING	DOUBLING	7	UP dn	-700 cent + DRY	500 cent + DRY
4	UP dn		0 cent	+1 ottava	0 cent	8	UP dn	500 cent + DRY	-700 cent + DRY
			+1 ottava	0 cent				-∞ (0 Hz) + DRY	+1 ottava
			0 cent	-2 ottave	0 cent			+1 ottava	-∞ (0 Hz) + DRY
			-2 ottave	0 cent				-∞ (0 Hz) + DRY	+1 ottava + DRY
								+1 ottava + DRY	-∞ (0 Hz) + DRY

Vb VIBRATO							
Effetto con vibrato automatico.							
1 DEPTH	0 - 98, 1.0		2 RATE	0 - 50		3 BALANCE	0 - 98, 1.0
Regola la profondità di modulazione.			TAP Regola il rate di modulazione.			Regola il bilanciamento tra suono originale e suono dell'effetto.	

St STEP							
Speciale effetto che cambia il suono in pattern a scale.							
1 DEPTH	0 - 98, 1.0		2 RATE	0 - 50		3 RESONANCE	0 - 10
Regola la profondità di modulazione.			TAP Regola il rate di modulazione.			Regola l'intensità di risonanza della modulazione	

dL DELAY							
Questo è un delay con regolazione massima di 2000 ms.							
1 TIME	1 - 99, 1.0 - 2.0		2 FEEDBACK	0 - 98, 1.0		3 MIX	0 - 98, 1.0
Regola il tempo di delay. Nel range di 10 - 990 ms, la regolazione è in step di 10-ms (1 - 99). Per 1 secondo e oltre, la regolazione è fatta in step di 100-ms (1.0 - 2.0).			Regola la quantità di feedback.			Regola il livello del suono dell'effetto mixato al suono originale.	

tE TAPE ECHO							
Questo effetto simula un eco a nastro.							
1 TIME	1 - 99, 1.0 - 2.0		2 FEEDBACK	0 - 98, 1.0		3 MIX	0 - 98, 1.0
Regola il tempo di delay. Nel range di 10 - 990 ms, la regolazione è in step di 10-ms (1 - 99). Per 1 secondo e oltre, la regolazione è fatta in step di 100-ms (1.0 - 2.0).			Regola la quantità di feedback.			Regola il livello del suono dell'effetto mixato al suono originale.	

Pt PITCH SHIFTER							
Questo effetto sfasa l'intonazione del suono originale verso l'alto o verso l'alto.							
1 SHIFT	-12 - -1, dt, 1 - 12, 24		2 TONE	0 - 10		3 BALANCE	0 - 98, 1.0
Regola la quantità di pitch shift in semitoni. Selezionando "dt" dà un effetto detune.			Regola la qualità del suono.			Regola il bilanciamento tra suono originale e suono dell'effetto.	

HP HP HARMONIZED PITCH SHIFTER

Questo è un pitch shifter intelligente che genera armonie automaticamente secondo chiave e scala di preset.

1 SCALE	-6, -5, -4, -3, -m, m, 3, 4, 5, 6	2 KEY	C, Co, d...b	3 MIX	0 – 98, 1.0
Determina l'intervallo per il suono trasposto (ved. Tabella 4).		Determina la tonica per la scala usata nel pitch shifting (ved. Tabella 5).		Regola il livello del suono dell'effetto mixato all'originale.	

Tabella 4

Impost.	Tipo di scala	Intervallo	Impost.	Tipo di scala	Intervallo
-6	Scala maggiore	Sesta discend.	3	Scala maggiore	Terza ascend.
-5		Quinta disc.	4		Quarta ascend.
-4		Quarta disc.	5		Quinta ascend.
-3		Terza discend.	6		Sesta ascend.
-m	Scala minore	Terza discend.			
m		Terza ascend.			

Tabella 5

Impost.	Tonica	Impost.	Tonica
C	C	Fo	F#
Co	C#	G	G
d	D	Go	G#
do	D#	A	A
E	E	Ao	A#
F	F	b	B

DELAY

Modulo DELAY

Questo è un modulo delay che consente lunghi tempi di ritardo e uso della funzione hold.

dL dL DELAY

HOLD Questo è un delay con regolazione massima di 5000 ms.

Pd Pd PINGPONG DELAY

HOLD Questo è un delay di tipo ping-pong dove il suono del ritardo alterna fra sinistra e destra.

EC EC ECHO

HOLD Questo è un delay dal caldo suono e fino a 5000 ms di durata.

Questi tre tipi di effetto hanno gli stessi parametri.

1 TIME	1 – 99, 1.0 – 5.0	2 FEEDBACK	0 – 98, 1.0	3 MIX	0 – 98, 1.0
<p>TAP Regola il tempo di delay. Nel range 10 – 990 ms, la regolazione è in step di 10-ms (1 – 99). Per 1 secondo e oltre, la regolazione è in step di 100-ms (1.0 – 5.0).</p>		Regola la quantità di feedback.		Regola il livello del suono dell'effetto mixato al suono originale.	

REVERB

Modulo REVERB

Questo è un modulo con vari tipi di effetto riverbero.

HL HL HALL

Questo riverbero simula l'acustica di una sala da concerto.

rR rM ROOM

Questo riverbero simula l'acustica di una stanza.

SP SP SPRING

Questo effetto simula un riverbero di tipo a molla.

I tre tipi di effetto sopra hanno gli stessi parametri.

1 DECAY	1 – 30	2 TONE	0 – 10	3 MIX	0 – 98, 1.0
Regola la durata del riverbero.		Regola la qualità del suono.		Regola il livello del suono dell'effetto mixato all'originale.	

CONTROL			
Modulo CONTROL			
 Serve a impostare il pedale e vi consente di controllare la funzione del footswitch e l'impostazione del livello master che si applica a tutti i patch.			
1 RTM DESTINATION	Ved. Tabella 6	2 FS	Ved. Tabella 7
Seleziona il modulo destinatario della modulazione che viene controllato dal pedale d'espressione incorporato (ved. Tabella 6).		Quando una footswitch (FS01) è collegato alla presa [CONTROL IN], questo sceglie la funzione che può essere azionata col footswitch (Ved. Tabella 7). La funzione qui scelta si applica a tutti i patch.	
		3 MASTER LEVEL 0 – 98, 1.0	
Regola il livello master per tutti i patch.			

RTM (Real Time Modulation): Il parametro effetto può essere modificato col pedale d'espressione in tempo reale.

Tabella 6

Impost.	Destinaz. della modulazione
oF	OFF
VL	Volume
WU, Wd, WH, WL	WAH/EFX module (*)
bU, bd, bH, bL	ZNR/MIX module (*)
MU, Md, MH, ML	Modulo MOD/SFX (*)
dU, dd, dH, dL	Modulo DELAY (*)
rU, rd, rH, rL	Modulo REVERB (*)

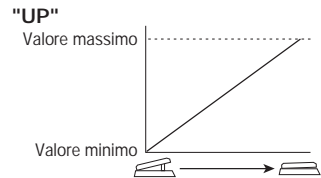
Tabella 7

Impost.	Funzione
bP	Bypass/Mute
tP	Tap tempo
bU	Bank up
rH	Rhythm function on/off
dH	Delay hold
dM	Delay mute

Il funzionamento dei moduli indicati con (*) cambia come segue, a seconda della lettera sulla destra.

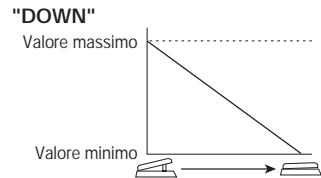
U UP

Il parametro è sul minimo quando il pedale è tutto alzato e sul massimo quando il pedale è tutto abbassato.



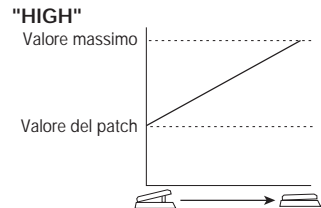
d DOWN

Il parametro è sul massimo quando il pedale è tutto alzato e sul minimo quando il pedale è tutto abbassato.



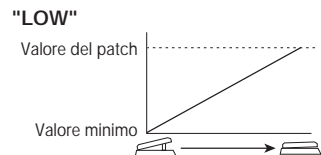
H HIGH

Quando il pedale è tutto alzato, il parametro è sul valore impostato nel patch. Quando il pedale è tutto abbassato, il parametro è sul massimo.



L LOW

Quando il pedale è tutto alzato, il parametro è sul minimo. Quando il pedale è tutto abbassato, il parametro è sul valore impostato nel patch.



SUGGERIMENTO

Quando il modulo ZNR/MIX è selezionato come destinatario della modulazione, il pedale regola il bilanciamento di mix del modulo

Specifiche

Tipi di effetto	47	Livello massimo di uscita cuffie	20 mW + 20 mW (con carico di 32 ohm)
Moduli effetto	Max. 9 moduli simultanei	Presenza XLR (uscita bilanciata)	Guadagno ingresso/uscita 0 dB
Patch	Area user: 10 patch x 4 banchi Area preset: 10 patch x 4 banchi	Impedenza uscita	100 ohm (HOT-GND) (COLD-GND) 200 ohm (HOT-COLD)
Frequenza di campionamento	96 kHz	Ingresso controllo	Per FP02 (FP01) /FS01
Convertitore A/D	24 bit, 64 times oversampling	Interfaccia USB	Interfaccia PC: 16-bit (configurazione stereo per registrazione/riproduzione)
Convertitore D/A	24 bit, 128 times oversampling	Frequenza di campionamento:	32 kHz, 44.1 kHz, 48 kHz
Trattamento segnale	32 bit	Specifiche alimentazione	Adattatore AC 9 V DC, 300 mA (spina negativo al centro) (ZOOM AD-0006)
Risposta in frequenza	20 Hz – 40 kHz +1 dB -3 dB (con carico di 10 kilohm)	Batterie	Quattro batterie IEC R6 (size AA), Approx. 6 ore di funzionamento continuativo (batterie alcaline)
Display	LED a 2-cifre 7-segmenti LED parametro LED assegnazione pedale	Dimensioni	165 mm (D) x 255 mm (W) x 79mm (H)
Ingresso	Presenza phono mono standard	Peso	1200 g (senza batterie)
Livello di uscita nominale	-20 dBm	Opzioni	Pedale d'espressione FP02/ Footswitch FS01
Impedenza in ingresso	1 megohm		
Uscita	Presenza phono stereo standard (sia come presa linea che cuffie)		
Livello di uscita massimo	+5 dBm (impedenza in uscita 10 kilohm o più)		

• 0 dBm = 0.775 Vrms

• Progetto e specifiche soggetti a modifica senza preavviso.

Soluzione dei problemi

● Nessuna alimentazione

Fate rif. a "Accensione" a pag. 8.

● L'effetto riverbero non agisce

Quando suona un pattern ritmico, l'effetto riverbero non è disponibile. Fermate prima il pattern ritmico (→ pag. 12).

● Non funzionano gli effetti (quando usate la presa [BALANCED OUT])

Controllate se lo switch [PRE/POST] è su POST (segnale dopo il trattamento dell'effetto).

● Alto livello di rumore

State usando l'adattatore ZOOM AC?

Assicuratevi di usare solo l'adattatore per DC a 9 V, 300 mA con spina negativo al centro (ZOOM AD-0006).

● Si sente molto rumore (quando usate la presa [BALANCED OUT])

Potrebbe essersi prodotto un ground loop tra gli apparecchi collegati. Controllate se regolando lo switch [GROUND] su "LIFT" le cose migliorano.

● Le batterie hanno vita breve

State usando batterie al manganese? Vi consigliamo l'uso di batterie alcaline.

Pattern preset di B2.1u

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



ZOOM CORPORATION

ITOHPIA Iwamotocho 2chome Bldg. 2F, 2-11-2, Iwamoto-cho,
Chiyoda-ku, Tokyo 101-0032, Japan

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

B2.1u Patch List

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

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

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