

BASS EFFECTS PEDAL

B1 / B1X

Manual de instrucciones

¡Enhorabuena por la compra de su ZOOM B1/B1X (al que haremos referencia como "B1/B1X").

Tómese algún tiempo en leer detenidamente este manual y así poder sacar el máximo partido posible a esta unidad y asegurarse un rendimiento óptimo y la máxima fiabilidad.

Teng a siempre a mano este manual para cualquier referencia en el futuro.

Indice

PRECAUCIONES DE SEGURIDAD /	
Precauciones de uso	2
Términos utilizados en este manual. 3	
Controles y funciones /	
Conexiones	4
Selección de un programa	6
Uso del afinador	8
Uso de la función rítmica	10
Edición de un programa	12
Grabación/copia de programas ...	14
Cambio de la forma de carga de programas	16
Uso de un pedal de disparo/ expresión	16
Uso del pedal de disparo (FS01) (solo en el B1)	16
Uso de un pedal de expresión ..	17
Tipos de efectos y parámetros	18
Enlace de efectos	18
Explicación de los símbolos	18
PATCH LEVEL	19
Módulo COMP/LIMIT	19
Módulo EFX (efectos)	19
Módulo DRIVE	20
Módulo EQ	21
Módulo ZNR/AMP (ZNR/simulador de amplificador)	21
Módulo MODULATION/DELAY	22
Módulo REVERB/DELAY	24
Patrones prefijados del B1/B1X ..	25
Reinicialización a los valores de fábrica	25
Funciones especiales del B1X ...	26
Funcionamiento de la tecla [PEDAL ASSIGN]	26
Ajuste del pedal de expresión ..	26
Especificaciones técnicas	27
Resolución de problemas	27

ZOOM

© ZOOM Corporation

Está prohibida la reproducción total o parcial de este manual por cualquier sistema.

PRECAUCIONES DE SEGURIDAD / Precauciones de uso

PRECAUCIONES DE SEGURIDAD

En este manual se usan símbolos para resaltar las advertencias y precauciones que ha de tener en cuenta para evitar accidentes. El significado de estos símbolos es el siguiente:



Atención

Este símbolo indica que hay explicaciones acerca de aspectos extremadamente peligrosos. Si usted ignora lo indicado por este símbolo y maneja el aparato de forma incorrecta, esto puede producirle daños serios e incluso la muerte.



Cuidado

Este símbolo indica que hay explicaciones acerca de aspectos sobre los que debe tener cuidado. Si usted ignora este símbolo y usa el aparato de forma incorrecta, puede producir daños al aparato e incluso a sí mismo.

Lea y cumpla lo indicado en los siguientes puntos para asegurarse un funcionamiento sin problemas del B1/B1X.



Atención

Alimentación

Dado que el consumo eléctrico de la unidad es bastante elevado, le recomendamos que utilice el adaptador CA siempre que pueda. Si va a manejar la unidad a pilas, use solo pilas alcalinas.

[Funcionamiento con el adaptador CA]

- Utilice solo un adaptador CA que le proporcione a la unidad 9 V DC, 300 mA y que disponga de un conector con "polo central negativo" (Zoom AD-0006). El uso de cualquier otro tipo de adaptador podría dañar la unidad e incluso suponer un riesgo para su propia seguridad.
- Conecte el adaptador CA solo a una salida con el tipo de voltaje que requiera el adaptador.
- Para desconectar el adaptador CA del enchufe, tire del adaptador y no del cable.
- Durante las tormentas o cuando no vaya a utilizar la unidad durante algún tiempo, desenchufe el adaptador CA.

[Funcionamiento a pilas]

- Utilice cuatro pilas IEC R6 (tamaño AA) convencionales (alcalinas).
- El B1/B1X no puede recargar las pilas.
- Fíjese en la etiqueta de las pilas y compruebe que son del tipo adecuado.
- Cuando no vaya a utilizar la unidad durante algún tiempo, quite las pilas.
- Si se fuga el electrolito, limpie a fondo el compartimento para pilas y los extremos de las pilas para eliminar cualquier resto de electrolito.
- Mientras esté utilizando la unidad, la tapa del compartimento para pilas debe estar cerrada.



Atención

Entorno

Para evitar incendios, descargas eléctricas o averías del aparato, evite utilizar el B1/B1X en entornos en los que pueda quedar expuesto a:

- Temperaturas excesivas
- Fuentes de calor como radiadores o calefactores
- Altos niveles de humedad

- Niveles de polvo o arena muy elevados
- Fuertes vibraciones o golpes



Atención

Manejo

- No coloque nunca encima del B1/B1X recipientes que contengan líquidos, como jarrones, ya que podrían dar lugar a descargas eléctricas.
- No coloque tampoco encima del B1/B1X velas, ni ningún otro objeto con llama, ya que podrían provocar incendios.
- El B1/B1X es un instrumento de precisión. No aplique una fuerza excesiva sobre las teclas y controles. Tenga cuidado de que no se le caiga al suelo la unidad y de no someterla tampoco a golpes.
- Tenga cuidado de que no se introduzcan objetos extraños (monedas, etc) o líquidos dentro de la unidad.



Cuidado



Cuidado

Conexión de cables y conectores de entrada y salida

Antes de conectar y desconectar ningún cable, apague siempre el B1/B1X y el resto de equipos. Antes de trasladar este aparato de un lugar a otro, apáguelo y desconecte todos los cables de conexión y el cable de alimentación.



Atención

Alteraciones

No abra nunca la carcasa del B1/B1X ni trate de modificarlo ya que eso puede producir daños en la unidad.



Cuidado

Volumen

No utilice demasiado tiempo el B1/B1X a un volumen excesivamente elevado ya que ello podría producirle daños auditivos.

Precauciones de uso

Interferencias eléctricas

Por motivos de seguridad, el B1/B1X ha sido diseñado para ofrecer la máxima protección contra las radiaciones electromagnéticas emitidas desde dentro de la unidad, y ante interferencias exteriores. No obstante, no debe colocar cerca del B1/B1X aparatos que sean susceptibles a las interferencias o que emitan ondas electromagnéticas potentes, ya que la posibilidad de dichas interferencias nunca puede ser eliminada por completo.

Con cualquier tipo de unidad de control digital, incluyendo el B1/B1X, las interferencias electromagnéticas pueden producir errores y dañar o destruir los datos. Trate de reducir al mínimo este riesgo de daños.

Limpieza

Use un trapo suave y seco para limpiar el B1/B1X. Si es necesario, humedezca ligeramente el trapo. No utilice nunca limpiadores abrasivos, ceras o disolventes (como el aguarrás o el alcohol de quemar) dado que pueden dañar el acabado de la superficie.

Tenga siempre a mano este manual para cualquier referencia en el futuro.

Términos utilizados en este manual

Esta sección le explica algunos conceptos importantes utilizados a lo largo de este manual.

ENTRADA → COMP/LIMIT - EFX - DRIVE - EQ - ZNR - AMP - MODULATION/DELAY - REVERB/DELAY → SALIDA

■ Módulo de efectos

Como puede ver en la imagen de arriba, el B1/B1X es una combinación de efectos individuales. Cada uno de ellos es un módulo de efectos. Además de módulos como DRIVE y MODULATION/DELAY, el B1/B1X también dispone de un módulo de reducción de ruido y simulación de amplificador (ZNR/AMP). Para cada módulo puede ajustar individualmente parámetros como la intensidad de efectos y puede activar o desactivar módulos cuando quiera.

■ Tipo de efectos

Algunos módulos incluyen distintos efectos denominados tipos de efectos. Por ejemplo, el módulo MODULATION/DELAY incluye los efectos chorus, flanger y otros tipos de efectos. Solo puede elegir uno de ellos simultáneamente.

■ Parámetros de efectos

Todos los módulos de efectos tienen distintos parámetros que puede ajustar. Estos reciben el nombre de parámetros de efectos. Cuando quiera usar un módulo de efectos como un efecto compacto, los parámetros modificarán el tono y la intensidad del efecto de forma similar a los mandos de una unidad compacta.

■ Programa

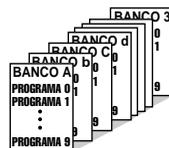
En el B1/B1X, las combinaciones de módulos de efectos son grabadas y cargadas en unidades llamadas

programas. Un programa incluye información sobre el estado de activación/desactivación de cada módulo de efectos, el tipo de efectos utilizado en cada módulo y los ajustes de los parámetros de efectos. La memoria interna del B1/B1X admite hasta 80 programas.

■ Banco y zona

Se llama banco a un grupo de diez programas. La memoria del B1/B1X incluye un total de ocho bancos, indicados como A a d y 0 a 3. Los bancos A – d forman la zona de usuario, con programas de lectura/grabación, mientras que los bancos 0 a 3 forman la zona prefijada que contiene programas solo de lectura.

Los programas dentro de cada banco están numerados de 0 a 9. Para especificar un programa del B1/B1X, debe utilizar el formato "A1" (programa número 1 del banco A), "06" (programa número 6 del banco 0), etc.

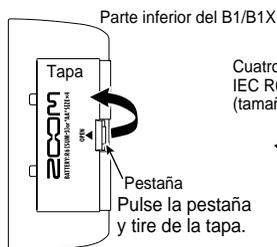


■ Modo

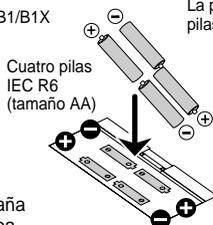
El estado interno del B1/B1X es lo que se conoce como modo operativo. Los tres modos en los que puede funcionar este aparato son el "modo de reproducción", en el que puede seleccionar programas y utilizarlos para tocar su instrumento, el "modo de edición", en el que puede modificar los efectos y el "modo de ritmo", en el que puede realizar los ajustes para la función de ritmo. El selector de módulo le permite cambiar entre estos tres modos.

Uso del B1/B1X a pilas

1. Dele la vuelta al B1/B1X y abra la tapa del compartimento para pilas que hay en la parte inferior.



2. Introduzca cuatro pilas nuevas IEC R6 (tamaño AA). La polaridad de las pilas va alternando.



3. Cierre la tapa del compartimento para pilas. Empuje hasta que se oiga un clic y la tapa quede en su sitio.

Utilice cuatro pilas IEC R6 (tamaño AA).

Cuando se estén acabando las pilas, en pantalla aparecerá la indicación "bt".

Cuando utilice el B1/B1X a pilas, es conveniente que desconecte el cable de bajo de la toma [INPUT] cuando no esté usando la unidad, para evitar que se gasten las pilas.

Controles y funciones / Conexiones

Esta sección le describe los nombre y funciones de todas las partes del B1 y B1X. Las funciones específicas del B1X aparecen recogidas en la página 26. Consulte también esta sección.

Selector de módulo

Le permite cambiar entre los modos de reproducción, edición y de ritmo. En el modo de edición, el mando elige el módulo operativo.

Tecla RHYTHM [▶/■]

En el modo de reproducción y en el de ritmo, esta tecla sirve para poner en marcha y detener el patrón rítmico.

En el modo de edición, se utiliza para seleccionar el módulo a controlar con el pedal.

Pantalla

Le muestra números de programa, valores de ajustes y otro tipo de información acerca del funcionamiento del B1/B1X.

Cuando esté utilizando el B1/B1X a pilas, es recomendable que desconecte el cable de bajo de la toma [INPUT] cuando no esté usando la unidad para evitar que se gasten las pilas.



Bajo

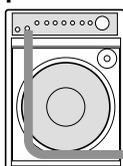
Toma [INPUT]

Sirve para conectar el bajo. Cuando vaya a utilizar el B1/B1X a pilas, al introducir en esta toma el conector del cable de bajo se encenderá la unidad.

Toma [OUTPUT/PHONES]

Esta toma de auriculares stereo sirve para conectar un amplificador de bajo o un par de auriculares stereo. También puede utilizar un cable en Y para enviar la salida a un sistema stereo y generar un sonido stereo.

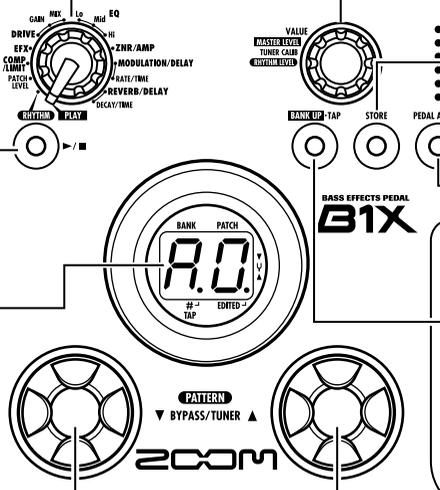
Amplificadores de bajo



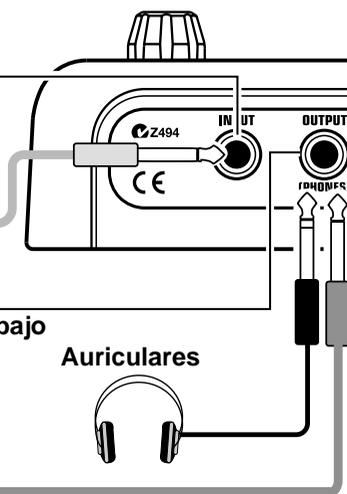
Auriculares

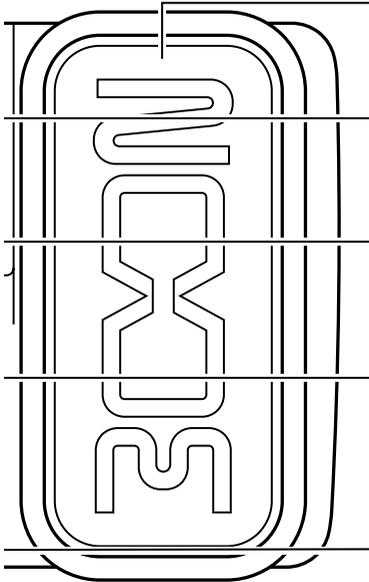


Panel superior (B1X)



Panel inferior (B1)





Mando [VALUE]

Le permite modificar el ajuste los parámetros de efectos o el ajuste global del programa.

Pedal de expresión (solo B1X)

Puede utilizarlo como pedal de volumen o como un controlador en tiempo real para parámetros de efectos. (Para más información, vea página 26).

Tecla [STORE]

Sirve para grabar en memoria programas editados.

Tecla [PEDAL ASSIGN] (solo B1X)

Le permite elegir el módulo a asignar al pedal de expresión interno.

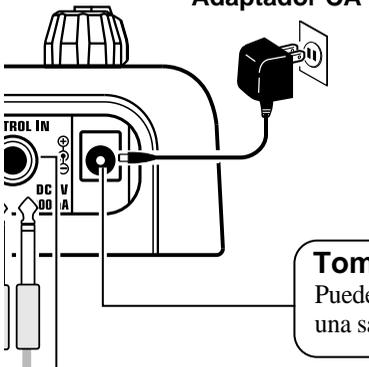
Tecla [BANK UP•TAP]

En el modo de reproducción, esta tecla sirve para cambiar directamente al banco superior. En otros modos, esta tecla le permite especificar manualmente el tempo del patrón de ritmo y otros parámetros relacionados con la temporización y los ciclos.

Pedales de disparo [▼]/[▲]

Se utilizan para seleccionar programas, controlar el afinador y para otras funciones.

Adaptador CA



Diferencias entre el B1X y B1

Características especiales del B1X que lo diferencian del B1:

- Equipado de forma standard con un pedal de expresión (→ p. 26).
- La tecla [PEDAL ASSIGN] del panel superior le permite elegir el módulo que será controlado con el pedal de expresión (→ p. 26).
- No dispone de toma [CONTROL IN] en el panel trasero; no permite el uso de un pedal de disparo opcional (FS01) o de un pedal de expresión (FP01/FP02).

Toma [DC IN]

Puede conectar a esta toma un adaptador CA (ZOOM AD-0006) con una salida media de 9 voltios DC, 300 mA (polo central negativo).



Toma [CONTROL IN] (solo B1)

Puede conectar a ella el pedal de disparo opcional (FS01) o el pedal de expresión (FP01/FP02).

Selección de un programa

Para probar los distintos efectos del B1/B1X, le recomendamos que toque el instrumento mientras va cambiando de un programa a otro.

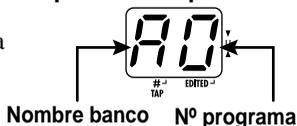
1 Encendido

- Cuando esté utilizando el B1/B1X a pilas, use un cable monoaural con blindaje para conectar el instrumento a la toma [INPUT] del panel trasero.
- Cuando esté utilizando el B1/B1X con el adaptador CA, conecte el adaptador a una salida de corriente y su cable a la toma [DC IN] del B1/B1X.
- Encienda el amplificador de bajo y ajuste el volumen a su gusto.

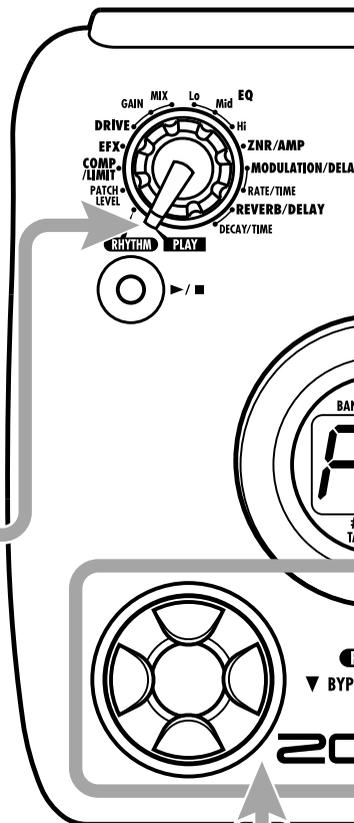
2 Ajuste el B1/B1X al modo de reproducción

- Si el selector de módulo está en otra posición distinta de "PLAY", colóquelo en esa posición.

Aparecerá en pantalla el banco y el número de programa activos entonces.



AVISO En cuanto encienda el B1/B1X, la unidad entrará en el modo de reproducción, incluso aunque el selector de módulo no esté ajustado a "PLAY".

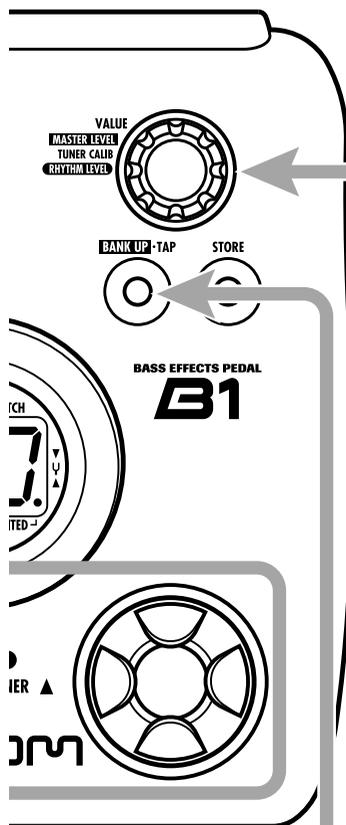


3 Selección de un programa

- Para cambiar de programa, pulse uno de los pedales de disparo [▼]/[▲].

Al pulsar el pedal de disparo [▼] se cargará el programa inferior (anterior), mientras que si pulsa el pedal de disparo [▲] se cargará el superior (siguiente).

La pulsación repetida de uno de estos pedales de disparo le permitirá ir pasando a través de los distintos programas en este orden A0 – A9 ... d0 – d9 → 00 – 09 ... 30 – 39 → A0, o en el orden inverso.



5 Ajuste del nivel master

- Para ajustar el nivel master en el modo de reproducción, utilice el mando [VALUE].

Al girar el mando [VALUE], aparecerá en pantalla el ajuste del nivel master.



El rango de ajuste para el nivel master es 0 – 98, 1.0. Cuando apague la unidad y vuelva a encenderla de nuevo, este parámetro será reinicializado a 80.

NOTA Cuando esté utilizando auriculares, este mando ajustará el volumen de escucha.

4 Selección directa de un banco

- Para elegir directamente los bancos A - d, 0 - 3, use la tecla [BANK UP • TAP].

Con cada pulsación de la tecla cambiará al banco superior.

NOTA En el B1, también puede cambiar de banco utilizando el pedal de disparo (FS01) (→ p. 16).

Uso del afinador

El B1/B1X dispone de un afinador cromático automático. Para utilizar esta función, debe dejar los efectos en bypass (temporalmente desactivados) o anulados (solo sonido original; sonido con efectos desactivado).

1 Activación de bypass o anulación

• Ajuste del B1/B1X al estado de bypass

En el modo de reproducción o en el de ritmo (→ p. 10), pulse a la vez durante un instante los dos pedales de disparo [▼]/[▲].



• Ajuste del B1/B1X al estado mute

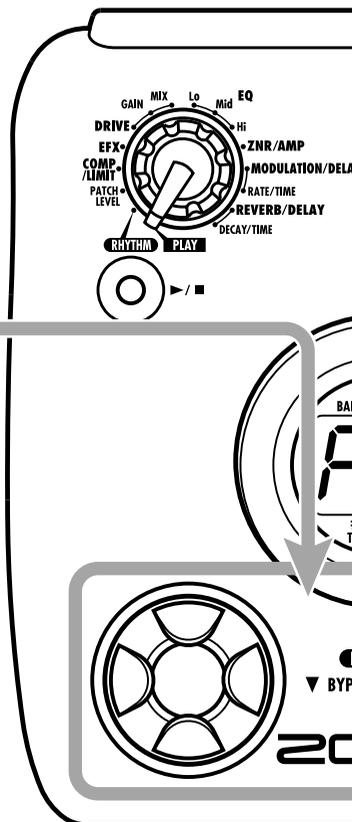
En el modo de reproducción o en el de ritmo (→ p. 10), mantenga pulsados durante 1 segundo como mínimo los pedales de disparo [▼]/[▲].



NOTA No podrá activar el estado bypass o mute desde el modo de edición.

Cambio de programa en bypass/anulación

Cuando pulse a la vez los pedales de disparo [▲]/[▼] mientras toca su instrumento, el sonido cambiará momentáneamente justo antes de que se active la condición bypass/mute. Esto es debido a que el B1/B1X cambia al programa superior o inferior cuando pulse uno de los pedales algo antes que el otro. (Cuando cancele la condición bypass / anulación, se volverá a activar el programa original). Este tipo de comportamiento no es ningún defecto. Es debido a la enorme velocidad con la que el B1/B1X responde al cambio de programa. Para evitar el cambio de sonido producido por lo que acabamos de explicarle, no produzca ningún sonido con su instrumento hasta que esté totalmente establecida la condición de bypass/anulación.



2 Afinación del instrumento

• Toque "al aire" la cuerda que quiera afinar y ajuste el tono.



En la parte izquierda de la pantalla aparecerá indicada la nota más cercana al tono actual.

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 Ajuste del tono de referencia del afinador

Si quiere, puede realizar un ajuste preciso del tono de referencia del afinador del B1/B1X.

- Gire el mando [VALUE].

Cuando gire el mando [VALUE] en el estado de bypass/mute, aparecerá indicado en pantalla el tono de referencia activo. El ajuste por defecto es 40 (La central = 440 Hz).

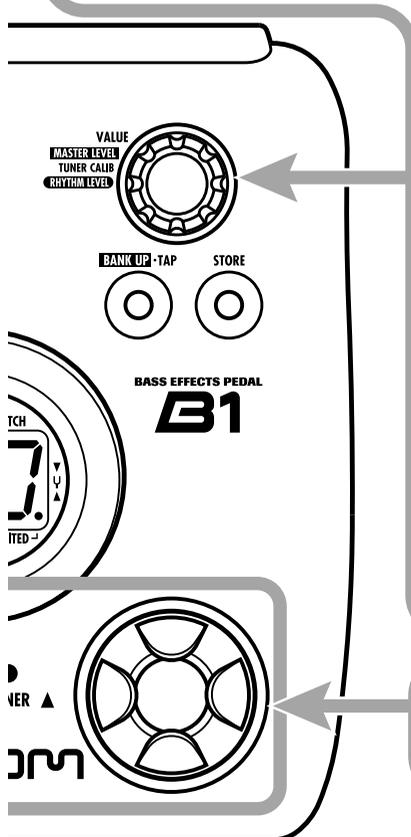


- Mientras aparece indicado el tono de referencia, vuelva a girar el mando [VALUE] para ajustar el valor en el rango 35 - 45 (La central = 435 a 445 Hz).



Cuando suelte el mando [VALUE], la indicación en pantalla volverá tras un instante a la situación anterior.

NOTA Cuando apague el B1/B1X y vuelva a encenderlo, el ajuste del tono de referencia será reiniciado a 40 (La central = 440 Hz).



4 Vuelta al modo de reproducción

- Pulse uno de los pedales de disparo [▼]/[▲].

En la parte derecha de la pantalla aparecerá un símbolo que le indicará el grado de desafinación del tono.



Tono sostenido Tono correcto Tono bemolado



Afine las demás cuerdas siguiendo el mismo procedimiento.

La indicación girará más rápido cuanto más desafinado esté el tono.

Uso de la función rítmica

El B1/B1X dispone de una función rítmica que reproduce sonidos de batería utilizando distintos patrones. La función rítmica está disponible en el modo de reproducción y en el de ritmo. Esta sección le describe el uso de la función en el modo de ritmo.

1 Selección del modo de ritmo

- Coloque el selector de módulo en la posición "RHYTHM".

Aparecerá indicado en pantalla el número de patrón rítmico activo (01 – 40).

No podrá cambiar de programa ni ajustar el nivel master.



- AVISO**
- También podrá utilizar la función de ritmo en el modo de reproducción.
 - En el modo de reproducción, no será posible cambiar de patrón rítmico ni ajustar el tempo o el volumen del ritmo.

2 Activación de la función rítmica

- Para poner en marcha la función rítmica, pulse la tecla RHYTHM [▶/■].

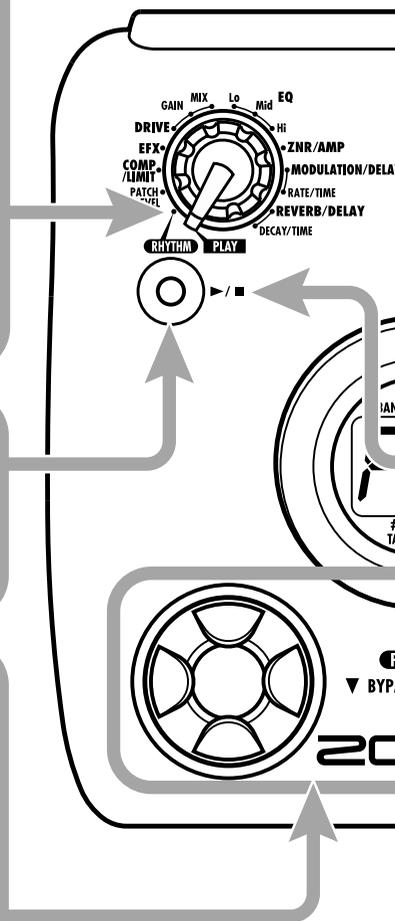
NOTA Cuando el ritmo esté en marcha, el módulo REVERB/DELAY estará desactivado.

3 Elección de un patrón rítmico

El B1/B1X dispone de 40 patrones rítmicos. Para más información sobre el contenido de los patrones, vea la página 25.

- Para cambiar de patrón rítmico, pulse uno de los pedales de disparo [▼]/[▲] en el modo de ritmo.

AVISO Si pulsa a la vez los pedales de disparo [▼]/[▲] en el modo de ritmo, el B1/B1X activará el estado bypass/mute (→ p. 8). En este estado podrá seguir utilizando la función de ritmo.

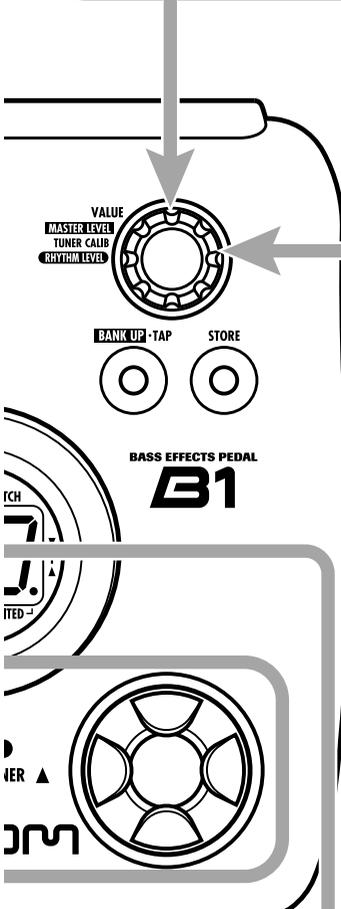


4 Ajuste del volumen del ritmo

- Para ajustar el volumen del ritmo, gire el mando [VALUE].



Cuando gire el mando [VALUE], aparecerá en pantalla el ajuste activo (0 – 30).



5 Ajuste del tempo

Puede ajustar el tempo del patrón rítmico en el rango 40 – 250 BPM (tiempos por minuto).

- Para modificar el tempo del ritmo de forma continua, pulse una vez [BANK UP•TAP] y después gire el mando [VALUE] mientras aparece indicado en pantalla el valor de tempo.
- Para especificar el tempo manualmente, pulse como mínimo dos veces [BANK UP•TAP] con el intervalo de tempo deseado.

El B1/B1X detectará automáticamente el intervalo entre la segunda pulsación y la siguiente y ajustará el tempo a este valor.

Mientras esté realizando los pasos anteriores, aparecerá en pantalla el valor de tempo activo (40 – 250). Para valores en rango 100 a 199, después del primer dígito verá que hay un punto. Para valores iguales o superiores a 200, aparecerá un punto después del primer dígito y otro después del segundo.



Verá un punto
Tempo = 120 BPM



Dos puntos
Tempo = 240 BPM

AVISO Con el B1, también podrá utilizar el pedal de disparo (FS01) para ajustar el tempo manualmente (→ p. 16). El B1X no admite el uso de un pedal de disparo.

6 Detención del ritmo

- Para detener el ritmo, pulse la tecla RHYTHM [▶/■].

El B1/B1X volverá a la situación anterior.

Edición de un programa

Puede editar libremente los programas del B1/B1X modificando los valores de los parámetros de efectos. Pruebe a editar el programa que esté seleccionado entonces para crear su propio sonido.

1 Selección del módulo de efectos/parámetro

- Gire el selector de módulo para elegir el módulo de efectos y el parámetro a editar. Tiene disponibles los siguientes ajustes.

El módulo EQ tiene tres parámetros, mientras que los módulos DRIVE, MODULATION/DELAY y REVERB/DELAY solo tienen dos. El selector de módulo le permite acceder directamente a cada uno de ellos.

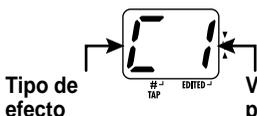


Type = Tipo de efecto Prm = Parámetro

- (1) Nivel de programa (Prm)
- (2) Módulo COMP/LIMIT (Type&Prm)
- (3) Módulo EFX (Type&Prm)
- (4) Módulo DRIVE (Type)
- (5) Módulo DRIVE (Prm1)
- (6) Módulo DRIVE (Prm2)
- (7) - (9) Módulo EQ (Prm)
- (10) Módulo ZNR/AMP (Type&Prm)
- (11) Módulo MODULATION/DELAY (Type&Prm1)
- (12) Módulo MODULATION/DELAY (Prm2)
- (13) Módulo REVERB/DELAY (Type&Prm1)
- (14) Módulo REVERB/DELAY (Prm2)

- **Type&Prm o Type&Prm1**

Elemento que le permite ajustar el tipo de efecto (parte izquierda de la pantalla) y el valor para el parámetro (parte derecha).



Tipo de efecto

Valor ajustado para el parámetro

- **Type**

Elemento que solo le permite seleccionar el tipo de efecto.



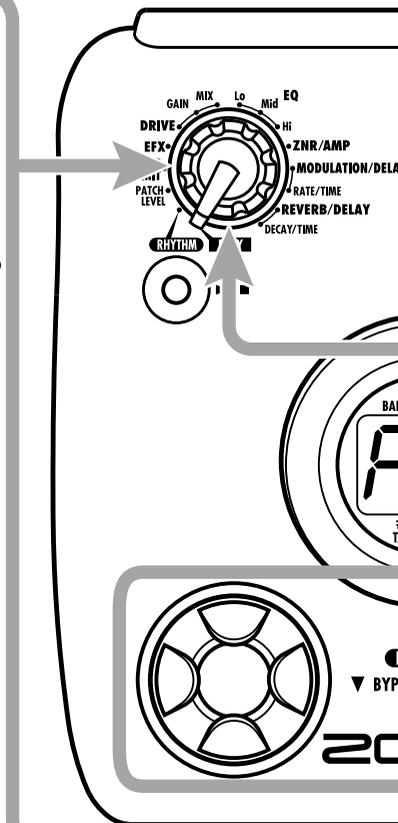
Tipo de efecto

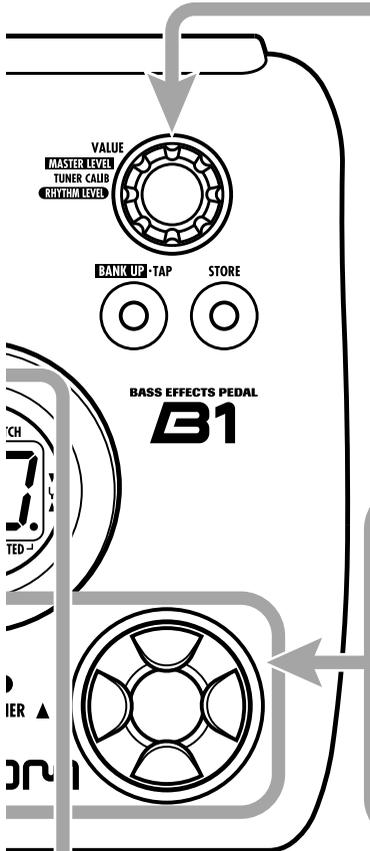
- **Prm, Prm1 o Prm2**

Elemento que solo le permite ajustar el valor para el parámetro.



Valor ajustado para el parámetro





2 Modificación del ajuste

- Utilice el mando [VALUE] para cambiar de tipo de efecto y parámetro.

Cuando realice un cambio de tipo de efecto y/o del valor de un parámetro, en la parte inferior derecha de la pantalla aparecerá un punto (.). Esto le indicará que ha modificado un ajuste.



El punto le indica que ha modificado el ajuste

NOTA Cuando elija un parámetro que pueda ser ajustado a través de la función de marcación (→ p. 18), podrá utilizar la tecla [BANK UP•TAP] para ajustar un intervalo o velocidad al tiempo que transcurre entre las pulsaciones de la tecla.

3 Para activar o desactivar un módulo de efectos

- Para activar o desactivar el módulo seleccionado, pulse uno de los pedales de disparo [▼]/[▲].

En pantalla aparecerá la indicación "oF". Cuando vuelva a pulsar uno de los pedales de disparo, la indicación en pantalla volverá a la situación en la que se encontraba anteriormente.



4 Salida del modo de edición

- Para salir del modo de edición y volver al de reproducción, ajuste el selector de módulo a la posición "PLAY".

NOTA Cuando vuelva al modo de reproducción, si ha realizado algún cambio en el programa, en la parte inferior derecha de la pantalla aparecerá un punto (.). Si ahora cambia de programa, las modificaciones que haya realizado en el modo de edición se perderán salvo que primero grabe el programa. Para conservar los cambios introducidos, grabe el programa como le indicamos en la página 14.

Grabación/copia de programas

Puede grabar un programa editado en un banco de la zona de usuario (A – d). También es posible grabar un programa existente en otra posición para crear una copia.

1 En el modo de reproducción o en el de edición, pulse [STORE]

- En pantalla parpadeará el banco y el número de programa.



NOTA Los programas de los bancos de la zona prefijada (0 – 3) son solo de lectura. No puede grabar o copiar programas en esas posiciones. Si pulsa la tecla [STORE] cuando esté seleccionado un programa de la zona prefijada, el programa "A0" (banco A, programa 0) será seleccionado automáticamente como destino de la operación de grabación/copia.

2 Selección del banco de destino de grabación/copia

- Para elegir el banco utilizado como destino de la operación de grabación/copia, use la tecla [BANK UP•TAP].

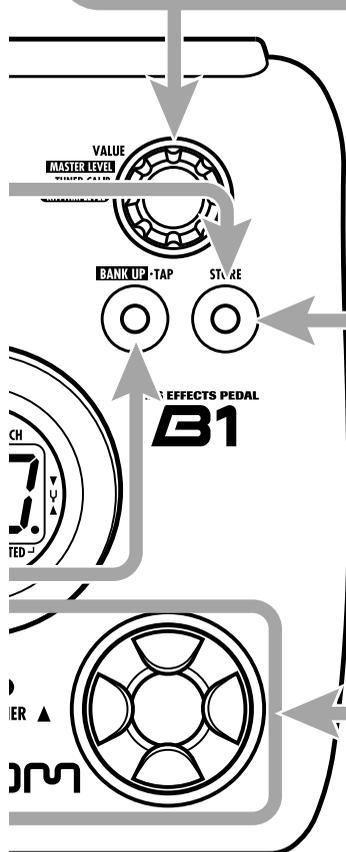


- NOTA**
- Solo puede elegir un banco de la zona de usuario (A – d) como banco de destino de grabación/copia.
 - Durante el proceso de grabación/copia, no podrá utilizar el pedal de disparo (FS01) para cambiar de banco.



5 Para cancelar el proceso de grabación

- Para anular el proceso, utilice el mando [VALUE] antes de pulsar de nuevo la tecla [STORE] en el paso 4.



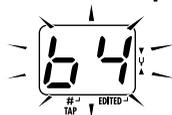
4 Pulse de nuevo la tecla [STORE]

- Cuando termine el proceso de grabación / copia, el B1/B1X volverá al modo anterior, quedando seleccionado el programa de destino.



3 Especificación del programa destino de copia/grabación

- Para especificar el número de programa destino de copia/grabación, utilice los pedales de disparo [▼]/[▲].



Cambio de la forma de carga de programas

Habitualmente, en el B1/B1X el cambio de un programa en el modo de reproducción hará que éste se active de forma inmediata, produciendo un cambio instantáneo en el sonido en cuanto haga la selección.

En algunos casos, como cuando el nuevo programa está en una posición de memoria no adyacente a la del programa activo, este método no resulta demasiado adecuado, ya que el sonido irá cambiando a medida que vaya pasando por los distintos programas. En este caso, resulta más conveniente utilizar el método de “pre-selección”, para el que primero tiene que seleccionar el programa que vaya a utilizar a continuación, y después tiene que realizar un paso adicional para activarlo.

Para que el B1/B1X cambie al método de preselección:

1. Encienda el B1/B1X mientras mantiene pulsado el pedal de disparo [▲].

Durante el arranque en pantalla se irá desplazando la indicación “PrE-SElEct”.

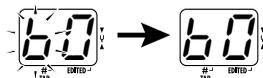
2. En el modo de reproducción, utilice los pedales de disparo [▼]/[▲] para especificar el programa que quiera usar a continuación.

Puede utilizar la tecla [BANK UP•TAP] o un pedal de disparo (FS01) conectado a la toma [CONTROL IN] para cambiar solo de banco (El B1X no admite un pedal de disparo).

Papadeará en pantalla el nuevo banco o el nuevo número de programa especificado. El sonido todavía no cambiará.

3. Una vez que haya especificado el programa a utilizar, pulse a la vez los pedales de disparo [▼]/[▲].

Se aceptará el cambio de programa, la indicación en pantalla dejará de parpadear y pasará a quedar encendida fija, y cambiará el sonido.



4. Para que el B1/B1X vuelva al método normal de selección de programas, simplemente apague la unidad y vuélvala a encender de nuevo.

El método de selección de programas es automáticamente reinicializado al funcionamiento habitual.

Uso de un pedal de disparo/expresión

El B1 viene con una toma [CONTROL IN] diseñada para la conexión de un pedal de disparo o de expresión opcionales.

Esta sección le explica la forma de utilizar ambos elementos.

Uso de un pedal de disparo (FS01) (solo en el B1)

Simplemente debe conectar el pedal de disparo opcional (FS01) a la toma [CONTROL IN] del B1 y encender la unidad. Esto le permitirá cambiar de banco y especificar el tempo para los patrones rítmicos con el pedal de disparo.

Dependiendo del modo activo en ese momento, el pedal de disparo funcionará así:

● Modo de reproducción

Al pulsar el pedal de disparo seleccionará el siguiente banco.

● Modo de ritmo

Cuando pulse dos o más veces el pedal de

disparo, el B1 detectará el intervalo entre las pulsaciones y ajustará el tiempo a ese intervalo (función de marcación de tiempo).

● **Modo de edición**

El pedal de disparo no tiene efecto.

Uso de un pedal de expresión

En el B1, la conexión de un pedal de expresión (FP01/FP02) a la toma [CONTROL IN] le permite utilizarlo como un pedal de volumen o para ajustar un parámetro de efectos en tiempo real.

Esto mismo también es válido para el B1X. La función elegida para el pedal de expresión es grabada para cada programa individualmente.

- 1. Para utilizar el pedal de expresión con el B1, conecte el FP01 o FP02 a la toma [CONTROL IN] y encienda la unidad.**
- 2. Elija el programa para el que quiera utilizar el pedal de expresión.**
- 3. Ajuste el selector de módulo a una posición distinta de "PLAY" o "RHYTHM".**

El B1/B1X entrará en el modo de edición.

- 4. Mientras mantiene pulsada la tecla [RHYTHM], utilice el mando [VALUE] para elegir el módulo a controlar con el pedal de expresión. Puede elegir entre los siguientes ajustes:**

Indicación	Destino control
	Desactivado
	Volumen
	Módulo COMP/LIMIT
	Módulo EFX
	Módulo DRIVE

Indicación	Destino control
	Módulo MODULATION/DELAY
	Módulo REVERB/DELAY

AVISO

- En la sección "Tipos de efectos y parámetros" (página 19 – 24), un símbolo de pedal indica qué tipo de efecto/parámetro es controlado por el pedal.
- Cuando haya elegido un módulo como destino de control, pero no aparezca un símbolo de pedal en el tipo de efecto activo en dicho módulo, el pedal de expresión no tendrá efecto.

5. Si quiere, grabe el programa.

El ajuste del pedal de expresión es grabado como parte del programa.

6. Elija el programa en el modo de reproducción y use el pedal de expresión.

Cuando utilice el pedal cambiará el correspondiente parámetro (al pulsar el pedal aumentará el valor del parámetro).

En la condición de bypass, el pedal de expresión siempre funcionará como un pedal de volumen, independientemente del ajuste realizado en el paso 4.

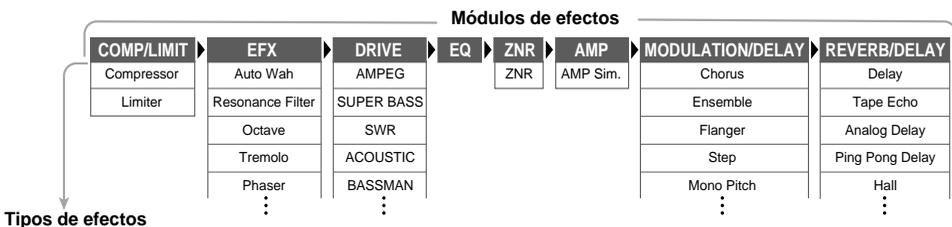
AVISO

- El pedal de expresión también funcionará en el modo de edición.
- Con el B1X, también puede utilizar la tecla [PEDAL ASSIGN] del panel superior en lugar de la tecla [RHYTHM] y el mando [VALUE] para elegir el módulo que será controlado por el pedal. Para más información, vea la página 26.

Tipos de efectos y parámetros

Enlace de efectos

Los programas del B1/B1X constan de ocho módulos de efectos, como puede ver en la



* Los nombres de los fabricantes o de los productos que aparecen en esta tabla son marcas comerciales o marcas registradas de sus respectivos propietarios. Los nombres se utilizan solo con el fin de ilustrar características del sonido y no indican ningún tipo de relación de las mismas con ZOOM CORPORATION.

En algunos módulos de efectos, puede elegir un tipo de efecto entre una serie de opciones. Por ejemplo, el módulo MODULATION/DELAY le permite elegir entre Chorus, Flanger y otros tipos de efectos, mientras que las opciones para el módulo REVERB/DELAY son Hall, Room y otros tipos de efectos.

Explicación de los símbolos

● Selector de módulo



El símbolo de selector de módulo le indica la posición en la que debe estar mando para que se controle este módulo/parámetro.

● Pedal de expresión



Un icono de pedal en la lista, le indica un parámetro que puede ser controlado con el pedal de expresión interno o con uno externo.

Cuando elija este elemento, el parámetro del módulo podrá ser controlado en tiempo real con el pedal de expresión que tenga conectado.

● Tap



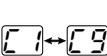
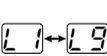
Un icono [TAP] en la lista le indica un parámetro que puede ser ajustado golpeando la tecla [BANK UP•TAP].

En el modo de edición, cuando esté seleccionado el correspondiente módulo/tipo de efecto, el pulsar repetidamente la tecla [BANK UP•TAP] ajustará el parámetro (ciclo de modulación, tiempo de retardo, etc) de acuerdo al intervalo de tiempo con el que haya pulsado la tecla.

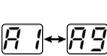
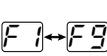
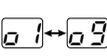
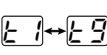
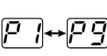
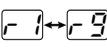
■ PATCH LEVEL

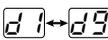
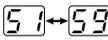
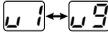
	PATCH LEVEL (Prm) Define el volumen global del programa.
	Ajusta el nivel global en el rango 2 – 98, 1.0. Un valor de 80 corresponde a la ganancia unitaria (el nivel de entrada es el mismo que el de salida).

■ Módulo COMP/LIMIT

Este módulo comprende los efectos que controlan el dinamismo del nivel como el compresor y el limitador.	
	COMP/LIMIT (Type&Prm) Ajusta la intensidad y el tipo de efectos del módulo COMP/LIMIT.
	Compressor  Es un compresor que mantiene el nivel de la señal dentro de un cierto rango atenuando los componentes agudos y realzando los graves. Cuanto más alto sea este valor, mayor será la sensibilidad.
	Limiter  Es un limitador que suprime los picos de señal por encima de un determinado nivel de referencia. El valor del dígito de la derecha ajusta el nivel de referencia del limitador.

■ Módulo EFX (efectos)

Incluye efectos de modulación como el trémolo y el modulador de fase.	
	EFX (Type&Prm) Ajusta la intensidad y el tipo de efectos del módulo EFX.
	Auto Wah  Este efecto produce un sonido wah que depende de la intensidad de la señal de entrada. Cuanto más alto sea este valor, mayor será la sensibilidad.
	Resonance Filter  Este efecto modifica la banda de frecuencias del filtro de resonancia dependiendo de la intensidad de la señal de entrada. Cuanto más alto sea este valor, mayor será la sensibilidad.
	Octave  Este efecto añade a la señal original un componente una octava por debajo de él. Cuanto más alto sea este valor, mayor será el nivel del sonido con efectos (sonido una octava inferior al original).
	Tremolo  Este efecto modifica periódicamente el volumen. Cuanto más alto sea este valor, más rápida será la velocidad de modulación.
	Phaser  Este efecto produce un sonido con un carácter pulsante. Cuanto más alto sea este valor, más rápida será la velocidad de modulación.
	Ring Mod (modulador de repique)  Este efecto produce un sonido metálico de repique. Cuanto más alto sea este valor, mayor será la frecuencia utilizada para la modulación.

	Defret 
	Transforma un sonido de bajo con trastes en el de uno sin ellos. Cuanto más alto sea este valor, mayor será la sensibilidad del efecto.
	Slow Attack 
	Este efecto reduce la velocidad de ataque de cada nota individual, produciendo un sonido de tipo violín. Los valores altos producirán tiempos de ataque más lentos.
	Pedal Vox 
	Este efecto simula un pedal wah de VOX medio abierto. Los valores altos producen un mayor énfasis en la frecuencia.

■ Módulo DRIVE

Este módulo incluye 13 tipos de simulaciones de amplificadores/pedales de efectos y un sintetizador de bajo. Para este módulo, puede ajustar de forma independiente DRIVE (tipo de efecto), GAIN (parámetro 1) y MIX (parámetro 2).

	DRIVE (Type)		
	Elige el tipo de efectos para el módulo DRIVE.		
	AMPEG Simulación del Ampeg SVT que es uno de los amplificadores de bajo más famosos del rock.		SUPER BASS Simulación del Marshall Super Bass, un clásico en la historia del rock.
	SWR Simulación del SWR SM-900, famoso por su sonido hi-fi.		ACOUSTIC Simulación del Acoustic 360, famoso por su sonido de medios.
	BASSMAN Simulación del Fender Bassman 100.		HARTKE Simulación del HA3500, conocido por su cono de aluminio.
	TRACE ELLIOT Simulación del Trace Elliot AH-500.		TUBE PRE sonido del preamplificador a válvulas original de ZOOM.
	SANSAMP Simulación del Sansamp Bass Driver DI, muy popular entre los bajistas.		TS9 Simulación del Tube Screamer, utilizado por muchos guitarristas como un realzador.
	ODB-3 Simulación de la unidad de saturación de bajo ODB-3 de Boss.		MXR Bass D.I. + Simula la caja directa de bajo MXR + canal de distorsión.
	FUZZFACE Simulación del Fuzz Face que se convirtió en parte de la historia del rock con su extraño aspecto e increíble sonido.		MONO SYN Es un sintetizador de bajo monofónico (para la reproducción de notas sueltas) que detecta el tono de la señal entrante.

	GAIN (Prm1)
	Ajusta el parámetro 1 del módulo DRIVE. El tipo de parámetro dependerá del tipo de efecto seleccionado entonces.
Cuando esté seleccionado un tipo de efecto de distorsión	
	Gain Ajusta la ganancia (profundidad de distorsión).

Cuando esté seleccionado el tipo de efecto MONO SYN

	Variation Le permite elegir el tipo de forma de onda del oscilador y la variación de tono. Los ajustes disponibles son: "s" (dientes de sierra), "p" (cuadrada) y "m" (PWM = modulación de la amplitud de pulso).
	MIX (Prm2) Ajusta el parámetro 2 del módulo DRIVE. Este parámetro es el mismo para todos los tipos de efectos.
	Mix Ajusta el balance de mezcla entre la señal antes del módulo DRIVE y la señal después de pasar por dicho módulo. Cuanto mayor sea el ajuste más saturado estará el sonido.

* Los nombres de los fabricantes o de los productos mencionados en esta lista son marcas comerciales o marcas registradas de sus respectivos propietarios. Los nombres se utilizan solo con el fin de ilustrar características del sonido y no indican ningún tipo de relación de las mismas con ZOOM CORPORATION.

■ Módulo EQ

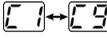
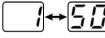
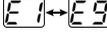
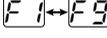
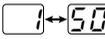
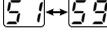
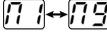
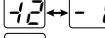
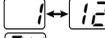
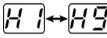
Es un ecualizador de 3 bandas. En este módulo, puede ajustar los tres elementos del mismo (EQ LO, EQ MID y EQ HI) de forma independiente.			
	EQ LO (Prm) Ajusta la banda LO del módulo EQ.		EQ MID (Prm) Ajusta la banda MID del módulo EQ.
	EQ HI (Prm) Ajusta la banda HI del módulo EQ.		
	Lo Ajusta el realce/corte del rango de graves (70Hz).		Mid Ajusta el realce/corte del rango de medios (450 Hz).
	Hi Ajusta el realce/corte del rango de agudos (3 kHz).		

■ Módulo ZNR/AMP (ZNR/simulador de amplificador)

Este módulo combina dos elementos. El ZNR es un circuito de reducción de ruidos desarrollado por ZOOM que se encarga de reducir el ruido durante las pausas de ejecución sin afectar a la calidad del sonido. El simulador de amplificador recrea el sonido de distintos recintos acústicos.	
	ZNR/AMP (Type&Prm) Le permite seleccionar a la vez la sensibilidad del ZNR y el tipo de simulador de amplificador.
	ZNR (ZOOM noise reduction) Es únicamente la función de reducción de ruido. Cuanto más elevado sea el valor de este parámetro más potente será el efecto. Ajuste el valor tan alto como sea posible sin que se produzca una supresión del sonido que haga que resulte totalmente artificial.
	AMP&ZNR (simulador de amplificador y ZNR) Combinación del ZNR con un simulador de amplificador de bajo. El valor del dígito de la derecha controla la sensibilidad del ZNR.

■ Módulo MODULATION/DELAY

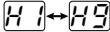
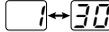
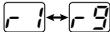
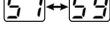
Este módulo incluye efectos de modulación y de retardo como el chorus, flanger, retardo, etc. En este módulo, puede ajustar los dos elementos MODULATION/DELAY (tipo de efecto y parámetro 1) y RATE/TIME (parámetro 2) independientemente.

	MODULATION/DELAY (Type&Prm 1) Elige el tipo de efecto del módulo MODULATION/DELAY y controla a la vez el parámetro 1.		RATE/TIME (Prm2) Controla el parámetro 2 del módulo MODULATION/DELAY.
	Chorus  Este efecto mezcla el sonido original con un componente de tono modificado variable, produciendo un sonido totalmente resonante. Los valores altos en el dígito de la derecha producen un mayor ratio de mezcla de efectos versus señal original.		Rate Ajusta la velocidad de modulación.
	Ensemble  Es un bloque de chorus con movimiento tridimensional. Los valores altos en el dígito de la derecha producen un mayor ratio de mezcla de efectos versus señal original.		
	Flanger Este efecto produce un sonido resonante totalmente ondulante. Los valores altos en el dígito de la derecha enfatizan las características del efecto.		Rate   Ajusta la velocidad de modulación.
	Step Es un efecto especial que modifica el sonido con un patrón en escalera. Los valores altos en el dígito de la derecha enfatizan las características del efecto.		
	Mono Pitch  Es un modulador de tono monofónico (interpretaciones de notas sueltas), con una baja fluctuación de sonido. Los valores altos en el dígito de la derecha producen un mayor ratio de mezcla de efectos versus señal original.	   	Shift Ajusta la cantidad de modulación de tono en semitonos. "dt" produce un efecto de desafinación.
	HPS (modulador de tono armonizado)  Es un modulador de tono inteligente que modifica automáticamente el tono de la señal original a lo largo de una escala mayor, de acuerdo a una clave prefijada. Los valores altos en el dígito de la derecha producen un mayor ratio de mezcla de efectos versus señal original.	      	Key Especifica la tónica para la escala utilizada durante la modulación de tono. El símbolo "o" hace referencia a # (sostenido).

	Vibrato Efecto de vibrato automático. Los valores altos en el dígito de la derecha enfatizan la intensidad del vibrato.		Rate Ajusta la velocidad de modulación.																																							
	Pitch Bend Este efecto le permite utilizar el pedal de expresión para modificar el tono en tiempo real. Los valores del dígito de la derecha eligen el tipo de cambio de tono producido por el pedal de expresión (vea la tabla 1).		Pedal Position Ajusta el valor inicial para la cantidad de modulación de tono (el valor que estará activo cuando el pedal esté en reposo). El balance de nivel entre el sonido original/sonido con efectos también variará de acuerdo al ajuste del parámetro 1 (vea tabla 1).																																							
[Tabla1]																																										
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Type&Prm1</th> <th>Prm2=0</th> <th>Prm2=1.0</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td>Pedal puntera arriba (mínimo) </td> <td>Pedal pulsado a fondo (máximo) </td> </tr> <tr> <td>b1</td> <td>0 centésimas</td> <td>+1 octava</td> </tr> <tr> <td>b2</td> <td>0 centésimas</td> <td>+2 octavas</td> </tr> <tr> <td>b3</td> <td>0 centésimas</td> <td>-100 centésimas</td> </tr> <tr> <td>b4</td> <td>0 centésimas</td> <td>-2 octavas</td> </tr> <tr> <td>b5</td> <td>0 centésimas</td> <td>.∞</td> </tr> </tbody> </table>		Type&Prm1	Prm2=0	Prm2=1.0		Pedal puntera arriba (mínimo)	Pedal pulsado a fondo (máximo)	b1	0 centésimas	+1 octava	b2	0 centésimas	+2 octavas	b3	0 centésimas	-100 centésimas	b4	0 centésimas	-2 octavas	b5	0 centésimas	.∞	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Type&Prm1</th> <th>Prm2=0</th> <th>Prm2=1.0</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td>Pedal puntera arriba (mínimo) </td> <td>Pedal pulsado a fondo (máximo) </td> </tr> <tr> <td>b6</td> <td>-1 octava+ sonido original</td> <td>+1 octava + sonido original</td> </tr> <tr> <td>b7</td> <td>-700 cent. + sonido original</td> <td>+500 cent. + sonido original</td> </tr> <tr> <td>b8</td> <td>Doblaje</td> <td>Desafinación+ sonido original</td> </tr> <tr> <td>b9</td> <td>.∞(0Hz) + sonido original</td> <td>+1 octava + sonido original</td> </tr> </tbody> </table>		Type&Prm1	Prm2=0	Prm2=1.0		Pedal puntera arriba (mínimo)	Pedal pulsado a fondo (máximo)	b6	-1 octava+ sonido original	+1 octava + sonido original	b7	-700 cent. + sonido original	+500 cent. + sonido original	b8	Doblaje	Desafinación+ sonido original	b9	.∞(0Hz) + sonido original	+1 octava + sonido original
Type&Prm1	Prm2=0	Prm2=1.0																																								
	Pedal puntera arriba (mínimo)	Pedal pulsado a fondo (máximo)																																								
b1	0 centésimas	+1 octava																																								
b2	0 centésimas	+2 octavas																																								
b3	0 centésimas	-100 centésimas																																								
b4	0 centésimas	-2 octavas																																								
b5	0 centésimas	.∞																																								
Type&Prm1	Prm2=0	Prm2=1.0																																								
	Pedal puntera arriba (mínimo)	Pedal pulsado a fondo (máximo)																																								
b6	-1 octava+ sonido original	+1 octava + sonido original																																								
b7	-700 cent. + sonido original	+500 cent. + sonido original																																								
b8	Doblaje	Desafinación+ sonido original																																								
b9	.∞(0Hz) + sonido original	+1 octava + sonido original																																								
	Detune Al añadir un ligero componente armónico desafinado a la señal de entrada, el efecto produce un sonido con reminiscencias a uno de guitarra de 12 cuerdas. Cuanto mayor sea este ajuste mayor será el nivel del sonido con efectos.		Fine Le permite realizar una afinación precisa de la modulación de tono a intervalos de 1/100 de semitono.																																							
	Delay Es un retardo cuyo ajuste máximo es 5000 ms. Los valores del dígito de la derecha controlan el ratio de mezcla de efectos versus señal original y la cantidad de realimentación.		Time Ajusta el tiempo de retardo. En el rango 10 - 1000 milisegundos, el ajuste se realiza a intervalos de 10 ms (1 - 99, 1.0). Para valores por encima de 1 segundo, el ajuste se realiza a intervalos de 100 ms (1.1 - 5.0).																																							
	Tape Echo Este efecto simula un eco de cinta con un retardo de hasta 5000 ms. Los valores del dígito de la derecha controlan el ratio de mezcla de efectos versus señal original y la cantidad de realimentación.																																									

■ Módulo REVERB/DELAY

Este módulo incluye efectos que simulan distintos sonidos de reverb. En este módulo puede ajustar los dos elementos (REVERB/DELAY y DECAY/TIME) de forma independiente.

 REVERB/DELAY (Type&Prm1)	REVERB/DELAY (Type&Prm1) Elige el tipo de efecto para el módulo REVERB/DELAY y controla a la vez el parámetro 1	 DECAY/TIME (Prm2)	DECAY/TIME (Prm2) Le permite controlar el valor del parámetro 2.
	Delay  Es un retardo cuyo ajuste máximo es 3000 ms. Los valores del dígito de la derecha controlan el ratio de mezcla de efectos versus señal original y la cantidad de realimentación.		Time  Ajusta el tiempo de retardo. En el rango 10 – 1000 ms, el ajuste se realiza a intervalos de 10 ms (1 – 99, 1.0), mientras que para valores por encima de 1 segundo se realiza a intervalos de 100 ms (1.1 - 3.0).
	Tape Echo  Este efecto simula un eco de cinta con un retardo de hasta 3000 ms. Los valores del dígito de la derecha controlan el ratio de mezcla de efectos versus señal original y la cantidad de realimentación.		
	Analog Delay  Simula un retardo analógico con una duración de hasta 3000 ms. Los valores del dígito de la derecha controlan el ratio de mezcla de efectos versus señal original y la cantidad de realimentación.		
	Ping Pong Delay  Es un retardo de tipo ping-pong en el que el sonido retardado va alternando entre los lados izquierdo y derecho. Los valores del dígito de la derecha controlan el ratio de mezcla de efectos versus señal original y la cantidad de realimentación.		
	Hall  Esta reverb simula la acústica de una sala de conciertos. Los valores altos en el dígito de la derecha producen un mayor ratio de mezcla de efectos versus señal original.		Decay Ajusta la duración del decaimiento.
	Room  Esta reverb simula la acústica de una habitación. Los valores altos en el dígito de la derecha producen un mayor ratio de mezcla de efectos versus señal original.		
	Spring  Este efecto simula una reverb de muelles. Los valores altos en el dígito de la derecha producen un mayor ratio de mezcla de efectos versus señal original.		

Patrones prefijados del B1/B1X

#	Nombre patrón	Tipo ritmo	#	Nombre patrón	Tipo ritmo	#	Nombre patrón	Tipo ritmo
1	8beat 1	4/4	15	FUNK 1	4/4	29	5per4 2	5/4
2	8beat 2	4/4	16	FUNK 2	4/4	30	LATIN	4/4
3	8beat 3	4/4	17	HIPHOP	4/4	31	BALLAD 1	4/4
4	8shuffle	4/4	18	R'nR	4/4	32	BALLAD 2	3/4
5	16beat 1	4/4	19	POP 1	4/4	33	BLUES 1	4/4
6	16beat 2	4/4	20	POP 2	4/4	34	BLUES 2	3/4
7	16shuffle	4/4	21	POP 3	4/4	35	JAZZ 1	4/4
8	ROCK	4/4	22	DANCE 1	4/4	36	JAZZ 2	3/4
9	HARD	4/4	23	DANCE 2	4/4	37	METRO 3	3/4
10	METAL 1	4/4	24	DANCE 3	4/4	38	METRO 4	4/4
11	METAL 2	4/4	25	DANCE 4	4/4	39	METRO 5	5/4
12	THRASH	4/4	26	3per4	3/4	40	METRO	
13	PUNK	4/4	27	6per8	3/4			
14	DnB	4/4	28	5per4 1	5/4			

Reinicialización a los valores de fábrica

Cuando la unidad viene de fábrica, los programas de la zona de usuario (A0 – d9) del B1/B1X contienen los mismos ajustes que los programas de la área de presets (00 – 39). Incluso después de sobregregar los programas de usuario, puede restaurar su contenido original con una única operación (función "All Initialize").

1. Encienda el B1/B1X mientras mantiene pulsada la tecla [STORE].

En pantalla aparecerá la indicación "AL".



2. Para ejecutar la función All Initialize, pulse de nuevo la tecla [STORE].

Los ajustes de todos los programas serán reinicializados a los valores de fábrica y la unidad cambiará al modo de reproducción. Para anular la operación, pulse la tecla RHYTHM [▶/■] en lugar de la tecla [STORE].

NOTA

Cuando realice un reset All Initialize, todos los programas que haya creado serán eliminados (sobregabados). Utilice esta función con sumo cuidado para evitar perder programas que quiera conservar.



Esta sección está dedicada al manejo y funciones específicas del B1X.

Funcionamiento de la tecla [PEDAL ASSIGN]

El panel superior del B1X incluye una tecla [PEDAL ASSIGN]. Además del método descrito en la página 17, el módulo a ser controlado por el pedal también puede ser seleccionado por medio de esta tecla.

1. En el modo de reproducción o en el de edición, pulse la tecla [PEDAL ASSIGN] para elegir el módulo destino de control.

El módulo seleccionado entonces como destino de control será indicado en la fila de LEDs que hay encima de la tecla [PEDAL ASSIGN].

- Apagado Pedal inactivo
- VOLUME Volumen
- COMP Módulo COMP/LIMIT
- WAH/EFX Módulo EFX
- DRIVE Módulo DRIVE
- MODULATION .. Módulo MODULATION/DELAY
- REVERB Módulo REVERB/DELAY

PEDAL ASSIGN



2. Grabe el programa cuando sea necesario.

3. En el modo de reproducción, elija el programa y utilice el pedal de expresión.

El correspondiente parámetro cambiará en tiempo real.

4. Para activar o desactivar el módulo asignado al pedal, pulse a fondo el pedal.

Cuando el módulo esté desactivado, parpadeará el correspondiente LED situado encima de la tecla [PEDAL ASSIGN]. También puede utilizar esta función en el modo de edición.

Ajuste del pedal de expresión

Cuando sea necesario puede reajustar el pedal de expresión del B1X. Si le parece insuficiente el cambio del efecto al pulsar el pedal de expresión a tope, o si el sonido o el tono se ven modificados excesivamente incluso aunque solo pulse el pedal suavemente, ajuste el pedal de la siguiente manera:

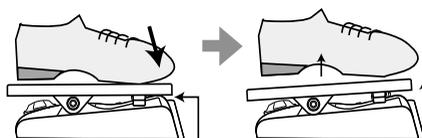
1. Mantenga pulsada la tecla [PEDAL ASSIGN] mientras enciende el B1X.

En pantalla aparecerá la indicación "dn".

2. Con el pedal de expresión en la posición de puntera arriba, pulse la tecla [STORE].

En pantalla aparecerá la indicación "UP".

3. Pulse a tope el pedal de expresión y después levante el pie del pedal.



Pulse hasta el fondo de modo que el pedal toque aquí.

Cuando levante el pie, el pedal volverá a su posición lentamente.

4. Pulse de nuevo la tecla [STORE].

El ajuste ya habrá terminado y la unidad volverá al modo de reproducción. Si en pantalla aparece la indicación "Er", repita el procedimiento desde el paso 2.

Especificaciones técnicas

Tipos de efectos	46
Módulos de efectos	máximo 8 módulos simultáneamente
Memoria de programas	Area de usuario: 10 programas x 4 bancos = 40 Area prefijada: 10 programas x 4 bancos = 40 Total 80 programas
Frecuencia de muestreo	96 kHz
Convertor A/D	24 bits, 128 x
Convertor D/A	24 bits, 128 x
Procesado de señal	32 bits
Respuesta de frecuencia	20 Hz – 40 kHz +1.0 dB -4.0 dB (con 10 kilohmios de carga)
Pantalla	LEDs de 7 segmentos, 2 dígitos
Entrada	Conector de tipo auriculares mono standard
Nivel medio de entrada	-20 dBm
Impedancia de entrada	470 kilohmios
Salida	Conector de tipo auriculares stereo standard (realiza doble función como conector de auriculares/línea)
Nivel máximo de salida	Línea +3 dBm (impedancia de carga de salida 10 kilohmios o superior) Auriculares 20 mW + 20 mW (con 32 ohmios de carga) Para FP02/FP01 o FS01 (solo en el B1)
Entrada de control	
Alimentación	
Adaptador CA	9 V DC, 300 mA (polo central negativo) (ZOOM AD-0006)
Pilas	B1/B1X Cuatro pilas IEC R6 (tamaño AA). 12 horas de funcionamiento continuo (pilas alcalinas)
Dimensiones	B1 155 mm (P) x 136 mm (L) x 52 mm (A) B1X 155 mm (P) x 234 mm (L) x 52 mm (A)
Peso	B1 350 g (sin pilas) B1X 600 g (sin pilas)
Opciones	Pedal de expresión FP01/FP02 o pedal de disparo FS01 (solo B1)

Resolución de problemas

● No se enciende la unidad

Vea el apartado "Encendido" en la página 6.

● No funciona el módulo REVERB/DELAY

Mientras se esté reproduciendo un patrón rítmico, no estará disponible el módulo REVERB/DELAY. Detenga primero el patrón rítmico (→ p. 11).

● No se puede cambiar de programa

¿Ha ajustado la forma de cambiar programas a "pre-select" (→ p. 16)? Apague la unidad y vuélvala a encender de nuevo para volver al

método normal de cambio de programa.

● Elevados niveles de ruido

¿Está usando el adaptador CA ZOOM?. Asegúrese de que está utilizando un adaptador que proporcione a la unidad 9 V DC, 300 mA y que dispone de un "polo central negativo" (ZOOM AD-0006).

● Las pilas duran poco

¿Está utilizando pilas de manganeso? La unidad puede funcionar de forma continua 12 horas con pilas alcalinas.

Eliminación de aparatos eléctricos y electrónicos antiguos (aplicable en todo los países europeos con sistemas de clasificación de residuos)



Este símbolo en el producto o en su embalaje indica que este aparato no debe ser tratado como residuos domésticos. En lugar de ello deberá llevarlo al punto de clasificación de residuos para el reciclaje de sus elementos eléctricos / electrónicos. Al hacer esto estará ayudando a prevenir las posibles consecuencias negativas para el medio ambiente y la salud humana que podrían ser provocadas por una gestión inadecuada de este aparato. El reciclaje de materiales ayudará a conservar los recursos naturales. Para más información acerca del reciclaje de este aparato, póngase en contacto con el Ayuntamiento de su ciudad, el punto de clasificación de residuos local o con el comercio donde adquirió este aparato.

ZOOM

ZOOM CORPORATION

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

BASS EFFECTS PEDAL
B1/B1X Patch List

	No.	Patch name	Description	Main effect	Pedal setting
DEMO	A0	Rock Out	Versatile sound that fits almost any playing style. Modeled on the Fender Bassman 100 that is the realization of every bassist's dream.	BASSMAN	VOLUME
	A1	Groovy Ass Funk	Auto Wah lets you get into that seventies Disco groove. Play funky bass lines in the style of the dance band Chic.	Auto Wah	AUTO WAH SENSE
	A2	Punk Trash	This patch gives you bass sound with just the right edge for punk. Sling your bass low and bolster your band's sound with driving phrases as in "I Wanna Be Sedated" by The Ramones.	TS9	VOLUME
	A3	Tapper's Delight	Old-style overdrive sound with many uses. Sometimes even a conservative bass player will want to let loose with some dramatically distorted solos. That's when this patch comes in handy.	ODB-3	VOLUME
	A4	Blow your speaker!!!	Mighty octaver sound that will make your speakers wail. You can control the octave mixing ratio with the pedal.	Octave	OCTAVE MIX
	A5	ENSEMBLE	This patch produces a wide, transparent bass sound using the Ensemble effect. Try it with moody solos and arpeggio phrases.	Ensemble	ENSEMBLE MIX
	A6	Fretless Maximus	This simulation is great for playing a jazzy walking bass. Turn your instrument into a fretless bass at the flick of a switch.	Defret	VOLUME
	A7	Syn Fifths	Synth bass sound mainly based on MONO SYN, with Resonance Filter and Mono Pitch thrown in for good measure. Choose it to play lead bass or to get that intense synthesizer sound.	MONO SYN	RESONANCE FILTER SENSE
	A8	SLOW	Slow Attack sound which gives a bow playing effect. The pedal lets you freely adjust the rise time.	Slow Attack	SLOW ATTACK TIME
A9	Bass + Guitar	This Mono Pitch effect simulates unison playing of electric guitar and bass. Create great unison phrases even without a guitarist.	Mono Pitch	MONO PITCH MIX	
MODEL	b0	Big Bassman	Simulates the Fender Bassman 100 made famous by Paul McCartney. Use a Rickenbacker or violin bass and enjoy that special Beatles sound.	BASSMAN	VOLUME
	b1	SansAmp	Simulation of the Sansamp Bass Driver DI, highly popular among bass players. The tight and polished sound is ideal for recording.	SANSAMP	VOLUME
	b2	Buzz Drive	Simulates the Fuzz Face famous for its unique look. The aggressive fuzz sound will give your bass play that extra bite.	FUZZFACE	PITCH BEND PEDAL POSITION
	b3	HARTKE	Simulation of Hartke HA3500 head amp combined with aluminum-cone cabinet 4.5XL. Note the characteristically transparent and responsive sound of aluminum.	HARTKE	VOLUME
	b4	SVT Saturation	This patch is modeled on the all-tube Ampeg SVT, known as the ultimate rock bass amp. The gutsy sound of tube saturation creates a solid bottom end.	AMPEG	VOLUME
	b5	Dirty Job	Simulation of the MXR Bass D.I.+ distortion channel, great for playing dirty solos. By moving the pedal, you can control the Delay mix.	MXR BASS DI	DELAY MIX
	b6	TUBE	Simulates a high-class tube preamp such as used in recording studios. The fat and creamy sound suits every genre.	TUBE PRE	VOLUME
	b7	Drivin' Over	Simulation of the Boss Overdrive ODB-3 for bass guitar. Combination with the Phaser effect results in a brisk and pleasing drive sound.	ODB-3	PHASER RATE
	b8	True Grit	Simulates the combination of the Acoustic 360 head amp and 301 cabinet. Subdued high range and firm midrange produce an appealing vintage style tone.	ACOUSTIC	VOLUME
b9	SWR	Simulates the SWR sound as produced by the SM-900 head amp together with the Goliath cabinet. Rich low end and sharp highs are great for slap playing.	SWR	VOLUME	
ARTIST	C0	Jaco	The bass sound of Jaco Pastorius with strong chorus. Place your finger on the rear pickup of a Jazz Bass and try out those cool phrases from "Three Views Of A Secret."	Chorus	ROOM MIX
	C1	Tribute	This patch is inspired by the legendary Motown bass player James Jamerson. Every fan of sixties Motown sound will be thrilled.	AMPEG	VOLUME
	C2	Chili Wah	Rock sound with Auto Wah as used by Flea of the Red Hot Chili Peppers. Try some flashy slap play and turn up the volume.	Auto Wah	AUTO WAH SENSE
	C3	Victor Wooten	Simulates the sound of that ultimate bass virtuoso, Victor Wooten, as heard on his first album "Show of hands." Select this and explore the boundaries of the bass universe.	Room	ROOM MIX
	C4	Billy Sheehan	The distorted bass sound used for solos by Mr.Big bassist Billy Sheehan is programmed into this patch. When not using the patch for a solo, you can adjust the mixing balance between original sound and distortion with the pedal.	ODB-3	DRIVE BALANCE
	C5	Stanley Clarke	Sound in the style of Stanley Clarke who plays electric and acoustic bass with equal finesse. Brush up on your jazz sense.	TUBE PRE	VOLUME
	C6	Will Lee	Simulates the sound of one of New York's top session bass players, Will Lee. The fat tone has a strong fusion character. Combination with Detune produces an expansive sound with moderate amounts of modulation.	Detune	DETUNE MIX
	C7	Tony Levin	Famous for his work with King Crimson, Tony Levin played the kind of tricky inventive phrases that are the hallmark of progressive rock. This patch produces just the right tone for this kind of play.	Defret	VOLUME
	C8	Geezer	Simulates the sound of bassist Geezer Butler as heard on seminal Black Sabbath hits such as "Electric Funeral" and "N.I.B."	Room	DRIVE BALANCE
C9	Mr. Bruce	Rediscover the sound created by Cream bassist Jack Bruce on "Badge" and "Sunshine of Your Love."	SUPER BASS	VOLUME	
VARIATION	d0	Big Bottom Rez	Great patch for playing those pumping Reggae phrases. The tone is also suitable for groovy bass lines using the Resonance Filter.	Auto Wah	VOLUME
	d1	Attack from Mars!	Mysterious, space-like sound using the Step effect. Startle your audience with this effective patch to create a special moment.	Step	STEP RATE
	d2	HEAVY COMP	Clean sound with strong compression. Provides a sharply etched attack but keeps the volume even when playing slap phrases.	Compressor	VOLUME
	d3	Happy disaster	HPS (Harmonized Pitch Shifter) sound. G major scale harmonies bring the bass clearly to the foreground. The pedal serves to adjust the HPS mix.	HPS	HPS MIX
	d4	HornSolo	Unique sound imitating a muted trumpet. Great to grab the listener's attention. Controlling the volume with the pedal further enhances the realism.	Resonance Filter	VOLUME
	d5	Aguabass	Combination of Auto Wah and Delay. Adjust the Delay mix with the pedal and change the ambient feeling while playing. This adds a twist to slap and finger playing.	Delay	DELAY MIX
	d6	Vibe	Vibrato creates a beautiful tone that is well matched to phrases with long held notes.	Vibrato	VOLUME
	d7	Phased	Synth bass sound defined by a slight Phaser component. Suitable for lead bass and obtaining intense synth sound during a live performance.	MONO SYN	PHASER RATE
	d8	Dark Octave	Octave sound that can be used for lead solo. Lets you create an earth-shaking bass sound that will hold its own even against a down-tuned guitar.	Octave	OCTAVE MIX
d9	Dreamscape	Combination of Flanger and Delay results in a dreamy sound that tends to linger on. An excellent choice for melodious solo phrases and intros.	Flanger	DELAY 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.

Manufacturer names and product names mentioned in this patch list are trademarks or registered trademarks of their respective owners and do not indicate any affiliation with ZOOM CORPORATION. All product and artist names are intended only to illustrate sonic characteristics that were used as reference in the development of this product.