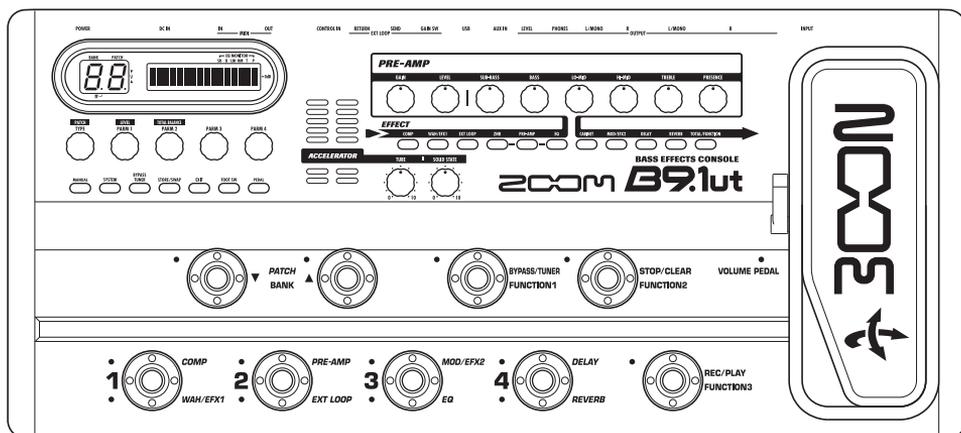


BASS EFFECTS CONSOLE

B9.1ut

Bedienungsanleitung



ZOOM

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

Sicherheitshinweise / Gebrauchshinweise

SICHERHEITSHINWEISE

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

 Warnung	Dieses Symbol kennzeichnet Anmerkungen zu besonders großen Gefahrenquellen. Missachtung und Fehlbedienung können zu schweren Verletzungen bis hin zum Todesfall führen.
 Vorsicht	Dieses Symbol kennzeichnet Erklärungen zu weiteren Gefahrenquellen. Missachtung und Fehlbedienung können zu Verletzungen oder zu Schäden am Gerät führen.

Bitte beachten Sie die folgenden Sicherheitshinweise und Vorkehrungen, um das B9.lut gefahrlos zu betreiben.

Stromversorgung



- Verwenden Sie in jedem Fall das mitgelieferte Netzteil. Ein anderes Netzteil kann zu Fehlfunktionen sowie Schäden am Gerät führen und stellt ein Brand- bzw. Sicherheitsrisiko dar.
- Schließen Sie das Netzteil an einer Netzbuchse an, die in dem dafür vorgeschriebenen Spannungsbereich arbeitet.
- Um das Netzteil aus der Netzbuchse zu entfernen, ziehen Sie immer am Netzteil selbst, jedoch nicht am Anschlusskabel.
- Während Gewitter oder wenn Sie das Gerät für einen längeren Zeitraum nicht nutzen, trennen Sie das Netzteil vom Netzanschluss.
- Ziehen Sie nicht am Netzkabel, setzen Sie es nicht unter Spannung oder stellen Sie keine schweren Objekte darauf.

Betriebsumgebung

Zum Schutz vor Feuer, Stromschlag und Fehlfunktion sollten Sie Ihr B9.lut nur in Umgebungen verwenden, wo es nicht:



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

Halten Sie einen Mindestabstand von 5 cm um das Gerät, um ausreichende Belüftung zu gewähren. Blockieren Sie die Lüfteröffnungen nicht mit Gegenständen wie Zeitungen oder einem Vorhang.

Handhabung



- Stellen Sie niemals Flüssigkeitsbehälter auf das B9.lut, da das zu Stromschlägen führen kann.
- Stellen Sie keine Feuerquellen wie Kerzen auf dem B9.lut ab, da das zu Bränden führen kann.



Das B9.lut ist ein Präzisionsgerät. Üben Sie keinen übermäßigen Druck auf die Tasten und Regler aus. Lassen Sie das Gerät nicht fallen und vermeiden Sie Stöße oder übermäßigen Druck auf das Gehäuse.

- Achten Sie darauf, dass keine Fremdkörper (Münzen, Nadeln etc.) oder Flüssigkeiten in das Innere des Geräts gelangen.

Verkabelung der Ein- und Ausgangsbuchsen



Bevor Sie Kabel einstecken oder abziehen, müssen Sie das B9.lut und alle angeschlossenen Geräte ausschalten. Vor einem Transport müssen alle Kabel und der Netzadapter vom B9.lut abgezogen werden.

Änderungen am Gerät



Öffnen Sie niemals das Gehäuse des B9.lut und versuchen Sie nicht, das Gerät zu modifizieren, da das zu Schäden führen kann.

Lautstärke



Betreiben Sie das B9.lut zum Schutz vor Gehörschäden nicht über einen längeren Zeitraum mit voller Lautstärke.

Gebrauchshinweise

Elektrische Einstreuungen

Aus Sicherheitsgründen ist das B9.lut so konstruiert, dass es maximalen Schutz vor interner elektromagnetischer Strahlung und gegen externe Interferenzen bietet. Geräte, die für Interferenzen sehr empfindlich sind oder starke elektromagnetische Strahlung aussenden, sollten nicht in der Nähe des B9.lut betrieben werden, da sonst Einstreuungen nicht ausgeschlossen werden können.

Elektromagnetische Einstreuungen können bei allen elektronischen Geräten (wie dem B9.lut) Fehlfunktionen und Datenverluste auslösen. Beachten Sie diese Punkte, um das Risiko von Schäden möglichst gering zu halten.

Reinigung

Verwenden Sie zum Reinigen des B9.lut ein weiches, trockenes Tuch. Falls nötig, befeuchten Sie das Tuch leicht. Verwenden Sie keine aggressiven Reinigungs-, Lösungsmittel (wie Farbverdünner oder Reinigungsbenzin) oder Wachs, weil diese die Oberfläche angreifen und beschädigen können.

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

* MIDI ist ein eingetragenes Warenzeichen der Association of Musical Electronics Industry (AMEI).

Inhalt

Sicherheitshinweise / Gebrauchshinweise . . .	2
Merkmale	4
Begriffe in diesem Handbuch	5
Bedienelemente und Funktionen	6
Verkabelung	8
Einschalten	9
Kurzanleitung 1 (Betrieb im Manual-/Play-Modus)	10
Kurzanleitung 2 (Betrieb im Edit-/Store-Modus)	12
An-/Abschalten der Module (Manual-Modus)	14
Display	14
Auswahl von Patches	14
Ein- und Ausschalten eines Moduls	15
Einstellen eines Sounds	16
Gebrauch des Accelerators	17
Auswahl von Patches (Play Modus)	18
Einsatz des Tuners (Bypass/Mute-Modus)	20
Gebrauch des chromatischen Tuners	20
Gebrauch des Bass-Tuners	21
Verändern des Sounds eines Patches (Edit-Modus)	23
Patch-Konfiguration	23
Grundlagen im Edit-Modus	23
Ändern eines Patch-Namens	26
Speichern von Patches und Bänken (Store-Modus)	27
Speichern/Tauschen von Patches	27
Speichern/Tauschen von Bänken	28
Zurücksetzen der Patches auf die Werkseinstellungen	29
Gebrauch des Expression-Pedals	30
Über das Expression-Pedal	30
Zuordnung zwischen Steuerzielen und Expression-Pedal	31
Einstellen des Expression-Pedals	33
Einsatz eines externen Expression-Pedals	34
Einstellen des Drehmoments des Pedals	35
Gebrauch der Fußschalter	36
Einstellung für die Funktionsfußschalter	36
Zuordnung zwischen Modulen und den Fußschalter 1 – 4	38
Tempo-Eingabe für ein Patch	38
Einsatz des Effekt-Loops	40
Beispiele für den Einsatz von MIDI	42
Das können Sie mit MIDI alles machen	42
Auswahl des MIDI-Kanals	42
Senden/Empfang von Patch-Umschalt-Informationen via MIDI (Program Change)	43
Senden/Empfang der Informationen des Pedals/Taster/Schalter über MIDI (Control Change)	46
Ausgabe von Pedal-Synth-Spielinformationen über MIDI (Note On/Note Off)	49
Senden und Empfang der Patch-Daten über MIDI	50
Weitere Funktionen	52
Gebrauch der ARRM-Funktion	52
Gebrauch der Sound-On-Sound-Funktion	54
Einsatz der Pedal-Synth-Funktion	55
Einsatz des B9.1ut als Audio-Interface für Computer	57
Muten des Direct Outputs bei einer USB-Anbindung	58
Einstellen der Referenztonhöhe des Tuners	59
Einsatz als Direct-Box	59
Prüfen der Version des B9.1ut	60
Editor/Librarian-Software für den B9.1ut	60
Verkoppeln von Effekten	61
Einsatz der Pickup-Select-Funktion	61
Ändern des Insertpunkts der Pre-Amp-Sektion und des WAH/EFX1-Moduls	62
Effekt-Typen und -Parameter	64
So lesen Sie die Parameter-Tabelle	64
COMP (Compressor)-Modul	65
WAH/EFX1 (Wah/Effects 1)-Modul	65
EXT LOOP (External Loop)-Modul	68
ZNR (Zoom Noise Reduction)-Modul	68
PRE-AMP (Preamplifier)-Modul	68
EQ (Equalizer)-Modul	70
CABINET-Modul	71
MOD/EFX2 (Modulation/Effects 2)-Modul	71
DELAY-Modul	76
REVERB-Modul	77
TOTAL-Modul	79
Fehlerbehebung	80
B9.1ut - Spezifikationen	81
MIDI-Implementionstabelle	82
B9.1ut Zuordnungstabelle für Patch-/Bank-Nummern + Programm-Nummern	83

* Windows, Windows XP und Windows Vista sind eingetragene Warenzeichen der Microsoft Corporation.
* Macintosh ist ein eingetragenes Warenzeichen von Apple, Inc..
* Alle weiteren Produktnamen, Warenzeichen und in diesem Handbuch erwähnten Firmennamen sind Eigentum ihres jeweiligen Besitzers.
* Die Namen von Herstellern und Produkten in diesem Handbuch sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen ihres jeweiligen Besitzers. Die Namen sollen nur den Klangcharakter verdeutlichen und stehen in keiner Verbindung mit der ZOOM CORPORATION.

Merkmale

Vielen Dank, dass Sie sich für das **ZOOM B9.lut** (im Folgenden einfach "**B9.lut**" genannt) entschieden haben. Beim B9.lut handelt es sich um einen Multieffektprozessor mit folgenden Merkmalen.

● **Herausragende Leistungsmerkmale dank neuester Technologie**

Exzellente Klangqualität durch eine Signalverarbeitung mit 96-kHz/24-Bit und internes Processing mit 32 Bit. Linearer Frequenzgang bis 40 kHz und Eingangsrauschen von 120 dB oder besser!

● **Praxisgerechte Patches**

Effekt-Modul-Kombinationen und -Einstellungen können als "Patches" gespeichert und geladen werden. Das B9.lut bietet insgesamt 160 Sound-Variationen: 80 Patches in den schreibgeschützten Preset-Gruppen sowie 80 Patches in den User-Gruppen, die überschrieben werden können.

● **Röhren-Accelerator**

Die analoge Eingangsstufe bietet einen Accelerator, mit dem Sie das Signal der Röhrenschaltung völlig beliebig mit der Transistorstufe mischen können. Auf diese Weise fügen Sie einem cleanen Sound die charakteristische Röhren-Kompression und -Verzerrung hinzu.

● **Vielseitige Palette von 92 Effekten**

Von insgesamt 112 Effekten können bis zu 10 (inklusive ZNR) gleichzeitig benutzt werden. Erzeugen Sie die Distortion-Sounds von berühmten Amps und Bodeneffekten, veredeln Sie den Sound mit Kompressor-Effekten, verwenden Sie einen 6-Band-Equalizer, steuern Sie die Delays, fügen Sie Modulationen hinzu oder wählen Sie einfach aus vielen anderen großartigen Effekten. In puncto Qualität und Vielseitigkeit übertrifft das B9.lut alles in seiner Klasse. Sie können das Ausgangssignal sogar in einen angesagten Synth-Bass verwandeln oder den Klang eines Fretless imitieren.

● **Zwei wählbare Betriebs-Modi (Manual-/Play-Modus)**

Im Manual-Modus können Sie die einzelnen Effekte in den Patches über die Fußschalter an- und abschalten. Damit wird eine Umgebung mit Kompakt- bzw. Bodeneffekten simuliert. Im Play-Modus dienen die Fußschalter zum direkten Umschalten zwischen den Patches.

● **XLR-Buchsen für den Direktanschluss**

Neben den OUTPUT können Sie das Signal über die XLR-Anschlüsse mit Linepegel direkt auf einen PA- oder Recording-Mixer speisen. Das Signal kann wahlweise vor oder hinter der Effektbearbeitung abgegriffen werden. Zur Vermeidung von Brummschleifen ist ein Schalter zur Entkopplung des Direktsignals von der Masse vorgesehen.

● **Das Z-Pedal reagiert auf vertikale sowie auf horizontale Bewegungen**

Das B9.lut verfügt über ein internes Z-Typ-Expression-Pedal, das nicht nur auf die herkömmliche Auf-/Ab-Bewegung, sondern auch auf seitliche Bewegungen reagiert. Auf diese Weise erschließen Sie völlig neue Steuermöglichkeiten für Ihr Pedal. Mit einem zusätzlichen Expression-Pedal (FP01/FP02) an der Buchse CONTROL IN können Sie es als dezidiertes Volume-Pedal verwenden.

● **Programmierbare Funktionsfußschalter**

Drei programmierbare Funktionsschalter erhöhen die Flexibilität und erlauben Ihnen, das Gerät für jede Anwendung zu optimieren. Mit den Pedalen stellen Sie die Delay-Zeit ein, schalten die Hold-Delay-Funktion an- oder ab oder erledigen viele andere Aufgaben.

Bitte nehmen Sie sich Zeit und lesen Sie dieses Handbuch sorgfältig durch, um das B9.lut bis ins Detail kennen zu lernen. So wird neben optimaler Leistung eine hohe Betriebssicherheit gewährleistet.

Begriffe in diesem Handbuch

In diesem Abschnitt werden wichtige Begriffe im B9.1ut-Handbuch erklärt.

■ Effekt-Modul

Stellen Sie sich das B9.1ut als Kombination aus Einzeleffekten, den so genannten Effekt-Modulen, vor. Das B9.1ut bietet ein Kompressor-Modul (COMP), ein Modul mit Amp-Simulator/Synth-Bass (PRE-AMP), ein Modul zur Steuerung eines externen Effekt-Loops (EXT LOOP) und mehr. Parameter wie die Effekt-Intensität können individuell für jedes Modul eingestellt werden. Zudem können Sie die Module nach Bedarf an- und abschalten.

Die fünf Module EXT LOOP, ZNR, PRE-AMP, EQ und CABINET arbeiten als virtuelle Vorverstärker, die über die Regler und Taster in der Pre-Amp-Sektion auf der Oberfläche gesteuert werden.

■ Effekt-Typ

Für einige Effekt-Module gibt es mehrere verschiedene Effekte – die Effekt-Typen. So integriert das Effekt-Modul Modulation (MOD/EFX2) einen Chorus, Flanger, Pitch Shifter, ein Delay und andere Effekt-Typen, wobei nur ein Effekt aktiv sein kann.

■ Effekt-Parameter

Alle Effekt-Module integrieren mehrere Effekt-Parameter, die über die Parameter-Regler 1 – 4 auf der Oberfläche eingestellt werden. Ein Effekt-Modul gleicht einem Bodeneffekt, bei dem die Parameter den Klang und die Effekt-Intensität steuern.

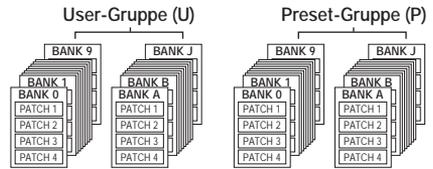
■ Patch

Im B9.1ut werden Kombinationen aus Effekt-Modulen, die gemeinsam gespeichert und geladen werden, als Patches bezeichnet. Ein Patch enthält Informationen zum On/Off-Status, Effekt-Typ und den Parametereinstellungen in jedem Modul. Die Einstellungen für das Expression-Pedal und das Tempo werden für jedes Patch individuell gespeichert.

■ Bänke und Gruppen

Die Patches sind in einer veränderbaren User-Grup-

pe (U) sowie der nicht editierbaren Preset-Gruppe (P) organisiert. Da jede Gruppe 80 Patches umfasst, stehen insgesamt 160 Patches zur Verfügung. Im B9.1ut werden die Patches immer in Viererblöcken aufgerufen und dann über die vier Fußschalter aufgerufen. Diese vier Patches zusammen werden als Bank bezeichnet. Pro Gruppe gibt es 20 Bänke, nummeriert von 0 – 9 und A – J.



■ Modi

Das B9.1ut bietet die fünf folgenden Betriebsarten.

• Manual-Modus

In diesem Modus spielen Sie auf Ihrem Instrument, während ein bestimmtes Patch geladen ist, dessen Module Sie über die Fußschalter an- bzw. abschalten. Das ist der Normalmodus des B9.1ut, der immer direkt nach dem Einschalten aktiv ist.

• Play-Modus

In diesem Modus können unterschiedliche Patches direkt über die Fußschalter aufgerufen werden.

• Edit-Modus

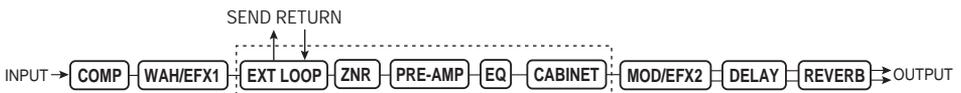
In diesem Modus können Sie die Effekt-Parameter eines Patches editieren (verändern).

• Store-Modus

Dieser Modus dient zum Speichern editierter Patches. Zudem können Sie hier die Speicherpositionen von Patches ändern.

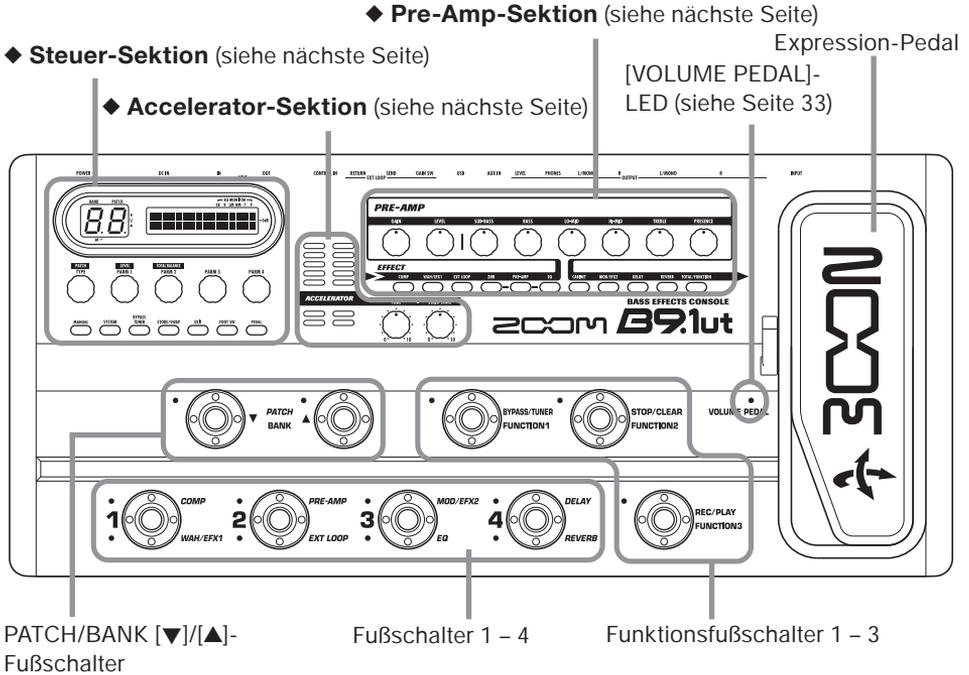
• Bypass/Mute-Modus

Wenn sich das B9.1ut im Bypass-Modus befindet, ist die Effektbearbeitung vorübergehend deaktiviert und das Originalsignal wird durchgeschliffen. Im Mute-Modus wird der Sound abgeschaltet. Der Tuner kann in beiden Modi benutzt werden.

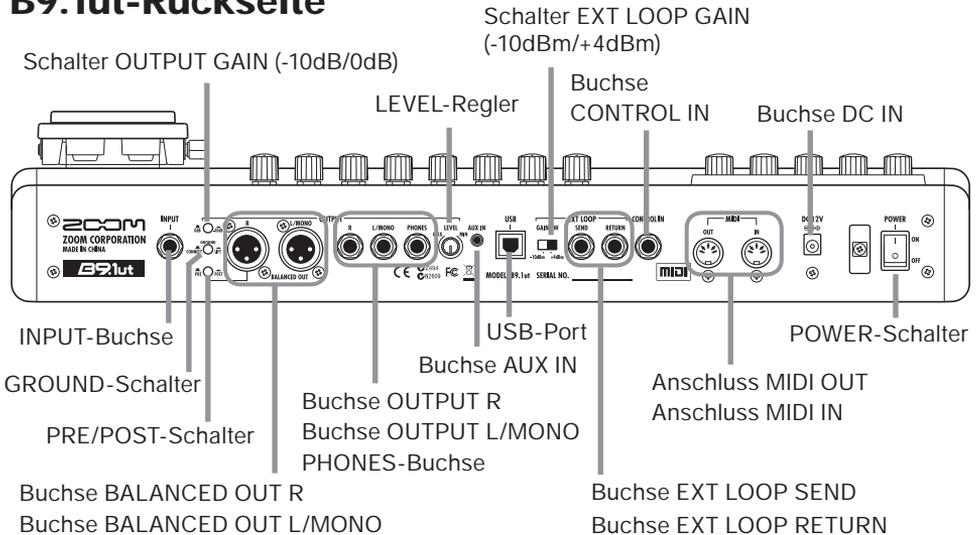


Bedienelemente und Funktionen

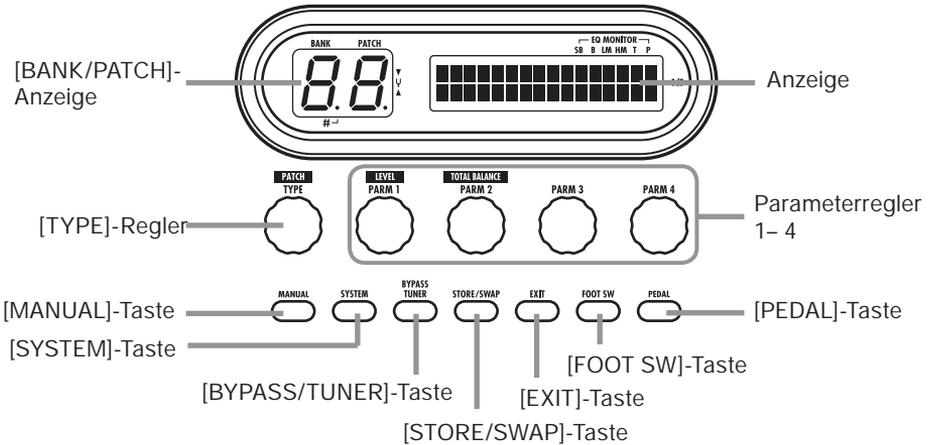
B9.1ut-Oberseite



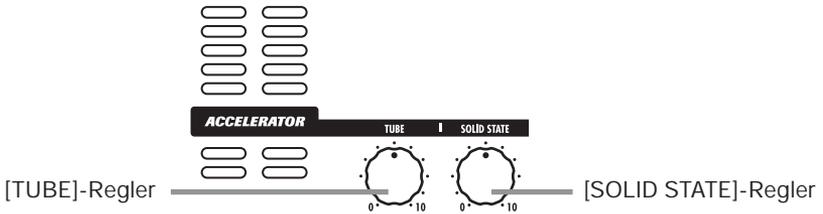
B9.1ut-Rückseite



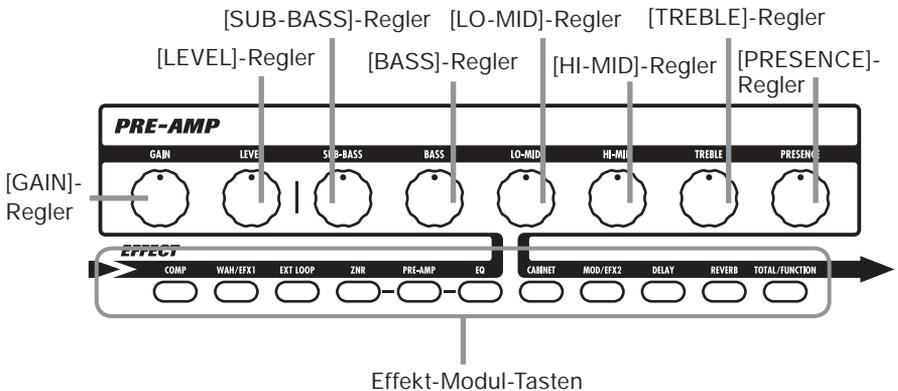
◆ Steuer-Sektion



◆ Accelerator-Sektion



◆ Pre-Amp-Sektion



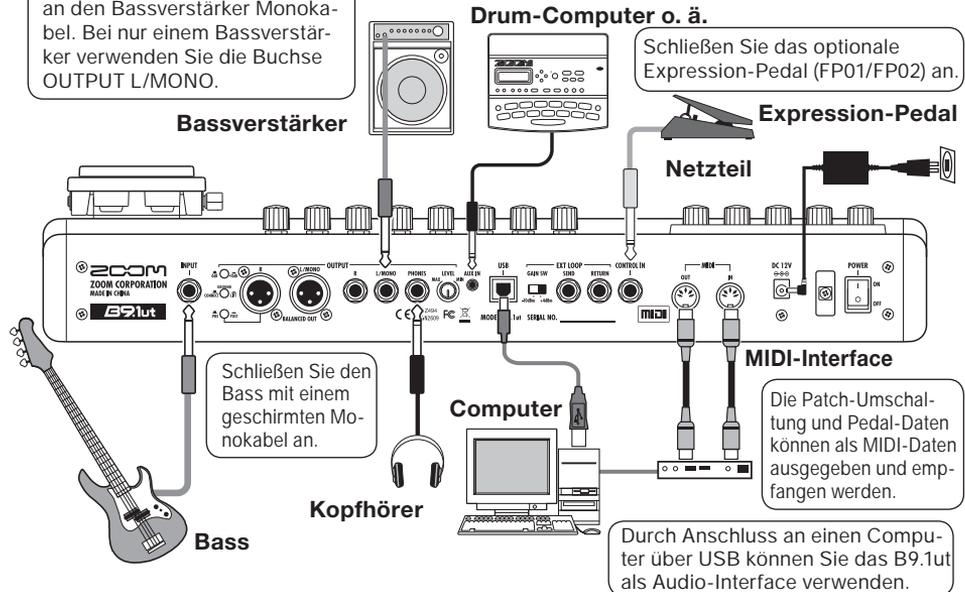
Verkabelung

Orientieren Sie sich bei der Verkabelung an den unten dargestellten Beispielen.

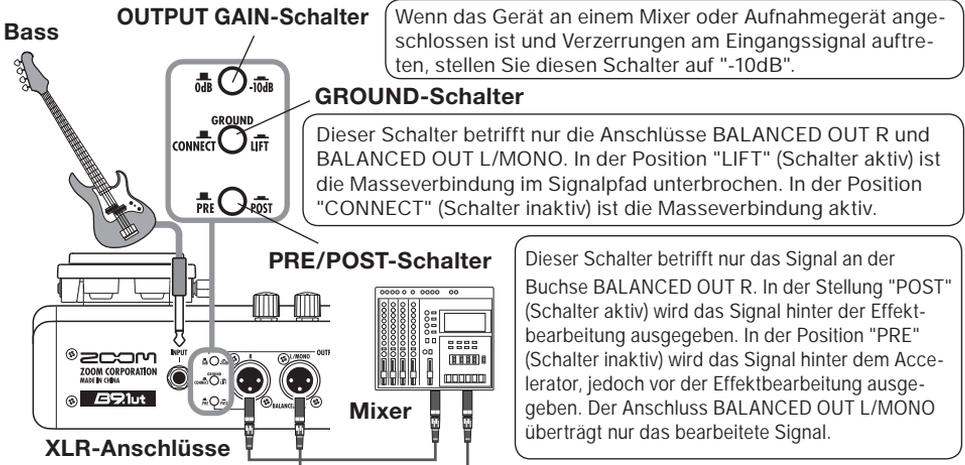
■ Anschlussbeispiel (1)

Verwenden Sie zum Anschluss an den Bassverstärker Monokabel. Bei nur einem Bassverstärker verwenden Sie die Buchse OUTPUT L/MONO.

Zum Anschluss eines Drum-Computers (ZOOM SB-246 o. ä.) oder eines CD/MD-Spielers verwenden Sie ein stereophonisches Miniklinken-Y-Kabel. Das Signal an der Buchse AUX IN wird von den internen Effekten nicht bearbeitet, sondern unverändert auf die Ausgänge gespeist. Zudem liegt das Signal am USB-Port an.



■ Anschlussbeispiel (2) (das B9.1ut als DI)

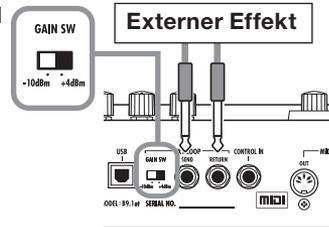


■ Anschlussbeispiel (3) (Anschluss eines externen Effekts)

Wenn ein externer Effekt an den Buchsen SEND/RETURN angeschlossen ist, können Einstellungen wie Effekt On/Off und der Send/Return-Pegel im Patch gespeichert werden. Details dazu finden Sie auf Seite 40.

Schalter EXT LOOP GAIN

Bei Anschluss eines Effekts mit einem empfohlenen Eingangspiegel von +4 dBm (Rack-Effekte o. ä.) wählen Sie die Einstellung "+4 dBm". Zum Anschluss an einen Instrumental- oder Bodeneffekt wählen Sie die Einstellung "-10 dBm".



Einschalten

Im Folgenden werden die Schritte beim Einschalten des B9.1ut beschrieben.

1. Stellen Sie sicher, dass der Bassverstärker abgeschaltet ist.

Drehen Sie zudem den Lautstärkeregler am Bassverstärker vollständig herunter.

2. Stecken Sie das Netzteil in die Netzdose und den Netzteilstecker in die Buchse DC IN am B9.1ut.

3. Schließen Sie den Bass mit einem Monokabel an der Buchse INPUT des B9.1ut an. Verbinden Sie die Buchse OUTPUT L/MONO (oder R) mit dem Bassverstärker.

HINWEIS

Um das Signal über Kopfhörer abzuhören, schließen Sie das Kopfhörerkabel an der Buchse PHONES des B9.1ut an.

4. Schalten Sie die Geräte in dieser Reihenfolge ein: B9.1ut → Amp

Anmerkung

Schalten Sie Ihr System mit Bedacht ein. Wenn Sie das B9.1ut bei eingeschaltetem Amp anschalten, besteht die Gefahr, Ihr Gehör und die Speaker zu beschädigen.

5. Spielen Sie auf Ihrem Bass und drehen Sie die Lautstärkeregler am Bass-

verstärker, an Ihrem Bass sowie den LEVEL-Regler auf der Rückseite des B9.1ut nach Bedarf auf.

Rückseite



Anmerkung

Die Accelerator-Einstellung beeinflusst auch die Lautstärke (→ S. 17).

HINWEIS

Das B9.1ut bietet eine so genannte "Pickup Select"-Funktion, mit der Sie das Gerät an unterschiedliche Bass-Pickup-Typen anpassen können. Falls nötig wählen Sie die geeignete Einstellung für Ihren Verstärker, wenn Sie das B9.1ut zum ersten Mal benutzen (→ S. 61).

6. Um das System auszuschalten, schalten Sie alle Komponenten in umgekehrter Reihenfolge wieder aus.

Anmerkung

- Wenn der rückseitige LEVEL-Regler auf Maximum eingestellt ist, beträgt der Ausgangspiegel des B9.1ut +6 dB.
- Informationen zur Accelerator-Einstellungen für Nominalpegel (Aus- und Eingangspiegel sind identisch) finden Sie auf Seite 17.

Kurzanleitung 1 (Betrieb im Manual-/Play-Modus)

Dieser Abschnitt erläutert verschiedene grundlegende Schritte zur Inbetriebnahme des B9.1ut.

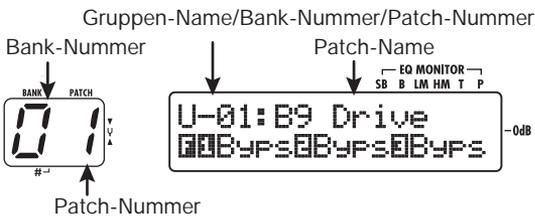
1 An-/Abschalten der Module mit dem Fuß (Manual-Modus)

Direkt nach dem Einschalten arbeitet das Gerät im Manual-Modus, in dem Sie mit den Fußschalter 1 – 4 Module an-/abschalten können.

1. Wählen Sie mit den PATCH/BANK [▼]/[▲]-Fußschaltern ein Patch.

Mit jedem Druck der PATCH/BANK [▼]/[▲]-Fußschalter wechseln Sie zum nächsten Patch.

[Identische Display-Einträge im Manual- und Play-Modus]



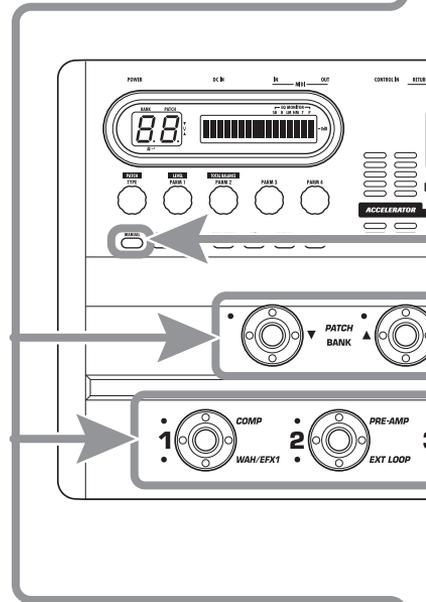
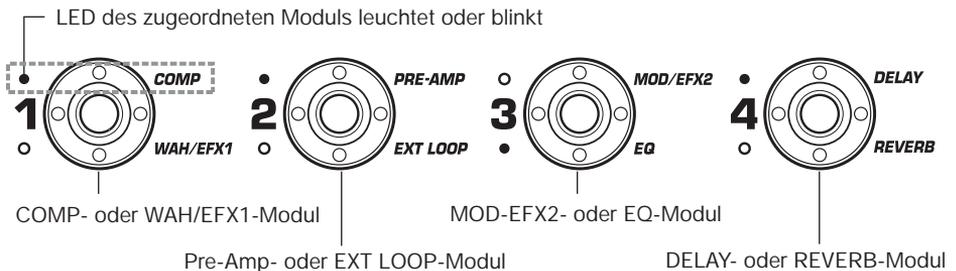
2. Drücken Sie den Fußschalter für das Modul, um es an-/abzuschalten.

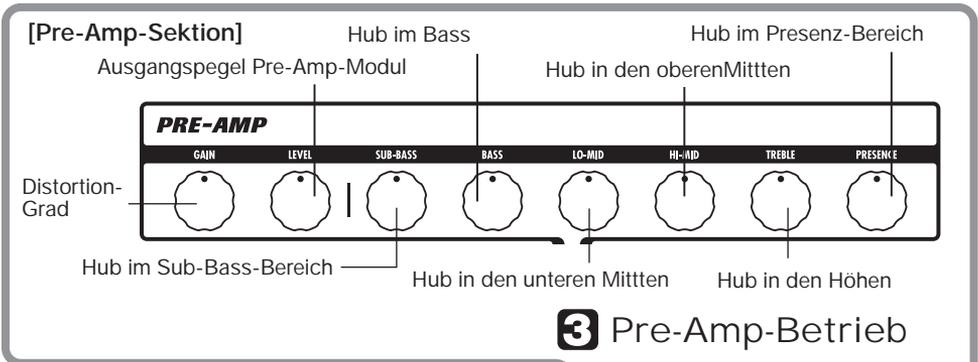
Die zugehörige LED für dieses Modul wechselt seinen Status. Modul an: LED leuchtet.-Modul aus: LED blinkt.

HINWEIS

Sie können die Zuordnung zwischen den Modulen und Fußschaltern 1 - 4 ändern (→ S. 38).

[Module, die den Fußschalter 1 – 4 zugewiesen sind]





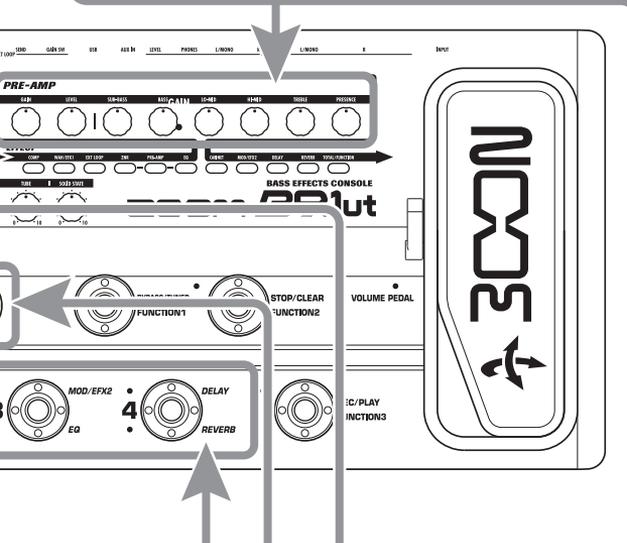
3 Pre-Amp-Betrieb

In der Pre-Amp-Sektion stellen Sie den Distortion- Grad und den EQ ein.

1. Nehmen Sie an den Reglern der Pre-Amp-Sektion Einstellungen vor.

Das B9.1ut wechselt in den Edit-Modus.

2. Drücken Sie die Taste [EXIT], um in den Manual- oder Play-Modus zurückzukehren.



2 Auswahl von Patches (Play-Modus)

1. Drücken Sie Taste [MANUAL], so dass sie erlischt. Das B9.1ut arbeitet nun im Play-Modus.
2. Wählen Sie eine Gruppe/Bank über die PATCH/BANK [▼]/[▲]-Fußschalter und dann ein Patch über die Fußschalter 1 – 4.
3. Drücken Sie erneut die Taste [MANUAL], um in den Manual-Modus zurückzukehren (Taste leuchtet).

Kurzanleitung 2 (Betrieb im Edit-/Store-Modus)

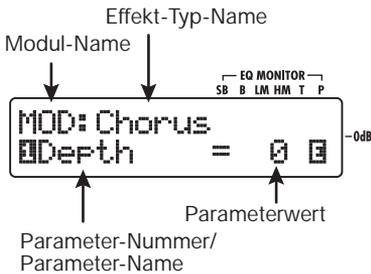
Dieser Abschnitt erklärt, wie Sie ein ausgewähltes Patch editieren und die vorgenommenen Änderungen speichern.

1 Bearbeiten eines Patches (Edit-Modus)

1. Drücken Sie die Effekt-Modul-Taste für das gewünschte Modul.

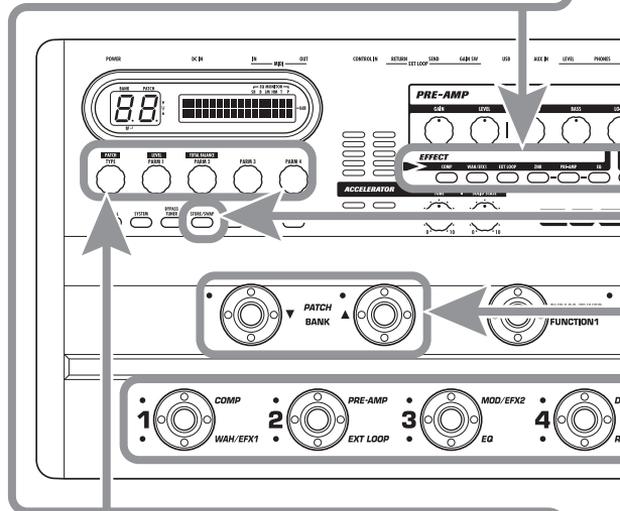
Das Gerät wechselt in den Edit-Modus. Durch wiederholtes Drücken der Effekt-Modul-Tasten können Sie das Modul an- bzw. abschalten.

[Display im Edit-Modus]



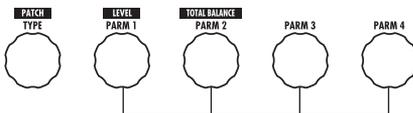
ANMERKUNG

Wenn Sie die Taste für das Modul PRE-AMP/EQ auslösen, wird ein anderes Display eingeblendet (Details auf Seite 24).



2. Nehmen Sie mit dem [TYPE]-Regler und den Parameter-Reglern 1 – 4 Ihre Einstellungen vor.

[TYPE]-Regler Ändert den Effekt-Typ



Parameter-Regler 1 – 4

Ändern den zugehörigen Parameter.

Informationen zu den Parametern, die den Reglern zugewiesen sind, erhalten Sie auf den Seiten 64 – 79.

HINWEIS

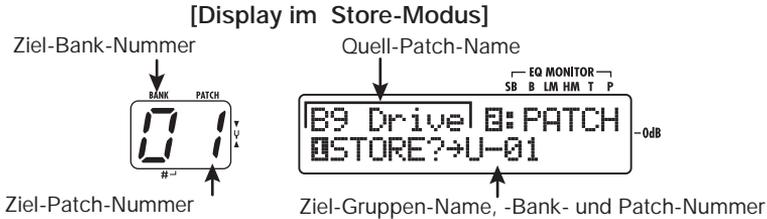
Die Hauptparameter im Modul PRE-AMP/EQ werden wie im Manual- oder Play-Modus mit den Reglern in der Pre-Amp-Sektion bedient.

ANMERKUNG

Änderungen, die Sie an einem Patch vorgenommen haben, gehen bei Auswahl eines anderen Patches verloren. Um die Änderungen zu sichern, speichern Sie das Patch zuerst.

2 Speichern eines Patches (Store-Modus)

1. Drücken Sie im Play-, Manual- oder Edit-Modus die Taste [STORE/SWAP].



2. Die Meldung "PATCH" wird rechts oben im Display eingeblendet, die Meldung "STORE?" links unten.

Nun können Sie einzelne Patches speichern. Wenn das Display anders aussieht, öffnen Sie mit Parameter-Regler 1 die Meldung "STORE?" und mit Parameter-Regler 2 die Meldung "PATCH".

HINWEIS

Im Store-Modus können Sie Patches oder auch ganze Bänke tauschen bzw. speichern (→ S. 27).

3. Wählen Sie die Ziel-Bank-/Patch-Nummer für den Speichervorgang.

- In der Reihenfolge Manual-Modus → Store-Modus
- In der Reihenfolge Manual-Modus → Edit-Modus → Store-Modus

Wählen Sie die Bank und das Patch mit den PATCH/BANK [▼]/[▲]-Fußschaltern.

- In der Reihenfolge Play-Modus → Store-Modus
- In der Reihenfolge Play-Modus → Edit-Modus → Store-Modus

Wählen Sie mit den PATCH/BANK [▼]/[▲]-Fußschaltern die Bank und anschließend mit den Fußschaltern 1 - 4 das Patch.

ANMERKUNG

- Es können nur User-Gruppen-Patches als Speicherziel gewählt werden.
- Wenn ein Patch aus einer User-Gruppe gewählt wurde, wird es als Vorgabe für das Speicherziel genutzt.
- Wenn ein Patch aus einer Preset-Gruppe gewählt wurde, wird das erste Patch der User-Gruppe als Vorgabe für das Speicherziel genutzt.

4. Drücken Sie die Taste [STORE/SWAP] erneut.

Der Speichervorgang wird ausgeführt und der Manual- oder Play-Modus aktiviert.

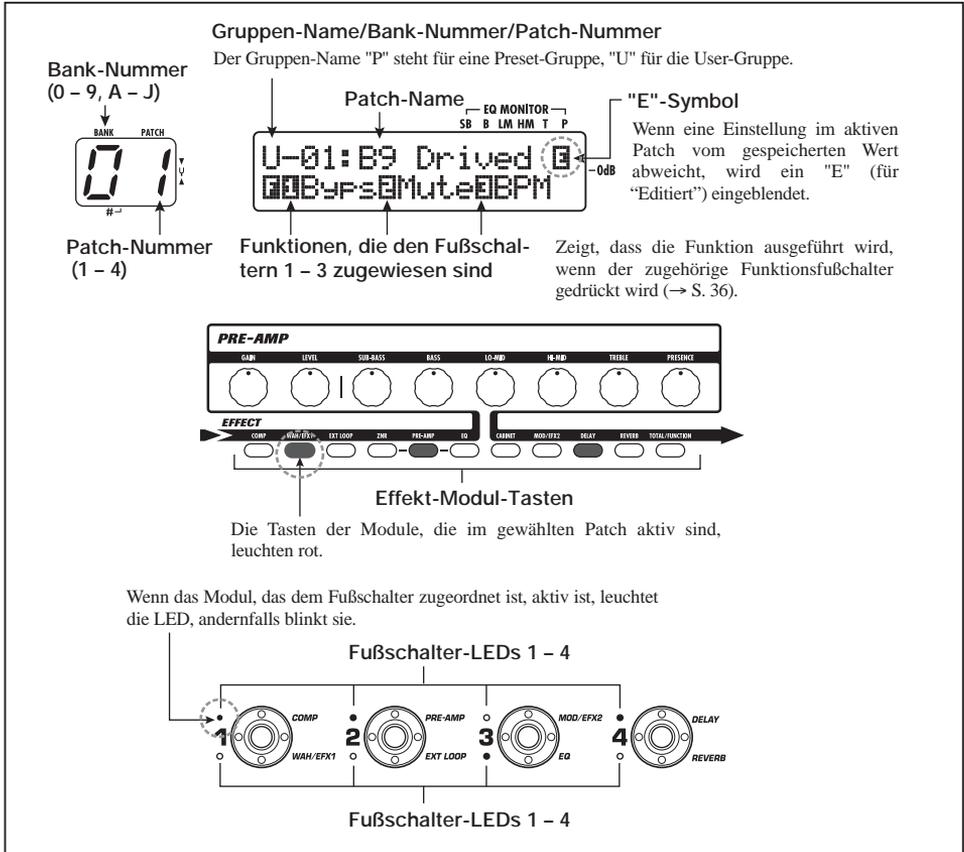
HINWEIS Sie können die User-Gruppen-Patches auf die Voreinstellung zurücksetzen (→ S. 29).

An-/Abschalten der Module (Manual-Modus)

Der Betrieb, in dem Sie die Module in einem Patch mit den Fußstastern 1 – 4 an- und abschalten können, wird als "Manual-Modus" bezeichnet. Nach dem Einschalten ist dieser Modus im B9.1ut aktiv.

Display

Im Manual-Modus werden folgende Informationen auf der Bedienoberfläche eingeblendet.



Auswahl von Patches

Dieser Abschnitt erklärt, wie Sie Patches im Manual-Modus auswählen.

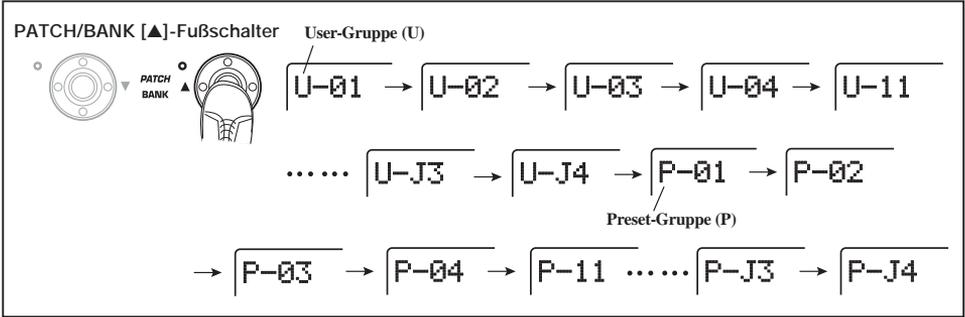
1. Stellen Sie sicher, dass die Taste [MANUAL] leuchtet.

Direkt nach dem Einschalten leuchtet die Taste

[MANUAL] und das B9.1ut arbeitet im Manual-Modus. Wenn die Taste nicht leuchtet, drücken Sie sie bitte.



[MANUAL]-Taste (leuchtet)



2. Wählen Sie mit den Fußschaltern PATCH/BANK [▼]/[▲] ein Patch aus.

Wenn Sie den Fußschalter PATCH/BANK [▲] z. B. mehrfach drücken, steppen Sie wie in der Abbildung oben dargestellt durch die Gruppen, Bänke und Patches.

HINWEIS

- Die [BANK/PATCH] Anzeige zeigt nur die Bank- und Patch-Nummer an. Den aktuellen Gruppen-Namen erkennen Sie im Display.
- Sie können die Gruppe/Bank auch mit dem [TYPE]-Regler umschalten.

Ein- und Ausschalten eines Moduls

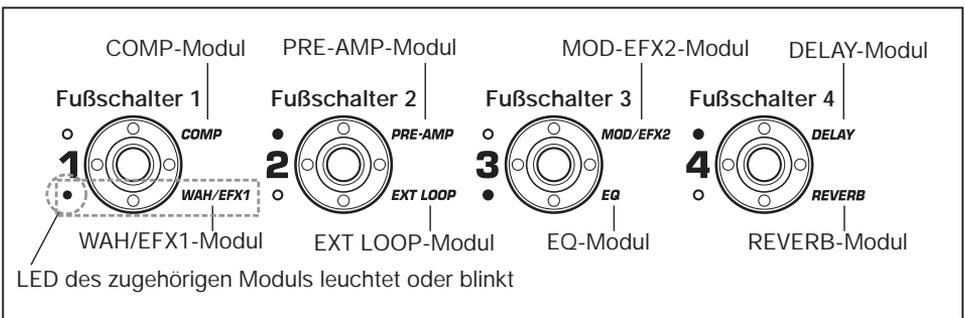
Im Manual-Modus können Sie mit den Fußschaltern 1 – 4 spezifische Module an- und abschalten. Die Hauptmodule des aktiven Patches können auf diese Weise gesteuert werden.

Jedem Fußschalter sind die Namen von zwei Modulen zugeordnet. Eines dieser Module wird über den Schalter gesteuert. Die LEDs über und unter dem Fußschalter zeigen folgendermaßen an, welches Modul gesteuert wird und wie sein aktueller Status ist. LED leuchtet: Modul aktiv. LED blinkt: Modul inaktiv.

Die Abbildung unten zeigt die Fußschalter und die zugehörigen Module.

HINWEIS

- Sie können die Module tauschen, die den Fußschaltern 1 – 4 zugeordnet sind (→ S. 38).
- Die On/Off-Stellungen der Module bleiben nicht automatisch erhalten, wenn Sie zu einem anderen Patch wechseln. Bei Bedarf speichern Sie das Patch, um die neuen Einstellungen zu erhalten (→ S. 27).



Einstellen eines Sounds

Im Manual-Modus stellen Sie mit den Reglern auf der Oberfläche die Parameter der Pre-Amp-Sektion (Distortion-Grad, EQ-Boost/Cut etc.) und die Gesamtlautstärke (Patch-Pegel) ein.

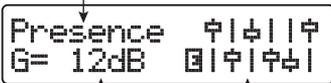
1. Wählen Sie das Patch im Manual-Modus aus.

2. Die Hauptparameter in der Pre-Amp-Sektion verändern Sie mit dem zugehörigen Regler (s. u.).

Wenn Sie den Regler bedienen, erscheinen der Name und der aktuelle Wert für den jeweiligen Parameter im Display.

Mit dem Reglern [SUB-BASS], [BASS], [LO-MID], [HI-MID], [TREBLE] oder [PRESENCE] können Sie das jeweilige Band anheben oder absenken: Die Einstellung wird auf der rechten Display-Seite grafisch dargestellt.

Name des aktuell bearbeiteten Parameters



Parameterwert Grafische Darstellung des Hubs in jedem Band

HINWEIS

- Wenn Sie diese Funktion ausführen, wechselt das B9.1ut in den Edit-Modus. Mit der Taste [EXIT] kehren Sie in den Manual-Modus zurück (Details zum Edit-Modus siehe Seite 23).

- Wenn in der zweiten Display-Zeile "Off" eingeblendet wird, ist das Pre-Amp- oder EQ-Modul inaktiv. Drücken Sie die jeweilige Modul-Taste, um das Modul einzuschalten, und ändern Sie anschließend die Parameter.

3. Mit dem Parameter-Regler 1 stellen Sie im Manual-Modus die Gesamtlautstärke des Patches ein.



Parameter-Regler 1

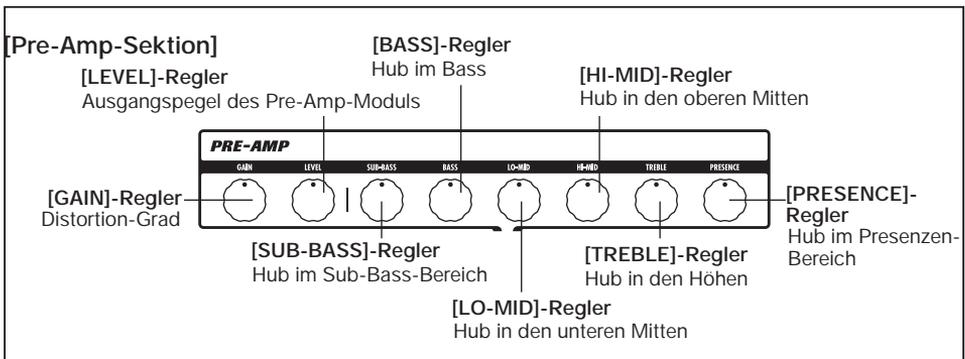
Patch Level ist ein Parameter, der den Ausgangspegel im Patch steuert. Der Einstellbereich ist 2 – 100. Bei dem Wert 80 ist Nominalpegel gegeben (keine Verstärkung oder Abschwächung).

4. Um das Mischungsverhältnis zwischen Original- und Effekt-Signal (Total Balance) einzustellen, bedienen Sie Regler 2 nach Schritt 3.



Parameter-Regler 2

Total Balance ist ein Parameter, der das Verhältnis zwischen dem Effekt- und dem Direktsignal von Patch zu Patch anpasst. Der Einstellbereich ist 0 – 100. In der Einstellung 0 wird nur das Originalsignal, in der Stellung 100 nur das Effektsignal wiedergegeben.



HINWEIS

- Die Patch-Lautstärke und die Total Balance sind Parameter des Moduls TOTAL/FUNCTION (→ S. 79). Wenn Sie einen dieser Parameter ändern, wechselt das B9.1ut in den Edit-Modus. Mit der Taste [EXIT] kehren Sie in den Manual-Modus zurück
- Die geänderten Patch-Einstellungen bleiben nicht automatisch erhalten, wenn Sie zu einem anderen Patch wechseln. Bei Bedarf speichern Sie das Patch, um die neuen Einstellungen zu erhalten (→ S. 27).

Gebrauch des Accelerators

Die Eingangsstufe des B9.1ut integriert eine Accelerator-Funktion, mit der das Signal vor der Effekt-Bearbeitung in einem Röhren- oder Transistor-Schaltkreis bearbeitet wird. Auf diese Weise können Sie die charakteristische Röhrenkompression mit cleanen Transistorsounds mischen und dieses Signal anschließend auf die Effekt-Schaltkreise speisen.

HINWEIS

Der Accelerator ist in allen Modi aktiv. Die Einstellungen des Accelerators werden nicht als Teil des Patches gespeichert.

Sie können den Accelerator mit den Reglern der Accelerator-Sektion auf der Oberfläche einstellen. Die Steuerfunktion werden im Folgenden erklärt.

● [TUBE]-Regler

Dieser Regler steuert das Eingangssignal der Röhrenschtaltung aus. Wenn Sie diesen Regler im Uhrzeigersinn aufdrehen, heben Sie die Lautstärke sowie den röhrentypischen Klangcharakter an.

● [SOLID STATE]-Regler

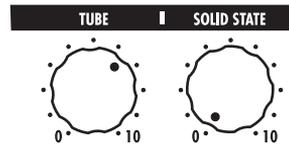
Dieser Regler steuert das Eingangssignal der Transistorschaltung aus. Wenn Sie den Regler im Uhrzeigersinn aufdrehen, heben Sie damit

lediglich die Lautstärke an. In der maximalen Position beträgt die Verstärkung +6 dB. Auf diese Weise können Sie das Signal vor der Effektbearbeitung höher aussteuern.

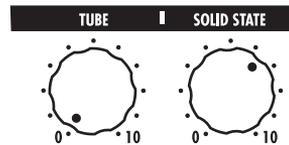
Abhängig von den Einstellungen für den Accelerator verändern sich zudem die Effekt-Intensität des COMP-Moduls und der Verzerrungsgrad im PRE-AMP-Modul.

Die folgenden Einstellungsbeispiele zeigen, wie Sie den Nominalpegel (Ein- und Ausgangspegel identisch) für die Tube- und Solid-State-Regler herstellen. Wir empfehlen Ihnen, diese Vorgaben als Ausgangspunkt für Einstellungen am Accelerator zu verwenden.

● Tube-Regler in Nominalpegelstellung



● Solid State in Nominalpegelstellung

**Anmerkung**

Wenn beide Regler auf den Minimalwert eingestellt sind, wird kein Signal im B9.1Ut eingespeist.

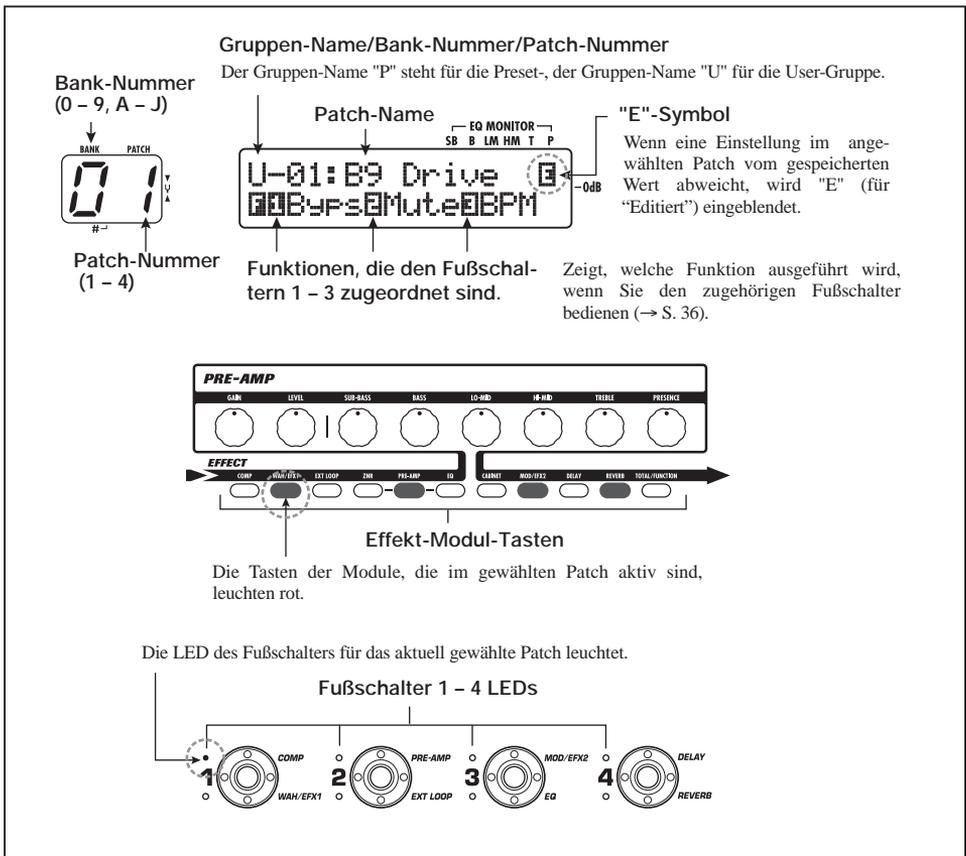
Auswahl von Patches (Play-Modus)

Dieser Abschnitt beschreibt den Play-Modus, in dem Sie Patches direkt über die Fußschalter 1 - 4 umschalten können.

1. Stellen Sie sicher, dass die Taste [MANUAL] nicht leuchtet.



Wenn die Taste [MANUAL] nicht leuchtet, arbeitet das B9.1ut im Play-Modus. Im Play-Modus werden folgende Informationen auf der Bedienoberfläche eingeblendet.



2. Drücken Sie einen der Fußschalter 1 - 4, der dem gewünschten Patch zugeordnet ist.

Die LED dieses Fußschalter leuchtet nun und zeigt an, dass ein neues Patch geladen wurde.

HINWEIS

Wenn Sie einen Fußschalter auslösen, dessen LED leuchtet, wird dasselbe Patch neu geladen.

3. Um zu einem Patch in einer anderen Bank zu wechseln, schalten Sie die Bank mit den PATCH/BANK-Fußschaltern [▼]/[▲] um und wählen dann das Patch mit dem Fußtastern 1 - 4 aus.

PATCH/BANK [▼]/[▲]-Fußschalter



Fußschalter 1 - 4



HINWEIS

- Sie können die Gruppe/Bank auch mit dem [TYPE]-Regler umschalten.
- Im Play-Modus können Sie ähnlich wie im Manual-Modus die Hauptparameter der Pre-Amp-Sektion (Distortion-Grad, EQ-Boost/Cut etc.) und den Accelerator über die Regler auf der Oberseite steuern. Information dazu finden Sie auf Seite 16 im Abschnitt "Einstellen eines Sounds".
- Aus dem Play-Modus können Sie zum Editieren der Patches in den Edit-Modus umschalten. Details zum Edit-Modus finden Sie auf Seite 23.

4. Mit der Taste [MANUAL] kehren Sie in den Manual-Modus zurück



Einsatz des Tuners (Bypass-/Mute-Modus)

Der B9.1ut integriert einen chromatischen Tuner und einen herkömmlichen Bass-Tuner. In diesem Abschnitt wird beschrieben, wie Sie die Tuner-Funktionen verwenden.

Gebrauch des chromatischen Tuners

Folgendermaßen bedienen Sie die chromatische Tuner-Funktion.

1. Drücken und halten Sie im Manual-, Play- oder Edit-Modus die Taste [BYPASS/TUNER].



Um den Tuner zu nutzen, muss das B9.1ut auf Bypass (Effekt aus) oder stummgeschaltet (Original- und Effekt-Sound ausgeschaltet) sein.

● So schalten Sie auf Bypass

Drücken Sie kurz die [BYPASS/TUNER]-Taste, so dass diese leuchtet. Das B9.1ut ist nun auf Bypass geschaltet.



BYPASS

HINWEIS

Im Werkszustand ist die Bypass-On/Off-Schaltung in jedem Patch dem Funktionsfußschalter 1 zugeordnet.

● So schalten Sie auf Mute

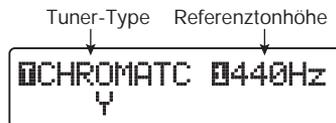
Halten Sie den Fußtaster [BYPASS/TUNER] gedrückt, bis die Meldung "BYPASS" auf "MUTE" umschaltet. Lassen Sie die Taste nun los. Das B9.1ut ist nun auf Mute geschaltet.



MUTE

Lassen Sie die Taste los, wenn "MUTE" erscheint

Nachdem "BYPASS" oder "MUTE" eingeblendet wurde, wird der Tuner dargestellt.



HINWEIS

- Im Bypass-Modus fungiert das interne Expression-Pedal als Lautstärkepedal (im Mute-Modus hat das Pedal keine Funktion).
- Mit dem Regler [TYPE] schalten Sie zwischen dem chromatischen und dem Bass-Tuner um. Informationen zum Bass-Tuner finden Sie im nächsten Abschnitt.
- Das umgekehrte "T" oder die Nummeranzeige im Display zeigt an, dass der [TYPE]-Regler oder der jeweilige Parameterregler zur Einstellung genutzt werden kann.

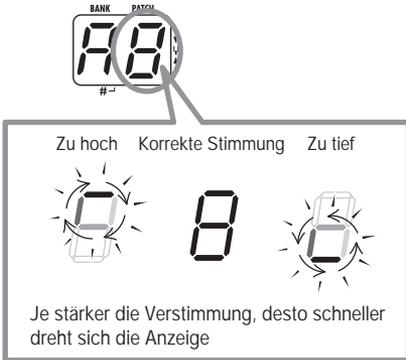
2. Spielen Sie die zu stimmende Saite leer an.

Die linke Stelle in der Anzeige [BANK/PATCH] zeigt die Note, die der aktuellen Tonhöhe am nächsten kommt.

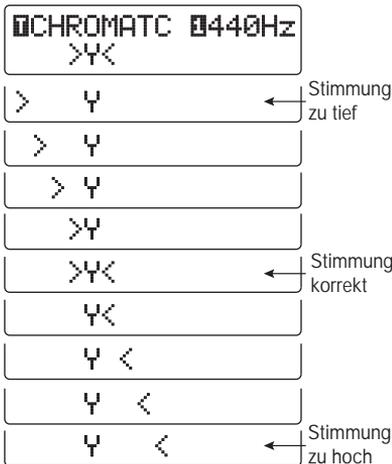


A = \bar{A}	C = \bar{C}	D \sharp = \bar{d}	F \sharp = \bar{F}
A \sharp = \bar{A}	C \sharp = \bar{C}	E = \bar{E}	G = \bar{G}
B = \bar{b}	D = \bar{d}	F = \bar{F}	G \sharp = \bar{G}

Die rechte Stelle der Anzeige [BANK/PATCH] zeigt, wie stark die Tonhöhe von der dargestellten Note abweicht.



Das "><" unter der Anzeige zeigt ebenfalls, wie stark die Tonhöhe abweicht.



3. Stimmen Sie die Saite Ihres Instruments, während Sie die Noten- und Tonhöhenanzeige überprüfen.

HINWEIS

Zuerst sollten Sie eine Grobstimmung durchführen, um die gewünschte Note anzuzeigen. Anschließend stimmen Sie fein, wobei Sie die rechte Stelle der [BANK/PATCH]-Anzeige und den unteren Bereich im Display beobachten.

4. Um die Referenzstimmung des Tuners zu verändern, drehen Sie den Parameter-Regler 1.



Nach dem Einschalten ist die Referenzstimmung immer auf "440 Hz" (mittleres A = 440 Hz) eingestellt. Der Einstellbereich für den Parameter-Regler 1 reicht von "mittleres A = 435 – 445 Hz" in 1-Hz-Schritten.

HINWEIS

Wenn Sie das B9.1ut aus- und wieder einschalten, wird die Referenzstimmung wieder auf 440 Hz zurückgesetzt. Sie können die Referenzfrequenz, die nach dem Reset benutzt werden soll, ändern (→ S. 59).

5. Wenn die Stimmung abgeschlossen ist, drücken Sie die [BYPASS/TUNER]-Taste.

Das B9.1ut kehrt in den Manual- oder Play-Modus zurück.

Gebrauch des Bass-Tuners

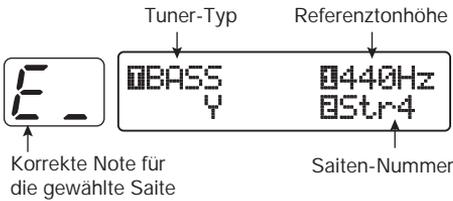
Neben der chromatischen Stimmung bietet das B9.1ut auch herkömmliche Tunings für Bass. Folgendermaßen können Sie diese Funktion aktivieren.

1. Schalten Sie das B9.1ut in den Bypass- oder Mute-Modus wie in Schritt 1 von "Gebrauch des chromatischen Tuners" beschrieben.

Das Display blendet folgende Tuner-Anzeige ein.

2. Wählen Sie mit dem [TYPE]-Regler den Tuner-Typ "BASS" an.

Die [BANK/PATCH]-Anzeige ändert sich folgendermaßen.



Die Notennamen für jede Saite sind in der Tabelle unten dargestellt.

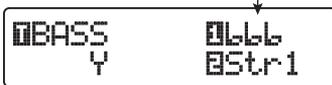
Saitennummer	Notenname
Str1	<i>e</i>
Str2	<i>d</i>
Str3	<i>A</i>
Str4	<i>E</i>
Str5	<i>b</i>

3. Bei Bedarf stellen Sie mit dem Parameter-Regler 1 die Referenzstimmung des Tuners ein.

Der Einstellbereich reicht von "mittleres A = 435 - 445 Hz" in 1-Hz-Schritten.

Wenn "BASS" als Tuner-Typ ausgewählt wurden, können Sie den Parameter-Regler 1 aus der Stellung "435" noch weiter gegen den Uhrzeigersinn drehen, um die Einstellungen "b" (ein Halbton tiefer), "bb" (zwei Halbtöne tiefer) und "bbb" (drei Halbtöne tiefer) anzuwählen.

Optionale Stimmung um 1 - 3 Halbtöne tiefer



HINWEIS

Wenn Sie das B9.1ut aus- und wieder einschalten, wird die Referenzstimmung wieder auf 440 Hz zurückgesetzt. Sie können die Referenzfrequenz, die nach dem Reset benutzt werden soll, ändern (→ S. 59).

4. Schlagen Sie die Saite mit der angezeigten Nummer offen an und passen Sie die Stimmung an.
5. Mit dem Parameterregler 2 ändern Sie die Saitennummer.
6. Stimmen Sie die anderen Saiten auf dieselbe Art.
7. Wenn die Stimmung abgeschlossen ist, drücken Sie die [BYPASS/TUNER]-Taste.



Das B9.1ut kehrt in den Manual- oder Play-Modus zurück.

Verändern des Sounds eines Patches (Edit-Modus)

Dieser Abschnitt beschreibt, wie Sie den Edit-Modus verwenden, in dem Sie die Effekt-Typen und -Einstellungen für jedes Effekt-Modul überarbeiten.

Patch-Konfiguration

Wie in der Abbildung "Patch-Konfiguration" unten dargestellt, kann man sich das B9.1ut als Kombination mehrerer Einzeleffekte (Effekt-Module) vorstellen. Eine Kombination dieser Module und die Einstellungen für jedes Modul werden als Patch gespeichert.

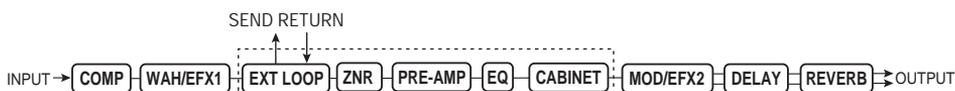
Fast alle Module enthalten mehrere verschiedene Effekte (so genannte Effekt-Typen), von denen jeweils einer immer aktiv ist. Zum Beispiel erlaubt das Modul MOD/EFX2 die Auswahl eines Chorus, PitchShifters, Delays etc..

Die Elemente, die den Klang eines Patches bestimmen, werden Effekt-Parameter genannt. Jeder Effekt-Typ hat seine eigenen Parameter, die mit den Reglern auf der Oberfläche gesteuert werden. Auch wenn dasselbe Modul angewählt ist, so werden dennoch andere Effekt-Parameter gesteuert, wenn unterschiedliche Effekt-Typen angewählt werden.

In der unten dargestellten Modul-Konfiguration arbeiten die Module EXT LOOP, ZNR, PRE-AMP, EQ und CABINET als virtuelle Preamp-Sektion.

Abhängig von der Anwendung kann diese Sektion hinter dem WAH/EFX1-Modul oder hinter dem DELAY-Modul eingesetzt werden (→ S. 62).

[Patch-Konfiguration]



Grundlagen im Edit-Modus

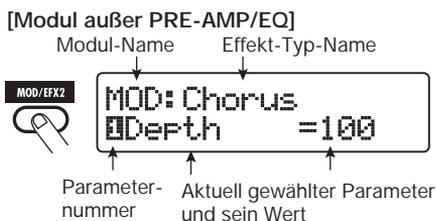
Hier werden die grundlegenden Schritte im Edit-Modus beschrieben. Einzelheiten zu den Effekt-Typen und -Parametern in jedem Modul finden Sie im Kapitel "Effekt-Typen und -Parameter" von Seite 64 – 79.

1. Wählen Sie das gewünschte Patch.

Das Patch kann aus einer Preset- (P) oder User-Gruppe (U) stammen. Wenn Sie ein Patch aus einer Preset-Gruppe editieren, kann es nur in einer User-Gruppe gespeichert werden (→ S. 27).

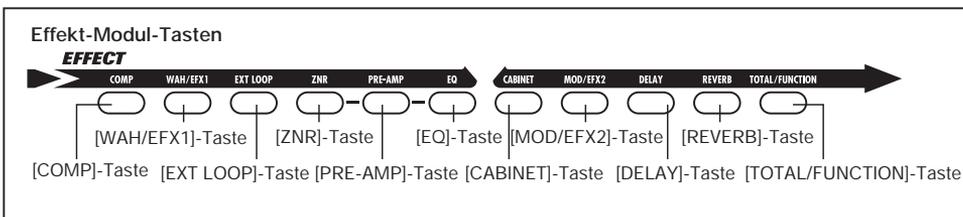
2. Im Play- oder Manual-Modus wählen Sie das Modul, das Sie bearbeiten möchten, mit der Effekt-Modul-Taste aus (s. nächste Seite).

Das B9.1ut schaltet in den Edit-Modus und die Anzeige wird je nach gewähltem Modul folgendermaßen umgeschaltet.

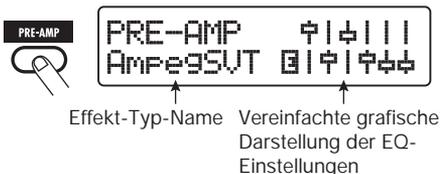


HINWEIS

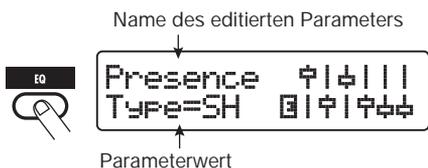
Die Effekt-Modul-Tasten der Module, die im aktuell gewählten Patch aktiv sind (ON), leuchten rot (die Tasten der inaktiven Module leuchten nicht). Wenn Sie ein Modul über eine Taste auswählen, wechselt die Farbe der Taste auf orange (oder grün, wenn das Modul inaktiv ist).



[PRE-AMP-Modul]



[EQ-Modul]



Anmerkung

- Sofern Sie vom Manual-Modus in den Edit-Modus wechseln, können Sie spezifische Module mit den Fußstastern 1 – 4 an- oder abschalten. Die Fußschalter PATCH/BANK [▼]/[▲] können dann zur Umschaltung des Patches genutzt werden.
- Wenn der Edit-Modus aus dem Play-Modus heraus aktiviert wurde, können die Fußschalter PATCH/BANK [▼]/[▲] und die Fußschalter 1 – 4 zum Umschalten der Patches genutzt werden. Beachten Sie allerdings, dass Änderungen verloren gehen, wenn Sie die Patches während der Editierung umschalten und diese nicht vorher gespeichert haben.

3. Um das gewählten Modul an- oder abzuschalten, drücken Sie denselben Modul-Taster erneut.

Wenn das Modul inaktiv ist, wird die Meldung "Module Off" im Display angezeigt. Wenn Sie die Taste in diesem Zustand erneut auslösen,

wird das Modul eingeschaltet.

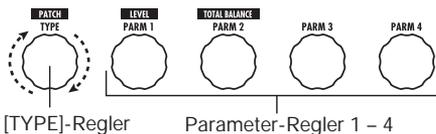
HINWEIS

- Wenn der On/Off-Status, die Effekt-Typ-Auswahl oder ein Parameter-Wert verändert wurde, leuchtet die Taste [STORE/SWAP] auf und die Anzeige "E" erscheint direkt rechts neben dem Objekt.
- Die Anzeige "E" erlischt, wenn das Objekt wieder auf den ursprünglichen Wert zurückgesetzt wurde. Wenn allerdings ein weiterer Wert ebenfalls verändert wurde, leuchtet die Taste [STORE/SWAP] weiterhin.

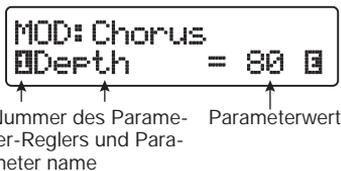
4. Folgendermaßen editieren Sie das gewählte Modul.

[Wenn ein anderes Modul als PRE-AMP/EQ ausgewählt ist]

Schalten Sie den Effekt-Typ mit dem Regler [TYPE] (für Module mit mehreren Effekt-Typen) um und stellen Sie die Parameter des Effekt-Typs mit den Parameter-Reglern 1 – 4 ein.



Wenn Sie einen Parameter-Regler bedienen, wird das Display folgendermaßen verändert.



[Das PRE-AMP/EQ-Modul ist angewählt]

Wählen Sie den gewünschten Effekt-Typ mit dem Regler [TYPE] und stellen Sie die zugehörigen Effekt-Parameter mit den Parameterreglern 1 – 4 ein. Im PRE-AMP-Modul sind neben den Parameterreglern 1- 4 auch den Reglern [GAIN] und [LEVEL] Parameter zugeordnet. Die Regler-Zuordnungen für das PRE-AMP-Modul sind in der Abbildung unten dargestellt.

[Das EQ-Modul ist angewählt]

Wählen Sie das gewünschte Frequenzband mit dem Regler [TYPE] und stellen Sie die Parameter mit den Parameterreglern 1 – 3 ein. Der Hub für die Frequenzbänder des EQ-Moduls kann ebenfalls über die Regler der Pre-Amp-Sektion eingestellt werden. Die Regler-Zuordnungen sind in der Abbildung unten dargestellt.

HINWEIS

- Weitere Informationen zu den Effekt-Typen und Parameter-Zuordnungen finden Sie auf den Seiten 64 – 79.
- Wenn Sie die PRE-AMP-Parameter mit den Reglern der Pre-Amp-Sektion einstellen, wird das PRE-AMP-Modul automatisch angewählt. Wenn Sie die EQ-Parameter einstellen, wird das EQ-Modul automatisch angewählt.

Anmerkung

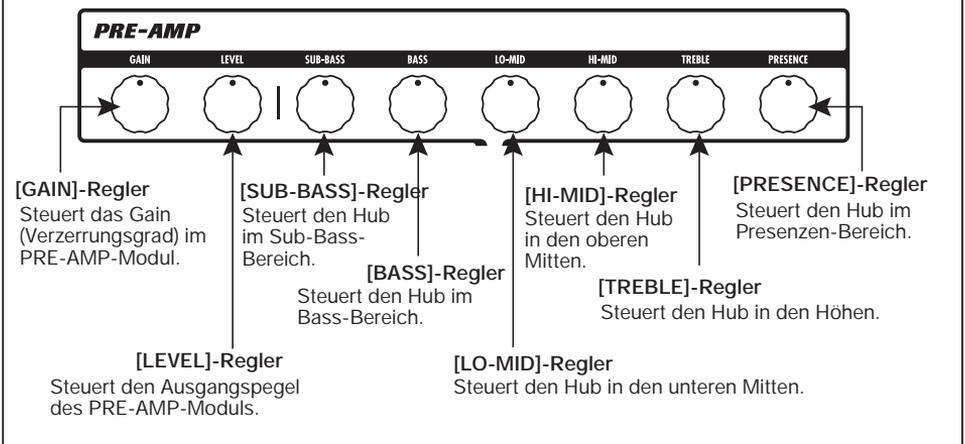
Wenn HPF (Hochpassfilter) für das Sub-Bass-Band oder LPF (Tiefpassfilter) für Presence-Band des EQ-Moduls angewählt wurde, kann der Hub für diese Bänder nicht eingestellt werden (die Anzeige ist auf -12 dB eingestellt).

5. Wiederholen Sie die Schritte 2 – 4, um die Module auf dieselbe Weise zu editieren.**6. Wenn die Editierung abgeschlossen ist, drücken Sie die Taste [EXIT].**

Das B9.1ut kehrt in den vorherigen Modus zurück.

Anmerkung

- Alle Änderungen, die Sie an dem Patch vorgenommen haben, gehen verloren, wenn Sie ein anderes Patch anwählen. Um die Änderungen zu erhalten, speichern Sie das Patch zuerst (→ S. 27).
- Patch Level (Ausgangsspegel des jeweiligen Patches) und Total Balance (Verhältnis zwischen Direkt- und Effektsignal in jedem Patch) werden im Modul TOTAL/FUNCTION eingestellt (→ S. 79).

[Bearbeiten des PRE-AMP/EQ-Moduls mit der Pre-Amp-Sektion]

Ändern eines Patch-Namens

Sie können den Namen eines editierten Patches ändern. Dazu gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Drücken Sie im Play-, Manual- oder Edit-Modus die Effekt-Modul-Taste [TOTAL/FUNCTION].

TOTAL/FUNCTION



2. Drehen Sie den Regler [TYPE], um den Patch-Namen im unteren Bereich des Displays einzublenden.



[TYPE]-Regler

Patch-Name

Das blinkende schwarze Rechteck (■) zeigt, dass dieses Zeichen verändert werden kann.

3. Mit dem Parameter-Regler 4 verschieben Sie die Eingabeposition für ein Zeichen, mit den Parameter-Reglern 1 – 3 wählen Sie das neue Zeichen aus.

Dabei sind die Parameter-Regler 1 – 3 folgendermaßen zugeordnet.

Parameter-Regler 1 (Zahlen): 0 – 9

Parameter-Regler 2 (Zeichen): A – Z, a – z

Parameter-Regler 3 (Symbole): (Leerzeichen) !

" # \$ % & ' () * + , - . / : ; < > = ? @ [] ^ _ ` { } |

4. Wiederholen Sie Schritt 3, bis der Patch-Name wie gewünscht eingegeben ist. Drücken Sie nun die [EXIT]-Taste.

Anmerkung

Alle Änderungen, die Sie an dem Patch-Namen vorgenommen haben, gehen verloren, wenn Sie ein anderes Patch auswählen. Um die Änderungen zu erhalten, speichern Sie das Patch zuerst (→ S. 27).

Speichern von Patches und Bänken (Store-Modus)

In diesem Abschnitt wird beschrieben, wie Sie den Store-Modus verwenden. Im Store-Modus können Sie editierte Patches im Speicher ablegen oder die Speicherposition von User-Gruppen-Patches tauschen. Das Speichern und Austauschen kann auch für ganze Bänke ausgeführt werden. Die Patches der User-Gruppe können zu jeder Zeit auf die Werkseinstellung zurückgesetzt werden.

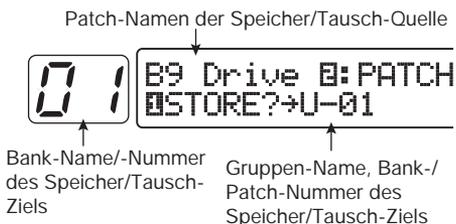
Speichern/Tauschen von Patches

Dieses Kapitel erläutert, wie Sie Patches speichern und austauschen.

1. Drücken Sie im Manual-, Play- oder Edit-Modus die Taste [STORE/SWAP].



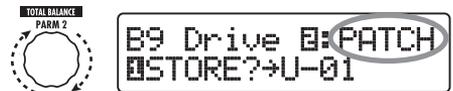
Das B9.1ut schaltet in den Speicher-Standby-Modus und das aktuell gewählte Patch fungiert als Quelle zum Speichern/Austauschen (Swap). Die [BANK/PATCH]-Anzeige zeigt den Zielgruppen-Namen und die Bank-Nummer für das Speichern/Austauschen an.



HINWEIS

- In der Werkseinstellung enthält die User-Gruppe (U) dieselben Patches wie die Preset-Gruppe (P).
- Wenn ein Patch editiert wurde, wird es im editierten Zustand gespeichert oder ausgetauscht.
- Wenn ein Patch aus der Preset-Gruppe ausgewählt ist, wenn Sie die Taste [STORE/SWAP] auslösen, wird das erste User-Gruppen-Patch automatisch als Speicherziel ausgewählt.

2. Um einzelne Patches zu speichern/auszutauschen, öffnen Sie die Anzeige "PATCH" mit dem Parameter-Regler 2 im oberen rechten Bereich des Displays.



Parameter-Regler 2

HINWEIS

Wenn "BANK" angezeigt wird, werden alle nachfolgenden Bedienschritte für die gesamte Bank ausgeführt. Stellen Sie sicher, dass die korrekte Meldung angezeigt wird.

3. Blenden Sie mit dem Parameter-Regler 1 die Meldung "STORE?" oder "SWAP?" im Display ein.



Parameter-Regler1

Wenn "STORE?" angewählt wird, kann das aktuelle Patch als User-Patch gespeichert werden. Wenn "SWAP?" angewählt wird, kann das aktuell gewählte User-Patch mit jedem anderen User-Patch ausgetauscht werden.

Anmerkung

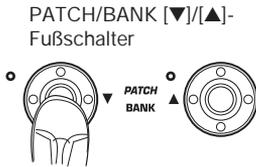
Wenn das Quell-Patch aus der Preset-Gruppe stammt, wird "SWAP?" nicht eingeblendet.

4. Wählen Sie die Speichern/Austauschen-Ziel-Bank/Patch-Nummer.

- Wenn die Aktivierung in dieser Reihenfolge verläuft: Manual-Modus → Store-Modus

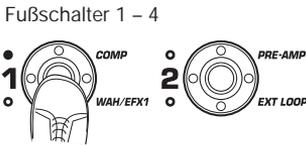
- Wenn die Aktivierung in dieser Reihenfolge verläuft: Manual -Modus → Edit-Modus → Store-Modus

Wählen Sie mit den Fußschaltern PATCH/BANK [▼]/[▲] die Bank und das Patch aus.



- Wenn die Aktivierung in dieser Reihenfolge verläuft: Play-Modus → Store-Modus
- Wenn die Aktivierung in dieser Reihenfolge verläuft: Play-Modus → Edit-Modus → Store-Modus

Mit den Fußschaltern PATCH/BANK [▼]/[▲] wählen Sie die Bank, um dann das Patch mit den Fußschaltern 1 – 4 zu selektieren.



HINWEIS

Sie können die Bank-/Patch-Nummer auch mit dem [TYPE]-Regler auswählen.

5. Drücken Sie erneut die [STORE/SWAP]-Taste.

Das Speichern/Austauschen wird durchgeführt und das B9.1ut kehrt in den Play- oder Manual-Modus zurück, wobei das Ziel-Patch für den Speicher-/Tausch-Vorgang angewählt ist.

Durch Drücken der Taste [EXIT] anstelle der [STORE/SWAP]-Taste können Sie den Vorgang abbrechen und in den vorherigen Modus zurückkehren.

Anmerkung

Die Einstellungen des Accelerators werden nicht als Teil des Patches gespeichert.

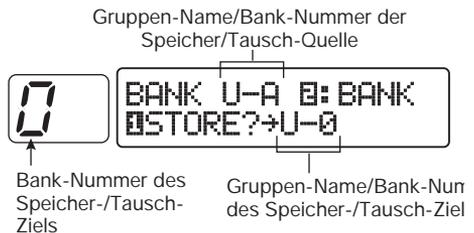
Speichern/Tauschen von Bänken

Dieses Kapitel erläutert, wie Sie ganze Bänke speichern und tauschen.

1. Drücken Sie im Manual-, Play- oder Edit-Modus die Taste [STORE/SWAP].

Das B9.1ut schaltet in den Speicher-Standby-Modus und die aktuell gewählte Bank fungiert als Quelle zum Speichern/Austauschen (Swap).

2. Um ganze Bänke zu speichern/ auszutauschen, öffnen Sie die Anzeige "BANK" mit dem Parameter-Regler 2 im oberen rechten Bereich des Displays.



3. Blenden Sie mit dem Parameter-Regler 1 die Meldung "STORE?" oder "SWAP?" im Display ein.

Wenn "STORE?" angewählt wird, kann die aktuelle Bank beliebig als User-Bank gespeichert werden.

Wenn "SWAP?" angewählt wird, kann die aktuell gewählte Bank mit jeder anderen User-Bank getauscht werden.

Anmerkung

Wenn die Quell-Bank aus der Preset-Gruppe stammt, wird die Anzeige "SWAP?" nicht eingeblendet.

4. Wählen Sie mit den Fußschaltern PATCH/BANK [▼]/[▲] die Speicher-/Tausch-Ziel-Bank aus.

5. Drücken Sie erneut die [STORE/SWAP]-Taste.

Das Speichern/Austauschen wird ausgeführt und das B9.1ut kehrt in den Play- oder Manual-Modus zurück, wobei die Ziel-Bank für den Speicher-/Tausch-Vorgang angewählt ist. Durch Drücken der Taste [EXIT] anstelle der [STORE/SWAP]-Taste können Sie den Vorgang abbrechen und in den vorherigen Modus zurückkehren.

Alle Patches werden auf die Werkseinstellung zurückgesetzt. Das B9.1ut wird in den Manual-Modus zurückgeschaltet. Bevor Sie Schritt 2 ausführen, können Sie den Vorgang mit der Taste [EXIT] abbrechen.

Zurücksetzen der Patches auf die Werkseinstellungen

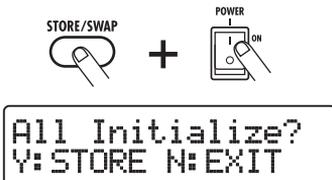
Auch wenn Sie Änderungen an den Patches der User-Gruppen vorgenommen haben, können Sie alle Patches zu jeder Zeit in den Werkszustand zurückversetzen. Dazu gehen Sie folgendermaßen vor:

Anmerkung

Wenn Sie die Funktion All Initialize ausführen, werden alle im User-Bereich gespeicherten Patches überschrieben. Gehen Sie also vorsichtig vor.

1. Schalten Sie das B9.1ut ein, während Sie die Taste [STORE/SWAP] gedrückt halten.

Im Display erscheint die Anzeige „All Initialize?“.



2. Drücken Sie erneut die [STORE/SWAP]-Taste.

Gebrauch des Expression-Pedals

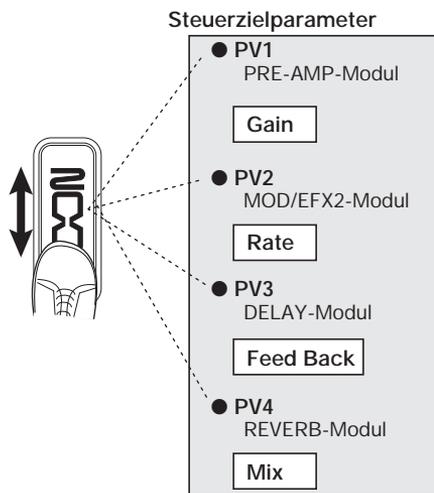
Dieser Abschnitt beschreibt den Gebrauch des internen Expression-Pedals des B9.1ut oder eines externen Pedals.

Über das Expression-Pedal

Das B9.1ut verfügt über ein internes Expression-Pedal, das zur Echtzeitsteuerung verschiedener Effekt-Parameter genutzt werden kann.

In der vertikalen Ausrichtung bietet das Expression-Pedal vier verschiedene Steuerziele (PV1 bis PV4).

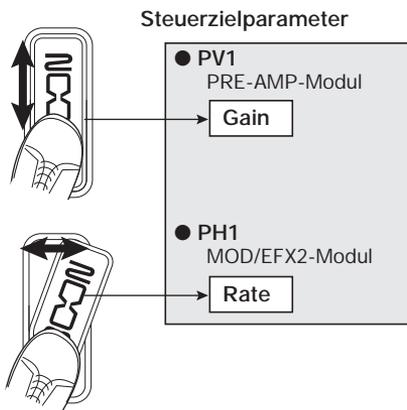
Wenn die Zuordnungen z. B. wie in der Abbildung eingerichtet werden, können bis zu vier Parameter gleichzeitig gesteuert werden, wenn das Pedal auf und ab bewegt wird.



Das Expression-Pedal des B9.1ut wird auch als Z-Pedal bezeichnet, da es neben den vertikalen auch horizontale Bewegungen verarbeitet. Vier zusätzliche Steuerziele (PH1 bis PH4) können den seitlichen Bewegungen zugeordnet werden. Insgesamt stehen also bis zu acht Parameter

(4 vertikal und 4 horizontal) zur Auswahl, die gleichzeitig gesteuert werden können.

Bei einer Einstellung wie im folgenden Beispiel steuert das Pedal in der vertikalen Ausrichtung den Gain-Parameter im PRE-AMP-Modul und in der horizontalen Ausrichtung den Parameter Rate im Modul MOD/EFX2.



HINWEIS

- Der Parameter-Einstellbereich kann für jedes Steuerziel individuell eingestellt werden.
- Im Bypass-Modus arbeitet das Expression-Pedal als Lautstärkepedal, wenn es in vertikaler Richtung bedient wird (in horizontaler Richtung hat es keine Funktion).
- Im Mute-Modus hat das Pedal keine Funktion.

Anmerkung

Das Expression-Pedal des B9.1ut ist zur Bedienung mit einem Fuß ausgelegt. Wenn das Pedal vollständig nach rechts gedreht wurde, kann es beschädigt werden, wenn Sie es kräftig nach unten drücken oder in anderer Form übermäßige Kraft aufwenden. Bewegen Sie das Pedal nur in den vorgesehenen Bereichen.

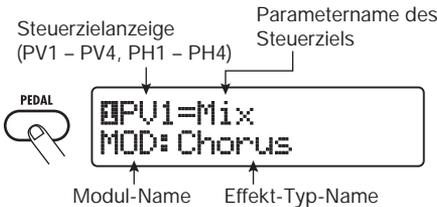
Zuordnung zwischen Steuerzielen und Expression-Pedal

Dieses Kapitel beschreibt die Zuordnung zwischen einem Steuerziel und dem Expression-Pedal. In vertikaler und horizontaler Ausrichtung können vier Steuerziele zugewiesen werden. Das An-/Abschalten des Moduls steht nur für die vertikale Ausrichtung zur Verfügung.

1. Wählen Sie im Play- oder Manual-Modus das Patch.

2. Drücken Sie die Taste [PEDAL].

Das Display wird folgendermaßen umgeschaltet.

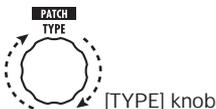


HINWEIS

Die Einstellung für das Expression-Pedal ist im Modul TOTAL/FUNCTION für das jeweilige Patch enthalten. Die Display-Anzeige oben können Sie auch aufrufen, indem Sie die Effekt-Modul-Taste [TOTAL/FUNCTION] auslösen und den Regler [TYPE] verändern.

3. Um der vertikalen Ausrichtung ein Steuerziel zuzuordnen, wählen Sie mit dem Regler [TYPE] eines der vier vertikal ausgerichteten Steuerziele (PV1 to PV4).

Die Bedienschritte zur Auswahl der Steuerziele PV1 bis PV4 für die vertikale Ausrichtung sind identisch.



4. Mit dem Parameter-Regler 1 wählen Sie den Parameter, der gesteuert werden soll.



Wenn Sie den Parameter-Regler 1 bedienen, ändern sich der Effekt-Parameter, der Effekt-Typ und die Effekt-Modul-Einstellungen.

HINWEIS

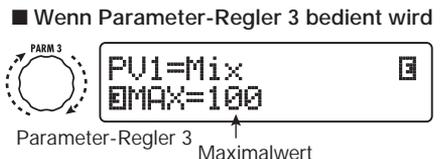
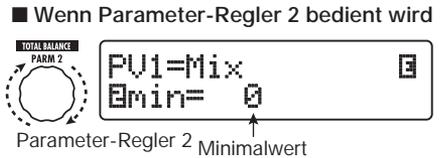
- Informationen darüber, welche Parameter als Steuerziele ausgewählt werden können, finden Sie im Kapitel 'Effekt-Typen und -Parameter' auf den Seiten 64 – 79.
- Wenn "Volume" als Steuerziel dient, arbeitet das Expression-Pedal als Lautstärkepedal.
- Wenn "NOT Assign" angezeigt wird, ist kein Parameter als Steuerziel zugewiesen. Wenn Sie alle vier Steuerziele auf "NOT Assign" stellen, hat das Expression-Pedal keine Funktion.

Anmerkung

Wenn Sie "NOT Assign" anwählen, können die Schritte 5 und 6 nicht ausgeführt werden.

5. Mit den Parameter-Reglern 2 (minimaler Wert) und Parameter-Reglern 3 (maximaler Wert) bestimmen Sie den Einstellbereich für den zu steuernden Parameter.

Das Display wird folgendermaßen umgeschaltet.

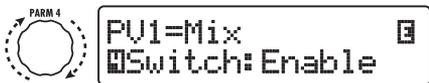


HINWEIS

- Der verfügbare Bereich hängt vom Parameter ab, den Sie in Schritt 4 ausgewählt haben.
- Es ist zudem möglich, "min" auf einen höheren Wert als "MAX" einzustellen. In diesem Fall wird der Parameter auf den Minimalwert gesetzt, wenn das Pedal vollständig durchgetreten ist. Bei einem vollständig geöffneten Pedal ist entsprechend der Maximalwert erreicht.

6. Um den On/Off-Status der Module ebenfalls mit dem Expression-Pedal zu steuern, wählen Sie mit dem Parameter-Regler 4 die Option "Switch:Enable".

Wenn Sie den Parameter-Regler 4 bedienen, wird das Display folgendermaßen umgeschaltet.



Parameter-Regler 4

Das Expression-Pedal verfügt zudem über eine Schaltfunktion, die ausgelöst wird, wenn Sie das Pedal am maximalen Scheitelpunkt nochmals durchdrücken. Das Modul, zu dem der gewählte Parameter gehört, wird an- bzw. abgeschaltet. Wenn Sie mit Parameterregler 4 "Disable" auswählen, steht das An-/Abschalten der Module nicht zur Verfügung.

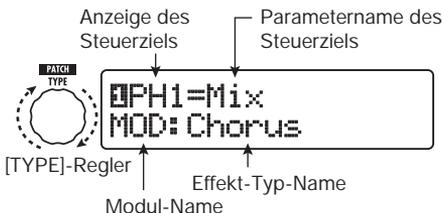
HINWEIS

- Wenn "Volume" als Steuerziel und "Enable" ausgewählt wurde, kann die Volume-Pedalfunktion an- und abgeschaltet werden. Den Status für das An-/Abschalten des Effekts können Sie über die LED [VOLUME PEDAL] links neben dem Expression-Pedal überprüfen.
- Es ist zudem möglich, das Pedal normal zur Lautstärkesteuerung zu verwenden und die Module durch vollständiges Durchtreten des Pedals an- bzw. abzuschalten. Dazu stellen Sie den On/Off-Status des Volume-Pedals und des Steuerziels gegensätzlich ein (→ S. 33) aus.

7. Wiederholen Sie die Schritte 3 – 6, um weitere Steuerziele für die vertikale Ausrichtung auf dieselbe Weise einzustellen.

8. Um die Steuerziele für die horizontale Ausrichtung zuzuweisen, wählen Sie mit dem Regler [TYPE] eines der vier horizontal ausgerichteten Steuerziele (PH1 to PH4).

Das Display wird folgendermaßen umgeschaltet.



Die Bedienschritte zur Auswahl der Steuerziele PH1 bis PH4 für die horizontale Ausrichtung sind identisch.

9. Wiederholen Sie die Schritte 4 – 9, um den Parameter und die minimalen und maximalen Werte für das Steuerziel einzustellen.

Anmerkung

In der horizontalen Ausrichtung des Expression-Pedals ist das An-/Abschalten des Moduls nicht möglich.

10. Wiederholen Sie die Schritte 8 – 9, um weitere Steuerziele für die horizontale Ausrichtung auf dieselbe Weise einzustellen.

Anmerkung

Es ist zudem möglich, denselben Parameter mehr als einem Steuerziel zuzuweisen. In einigen Fällen können extreme Parameter-Werte jedoch zu Störgeräuschen. Hierbei handelt es sich nicht um einen Defekt.

11. Wenn die Einstellungen für das Expression-Pedal vorgenommen wurden, drücken Sie [EXIT].

Das Gerät kehrt in den Manual- oder Play-Modus zurück.

Anmerkung

Die Pedal-Einstellungen gehen verloren, wenn Sie ein neues Patch auswählen. Speichern Sie das Patch in jedem Fall, wenn Sie die Änderungen erhalten wollen (→ S. 27).

HINWEIS

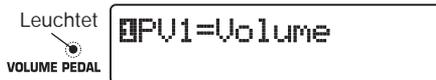
- Das Expression-Pedal integriert einen Stopper für horizontale Bewegungen, wenn dieser Modus nicht benötigt wird.
- Das Umschalten zwischen aktiver und inaktiver horizontaler Steuerung kann einem Fußschalter zugewiesen werden (→ S. 36).

■ Einsatz des Expression-Pedals zum Umschalten

Die Schaltfunktion des Expression-Pedals kann zum Umschalten zwischen zwei Einstellungen genutzt werden. In diesem Abschnitt wird als Beispiel beschrieben, wie Sie das B9.1ut konfigurieren, dass es normal als Lautstärkepedal arbeitet, aber einen speziellen Effekt aktiviert, wenn es ganz durchgetreten wird.

- (1) Führen Sie die Schritte in "Zuweisen zwischen Steuerzielen und dem Expression-Pedal" (S. 31) aus und weisen Sie die Parameter für die vertikale Pedal-Steuerung (PV1 – PV4) zu.

Zuerst weisen Sie PV1 "Volume" als Steuerziel zu und schalten dann die Volume-Pedal-Funktion ein. Nun leuchtet die [VOLUME PEDAL]-LED links neben dem Expression-Pedal.



Als nächstes weisen Sie dem Pedal als alternative Funktion den "Sense"-Parameter des WAH/EFX1-Moduls als Steuerziel PV2 zu.



- (2) Führen Sie Schritt 6 aus "Zuweisen zwischen Steuerzielen und dem Expression-Pedal" aus, um alle Steuerziele auf "Enable" einzustellen.

Abschließend kehren Sie mit der Taste [EXIT] zum vorherigen Modus zurück.

- (3) Vergewissern Sie sich, die Volume-Pedal-Funktion aktiv ist und schalten Sie das in Schritt 1 gewählte Steuerziel (in diesem Beispiel WAH/EFX1) aus.

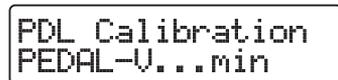
In diesem Zustand ist das WAH/EFX1-Modul ausgeschaltet, wenn die Volume-Pedal-Funktion aktiv ist. Wenn Sie das Lautstärkepedal nun vollständig durchtreten, wird die Volume-Pedal-Funktion ausgeschaltet und das WAH/EFX1-Modul aktiviert.

Einstellen des Expression-Pedals

Das Expression-Pedal des B9.1ut wurde ab Werk bereits optimal eingestellt, allerdings kann unter Umständen eine Neukalibrierung notwendig werden. Wenn der Regelbereich des Pedals nicht ausreicht oder große Änderungen auftreten, obwohl das Pedal nur geringfügig verändert wurde, stellen Sie das Pedal folgendermaßen ein.

1. Halten Sie die Taste [PEDAL] beim Einschalten gedrückt.

Das Display wird folgendermaßen umgeschaltet.

**2. Drücken Sie die Taste [STORE/SWAP], während das Expression-Pedal vollständig geöffnet ist.**

Das Display wird folgendermaßen umgeschaltet.

STORE/SWAP

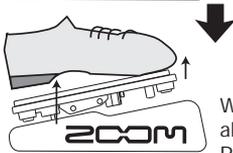


PDL Calibration
PEDAL-V...MAX

- 3. Drücken Sie das Expression-Pedal vollständig in der vertikalen Richtung durch, heben Sie anschließend Ihren Fuß ab und drücken Sie die Taste [STORE/SWAP].**



Drücken Sie fest, damit das Pedal hier aufsetzt



Wenn Sie den Fuß abheben, läuft das Pedal leicht zurück

Das Display wird folgendermaßen umgeschaltet.

STORE/SWAP



PDL Calibration
PEDAL-H...min

- 4. Heben Sie den Stopper des Expression-Pedals an, um das Pedal zu sichern. Drehen Sie das Pedal vollständig nach rechts und drücken Sie die Taste [STORE/SWAP].**



(1) Aktivieren Sie den Stopper

(2) Drehen Sie das Pedal vollständig nach rechts

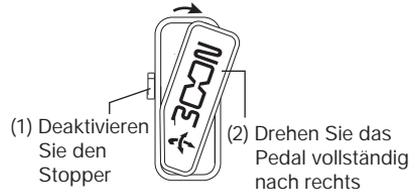
Das Display wird folgendermaßen umgeschaltet.

STORE/SWAP



PDL Calibration
PEDAL-H...MAX

- 5. Drücken Sie den Stopper des Pedals nach unten, drehen Sie das Pedal vollständig nach rechts und drücken Sie die Taste [STORE/SWAP].**



(1) Deaktivieren Sie den Stopper

(2) Drehen Sie das Pedal vollständig nach rechts

Die Kalibrierung des Expression-Pedals ist damit abgeschlossen und das Gerät kehrt in den Play-Modus zurück.

HINWEIS

Wenn die Meldung "ERROR" angezeigt wird, kehren Sie zu Schritt 2 zurück und wiederholen den Vorgang.

Einsatz eines externen Expression-Pedals

Wenn Sie ein optionales Expression-Pedal (FP01/FP02) an der Buchse CONTROL IN des B9.1ut anschließen, können Sie es als eigenes Lautstärkepedal verwenden und das interne Expression-Pedal für andere Funktionen nutzen.

- 1. Stecken Sie das Kabel des Expression-Pedals in die Buchse CONTROL IN und schalten Sie das B9.1ut ein.**
- 2. Verändern Sie das externe Expression-Pedal im Manual-, Play- oder Edit-Modus.**

Der Lautstärkepegel verändert sich.

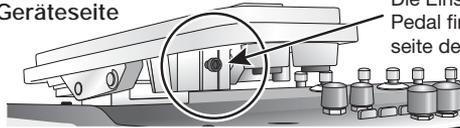
HINWEIS

Das externe Expression-Pedal dient immer als Lautstärke-Pedal. Es kann zudem zur Ausgabe von MIDI-Befehlen genutzt werden (→ S. 46).

Einstellen des Drehmoments des Pedals

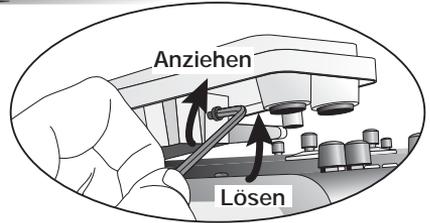
Horizontales Drehmoment für das Expression-Pedal einstellen

1. Drücken Sie das Expression-Pedal auf der rechten Geräteseite durch.



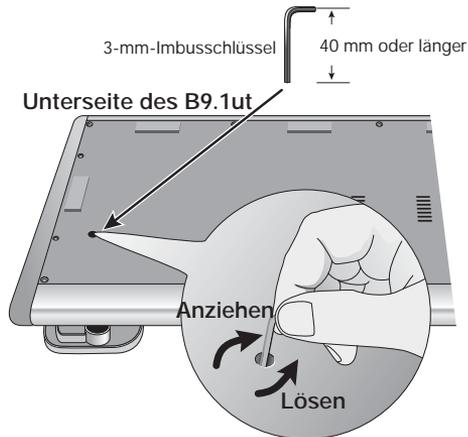
Die Einstellschraube für das Pedal finden Sie auf der Rückseite des Expression-Pedals.

2. Setzen Sie an der Schraube einen 3-mm-Imbusschlüssel an. Um die Gängigkeit des Pedals zu vermindern, drehen Sie den Schlüssel im Uhrzeigersinn, um sie zu erhöhen entsprechend gegen den Uhrzeigersinn.



Vertikales Drehmoment für das Expression-Pedal einstellen

1. Schalten Sie das B9.1ut aus, entfernen Sie das Netzkabel und legen Sie das Gerät auf seine Oberfläche.
2. Führen Sie einen 3-mm-Imbusschlüssel in das Loch auf der Unterseite des linken oder rechten Expression-Pedals ein. Im Uhrzeigersinn vermindern, gegen den Uhrzeigersinn erhöhen Sie die Gängigkeit.



- Das Expression-Pedal 2 im B9.1ut ist für den Betrieb mit einem Fuß ausgelegt. Wenn das Pedal vollständig nach rechts gedreht ist, kann es beschädigt werden, wenn Sie es kräftig durchdrücken oder anderweitig übermäßige Kraft aufwenden. Verwenden Sie das Pedal nur in dem vorgeschriebenen Bereich.
- Wenn Sie das Pedal zu sehr lösen, fällt eventuell die interne Gegenschraube ab. In diesem Fall können Sie das Pedal nicht mehr anziehen – geben Sie also Acht!
- Wenn die Schraube ins Geräteeinnere gefallen ist, setzen Sie sich mit Ihrem Händler oder einer von ZOOM autorisierten Werkstatt in Verbindung.
- Öffnen Sie das Gehäuse des B9.1ut niemals selbst. Und schalten Sie das B9.1ut niemals ein, wenn die Schraube ungesichert im Gehäuse herumrollt, da die elektronischen Schaltkreise dadurch ernsthaft beschädigt werden können.

Gebrauch der Fußschalter

Dieser Abschnitt beschreibt, wie Sie einzelne Funktionen den Funktionsfußschaltern 1 - 3 zuweisen und wie Sie die Module aussuchen, die den Fußschaltern 1 - 4 im Manual-Modus zugewiesen sind.

Einstellung für die Funktionsfußschalter

Die Funktionsfußschalter 1 - 3 können für anderserspezifische Funktionen genutzt werden. Gehen Sie wie folgt vor, um eine Funktion einem Schalter zuzuweisen.

1. Wählen Sie im Play- oder Manual-Modus das Patch.

HINWEIS

Die Funktionen für die Funktionsfußschalter 1 - 3 werden für jedes Patch separat zugewiesen.

2. Drücken Sie die [FOOT SW]-Taste.

Das Display wird folgendermaßen umgeschaltet.



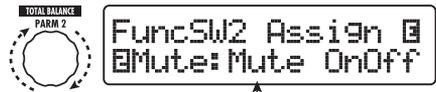
HINWEIS

Die Einstellungen für die Funktionsfußschalter 1 - 4 sind im Modul TOTAL/FUNCTION für das jeweilige Patch vermerkt. Die Anzeige oben kann auch durch Drücken der Taste [TOTAL/FUNCTION] in der Effekt-Modul-Tastensektion und durch Drehen des Reglers [TYPE] aufgerufen werden.

3. Wählen Sie die Funktionen für die Funktionsfußschalter 1 - 3 mit den Parameterreglern 1 - 3 aus.

Die Nummer des Parameterreglers entspricht der Nummer des Funktionsfußschalters. Wenn Sie beispielsweise den Parameter-Regler 2 bedienen, wird das Display folgendermaßen umgeschaltet.

■ Wenn Parameter-Regler 2 bedient wird



Funktion, die dem Fußschalter 2 zugewiesen ist

Folgende Funktionen können den Funktionsfußschaltern 1 - 3 zugewiesen werden.

● BypasOnOff, Mute OnOff

Der Funktionsfußschalter schaltet den Bypass- und Mute-Modus an oder ab. In beiden Modi wird die Tuner-Anzeige eingeblendet.

● ManualMode

Der Funktionsfußschalter schaltet zwischen Play- und Manual-Modus um.

● BPM TAP

Der Funktionsfußschalter dient zur Eingabe des individuellen Tempos für ein Patch (→ S. 38). Wenn der Schalter wiederholt ausgelöst wird, werden die Abstände zwischen den letzten vier Eingaben analysiert und automatisch gemittelt: Das Resultat wird als neue Tempo-Einstellung übernommen.

HINWEIS

Mit dem hier eingegebenen Tempo können bestimmte Parameter (Time und Rate) mit Notenwerten synchronisiert werden (→ S. 38).

● Delay Tap

Der Funktionsfußschalter dient zur Eingabe des Time-Parameters im DELAY-Modul.

HINWEIS

• Während BPM TAP das Tempo für ein einzelnes Patch spezifiziert, wird bei DELAY TAP das Intervall aus dem Fußschalter-Betrieb

genutzt, um den Parameterwert Time (Delay-Zeit) direkt einzustellen.

- Um Delay TAP zu verwenden, muss das DELAY-Modul für dieses Patch aktiv sein.

● Hold Delay

Der Funktionsfußschalter schaltet Hold-Delay an oder ab. Wenn Sie den Funktionsfußschalter in einem Patch auslösen, in dem Hold Delay aktiv ist, wird die Hold-Funktion aktiviert und das aktuelle Delay wiederholt. Durch erneutes Drücken des Funktionsfußschalters wird Hold deaktiviert und das Delay natürlich ausgeblendet (siehe nächste Abbildung).

HINWEIS

Um HOLD DELAY zu verwenden, muss das DELAY-Modul für dieses Patch aktiv sein.

● Delay Mute

Der Fußschalter schaltet das Eingangs-Mute für das DELAY-Modul an oder ab.

HINWEIS

Um Delay Mute zu verwenden, muss das DELAY-Modul für dieses Patch aktiv sein.

● Hold Synth

Der Funktionsfußschalter schaltet Hold Synth an oder ab. Wenn die Funktion zugewiesen wurde und der Funktionsfußschalter für ein Patch ausgelöst wird, in dem Hold Synth aktiv ist, wird die Funktion aktiviert und der aktuelle Bass-Sound gehalten. Durch erneutes Auslösen des Funktionsfußschalters wird Hold aufgehoben und der Bass klingt aus.

HINWEIS

Um die Hold-Synth-Funktion zu verwenden, muss "MonoSyn" oder "4VoiceSyn" als Effekt-Typ im PRE-AMP-Modul für dieses Patch ausgewählt sein.

● COMP OnOff, WAH OnOff, ExLopOnOff, ZNR OnOff, AMP OnOff, EQ OnOff, CAB OnOff, MOD OnOff, DELAYOnOff, REV OnOff

Der Funktionsfußschalter schaltet das jeweilige Modul an oder ab.

● TunerDsply

Der Funktionsfußschalter öffnet den Tuner, ohne die Effekte auf Bypass zu schalten.

● P-H Disable

Der Funktionsfußschalter aktiviert/deaktiviert die horizontale Bedienung des Expression-Pedals.

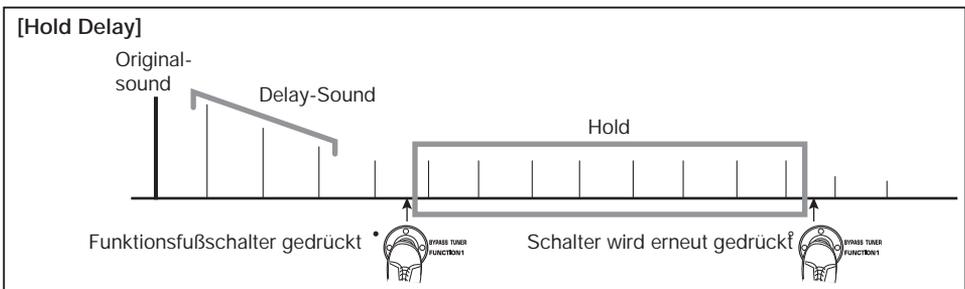
HINWEIS

- Wenn "BPM TAP" oder "Delay TAP" ausgewählt ist, blinkt die LED des Funktionsfußschalters synchron zur BPM-Einstellung.
- Es ist auch möglich, dieselbe Funktion mehreren Funktionsfußschaltern zuzuweisen.

4. Nach Auswahl einer Funktion für den Funktionsfußschalter drücken Sie die Taste [EXIT].

Anmerkung

Alle Änderungen an den Einstellungen gehen verloren, wenn Sie ein neues Patch auswählen. Speichern Sie das Patch in jedem Fall, wenn Sie die Änderungen erhalten wollen (→ S. 27).



Zuordnung zwischen Modulen und den Fußschaltern 1 - 4

Im Manual-Modus können Sie mit den Fußschaltern 1 – 4 spezifische Module an- und abschalten. Dieser Abschnitt beschreibt, wie Sie die Module den Schaltern zuweisen.

1. Wählen Sie im Play- oder Manual-Modus das Patch.

HINWEIS

Die Funktionen für die Fußschalter 1 - 4 werden für jedes Patch separat zugewiesen.

2. Drücken Sie die [FOOT SW]-Taste zweimal.

Das Display wird folgendermaßen umgeschaltet.

Drücken Sie die Taste zweimal



Module, die den Fußschaltern 1- 4 zugewiesen sind

HINWEIS

Die Einstellungen für die Fußschalter 1 - 4 sind im Modul TOTAL/FUNCTION für das jeweilige Patch vermerkt. Die Anzeige oben kann auch durch Drücken der Taste [TOTAL/FUNCTION] in der Effekt-Modul-Tastensektion und durch Drehen des Reglers [TYPE] aufgerufen werden.

3. Wählen Sie die Funktionen für die Fußschalter 1 - 4 mit den Parameterreglern 1 - 4 aus.

Die Nummer des Parameterreglers entspricht der Nummer des Fußschalters.

Bedienen Sie z. B. den Parameterregler 1, um ein Modul für den Fußschalter 1 auszuwählen.

Die folgenden Module stehen für den jeweiligen Fußschalter zur Auswahl.

• Fußschalter 1

COMP-Modul (CMP) oder WAH/EFX1-Modul (WAH)

• Fußschalter 2

PRE-AMP-Modul (AMP) oder EXT LOOP-Modul (ExL)

• Fußschalter 3

MOD/EFX2-Modul (MOD) oder EQ-Modul (EQ)

• Fußschalter 4

DELAY-Modul (DLY) oder REVERB-Modul (REV)

HINWEIS

Die Namen der beiden Module, die jedem Fußschalter zugewiesen werden können, sind auf der Oberfläche rechts neben dem Schalter aufgedruckt. Das aktive Modul wird über die jeweilige LED angezeigt, die wahlweise leuchtet (Modul an) oder blinkt (Modul aus).

Anmerkung

Alle Änderungen an den Zuordnungseinstellungen gehen verloren, wenn Sie ein neues Patch auswählen. Speichern Sie das Patch in jedem Fall, wenn Sie die Änderungen erhalten wollen (→ S. 27).

Tempo-Eingabe für ein Patch

Im B9.1ut können Sie individuelle Tempi für jedes Patch eingeben und bestimmte Parameter zu diesem Tempo in Notenwerten synchronisieren. Dieser Abschnitt erklärt, wie Sie die Tempo-Einstellung für ein Patch eingeben und verwenden.

1. Wählen Sie im Play- oder Manual-Modus das Patch.

2. Drücken Sie die [TOTAL/FUNCTION]-Effekt-Modul-Taste.

Die Tempo-Einstellung für jedes Patch ist im Modul [TOTAL/FUNCTION] vermerkt.

Wenn Sie die Effekt-Modul-Taste [TOTAL/FUNCTION] auslösen, ändert sich die Display-Anzeige folgendermaßen.

TOTAL/FUNCTION


 TOTAL: PatchLevel
 Level = 80

3. Wählen Sie mit dem Parameter-Regler 3 das Tempo aus.

Der Tempo-Einstellbereich ist 40 – 250.

Wenn Sie den Parameter-Regler 3 bedienen, wird das Display folgendermaßen umgeschaltet.


 TOTAL: Tempo
 BPM = 120

Parameter-Regler 3

4. Um einen Parameter mit dem eingegebenen Tempo zu synchronisieren, wählen Sie den Effekt-Typ und -Parameter, den Sie synchronisieren möchten, sowie das Noten-Symbol, das als Wert für den Parameter dienen soll.

Der Wert für den Effekt-Parameter kann in Noteinheiten gewählt werden, wobei das Patch-eigene Tempo als Referenz dient.

Der Parameter Time im Effekt-Typ TAPE ECHO im Modul MOD/EFX2 unterstützt z. B. die Patch-spezifische Tempo-Synchronisation. Drehen Sie dazu den entsprechenden Parameter-Regler ab dem Maximalwert (2000) weiter im Uhrzeigersinn, bis ein Notensymbol erscheint.

HINWEIS

Im Kapitel "ModulEffekt-Typen und -Parameter" (→ Seiten 64 – 79) sind Parameter, die eine Tempo-Synchronisation unterstützen, mit einem Noten-Symbol gekennzeichnet.

5. Wählen Sie einen Parameterwert durch Auswahl des Notensymbols.

Für Parameter, welche die Tempo-Synchronisation unterstützen, stehen die folgenden Noten-Einstellungen zur Verfügung.

	32-stel Note
	16-tel Note

	Viertel Triole
	Punkt. 16-tel Note
	Achtelnote
	Halbe Triole
	Punkt. Achtelnote
	Viertelnote
	Punkt. Viertelnote
	Viertelnote x 2
:	:
	Viertelnote x 20

Anmerkung

Der momentan verfügbare Einstellbereich richtet sich nach dem Parameter.

Wenn Sie z. B. einen Achtelnotenwert wählen, wird der Time-Parameter auf einen Wert eingestellt, der einer Achtelnote im aktuellen Tempo entspricht. Wenn Sie das Tempo verändern, wird entsprechend auch die Delay-Zeit angepasst.

Anmerkung

Abhängigkeit vom eingestellten Tempo und dem gewählten Notensymbol wird eventuell der maximale Parameterwert (etwa 2000 ms) überschritten. In diesem Fall wird der Wert automatisch halbiert (oder auf 25% gesetzt, sofern der Einstellbereich immer noch überschritten wird).

6. Wenn die Tempo- und Parameter-Einstellung abgeschlossen ist, drücken Sie die Taste [EXIT].

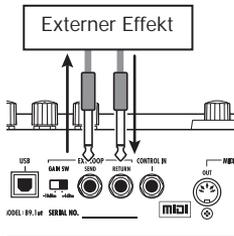
Das Gerät kehrt in den Manual- oder Play-Modus zurück. Speichern Sie das Patch bei Bedarf. Bei dem oben beschriebenen Vorgang wird das Tempo, das Sie in Schritt 3 eingegeben haben, als Referenz für den Notenwert benutzt, den Sie in Schritt 5 auswählen. Wenn die Funktion "BPM TAP" den Funktionsfußschaltern 1 - 3 zugewiesen ist, können Sie das Tempo während dem Spielen mit dem Fuß eingeben und die Parameter entsprechend anpassen.

Einsatz des Effekt-Loops

Die rückseitigen Buchsen EXT LOOP SEND/RETURN des B9.1ut dienen zum Anschluss von Boden-, Rack-Effekten oder ähnlichem. Die On-/Off-Einstellungen für den externen Effekt werden ebenso wie die Send-/Return-Pegel im Patch gespeichert.

In diesem Abschnitt wird beschrieben, wie Sie den Effekt-Loop verwenden.

1. Schließen Sie den externen Effekt an den Buchsen EXT LOOP SEND/RETURN an.



HINWEIS

Bei Anschluss eines Effekts mit einem empfohlenen Eingangspiegel von +4 dBm (Rack-Effekte o. ä.) stellen Sie den Schalter EXT LOOP GAIN auf die Einstellung "+4 dBm". Zum Anschluss an einen Instrumental- oder Bodeneffekt wählen Sie die Einstellung "-10 dBm".

Anmerkung

- Der externe Effekt sollte immer eingeschaltet sein, so dass das Ein-/Abschalten des Effekts über das B9.1ut ausgeführt werden kann.
- Wenn Sie am externen Effekt das Mischungsverhältnis zwischen Original- und Effekt-Sound (z. B. Hall oder Delay) einstellen können, wählen Sie 0% für das Original- und 100% für das Effektsignal.

2. Wählen Sie das Patch im Manual- oder Play-Modus aus.

HINWEIS

Die Einstellungen für den Effekt-Loop werden für jedes Patch individuell vorgenommen.

3. Drücken Sie die Taste für das Effekt-Modul [EXT LOOP], um den Edit-Modus zu aktivieren.

Die Effekt-Loop-Einstellungen werden im Modul EXT LOOP vorgenommen.

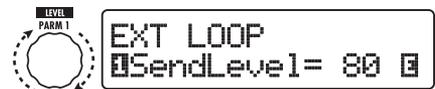
Das Display wird folgendermaßen umgeschaltet.



Anmerkung

Wenn "EXT LOOP Module OFF" angezeigt wird, ist das Modul EXT LOOP momentan inaktiv. Aktivieren Sie das Modul durch erneutes Drücken der Taste [EXT LOOP].

4. Mit dem Parameter-Regler 1 stellen Sie den Signalpegel ein, der vom B9.1ut auf den externen Effekt gespeist wird (Send-Pegel).



Parameter-Regler 1

HINWEIS

Wenn der Eingangspiegel am externen Effekt auch bei maximalem Send-Pegel nicht ausreicht oder Verzerrungen am Eingang des externen Effekts auftreten, obwohl der Send-Pegel abgesenkt wurde, prüfen Sie, ob der Schalter EXT LOOP GAIN richtig eingestellt ist.

5. Mit dem Parameter-Regler 1 stellen Sie den Signalpegel ein, der vom externen Effekt am B9.2ut anliegt (Return-Pegel).



Parameter-Regler 2

```
EXT LOOP
[RetLevel] = 80
```

- 6. Mit dem Parameter-Regler 3 stellen Sie das Lautstärkeverhältnis zwischen dem Return-Signal und dem internen Signal des B9.1ut (Dry-Pegel) ein.**



Parameter-Regler 3

```
EXT LOOP
[DryLevel] = 80
```

HINWEIS

- Wenn das externe Effektgerät den Effekt- und Original-Sound miteinander mischt (wie bei Hall, Delay oder Chorus), stellen Sie das Lautstärkeverhältnis zwischen Original- und Effekt-Sound mit dem Return- und dem Dry-Pegel ein.
- Wenn der externe Effekt ausschließlich das bearbeitete Signal ausgibt (wie ein Kompressor oder EQ), sollten Sie den Dry-Pegel normalerweise auf 0 setzen und den Signalpegel nur mit dem Return-Pegel einstellen.

- 7. Wenn Sie die Effekt-Loop-Einstellungen vorgenommen haben, drücken Sie die Taste [EXIT].**

Das Gerät kehrt in den Manual- oder Play-Modus zurück.



- 8. Speichern Sie das Patch nach Bedarf.**

Wenn Sie das gespeicherte Patch das nächste Mal aufrufen, werden auch die externen Effekt-Settings wieder aktiviert.

HINWEIS

Wenn der externe Effekt eine MIDI-gesteuerte Umschaltung der Programme erlaubt, kann das B9.1ut den Effekt mit Program-Change-Befehlen steuern. Auf diese Weise können Sie die Patch- und Programm-Umschaltung im B9.1ut synchronisieren (→ S. 43).

Beispiele für den Einsatz von MIDI

Dieses Kapitel beschreibt die verschiedenen MIDI-Funktionen des B9.1ut.

Das können Sie mit MIDI alles machen

Im Folgenden ist beschrieben, auf welche Art Sie MIDI mit dem B9.1ut verwenden können.

● Senden und Empfangen von Patch-Umschalt-Informationen über MIDI

Wenn Sie Patches am B9.1ut umschalten, überträgt der Anschluss MIDI OUT die entsprechenden MIDI-Befehle (Program Change oder Bank Select + Program Change). Umgekehrt führt das B9.1ut die entsprechende Patch-Umschaltung aus, wenn ein gültiger MIDI-Befehl am Anschluss MIDI IN anliegt.

Auf diese Weise können Sie Patches im B9.1ut vom MIDI-Sequencer automatisch umschalten oder Patches in einem anderen MIDI-Gerät im Link-Betrieb mit dem B9.1ut umschalten.

● Senden und Empfangen der Informationen zum Betrieb des Pedals/der Taster/Schalter über MIDI

Wenn Sie bestimmte Taster und Fußschalter am B9.1ut auslösen oder das Expression-Pedal bedienen, überträgt der Anschluss MIDI OUT die zugehörigen MIDI-Befehle (Control Change). Umgekehrt werden die zugehörigen Parameter im B9.1ut verändert, wenn gültige MIDI-Befehle am Anschluss MIDI IN anliegen.

Dadurch ist es möglich, das B9.1ut als Echtzeit-Controller für andere MIDI-fähige Geräte zu nutzen oder Effekt-Parameter und den On/Off-Status von Modulen über externe MIDI-Sequencer, -Synthesizer etc. zu steuern.

● Austausch von Patch-Daten zwischen zwei B9.1ut-Einheiten über MIDI

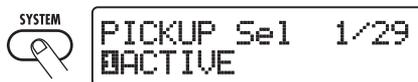
Die Patch-Daten des B9.1ut können als MIDI-Nachricht (System Exclusive) ausgegeben und auf ein weiteres B9.1ut kopiert werden.

Auswahl des MIDI-Kanals

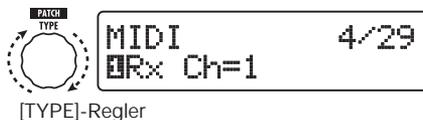
Um das Senden und Empfangen von Program-Change-, Control-Change- und anderen MIDI-Nachrichten einzurichten, müssen Sie die MIDI-Kanäle (1 – 16) des B9.1ut und des anderen MIDI-Geräts abgleichen. Folgendermaßen stellen Sie den MIDI-Kanal des B9.1ut ein:

1. Drücken Sie im Play- oder Manual-Modus die Taste [SYSTEM].

Daraufhin wird das Menü SYSTEM für Parameter eingeblendet, die für alle Patches gleichermaßen gelten.

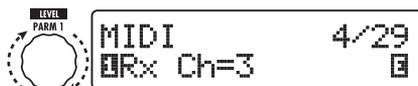


2. Wählen Sie mit dem [TYPE]-Regler den Parameter "MIDI Rx Ch" (MIDI-Empfangskanal).



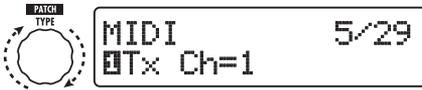
[TYPE]-Regler

3. Wählen Sie mit dem Parameter-Regler 1 den MIDI-Kanal (1 – 16), auf dem das B9.1ut MIDI-Befehle empfängt.



Parameter-Regler 1

4. Wählen Sie mit dem [TYPE]-Regler den Parameter "MIDI Tx Ch" (MIDI-Ausgabekanal).



[TYPE] knob

5. Wählen Sie mit dem Parameter-Regler 1 den MIDI-Kanal (1 – 16), auf dem das B9.1ut MIDI-Befehle überträgt.

6. Mit der Taste [EXIT] verlassen Sie das Menü SYSTEM.

Wenn eine Einstellung verändert wurde, erscheint die Meldung "Store...?" im Display: Nun können Sie die Änderungen speichern.



Wenn keine Änderung vorgenommen wurde, kehrt das Gerät zum vorherigen Modus zurück.

7. Drücken Sie die Taste [STORE/SWAP], um die Änderungen zu speichern.



Die MIDI-Kanal-Einstellung wird akzeptiert und das Gerät kehrt in den Manual- oder Play-Modus zurück.

Durch Drücken der Taste [EXIT] können Sie den Vorgang abbrechen und ohne Speichern in den vorherigen Modus zurückkehren.

Senden/Empfang von Patch-Umschalt-Informationen via MIDI (Program Change)

Sie können die Patch-Umschalt-Informationen des B9.1ut über MIDI als Program-Change- oder Bank-Select- + Program-Change-Befehle übertragen und empfangen.

Im Folgenden werden dazu zwei Methoden (Program-Change-Modi) beschrieben.

● Direct-Modus

Bei dieser Methode verwenden Sie MIDI-Bank-Select- und Program-Change-Befehle, um das Patch zu bestimmen.

HINWEIS

- Bank Select ist ein MIDI-Befehlstyp zur Bestimmung der Sound-Kategorie in einem Synthesizer o. ä.. Er wird in Kombination mit Program-Change-Befehlen verwendet.
- Normalerweise wird ein Bank Select über das MSB (most significant Byte) und LSB (least significant Byte) in zwei Bereiche unterteilt.

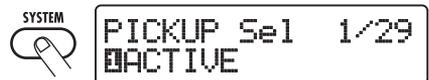
● Mapping-Modus

Mit dieser Methode bestimmen Sie das Patch mit MIDI-Program-Change-Befehlen. Eine Program-Change-Map weist die Patches den Program-Change-Nummern 0 – 127 zu. Anschließend werden die Patches über das Mapping ausgewählt. Bei dieser Methode können maximal 128 Patches spezifiziert werden.

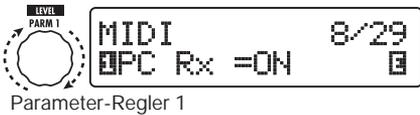
■ Senden und Empfangen von Program Changes aktivieren

So aktivieren Sie das Senden/Empfangen von Program-Change- (+ Bank-Select-) Befehlen.

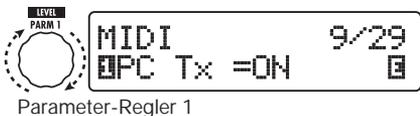
1. Drücken Sie im Play- oder Manual-Modus die Taste [SYSTEM].



- Um den Empfang von Program-Change- (+Bank-Select-) Befehlen im B9.1ut zu aktivieren, öffnen Sie den Parameter "MIDI PC Rx" (Empfang von Program Changes) und wählen Sie mit dem Parameter-Regler 1 die Einstellung "ON".

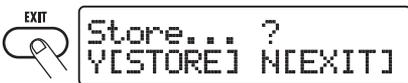


- Um das Senden von Program-Change- (+Bank-Select-) Befehlen im B9.1ut zu aktivieren, öffnen Sie den Parameter "MIDI PC Tx" (Senden von Program Changes) und wählen Sie mit dem Parameter-Regler 1 die Einstellung "ON".



- Abschließend drücken Sie die Taste [EXIT], um das Menü SYSTEM zu verlassen.

Wenn eine Einstellung verändert wurde, erscheint die Meldung "Store...?" im Display: Nun können Sie die Änderungen speichern.



Wenn keine Änderung vorgenommen wurde, kehrt das Gerät zum vorherigen Modus zurück.

- Drücken Sie [STORE/SWAP], um die Änderungen zu speichern.

Die Einstellung wird akzeptiert und das Gerät kehrt in den Manual- oder Play-Modus zurück. Durch Drücken der Taste [EXIT] können Sie den Vorgang abbrechen und ohne Speichern in den Play-Modus zurückkehren.

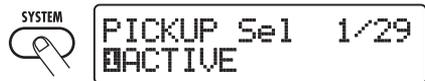
■ Arbeiten im Direct-Modus

Mit der Kombination aus MIDI-Bank-Select- und Program-Change-Befehlen können Sie ein Patch direkt angeben.

Anmerkung

Bevor Sie die folgenden Schritte ausführen, stellen Sie sicher, dass die Send-/Receive-Einstellungen für den MIDI-Kanal korrekt eingestellt sind (→ S. 42) und das Senden/Empfangen von Program-Change-Befehlen aktiv ist (→ S. 43).

- Drücken Sie im Play-Modus die Taste [SYSTEM].



- Mit dem Regler [TYPE] wählen Sie den Parameter "MIDI PCMODE" (Program-Change-Modus) an.



- Aktivieren Sie den Program-Change-Modus "DIRECT".

Wählen Sie mit dem Parameter-Regler 1 die Meldung "DIRECT" an. Dadurch wird die Direktauswahl aller Patches über Bank-Select- und Program-Change-Befehle aktiviert.

HINWEIS

Eine Liste der Zuordnungen zwischen Bank-/Program-Change-Nummern und Patches finden Sie auf S. 83.

- Mit der Taste [EXIT] verlassen Sie das Menü SYSTEM.

Wenn eine Einstellung verändert wurde, erscheint die Meldung "Store...?" im Display: Nun können Sie die Änderungen speichern. Wenn keine Änderung vorgenommen wurde, kehrt das Gerät zum vorherigen Modus zurück.

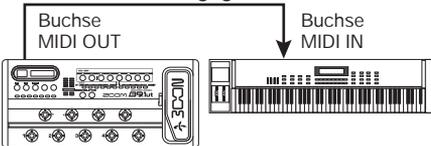
5. Drücken Sie die Taste [STORE/ SWAP], um die Änderungen zu speichern.

Die Einstellung wird akzeptiert und das Gerät kehrt in den Manual- oder Play-Modus zurück. Durch Drücken der Taste [EXIT] können Sie den Vorgang abbrechen und ohne Speichern in den Play-Modus zurückkehren.

6. Um Program-Change- (+ Bank-Select-) Befehle auszugeben und zu empfangen, verbinden Sie das B9.1ut und andere MIDI-Geräte folgendermaßen.

[Beispiel zum Senden von Program-Change-(+ Bank-Select-) Befehlen]

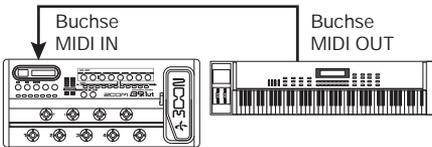
(2) Program-Change- (+ Bank Select)-Befehl wird ausgegeben



(1) Wenn ein Patch im B9.1ut umgeschaltet wird...

[Beispiel zum Empfang von Program-Change-(+ Bank-Select-) Befehlen]

(1) Wenn ein Program-Change-(+ Bank Select)-Befehl empfangen wird...



(2) Das Patch im B9.1ut wird umgeschaltet.

Anmerkung

Wenn das externe MIDI-Gerät lediglich einen Bank-Select-Befehl an das B9.1ut ausgibt, tritt keine Änderung ein. Wenn das B9.1ut das nächste Mal einen Program Change empfängt, wird der zuletzt empfangene Bank-Select-Befehl benutzt.

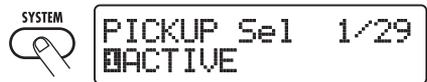
■ Gebrauch des Mapping-Modus

In diesem Modus wird eine Program-Change-Map für die Zuordnung der Patches benutzt: Auf diese Weise können Sie Patches nur mit Program-Change-Befehlen umschalten.

Anmerkung

Bevor Sie die folgenden Schritte ausführen, stellen Sie sicher, dass die Send-/Receive-Einstellungen für den MIDI-Kanal im B9.1ut korrekt eingestellt sind (→ S. 42) und dass das Senden/Empfangen von Program-Change-Befehlen aktiv ist (→ S. 43).

1. Drücken Sie im Play- oder Manual-Modus die Taste [SYSTEM].



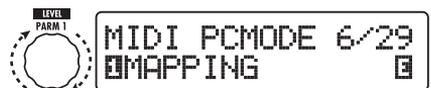
2. Mit dem Regler [TYPE] wählen Sie den Parameter "MIDI PCMODE" (Program-Change-Modus) an.



[TYPE]-Regler

3. Wählen Sie mit dem Parameter-Regler 1 die Meldung "MAPPING".

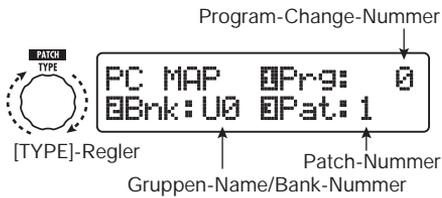
Die Patches können nun in Abhängigkeit der Program-Change-Map mit Hilfe von Program-Change-Befehlen bestimmt werden.



Parameter-Regler 1

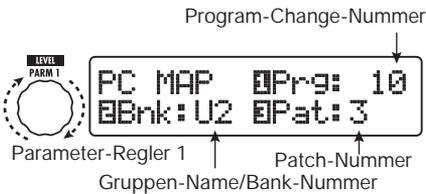
4. Mit dem Regler [TYPE] wählen Sie den Parameter "PC MAP" (Program-Change-Map) an.

In diesem Bildschirm können Sie jedes Patch im B9.1ut einer Program-Change-Nummer von 0 – 127 zuordnen.



5. So weisen Sie ein Patch einer Program-Change-Nummer zu.

- (1) Drehen Sie den Parameter-Regler 1, bis die gewünschte Program-Change-Nummer in der ersten Display-Zeile angezeigt wird.

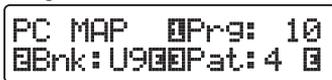


- (2) Wählen Sie mit den Parameter-Reglern 2 und 3 den Gruppen-Namen/Bank-Nummer und die Patch-Nummer aus, die Sie der in Schritt (1) gewählten Program-Change-Nummer zuweisen möchten.

Parameter-Regler 2



Parameter-Regler 3



- (3) Wiederholen Sie diese Schritte für weitere Program-Change-Nummern.

6. Mit der Taste [EXIT] verlassen Sie das Menü SYSTEM.

Wenn eine Einstellung verändert wurde, erscheint die Meldung "Store...?" im Display: Nun können Sie die Änderungen speichern.

Wenn keine Änderung vorgenommen wurde, kehrt das Gerät zum vorherigen Modus zurück.

7. Mit der Taste [STORE/SWAP] speichern Sie die Änderungen.

Das Gerät kehrt in den Manual- oder Play-Modus zurück. Durch Drücken der Taste [EXIT] können Sie den Vorgang abbrechen und ohne Speichern in den Play-Modus zurückkehren.

8. Um Program-Change-Befehle zu senden/empfangen, gehen Sie wie in Schritt 6 im Abschnitt "Arbeiten im Direct-Modus" vor (→ S. 44).

Die Program-Change- (+ Bank-Select-) Befehle, die das Gerät ausgibt, sind im Direct- und Mapping-Modus identisch. Eine Liste der Zuordnungen zwischen Bank-/Program-Change-Nummern und Patches finden Sie auf S. 83).

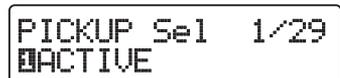
Senden und Empfang der Informationen des Pedals/Taster/Schalter über MIDI (Control Change)

Das B9.1ut erlaubt das Senden und Empfangen von Control-Change-Befehlen für den Betrieb des Expression-Pedals, das Umschalten der Module und An-/Abschalten des Bypass- und Mute-Status mit den Tasten und Fußschaltern. Jede Aktion kann einer eigenen Control-Change-Nummer (cc#) zugeordnet werden.

■ Senden und Empfangen von Control Changes aktivieren

So aktivieren Sie die Ausgabe/Empfang von Control-Change-Befehlen.

1. Drücken Sie im Play- oder Manual-Modus die Taste [SYSTEM].

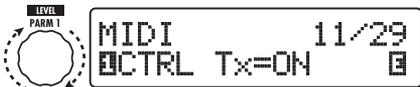


- Um den Empfang von Control-Change-Befehlen zu aktivieren, rufen Sie mit dem Regler [TYPE] den Parameter "MIDI CTRL Rx" (Empfang von Control Changes) auf und wählen mit dem Parameter-Regler 1 die Einstellung "ON".



Parameter-Regler 1

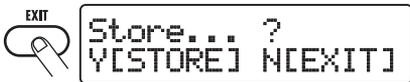
- Um die Ausgabe von Control-Change-Befehlen zu aktivieren, rufen Sie mit dem Regler [TYPE] den Parameter "MIDI CTRL Tx" (Ausgabe von Control Changes) auf und wählen mit dem Parameter-Regler 1 die Einstellung "ON".



Parameter-Regler 1

- Mit der Taste [EXIT] verlassen Sie das Menü SYSTEM.

Wenn eine Einstellung verändert wurde, erscheint die Meldung "Store...?" im Display: Nun können Sie die Änderungen speichern. Wenn keine Änderung vorgenommen wurde, kehrt das Gerät zum vorherigen Modus zurück.



- Mit der Taste [STORE/SWAP] speichern Sie die Änderungen.

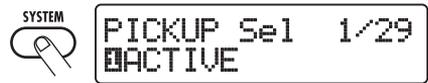
Die Einstellung wird akzeptiert und das Gerät kehrt in den Manual- oder Play-Modus zurück. Durch Drücken der Taste [EXIT] können Sie den Vorgang abbrechen und ohne Speichern in den Play-Modus zurückkehren.

- Zuweisen von Control-Change-Nummern
Folgendermaßen weisen Sie dem Expression-Pedal und den Tasten des B9.1ut Control-Change-Nummern zu.

Anmerkung

Vergewissern Sie sich zuerst, dass die Send-/Receive-Einstellungen für den MIDI-Kanal korrekt eingestellt sind (→ S. 42) und das Senden/Empfangen von CC-Befehlen aktiv ist (→ S. 46).

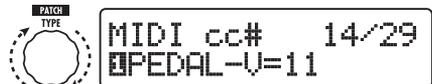
- Drücken Sie im Play- oder Manual-Modus die Taste [SYSTEM].



- Öffnen Sie mit dem Regler [TYPE] das Display, in dem Sie die Control-Change-Nummern zuweisen.

Alle Vorgänge, denen eine Control-Change-Nummer zugewiesen werden kann, sind in der Tabelle auf der nächsten Seite aufgeführt.

Beispielsweise wird die folgende Anzeige eingeblendet, wenn Sie die Control-Change-Nummer 11 (cc#11) der vertikalen Ausrichtung des internen Expression-Pedals zuweisen möchten.



[TYPE]-Regler

HINWEIS

Die Zuordnung der Control-Change-Nummer gilt für das Senden und Empfangen.

- Wählen Sie mit dem Parameter-Regler 1 eine Control-Change-Nummer.



Parameter-Regler 1

Anzeige	Steuerziel	Vorgabe CC#	CC#-Wertebereich
CTRL-IN	Betrieb Expression-Pedal	7	OFF, 1 – 5, 7 – 31, 64 – 95
PEDAL-U	Betrieb Expression-Pedal, vertikale Ausrichtung	11	OFF, 1 – 5, 7 – 31, 64 – 95
PEDAL-H	Betrieb Expression-Pedal, horizontale Ausrichtung	12	OFF, 1 – 5, 7 – 31, 64 – 95
COMP	COMP-Modul an/aus	64	OFF, 64 – 95
WAH/EFX1	WAH/EFX1-Modul an/aus	65	OFF, 64 – 95
EXT LOOP	Modul EXT LOOP an/aus	66	OFF, 64 – 95
ZNR	ZNR-Modul an/aus	67	OFF, 64 – 95
PRE-AMP	PRE-AMP-Modul an/aus	68	OFF, 64 – 95
EQUALIZER	EQ-Modul an/aus	69	OFF, 64 – 95
CABINET	CABINET-Modul an/aus	70	OFF, 64 – 95
MOD/EFX2	MOD/EFX2-Modul an/aus	71	OFF, 64 – 95
DELAY	DELAY-Modul an/aus	72	OFF, 64 – 95
REVERB	REVERB-Modul an/aus	73	OFF, 64 – 95
MUTE	MUTE-Modus an/aus	74	OFF, 64 – 95
BYPASS	BYPASS-Modus an/aus	75	OFF, 64 – 95

4. Weisen Sie anderen Vorgängen auf dieselbe Weise Control-Change-Nummern zu.

5. Mit der Taste [EXIT] verlassen Sie das Menü SYSTEM.

Wenn eine Einstellung verändert wurde, erscheint die Meldung "Store...?" im Display: Nun können Sie die Änderungen speichern.

Wenn keine Änderung vorgenommen wurde, kehrt das Gerät zum vorherigen Modus zurück.

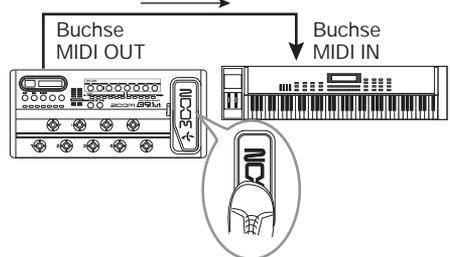
6. Mit der Taste [STORE/SWAP] speichern Sie die Änderungen.

Das Gerät kehrt in den Manual- oder Play-Modus zurück. Durch Drücken der Taste [EXIT] können Sie den Vorgang abbrechen und ohne Speichern in den Play-Modus zurückkehren.

7. Um Control-Change- (+ Bank-Select-) Befehle auszugeben und zu empfangen, verbinden Sie das B9.1ut folgendermaßen mit anderen MIDI-Geräten.

■ Beispiel für den Empfang von Control-Change-Befehlen

(2) Control-Change-Befehl wird ausgegeben



(1) Wenn das Expression-Pedal, Schalter oder Tasten am B9.1ut bedient werden...

CC-Werte werden vom B9.1ut so ausgegeben.

● Wenn das interne oder ein externes Expression-Pedal bedient wird

Der Wert der zugewiesenen CC-Nummer wird fortlaufend im Bereich von 0 – 127 variiert. Das interne Expression-Pedal kann durch die horizontale und vertikale Ausrichtung zwei CC-Befehle gleichzeitig ausgeben.

● **Wenn das Modul an-/abgeschaltet wird**

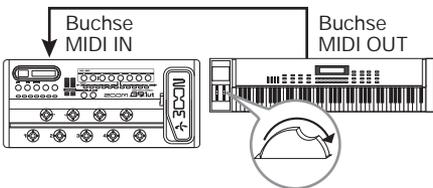
Um das Modul einzuschalten, wird die Control-Change-Nummer 127 ausgegeben. Um das Modul auszuschalten, wird die Control-Change-Nummer 0 ausgegeben.

● **Wenn das Modul an-/abgeschaltet wird**

Um Bypass/Mute zu aktivieren, wird die Control-Change-Nummer 127 ausgegeben. Um Bypass/Mute zu deaktivieren, wird die Control-Change-Nummer 0 ausgegeben.

■ **Beispiel für den Empfang von Control-Change-Befehlen**

(1) Wenn ein Control-Change-Befehl empfangen wird...



(2) Identische Funktion, als ob das Expression-Pedal, ein Schalter oder eine Taste am B9.1 bedient wird.

In Abhängigkeit des empfangenen Control-Change-Werts werden der Status und die Parameterwerte folgendermaßen umgeschaltet.

● **Wenn ein Control Change für das interne/externe Expression-Pedal empfangen wird**

Der dem Pedal zugewiesene Parameterwert ändert sich in Abhängigkeit des Control-Change-Werts (0 – 127).

● **Wenn ein Control Change für Modul an/aus empfangen wird**

Wenn der Control-Change-Wert zwischen 0 und 63 liegt, wird das Modul abgeschaltet. Wenn der Control-Change-Wert zwischen 64 und 127 liegt, wird das Modul eingeschaltet.

● **Wenn ein Control Change für Bypass/ Mute an/aus empfangen wird**

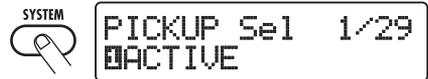
Wenn der Control-Change-Wert zwischen 0

und 63 liegt, wird Bypass/Mute abgeschaltet. Wenn der CC-Wert zwischen 64 und 127 liegt, wird das Bypass/Mute eingeschaltet.

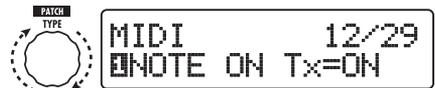
Ausgabe von Pedal-Synth-Spielinformationen über MIDI (Note on/Note off)

Wenn die Pedal-Synth-Funktion aktiv ist, können Sie die Spielinformationen der Fußschalter als Note-On/Off-Befehle via MIDI ausgeben.

1. Drücken Sie im Play- oder Manual-Modus die Taste [SYSTEM].



2. Wählen Sie mit dem Regler [TYPE] "NOTE ON Tx" (Ausgabe von Note on/Note off) im Display an.



[TYPE]-Regler

3. Wählen Sie mit dem Parameterregler 1 die Option "ON" oder "OFF".

Wenn ON gewählt wurde, werden die Spielinformationen der Pedal-Synth-Funktion als Note-On/Off-Befehle ausgegeben.

Die Pedal-Synth-Funktion bietet zwei Betriebsmodi zur Klangerzeugung: TG (Trigger) und HD (Hold).

Die Unterschiede in der Ausgabe von Note-On/Off-Befehlen sind folgende.

● **TG**

Der Note-On wird ausgegeben, wenn der Fußschalter gedrückt wird, der Note-Off ist dem Loslassen des Fußschalters zugeordnet.

● **HD**

Der Note-On wird ausgegeben, wenn der Fuß-

schalter gedrückt wird. Der Note-Off folgt, wenn der Fußschalters erneut gedrückt wird.

HINWEIS

Weitere Informationen zur Pedal-Synth-Funktion auf Seite 55.

4. Mit der Taste [EXIT] verlassen Sie das Menü SYSTEM.

Wenn eine Einstellung verändert wurde, erscheint die Meldung "Store...?" im Display: Nun können Sie die Änderungen speichern.

Wenn keine Änderung vorgenommen wurde, kehrt das Gerät zum vorherigen Modus zurück.

5. Mit der Taste [STORE/SWAP] speichern Sie die Änderungen.

Die Einstellung wird akzeptiert und das Gerät kehrt in den Manual- oder Play-Modus zurück. Durch Drücken der Taste [EXIT] können Sie den Vorgang abbrechen und ohne Speichern in den Play-Modus zurückkehren.

HINWEIS

Um Note-On/Off-Befehle auszugeben, verkabeln Sie die Geräte wie in Schritt 7 "Zuweisen der Control-Change-Nummern" dargestellt (→ S. 47).

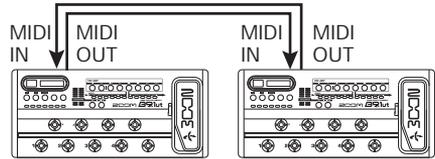
Senden und Empfang der Patch-Daten über MIDI

Die im B9.1ut gespeicherten Patch-Daten können als MIDI-Befehle (System Exclusive) gesendet und empfangen werden. Wenn zwei B9.1ut-Einheiten über ein MIDI-Kabel miteinander verbunden sind, können Sie die Patch-Daten aus dem Sendegerät in das Empfangsgerät kopieren.

Anmerkung

Wenn die Patch-Daten empfangen werden, werden alle existierenden Patch-Daten im B9.1ut überschrieben. Führen Sie die folgenden Schritte mit Vorsicht aus, um wichtige Daten nicht versehentlich zu überschreiben.

1. Verbinden Sie den Anschluss MIDI OUT am Quellgerät mit einem MIDI-Kabel mit dem MIDI IN am Zielgerät.

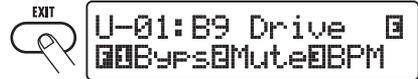


Die Arbeitsschritte werden im Folgenden für das Ziel- und Quell-B9.1ut separat erläutert.

■ Ziel-B9.1ut

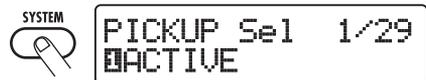
2. Schalten Sie das B9.1ut in den Manual- oder Play-Modus.

Wenn das Gerät in einem anderen Modus arbeitet oder ein anderes Display angezeigt wird, drücken Sie die Taste [EXIT], um in den Manual- oder Play-Modus zurückzukehren.



■ Quell-B9.1ut

3. Schalten Sie das B9.1ut in den Manual- oder Play-Modus und drücken Sie die Taste [SYSTEM].



4. Wählen Sie mit dem Regler [TYPE] den Parameter "BulkDumpTx" (Bulk Dump Transmit) im Display.



5. Drücken Sie die [STORE/SWAP]-Taste.

Die Übermittlung der Patch-Daten beginnt. Während das Ziel-B9.1ut die Daten empfängt, wird das Display folgendermaßen umgeschaltet.



```
PatchDataDumpRx
Receive Patch...
```

Wenn die Ausgabe/Empfang der Patch-Daten abgeschlossen ist, kehrt das Quell-B9.1ut in das SYSTEM-Menü zurück, während im Zielgerät der vorherige Modus aktiviert wird.

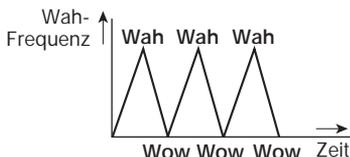
HINWEIS

Auf der Webseite der ZOOM Corporation (<http://www.zoom.co.jp>) steht eine Editor-/ Librarian-Software zum Download bereit. Mit dieser Software können Sie die Patch-Daten des B9.1ut auf einem Computer speichern.

Weitere Funktionen

Gebrauch der ARRM-Funktion

Das B9.1ut integriert eine innovative Funktion namens ARRM (Auto-Repeat Real-time Modulation), die Effekt-Parameter mit intern generierten Steuerwellenformen zyklisch ändert. Sie können z. B. eine Dreieckswelle auswählen und diese der Wah-Frequenz als Steuerziel zuweisen. Der resultierende Effekt ist unten dargestellt.



Dieser Abschnitt beschreibt die ARRM-Funktion.

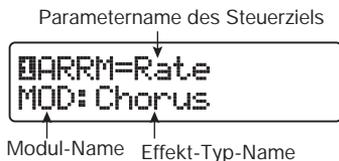
1. Wählen Sie im Play- oder Manual-Modus das Patch.

HINWEIS

Die ARRM-Einstellungen werden für jedes Patch individuell vorgenommen.

2. Drücken Sie die Effekt-Modul-Taste [TOTAL/FUNCTION], um in den Edit-Modus zu wechseln. Öffnen Sie nun mit dem Regler [TYPE] die Anzeige "ARRM" im Display.

Die Einstellungen der ARRM-Funktion sind Teil des TOTAL/FUNCTION-Moduls. Die Anzeige blendet folgende Funktionen ein.



3. Wählen Sie mit dem Parameter-Regler 1 den Zielparameter zur Steuerung aus.



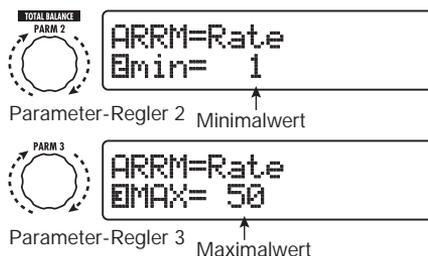
Wenn Sie den Parameter-Regler 1 bedienen, ändern sich die Effekt-Parameter, der Effekt-Typ und das Effekt-Modul.

HINWEIS

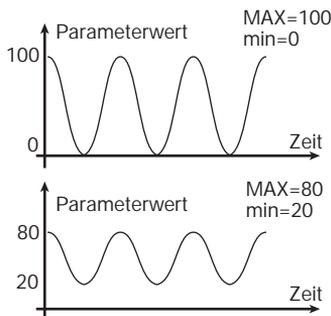
- Die Parameter, die als Steuerziel gewählt werden können, stehen auch zum Betrieb des Expression-Pedals zur Verfügung. Lesen Sie den Abschnitt "Effekt-Typen und -Parameter" (→ S. 64 – 79).
- Wenn "NOT Assign" eingeblendet wird, ist kein Parameter als Steuerziel zugeordnet und die ARRM-Funktion ist inaktiv.

4. Mit den Parameter-Reglern 2 (minimaler Wert) und 3 (maximaler Wert) bestimmen Sie den Einstellbereich für den zu steuernden Parameter.

Die Werte, die Sie über die Parameter-Regler 2 und 3 wählen, entsprechen den Werten, wenn die Steuerwellenform ihren minimalen und maximalen Wert erreichen.



Der Unterschied zwischen den Einstellbereichen von 0 (minimal) – 100 (maximal) und 20 (minimal) – 80 (maximal) wird unten dargestellt.



HINWEIS

- Der verfügbare Einstellbereich richtet sich nach dem Parameter.
- Es ist auch möglich, "min" auf einen höheren Wert als "MAX" einzustellen. Nun ist die Wirkung der Control-Change-Befehle umgekehrt.

5. Wenn Steuerziel und Parameterbereich eingestellt wurden, öffnen Sie mit dem Regler [TYPE] das folgende Display.

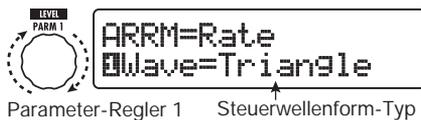
Hier können Sie die Steuerwellenform und einen Cycle auswählen.



Die ARRM-Funktion besteht aus fünf Parametern. Um die Parameter 4 und 5 einzustellen, öffnen Sie mit dem [TYPE] -Regler die Anzeige oben und nehmen dann mit den Reglern 1 und 2 die Einstellungen vor. Um in den Einstellmodus für die Parameter 1 - 3 zu wechseln, drehen Sie den Regler [TYPE] gegen den Uhrzeigersinn, um das vorherige Display zu öffnen. Wenn das ARRM-Steuerziel auf "Not Assign" eingestellt ist, wird das Display nicht eingeblendet.

6. Wählen Sie mit dem Parameter-Regler 1 die Steuerwellenform.

Das Display wird folgendermaßen umgeschaltet.



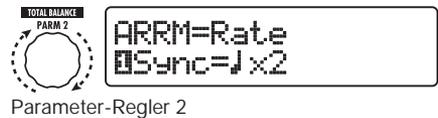
Folgende Wellenformen sind verfügbar.

1		Steigender Sägezahn (Up Saw)
2		Steigende Sichelwelle (Up Curve)
3		Fallender Sägezahn (Down Saw)
4		Fallende Sichelwelle (Down Curve)

5		Dreieck (Triangle)
6		Rechteck und Dreieck (Square Tri)
7		Sinuswelle (Sine)
8		Rechteckwelle (Square)

7. Wählen Sie mit Parameter-Regler 2 den Zyklus der Steuerwellenform.

Das Display wird folgendermaßen umgeschaltet.



Der Zyklus der Steuerwellenform nutzt das Patch-Tempo (→ S. 38) als Referenz und wird als Achtel-, Viertelnote oder Viertelnote x Zahlenwert dargestellt (siehe Tabelle auf S. 39).

Der Zahlenwert hinter dem x (2 – 20) steht für die Dauer eines Zyklus in mehreren Viertelnoten. Wenn "2" gewählt wurde, ändert sich die Wellenform in einem Intervall, das einer halben Note im Patch-Tempo entspricht. Wenn "4" ausgewählt wurde, dauert der Zyklus vier Schläge (1 Takt bei einem 4/4-Schema).

HINWEIS

Wenn der Parameter "ARRM BPM" dem Expression-Pedal zugewiesen wurde, kann das Referenztempo für die ARRM-Funktion (0 – 250) mit dem Pedal eingestellt werden. Informationen über das Zuweisen der Steuerziele für das Expression-Pedal finden Sie auf Seite 31. Die Bewegung des Expression-Pedals wird das Patch-spezifische Tempo nicht verändern.

8. Drücken Sie nun die Taste [EXIT].

Das Gerät wechselt in den Manual- oder Play-Modus. Speichern Sie das Patch nach Bedarf.

Anmerkung

Alle Änderungen an den ARRM-Einstellungen gehen verloren, wenn Sie ein neues Patch auswählen. Speichern Sie das Patch, wenn Sie die Änderungen erhalten wollen (→ S. 27).

Gebrauch der Sound-On-Sound-Funktion

Das B9.1ut kann eine Phrase mit einer Dauer von bis zu 5,4 Sekunden beim Einspielen aufnehmen und als Loop wiedergeben, um eine Art Layering, zu erzeugen. Die Schritte für diese Funktion werden im Folgenden beschrieben.

1. Drücken Sie im Play- oder Manual-Modus die Taste [DELAY].

Das B9.1ut wird in den Edit-Modus zurückgeschaltet. Wenn die Anzeige "Module Off" angezeigt wird, drücken Sie die Taste [DELAY] erneut, um das Modul einzuschalten.

2. Wählen Sie mit dem Regler [TYPE] den Effekt-Typ "SOS".

Das Display wird folgendermaßen umgeschaltet.



[TYPE]-Regler

Wenn "SOS" als Effekt-Typ gewählt wurde, ist die LED des Funktionsfußschalters 2 inaktiv (keine Aufnahme vorhanden), während die LED von Fußschalter 3 blinkt (aufnahmebereit). Die Funktionsfußschalter 2 und 3 haben folgende Funktionen.

- **Funktionsfußschalter 2**

Stoppen der Aufnahme/Wiedergabe, Löschen der Aufnahme, Einstellen des Tempos

- **Funktionsfußschalter 3**

Starten der Aufnahme/Wiedergabe, Beenden des Aufnahme-Modus

3. Wählen Sie mit dem Parameter-Regler 1 die Aufnahmedauer aus.

Die Aufnahmedauer wird wie folgt ausgewählt.

- **Mn**

Definieren Sie die Dauer durch zweimaliges Drücken des Funktionsfußschalters im ge-

wünschten Abstand (max. 5,4 Sekunden).

- **Notensymbol**

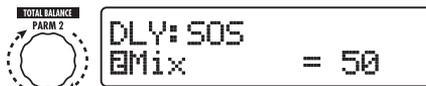
Bestimmt das Patch-spezifische Tempo (→ S. 38) als Referenz und stellt die Aufnahmedauer in Notenwerten ein.

HINWEIS

Wenn nichts aufgenommen wurde (LED von Funktionsfußschalter 2 inaktiv), können Sie mit dem Funktionsfußschalter 2 das Patch-Tempo einstellen. Wenn der Schalter wiederholt ausgelöst wird, werden die Abstände zwischen den letzten vier Eingaben analysiert und automatisch gemittelt: Das Resultat wird als neue Tempo-Einstellung übernommen.

4. Stellen Sie mit dem Parameterregler 2 das Mischungsverhältnis für den Effekt-Sound ein.

Durch Anheben dieses Werts wird der Pegel des Effekt-Sounds während der Loop-Wiedergabe nach der Aufnahme angehoben.



Parameter-Regler 2

5. Drücken Sie abschließend die Taste [EXIT].

Das Gerät wechselt in den Manual- oder Play-Modus. Speichern Sie das Patch nach Bedarf.

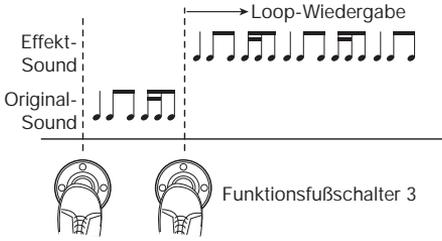
6. Drücken Sie den Funktionsfußschalter 3 während dem Spielen, um die Aufnahme zu starten.

Die LED des Funktionsfußschalters 3 leuchtet rot und die Aufnahme beginnt.

Die Aufnahme hängt von den Einstellungen in Schritt 3 ab.

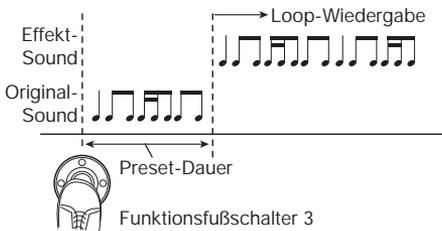
- **"Mn" ist angewählt**

Nachdem die Aufnahme begonnen hat, dauert sie an, bis Sie den Funktionsfußschalter 3 erneut auslösen oder maximal 5,4 Sekunden verstrichen sind. Nach der Aufnahme wird die Loop-Wiedergabe gestartet.



■ Notensymbol ist angewählt

Nachdem die Aufnahme begonnen hat, läuft sie für die gewählte Dauer und stoppt dann automatisch. Wenn allerdings die Kombination aus Tempo und Notensymbol zu einer Dauer von mehr als 5,4 Sekunden führt, endet die Aufnahme nach der Hälfte der geplanten Dauer (wenn das immer noch mehr als 5,4 Sekunden wären, endet die Aufnahme nach einem Viertel der Aufnahmedauer). Nach der Aufnahme wird die Loop-Wiedergabe gestartet.



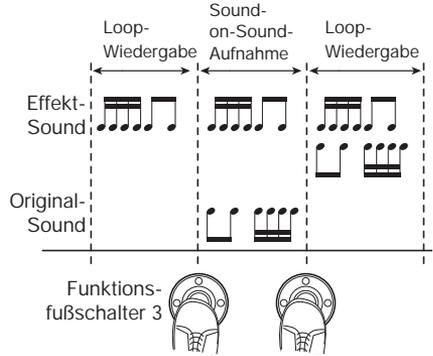
HINWEIS

- Wenn aufgenommene Daten vorliegen, leuchtet die LED des Funktionsfußschalters 2 rot.
- Während der Loop-Wiedergabe blinkt die LED des Funktionsfußschalters 3 grün.

7. Um ein neues Layer aufzunehmen, drücken Sie den Funktionsfußschalter 3 erneut während der Loop-Wiedergabe.

Die LED des Funktionsfußschalters 3 leuchtet orange und die Sound-On-Sound-Aufnahme beginnt. Sie können die Loop-Wiedergabe abhören und eine neue Bass-Phrase aufnehmen.

Wenn Sie den Funktionsfußschalter 3 erneut auslösen, endet die Aufnahme und das Gerät wechselt wieder in die Loop-Wiedergabe.



8. Mit Funktionsfußschalter 2 beenden Sie die Loop-Wiedergabe.

HINWEIS

Um die Loop-Wiedergabe erneut zu starten, drücken Sie den Funktionsfußschalter 3.

9. Um die Aufnahme zu löschen, halten Sie den Funktionsfußschalter 2 gedrückt.

Nach dem Löschen (die LED von Funktionsfußschalter 2 erlischt) lassen Sie den Schalter los.

Anmerkung

- Aufnahmen können nicht gespeichert werden.
- Wenn Sie den Effekt-Typ oder ein Modul an-/abschalten, wird die Aufnahme gelöscht.
- Wenn die Pedal-Synth-Funktion (siehe nächster Abschnitt) aktiv ist, steht die Sound-On-Sound-Funktion nicht zur Verfügung.

Einsatz der Pedal-Synth-Funktion

Das B9.1ut bietet eine Pedal-Synth-Funktion, mit der Sie Bass-Synthesizer-Sounds über die Fußschalter auf der Vorderseite spielen können.

1. Drücken Sie im Play- oder Manual-Modus die Taste [PRE-AMP].

Das B9.1ut wechselt in den Edit-Modus. Wenn "Off" angezeigt wird, schalten Sie das Modul mit der Taste [PRE-AMP] ein.

2. Drehen Sie den Regler [TYPE], um den Effekt-Typ "PedalSyn" (Pedal-Synth) anzuwählen.

Das Display wird folgendermaßen umgeschaltet.



[TYPE]-Regler

Wenn "PedalSyn" als Effekt-Typ angewählt wurde, sind die Fußschalter auf der Vorderseite nur der Pedal-Synth-Funktion zugeordnet.

Anmerkung

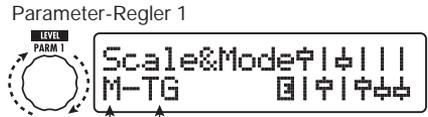
Wenn die Pedal-Synth-Funktion aktiv ist, stehen die Funktion "Loop" und "SOS" im DELAY-Modul nicht zur Verfügung.

HINWEIS

Mit Funktionsfußschalter 2 schalten Sie das PRE-AMP-Module aus. Die anderen Fußschalter dienen zur Ausgabe der Pedal-Synth-Sounds.

3. Mit dem Parameterregler 3 wählen Sie die Pedal-Synth-Skala und die Methode zur Klangerzeugung.

Das Display wird folgendermaßen umgeschaltet.



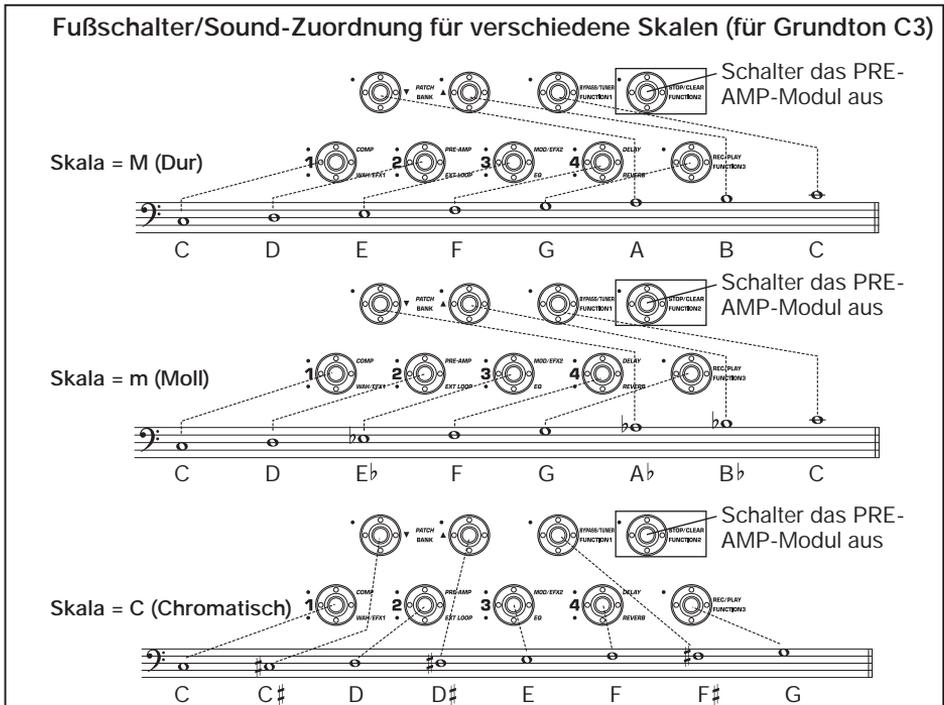
Skala Klangerzeugungsmethode

Es stehen die drei Pedal-Synth-Skalen M (Dur), m (Moll) und C (chromatisch) zur Auswahl. Die Sound-Zuordnung in jeder Skala ist in der folgenden Abbildung dargestellt.

Die Pedal-Synth-Funktion bietet zwei Betriebsmodi zur Klangerzeugung: TG (Trigger) und HD (Hold). Die Unterschiede sind:

● TG

Der Pedal-Synth-Sound wird erzeugt, wenn der Fußschalter gedrückt wird, und klingt dann langsam aus.



● HD

Der Pedal-Synth-Sound wird erzeugt, wenn der Fußschalter gedrückt wird, und hält an, bis derselbe oder ein anderer Fußschalter gedrückt wird.

4. Mit dem Parameterregler 2 geben Sie den Grundton (die Note, die Sie über Fußschalter 1 erzeugen) ein.

Das Display wird folgendermaßen umgeschaltet.



Parameter-Regler 2

Der Grundton wird alphanumerisch angezeigt (Einstellbereich: C1 – B3). Die Buchstaben und das #-Symbol stehen für den Notennamen, die Zahl für den Oktavbereich. C1 liegt dabei drei Oktaven unter dem mittleren C, B3 liegt direkt unter dem mittleren C.

Der hier gewählte Grundton ist Fußschalter 1 zugewiesen. Die Zuordnung der übrigen Fußschalter hängt von der in Schritt 3 spezifizierten Skala ab.

5. Um den Pedal-Synth-Sound zu ändern, drehen Sie den Parameterregler 3. Um die Balance zwischen dem Original- und dem Effekt-Sound zu ändern, bedienen Sie den Parameterregler 4.

Einzelheiten zu den einzelnen Parametern finden Sie im Abschnitt "Effekt-Typen und -Parameter" (→ S. 70).

6. Wenn die Pedal-Synth-Einstellungen komplett sind, drücken Sie die Taste [EXIT].

Das Gerät kehrt in den Manual- oder Play-Modus zurück. Speichern Sie das Patch nach Bedarf.

Wenn die Pedal-Synth-Funktion aktiviert wurde, ändert sich die Anzeige im Manual- und Play-Modus folgendermaßen.



Gruntton Skala und Klangerzeugungsmethode

7. Um Pedal-Synth-Sounds zu spielen, drücken Sie die Fußschalter außer den Funktionsfußschalter 2.

HINWEIS

Der Pedal-Synth-Sound wird über die Effekte hinter dem PRE-AMP-Modul bearbeitet und der Bass-Sound wird über die Effekte außer dem PRE-AMP-Modul bearbeitet. Information zum Vorgang der Effekt-Verkopplung siehe S. 63.

8. Um alle Fußschalter auf der Vorderseite auf Normalbetrieb zurückzusetzen, drücken Sie Funktionsfußschalter 2.

Das PRE-AMP-Modul wird deaktiviert und alle Fußschalter arbeiten wieder normal.

Einsatz des B9.1ut als Audio-Interface für Computer

Durch Anschluss des [USB]-Ports des B9.1ut an einen Computer können Sie das B9.1ut als Audio-Interface mit integrierten AD/DA-Wandlern und Effekten nutzen. Hierfür gelten folgende Systemvoraussetzungen.

■ Kompatible Betriebssysteme

- Windows XP, Windows Vista
- Mac OS X (10.2 oder höher)

■ Quantisierung

16-Bit

■ Samplingfrequenzen

32 kHz / 44,1 kHz / 48 kHz

HINWEIS

Bei den oben genannten Betriebssystemen wird das B9.1ut einfach durch Anschluss des USB-

Kabel als Audio-Interface erkannt. Eine separate Treiber-Installation ist nicht notwendig.

Anmerkung

Der USB-Port am B9.1ut dient zur Ausgabe/Aufnahme von Audiodaten. MIDI-Befehle werden über die Anschlüsse MIDI IN/OUT übermittelt.

Um das B9.1ut als Audio-Interface für den Computer zu nutzen, verbinden Sie den [USB]-Port des B9.1ut mit einem USB-Port am Computer. Das B9.1ut wird als Audio-Interface erkannt.

In diesem Zustand können Sie den Sound einer Bassgitarre, die an der [INPUT]-Buchse des B9.1ut angeschlossen ist, mit den Effekten des B9.1ut bearbeiten und dann auf den Spuren einer DAW (Digitale Audioworkstation)-Software auf dem Computer aufnehmen (siehe Abb.1 unten).

Bei der Wiedergabe mit einer DAW-Anwendung werden die Audiospuren mit dem Basssound gemischt, der mit den Effekten des B9.1ut bearbeitet wurde, und liegen an der Buchse OUTPUT des B9.1ut an (siehe Abb.2 auf der letzten Seite). Bei Bedarf kann das Bassignal hinter der Effektbearbeitung während der Wiedergabe gemutet werden (siehe Abbildung 3 unten). Einzelheiten finden Sie im nächsten Abschnitt.

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

Anmerkung

- Wenn die DAW-Anwendung ein Software-Monitoring (das Eingangssignal wird während der Aufnahme direkt auf einen Ausgang gespeist) bietet, muss diese Funktion deaktiviert werden. Wenn Sie Aufnahmen bei aktivem Software-Monitoring ausführen, kann sich das Ausgangssignal so anhören, als wäre es mit einem Flanger bearbeitet, oder das Direkt-signal wird einfach verzögert.
- Verwenden Sie hochwertige USB-Kabel und halten Sie die Kabelwege so kurz wie möglich.

Muten des Direct Outputs bei einer USB-Anbindung

Wenn das B9.1ut mit einem Computer verbunden und als Audio-Interface benutzt wird, kann das Signal, das nach der Effektbearbeitung an der Buchse OUTPUT anliegt, bei Bedarf stummgeschaltet werden. Dazu gehen Sie wie folgt vor:

1. Drücken Sie im Play- oder Manual-Modus die Taste [SYSTEM].

Daraufhin wird das Menü SYSTEM für Parameter eingeblendet, die für alle Patches gleichermaßen gelten.

Abb. 1: Signalfluss während der Aufnahme

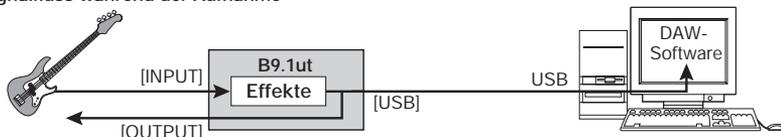


Abb. 2: Signalfluss während der Wiedergabe (1)

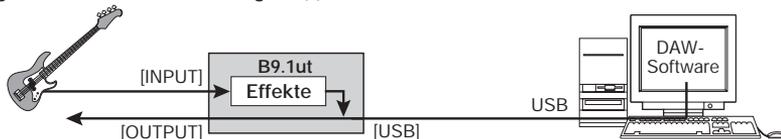
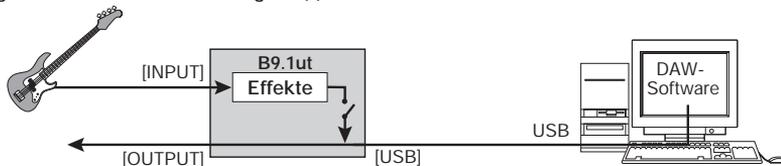


Abb. 3: Signalfluss während der Wiedergabe (2)





- Wählen Sie die Meldung "USB Monitor" mit dem Regler [TYPE] im Display aus (Output-Modus, wenn die USB-Anbindung benutzt wird).



[TYPE]-Regler

- Mit dem Parameter-Regler 1 wählen Sie eine der folgenden Funktionen aus:

- **USB+DIRECT**

Das Signal am Ausgang der Effektbearbeitung wird direkt an der OUTPUT-Buchse ausgegeben, wenn der USB-Port benutzt wird.

- **USB Only**

Das Signal hinter der Effektbearbeitung ist stummgeschaltet und nur das Computersignal wird über den USB-Anschluss ausgegeben.

- Wenn die Einstellung abgeschlossen ist, drücken Sie [EXIT].

HINWEIS

Die USB-Monitor-Einstellung wird beim nächsten Aus-/Einschaltvorgang auf die Werkseinstellung (USB+DIRECT) zurückgesetzt.

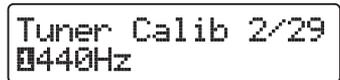
Einstellen der Referenztonhöhe des Tuners

Sie können die Referenztonhöhe des internen Tuners angeben, die nach dem Einschalten geladen wird.

- Drücken Sie im Play- oder Manual-Modus die Taste [SYSTEM].

Nun wird das Menü SYSTEM für Parameter eingblendet, die für alle Patches gelten.

- Öffnen Sie mit dem [TYPE]-Regler die unten dargestellte Anzeige.



[TYPE]-Regler

- Mit dem Parameterregler 1 ändern Sie die Referenztonhöhe.

- Wenn die Einstellung abgeschlossen ist, drücken Sie [EXIT].

Wenn die Einstellung verändert wurde, erscheint die Meldung "Store...?" im Display: Nun können Sie die Änderungen speichern.

Andernfalls kehrt das Gerät zum vorherigen Modus zurück.

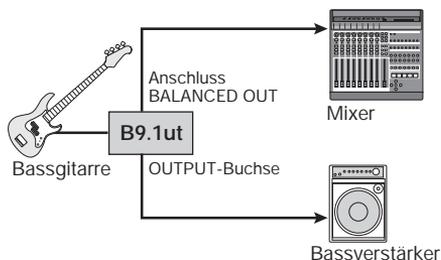
- Mit der Taste [STORE/SWAP] speichern Sie die neuen Einstellungen.

Wenn Sie die [EXIT]-Taste auslösen, wird die Änderung zurückgenommen und das Gerät wechselt in den vorherigen Modus.

Einsatz als Direct-Box

Über die Anschlüsse BALANCED OUT auf der Rückseite können Sie das B9.1ut als Direct-Box verwenden und das Bass-Signal direkt auf einen PA- oder Recording-Mixer speisen (Gain: 0 dB, Ausgangsimpedanz: 200 Ohm, HOT-COLD).

Dazu schließen Sie die Buchsen BALANCED OUT des B9.1ut mit symmetrischen XLR-Kabeln an dem PA-/Recording-Mixer an. Wenn das Signal die Eingangsstufe des nachfolgenden Geräts übersteuert, schalten Sie den Schalter OUTPUT GAIN am B9.1ut auf "-10 dB". Gleichzeitig können Sie die Buchse OUTPUT für das Monitoring mit einem Bassverstärker verbinden.



Wenn Sie den Anschluss BALANCED OUT R verwenden, können Sie über den Schalter [PRE/POST] bestimmen, welches Signal am Direktausgang anliegen soll. Wählen Sie "POST" (Schalter aktiv), um das Signal hinter der Signalbearbeitung auszugeben. Wählen Sie "PRE" (Schalter inaktiv), um das Signal vor der Signalbearbeitung auszugeben. Der Accelerator ist aktiv, wenn die Einstellung "PRE" gewählt wurde.



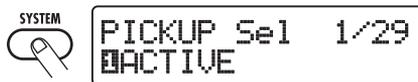
Wenn die Anschlüsse BALANCED OUT zum Anschluss des B9.1ut an einem PA-Mixer o. ä. dienen, können Masseschleifen (wenn mehrere Geräte in einem Audiosystem getrennt geerdet werden) zu Brummen führen. Schalten Sie den Schalter GROUND in diesem Fall in die Position "LIFT" (Schalter aktiv). Oft wird das Problem so behoben.

Prüfen der Version des B9.1ut

Gehen Sie wie folgt vor, um die System-Softwareversion Ihres B91ut zu überprüfen.

1. Drücken Sie im Play- oder Manual-Modus die Taste [SYSTEM].

Daraufhin wird das Menü SYSTEM für Parameter eingeblendet, die für alle Patches gleichermaßen gelten.



2. Öffnen Sie mit dem [TYPE]-Regler die Anzeige "System Version".

Die aktuelle Softwareversion wird in der zweiten Display-Zeile angezeigt.



HINWEIS

Die Systemversion wird auch kurz während dem Einschalten des B9.1ut eingeblendet.

3. Nach Prüfung der Systemversion drücken Sie die Taste [EXIT].

Das Gerät kehrt zum vorherigen Modus zurück.

Editor/Librarian-Software für den B9.1ut

Die ZOOM CORPORATION stellt auf ihrer Webseite eine Editor/Librarian-Software für das B9.1ut zum Download bereit.

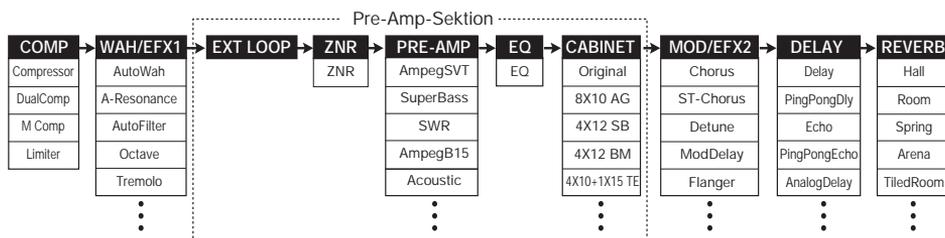
Um diese Software zu verwenden, muss Ihr Computer über ein MIDI-Interface verfügen. Zudem muss eine Verbindung zwischen den MIDI-IN/MIDI-OUT-Anschlüssen des Computers und den MIDI-OUT/MIDI-IN-Ports am B9.1ut bestehen. Anschließend können Sie über die Software Patch-Daten des B9.1ut auf dem Computer speichern, diese Daten editieren und die editierten Patch-Daten wieder ins B9.1ut kopieren.

Webseite der ZOOM CORPORATION

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

Verkoppeln von Effekten

Die Patches im B9.1ut bestehen aus zehn seriell verschalteten Effekt-Modulen (siehe Abbildung unten), die gemeinsam nutzen oder selektiv ausschalten können, um nur spezifische Effekt-Module zu verwenden.



Bei einigen Effekt-Modulen können Sie den Effekt-Typ aus verschiedenen Optionen auswählen. Das MOD/EFX2-Modul enthält beispielsweise die Optionen Chorus, Flanger sowie weitere Effekt-Typen, aus welchen Sie einen auswählen können.

Die fünf Module EXT LOOP, ZNR, PRE-AMP, EQ und CABINET arbeiten zusammen als virtueller Vorverstärker.

● PASSIVE

Wählen Sie diese Einstellung, wenn Sie einen Bass mit passiven Pickups verwenden.

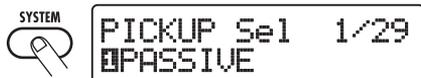
● ACTIVE

Wählen Sie diese Einstellung, wenn Sie einen Batterie-gepeisten Vorverstärker oder einen Bass mit aktiven Pickups verwenden.

Einsatz der Pickup-Select-Funktion

Das B9.1ut integriert eine Pickup-Select-Funktion, die den Signalpegel an den benutzten Pickup anpasst. Wenn Sie das B9.1ut das erste Mal nutzen oder die Bassgitarre wechseln, sollten Sie wie unten beschrieben eine geeignete Pickup-Select-Einstellung wählen.

1. Drücken Sie im Play- oder Manual-Modus die Taste [SYSTEM].



2. Mit dem Parameter-Regler 1 wählen Sie eine der folgenden Funktionen aus:

3. Wenn die Einstellung abgeschlossen ist, drücken Sie die Taste [EXIT].

Wenn die Einstellung verändert wurde, erscheint die Meldung "Store...?" im Display: Nun können Sie die Änderungen speichern.

Andernfalls kehrt das Gerät zum vorherigen Modus zurück.

4. Drücken Sie die Taste [STORE/SWAP], um die neue Einstellung zu speichern.

Wenn Sie die [EXIT]-Taste auslösen, wird die Änderung zurückgenommen und das Gerät wechselt in den vorherigen Modus.

Ändern des Insertpunkts der Pre-Amp-Sektion und des WAH/EFX1-Moduls

Das B9.1ut erlaubt es Ihnen, den Insertpunkt der fünf Module der Preamp-Sektion (EXT LOOP, ZNR, PRE-AMP, EQ, CABINET) und des Moduls WAH/EFX1 zu ändern. Daraus resultieren Änderungen im Effektverhalten und im Klang.

■ Ändern des Insertpunkts des WAH/EFX1-Moduls

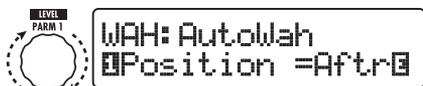
Um die Insert-Position des WAH/EFX1-Moduls zu ändern, rufen Sie den Parameter Position auf und stellen ihn auf "Befr" (vor der Preamp-Sektion) oder "Aftr" (hinter der Preamp-Sektion). Der Position-Parameter kann benutzt werden, wenn die Effekt-Typen Octave, Tremolo, Defret, Splitter oder X-Vibe nicht angewählt sind.

1. Drücken Sie im Manual-, Play- oder Edit-Modus die Taste [WAH/EFX1].



2. Wählen Sie mit dem [TYPE]-Regler einen anderen Effekt-Typ als Octave, Tremolo, Defret, Splitter oder X-Vibe an.

3. Wählen Sie nun mit dem Parameter-Regler 1 "Befr" (vor der Preamp-Sektion) oder "Aftr" (hinter der Preamp-Sektion) aus.



Parameter-Regler 1

4. Wenn die Einstellung abgeschlossen ist, drücken Sie [EXIT].

Das Gerät kehrt in den vorherigen Modus zurück. Um die geänderte Einstellung zu aktivieren,

ren, speichern Sie das Patch in jedem Fall (→ S. 27).

■ Ändern des Insertpunkts der Pre-Amp-Sektion

Um die Insert-Position der Preamp-Sektion zu ändern, rufen Sie den Chain-Parameter auf und stellen ihn auf "Pre" (vor dem Modul MOD/EFX2) oder "Post" (hinter dem DELAY-Modul). Der Chain-Parameter kann bei allen Effekt-Typen außer den Bass-Synth-Effekten genutzt werden.

1. Drücken Sie im Manual-, Play- oder Edit-Modus die Taste [PRE-AMP].

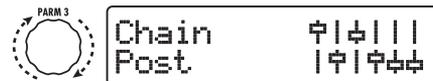
Das Display wird folgendermaßen umgeschaltet.



2. Drehen Sie den Regler [TYPE] und wählen Sie einen anderen Effekt-Typ außer dem Bass-Synth-Effekt.

3. Drehen Sie den Parameter-Regler 3, um "Pre" (vor dem Modul MOD/EFX2) oder "Post" (hinter dem DELAY-Modul) anzuwählen.

Das Display wird folgendermaßen umgeschaltet.



Parameter-Regler 3

4. Wenn die Einstellung abgeschlossen ist, drücken Sie [EXIT].

Das Gerät wechselt in den vorherigen Modus. Um die geänderte Einstellung zu aktivieren, speichern Sie das Patch in jedem Fall (→ S. 27).

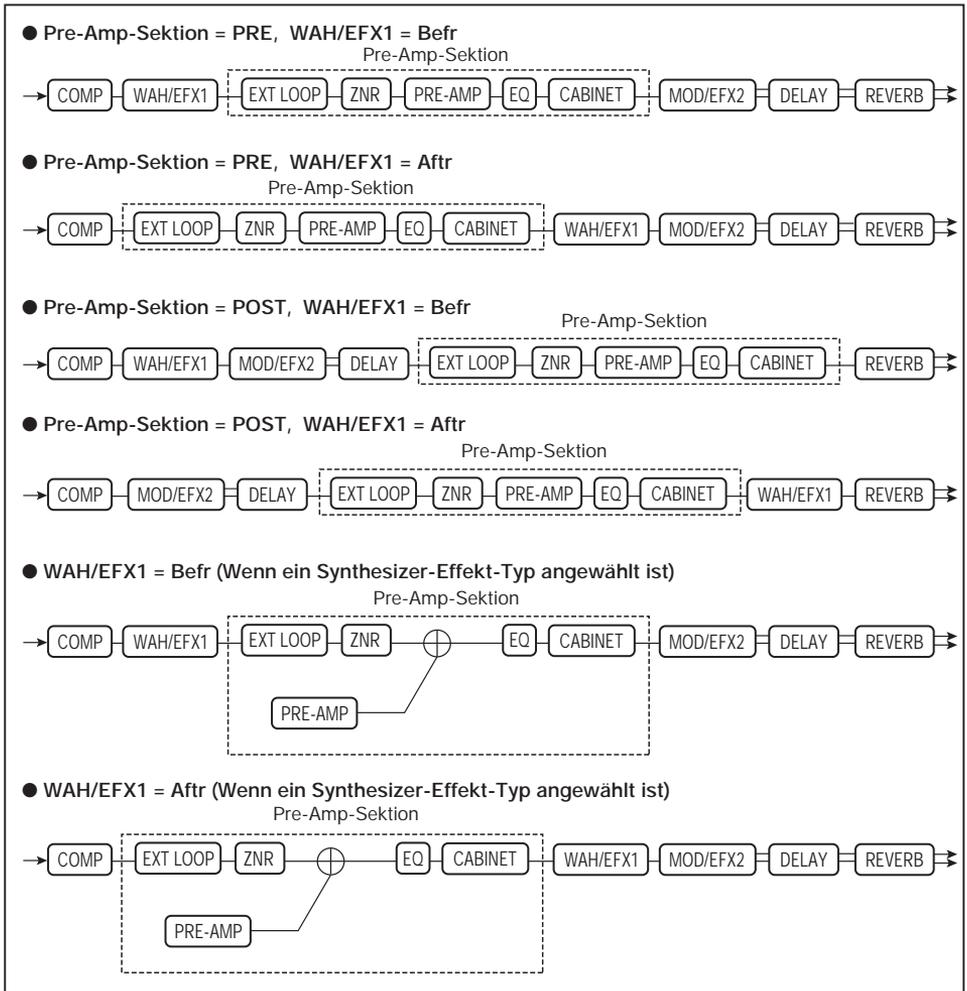
Anmerkung

- Wenn "Pre" als Insert-Position für die Preamp-Sektion angewählt wurde, wird das Signal hinter dem Modul MOD/EFX2 vollständig in stereo verarbeitet. Wenn Sie "Post" wählen,

wird das Signal in der Preamp-Sektion mono verarbeitet.

- Wenn ein Synthesizer-Effekt-Typ (StdSyn, SynTlk, V-Syn, MonoSyn, 4VoiceSyn, PedalSyn) für das PRE-AMP-Modul angewählt wurde, steht der Chain-Parameter nicht zur Verfügung. Bei einem Synthesizer-Effekt-Typ wird der Synth-Sound über die Effekte hinter dem PRE-AMP-Modul bearbeitet und der Bass-Sound wird über die Effekte außer dem PRE-AMP-Modul bearbeitet.

Der Signalfluss der Module ist unten mit unterschiedlichen Insert-Positionen für das Modul WAH/EFX1 und die Preamp-Sektion dargestellt.



Effekt-Typen und -Parameter

So lesen Sie die Parameter-Tabelle

Effekt-Parameter 1 – 4

Wenn der Effekt-Typ ausgewählt wurde, können die hier aufgeführten Parameter mit den Parameter-Reglern 1 - 4 eingestellt werden. Zudem wird der Einstellbereich für jeden Parameter eingeblendet. Einige Effekt-Parameter werden mit den Reglern der Pre-Amp-Sektion bedient.

Effekt-Modul

Effekt-Typ

DELAY	DELAY module			
	This is a delay module that allows use of the hold function. Effect parameters are described after the listing of effect types.			
Delay	This is a long delay with a maximum setting of 5000 ms.			
PingPongDly (Ping Pong Delay)	This is a ping-pong type delay.			
	This is an analog delay with a long delay time of up to 5000 ms.			
	The above five effect types have the same parameters.			
PARAM1	PARAM2	PARAM3	PARAM4	
Time	Feedback	MIDamp	MIX	
0 - 5000ms	0 - 100	0 - 10	0 - 100	0 - 100
Sets the delay time.	Adjusts the feedback amount.	Adjusts the treble attenuation of the delay sound.	Adjusts the balance between original sound and effect sound.	
ReverseDelay	This is a reverse delay with a long delay time of up to 2500 ms.			
PARAM1	PARAM2	PARAM3	PARAM4	
Time	Feedback	MIDamp	MIX	
0 - 2500ms	0 - 100	0 - 10	0 - 100	0 - 100
Sets the delay time.	Adjusts the amount of feedback.	Adjusts the treble attenuation of the delay sound.	Adjusts the balance between original sound and effect sound.	

Tempo-Sync

Das Noten-Symbol () in der Tabelle weist darauf hin, dass der Parameter mit dem Patch-spezifischen Tempo synchronisiert werden kann. Wenn Sie bei der Konfiguration des B9.1ut das Notensymbol als Wert für den Parameter angeben, wird der Parameterwert in Noteneinheiten zum Patch-spezifischen Tempo synchronisiert (→ S. 38).

Expression-Pedal

Das Pedal-Symbol () in der Tabelle weist darauf hin, dass der Parameter mit dem internen Expression-Pedal gesteuert werden kann. Wenn Sie den Parameter bei der Konfiguration des B9.1ut als Steuerziel angeben (→ S. 31), steuert das Expression-Pedal diesen Parameter in Echtzeit, wenn das Patch angewählt ist. Parameter mit dem Pedal-Symbol können auch als Steuerziele für die ARRM-Funktion gewählt werden.

Delay Tap/Hold Delay/Delay Mute/Hold Synth

Die Symbole **TAP**, **HOLD**, **MUTE** und **SYNTH** in der Tabelle weisen darauf hin, dass die zugehörigen Funktionsfußschalter 1 – 3 zur Eingabe der Delay-Zeit (TAP), zum An-/Abschalten von Delay Hold (HOLD), von Delay-Mute (MUTE), sowie der Funktion Synth Hold (SYNTH) genutzt werden können. Diese Funktionen stehen im DELAY- (TAP, HOLD, MUTE) oder PRE-AMP-Modul (SYNTH) zur Auswahl.

Um diese Funktionen zu nutzen, müssen sie zuerst den Funktionsfußschaltern 1 – 3 zugewiesen (→ S. 36) und die entsprechenden Effekt-Typen aktiviert werden.

COMP 	COMP (Compressor)-Modul Dieses Modul integriert einen Kompressor, der laute Signalanteile zurückregelt und leisere Passagen anhebt, um den Signalpegel in einem bestimmten Bereich zu kontrollieren, sowie einen Limiter, der Signalspitzen zurückregelt, um den Pegel unter einen bestimmten Pegel auszusteuern
--	--

Compressor

Dieser Kompressor verstärkt die Attack-Phase.

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Sense	0 - 50	Attack	1 - 10	Release	1 - 10	Level	2 - 100
Steuert die Kompressor-Empfindlichkeit. Höhere Einstellungen sorgen für eine höhere Empfindlichkeit.		Bestimmt die Attack-Rate des Kompressors.		Bestimmt die Verzögerung zwischen dem Punkt, an dem das Signal unter den Threshold fällt, und der Release-Phase.		Passt die Signallautstärke am Ausgang des Moduls an.	

DualComp (Dual Compressor)

Bei diesem Kompressor können Sie unterschiedliche Einstellungen für den Bass- und Höhenbereich vornehmen.

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
SenseHi	0 - 50	SenseLo	0 - 50	XoverFreq	1 - 10	Level	2 - 100
Steuert die Kompressionstiefe im Höhenbereich.		Steuert die Kompressionstiefe im Bassbereich.		Bestimmt den Crossover-Punkt zwischen dem Höhen- und dem Bassbereich.		Passt die Signallautstärke am Ausgang des Moduls an.	

M Comp (M Compressor)

Hierbei handelt es sich um einen natürlich klingenden Kompressor.

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Threshold	0 - 50	Ratio	1 - 10	Attack	1 - 10	Level	2 - 100
Bestimmt den Referenzsignalpegel für die Kompressor-Funktion.		Bestimmt die Kompressions-Ratio des Kompressors.		Bestimmt die Attack-Rate des Kompressors.		Passt die Signallautstärke am Ausgang des Moduls an.	

Limiter

Der Limiter regelt Signalspitzen über einem bestimmten Referenzpegel zurück.

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Threshold	0 - 50	Ratio	1 - 10	Release	1 - 10	Level	2 - 100
Bestimmt den Referenzsignalpegel für die Limiter-Funktion.		Bestimmt die Kompressions-Ratio des Limiters.		Bestimmt die Verzögerung zwischen dem Punkt, an dem das Signal unter den Threshold fällt und der Release-Phase des Limiters.		Passt die Signallautstärke am Ausgang des Moduls an.	

WAH/EFX1 	WAH/EFX1 (Wah/Effekt 1)-Modul Dieses Modul enthält Wah- und Filter-Effekte sowie Special-FX wie Ring-Modulator und einen Oktaver.
---	---

AutoWah

Dieser Effekt variiert den Wah-Effekt in Abhängigkeit der Anschlagsstärke.

A-Resonance (Auto Resonance)

Dieser Effekt variiert die Frequenz des Resonanz-Filters in Abhängigkeit der Anschlagsstärke.

Die beiden oben genannten Effekt-Typen bieten dieselben Parameter.

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Position	Befr, Afr	 Sense	-10 - 10	 Resonance	0 - 10	 DryMix	0 - 100
Bestimmt den Einschleifpunkt des WAH/EFX1-Moduls. Zur Auswahl stehen die Optionen "Befr" (vor der Preamp-Sektion) und "Afr" (hinter der Preamp-Sektion).		Regelt die Empfindlichkeit des Effekts. Bei negativen Werte schließt das Filter.		Steuert die Intensität des Effekt-Charakters.		Steuert das Mischungsverhältnis des Originalsounds.	

AutoFilter

Hierbei handelt es sich um ein Resonanz-Filter mit einer extremen Hüllkurve.

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Position	Befr, Afr	 Sense	-10 - 10	 Peak	0 - 10	 DryMix	0 - 100
Siehe "A-Resonance (Auto Resonance)".		Regelt die Empfindlichkeit des Effekts.		Steuert den Q-Wert des Filters.		Steuert das Mischungsverhältnis des Originalsounds.	

Octave							
Bei diesem Effekt wird dem Originalklang eine um eine Oktave tiefere Version hinzugefügt.							
PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
OctLevel	0 - 100	DryLevel	0 - 100	Tone	0 - 10	Level	2 - 100
Steuert den Pegel der um eine Oktave tieferen Version.		Bestimmt den Pegel des Original-Sounds.		Steuert die Klangqualität der um eine Oktave tieferen Dopplung.		Passt die Signallautstärke am Ausgang des Moduls an.	

Tremolo							
Dieser Effekt moduliert die Lautstärke periodisch.							
PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Depth	0 - 100	Rate	0 - 50 ↲	Wave	Up, Down, Tri	Clip	1 - 10
Bestimmt die Modulationstiefe.		Steuert die Modulationsrate.		Schaltet die Modulationswellenform zwischen „Up“ (steigender Sägezahn), „Down“ (fallender Sägezahn) und „Tri“ (Dreieck) um.		Bestimmt die Übersteuerung der Modulationswellenform. Höhere Werte sorgen für stärkere Übersteuerungen und damit für einen auffälligen Effekt.	

4StagePhaser							
Dieser vierstufige Phaser erzeugt einen schwirrenden Sound.							

8StagePhaser							
Dieser achtstufige Phaser erzeugt einen schwirrenden Sound. Im Vergleich zum 4-Stage Phaser ist der Sound detaillierter.							
Die beiden oben genannten Effekt-Typen bieten dieselben Parameter.							

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Position	Befr, Afr	Rate	0 - 50 ↲	Resonance	-10 - 10	Level	2 - 100
Siehe "A-Resonance (Auto Resonance)" (→ S. 65).		Steuert die Modulationsrate.		Steuert die Intensität des Effekt-Charakters.		Passt die Signallautstärke am Ausgang des Moduls an.	

FixedPhaser							
Hierbei handelt es sich um einen festen Phaser-Effekt mit einem Equalizer-artigen Sound.							

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Position	Befr, Afr	Frequency	1 - 50	Color	1 - 4	Level	2 - 100
Siehe "A-Resonance (Auto Resonance)" (→ S. 65).		Bestimmt, welche Frequenz betont wird.		Steuert die Klangfärbung.		Passt die Signallautstärke am Ausgang des Moduls an.	

RingModulate							
Dieser Effekt erzeugt einen metallisch klirrenden Sound. Mit dem "Frequency"-Parameter können Sie drastische Klangänderungen erzeugen							

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Position	Befr, Afr	Frequency	1 - 50	Balance	0 - 100	Level	2 - 100
Siehe "A-Resonance (Auto Resonance)" (→ S. 65).		Bestimmt die Modulationsfrequenz.		Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Original- und Effektsound.		Passt die Signallautstärke am Ausgang des Moduls an.	

Defret							
Verwandelt den Sound jeder Bassgitarre in einen Fretless-Bass-Sound.							

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Sense	0 - 30	Tone	1 - 50	Color	1 - 10	Level	2 - 100
Regelt die Empfindlichkeit des Effekts.		Steuert die tonale Qualität des Sounds.		Steuert den harmonischen Inhalt des Sounds. Höhere Werte sorgen für einen stärkeren Effekt.		Passt die Signallautstärke am Ausgang des Moduls an.	

SlowAttack							
Dieser Effekt schwächt die Attackphase des Sounds ab und sorgt so für einen Violinen-artigen Klangcharakter.							

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Position	Befr, Afr	Time	1 - 50	Curve	0 - 10	Level	2 - 100
Siehe "A-Resonance (Auto Resonance)" (→ S. 65).		Bestimmt die Anstiegszeit.		Bestimmt die Kennlinie zur Änderung der Attack-Lautstärke.		Passt die Signallautstärke am Ausgang des Moduls an.	

Splitter							
Dieser Effekt teilt das Signal in zwei Bänder auf (High/Low), deren Mischungsverhältnis beliebig angepasst werden kann.							
PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Hi Mix	0 – 100	Low Mix	0 – 100	Frequency	80 – 2.5 k	Level	2 – 100
Steuert das Mischungsverhältnis des Höhenbandes.		Steuert das Mischungsverhältnis des Bass-Bandes.		Bestimmt den Crossover-Punkt zwischen dem Höhen- und dem Bass-Band.		Passt die Signallautstärke am Ausgang des Moduls an.	

PedalVox			
Diese Simulation ist dem Vintage-Wah-Pedal von Vox nachempfunden.			
PedalWah			
Hierbei handelt es sich um einen Pedal-Wah-Effekt für Bassgitarren.			

Die beiden oben genannten Effekt-Typen bieten dieselben Parameter.

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Position	Befr, Afr	Frequency	1 – 50	DryMix	0 – 100	Level	2 – 100
Siehe "A-Resonance (Auto Resonance)" (→ S. 65).		Bestimmt, welche Frequenz betont wird. Wenn das Expression-Pedal nicht benutzt wird, entspricht der Effekt einem halb geöffneten Pedal.		Steuert das Mischungsverhältnis des Originalsounds.		Passt die Signallautstärke am Ausgang des Moduls an.	

P-Resonance (Pedal Resonance)							
Wah-Pedal mit intensivem Charakter.							
PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Position	Befr, Afr	Frequency	1 – 50	Resonance	0 – 10	Level	2 – 100
Siehe "A-Resonance (Auto Resonance)" (→ S. 65).		Bestimmt die Modulationsfrequenz.		Steuert die Intensität des Effekt-Charakters.		Passt die Signallautstärke am Ausgang des Moduls an.	

X-Wah							
Bei diesem Effekt können Sie mit dem Pedal oder einer anderen Steuerquelle zwischen dem Originalklang und dem Effekt-Sound (Vox-artiges Wah) überblenden. Versuchen Sie, die vertikale Ausrichtung des Z-Pedals (PV1 - PV4) dem Parameter "Frequency" und die horizontale Ausrichtung (PH1 - PH4) dem Parameter "X-Fade" zuzuordnen.							
PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Position	Befr, Afr	Frequency	1 – 50	X-Fade	0 – 100	Level	2 – 100
Siehe "A-Resonance (Auto Resonance)" (→ S. 65).		Bestimmt die Modulationsfrequenz.		Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Original- und Effektsound.		Passt die Signallautstärke am Ausgang des Moduls an.	

X-Phaser							
Bei diesem Effekt können Sie mit dem Pedal oder einer anderen Steuerquelle zwischen dem Originalklang und dem Effekt-Sound (Phaser) überblenden. Versuchen Sie, die vertikale Ausrichtung des Z-Pedals (PV1 - PV4) dem Parameter "Rate" und die horizontale Ausrichtung (PH1 - PH4) dem Parameter "X-Fade" zuzuordnen.							
PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Color	Bef1 – 4, Afr1 – 4	Rate	0 – 50	X-Fade	0 – 100	Level	2 – 100
Dient zur Auswahl des Einschleifpunkts und des Sound-Typs. Die Einstellungen "Bef1" – "Bef4" setzen den Effekt vor das Modul PRE-AMP, bei den Einstellungen "Afr1" – "Afr4" sitzt er hinter dem Modul.		Steuert die Modulationsrate.		Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Original- und Effektsound.		Passt die Signallautstärke am Ausgang des Moduls an.	

X-Vibe (X Vibrato)							
Bei diesem Effekt können Sie mit dem Pedal oder einer anderen Steuerquelle zwischen dem Phaser-Klang und dem Tremolo-Sound überblenden. Versuchen Sie, die vertikale Ausrichtung des Z-Pedals (PV1 - PV4) dem Parameter "Rate" oder "TRM Rate" und die horizontale Ausrichtung (PH1 - PH4) dem Parameter "X-Fade" zuzuordnen.							
PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
PHA Rate	0 – 50	TRM Rate	0 – 50	X-Fade	0 – 100	Level	2 – 100
Steuert die Modulationsrate des Phaser-Effekts.		Steuert die Modulationsrate des Tremolo-Effekts.		Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Phaser- und Tremolo-Sound.		Passt die Signallautstärke am Ausgang des Moduls an.	

 EXT LOOP- (externer Loop) Modul		
Dieses Modul steuert einen externen Effekt, der an den Buchsen EXT LOOP SEND/RETURN angeschlossen ist. Die Send- und Return-Pegel für den externen Effekt und der interne Signalpegel des B9.1ut können für jedes Patch separat eingestellt werden (Æ S. Wenn dieses Modul inaktiv ist, wird der externe Effekt abgeschaltet.		
PARAM1		PARAM2
SendLevel	0 - 100	RetLevel
Steuert den Send-Pegel des externen Effekts.		0 - 100
		DryLevel
		0 - 100
		Steuert die Lautstärke des Originalsounds im B9.1ut (der Signalpegel, der in das Modul EXT LOOP eingespeist wird).

 ZNR (ZOOM Noise Reduction)-Modul	
Dieses Modul dient zur Absenkung von Störgeräuschen in Spielpausen.	
ZNR (ZOOM Noise Reduction)	
Die originale ZOOM-Noise-Reduction senkt Nebengeräusche in Spielpausen ab, ohne den Gesamtklang zu verändern.	
PARAM1	
Threshold	1 - 10
Regelt die Empfindlichkeit des ZNR-Effekts. Stellen Sie den Wert so hoch wie möglich ein, ohne dass das Nutzsignal an- oder abgeschnitten wird.	

 Modul PRE-AMP (Preamplifier)	
Dieses Modul simuliert 21 unterschiedliche Verstärker und Bodeneffekte sowie Spezialeffekte wie einen Bass-Synth etc.. * Die Namen von Herstellern und Produkten in der Tabelle sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen ihres jeweiligen Besitzers. Die Namen sollen nur den Klangcharakter verdeutlichen und stehen in keiner Verbindung mit der ZOOM CORPORATION.	
AmpegSVT	SuperBass
Simulation des Ampeg SVT, des ultimativen Rock-Bass-Amps.	Simulation des Marshall Super Bass, der Rockgeschichte geschrieben hat.
SWR	AmpegB15
Simulation des SWR SM-900, der für seinen Hi-Fi-Sound berühmt ist.	Simulation des Ampeg B-15, der für den Motown-Sound der 1960-er steht.
Acoustic	Aguilar
Simulation des Acoustic 360 mit seinem speziellen mittigen Sound.	Simulation des Aguilar DB750, der für seinen kraftvollen Sound berühmt ist.
Bassman	Hartke
Simulation eines Fender Bassman 100.	Simulation eines Hartke HA3500 mit seinen berühmten Aluminium-Membranen.
Polytone	G-Krueger
Simulation des Polytone Mini Brute mit seinen ausgeprägten Mitten, der häufig von Jazzmusikern benutzt wird.	Simulation des berühmten Metal-Bass-Amps Gallien Krueger 800RB aus dem 1980-ern.
Trace	WalterWds
Simulation eines Trace Elliot AH-500.	Simulation des Walter Woods, der von Bassisten geschätzt wird, die auf einen extrem natürlichen Sound stehen.
TubePre	SansAmp
Sound von ZOOMs originalestem Röhren-Preamp.	Simulation der bei Bassisten sehr beliebten Sansamp Bass Driver DI.
TS9	ODB-3
Simulation des Tube Screamers, der von vielen Gitarristen als Booster benutzt wird.	Simuliert die ODB-3 Overdrive Bass Machine von Boss.
MXR D.I.+	Fuzz Face
Simuliert den Distortion-Kanal der MXR Bass D.I.+.	Simulation des Fuzz Face, das mit seinem schrillen Design und seinem knalligen Sound Rock-Geschichte geschrieben hat.
MetalZone	BigMuff
Simulation des Boss MetalZone mit langem Sustain und dynamischen unteren Mitten.	Simulation des Big Muff von Electro-Harmonix, der von berühmten Künstlern aufgrund seines fetten Fuzz-Sounds bevorzugt wird.

DigiFuzz
 Hi-Gain-Fuzz-Sound mit einem kräftigen Charakter.

Die 21 oben genannten Effekt-Typen bieten dieselben Parameter.

GAIN		LEVEL		PARM3	
Gain	0 - 100	Level	1 - 100	Chain	Pre, Post
Bestimmt das Gain des Preamps (Verzerrungsgrad).		Passt die Signallautstärke am Ausgang des Moduls an.		Bestimmt den Einschleifpunkt der Pre-Amp-Sektion. Zur Auswahl stehen die Einstellungen "Pre" (vor dem MOD/EFX2-Modul) und "Post" (hinter dem DELAY-Modul).	
PARM1		PARM2			
Tone	0 - 30	MixBal	0 - 100		
Steuert die tonale Qualität des Sounds.		Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Original- und Effektsound.			

StdSyn (Standard-Synthesizer)
 ZOOM originaler Bass-Synthesizer-Sound.

GAIN		LEVEL		PARM3	
Sense	0 - 100	Level	1 - 100	MixBal	0 - 100
Steuert die Empfindlichkeit für die Trigger-Schaltung.		Passt die Signallautstärke am Ausgang des Moduls an.		Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Original- und Effektsound.	
PARM1		PARM2			
Variation	1 - 4	Tone	0 - 10		
Dient zur Auswahl einer Synthesizer-Variation.		Steuert die tonale Qualität des Sounds.			

SynTiK (Synthesizer Talk)
 Dieser Effekt erzeugt einen Synthesizer-Sound, der einem Talking Modulator ähnelt, der Vokale generiert.

GAIN		LEVEL		PARM3	
Decay	0 - 100	Level	1 - 100	MixBal	0 - 100
Steuert das Maß der Klangänderung.		Passt die Signallautstärke am Ausgang des Moduls an.		Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Original- und Effektsound.	
PARM1		PARM2			
Variation	iA, UE, UA, oA	Tone	0 - 10		
Dient zur Auswahl einer Vokal-Variation.		Steuert die tonale Qualität des Sounds.			

V-Syn (Vintage Synthesizer)
 Dieser Effekt erzeugt einen Vintage-Bass-Synthesizer-Sound.

GAIN		LEVEL		PARM3	
Decay	0 - 100	Level	1 - 100	MixBal	0 - 100
Steuert das Maß der Klangänderung.		Passt die Signallautstärke am Ausgang des Moduls an.		Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Original- und Effektsound.	
PARM1		PARM2			
Sense	0 - 30	Range	-10 - 10		
Steuert die Empfindlichkeit für die Trigger-Schaltung.		Steuert den Bereich für den Filter-Shift.			

MonoSyn (Mono Synthesizer) **SYNTH**
 Dieser Effekt erzeugt den Sound eines monophonen Bass-Synthesizers (für Einzelnoten), der die Tonhöhe des Eingangssignals ausliest.

GAIN		LEVEL		PARM3	
Decay	0 - 100	Level	1 - 100	MixBal	0 - 100
Steuert das Maß der Klangänderung.		Passt die Signallautstärke am Ausgang des Moduls an.		Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Original- und Effektsound.	
PARM1		PARM2			
Variation	Saw, Pulse, PWM	Resonance	0 - 10		
Schaltet die Wellenform zwischen "Saw" (Sägezahn), "Pulse" (Rechteckwelle) oder PWM (Pulsbreitenmodulation für einen fetteren Sound) um.		Steuert die Intensität des Effekt-Charakters.			

4VoiceSyn (4-Voice Synthesizer)																													
Dieser Effekt-Typ fügt einzelnen auf dem Bass gespielten Noten Synthesizer-Harmonisierungen hinzu. Die Art der Harmonisierung hängt von den Parametern Mode und Scale ab.																													
GAIN		LEVEL																											
Attack	0 - 10	Level	1 - 100																										
Steuert die Attack-Rate des Synthesizer-Sounds.		Passt die Signallautstärke am Ausgang des Moduls an.																											
PARM1		PARM2		PARM3																									
Modus	1 - 9	Skala	1, 2	MixBal	0 - 100																								
Dient zur Auswahl der Harmonisierung 1 - 9.		Dient zur Auswahl einer Harmonie-Variation. Für jeden der Parameter-Modi 1-9 stehen zwei Variationen zur Auswahl. (Siehe Abb. unten.)		Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Original- und Effektsound.																									
<p>Auf dem Bass gespielte Note (Beispiel: C)</p> <table border="0"> <tr> <td>Skala 1</td> <td>Skala 2</td> <td>Skala 1</td> <td>Skala 2</td> </tr> <tr> <td>Mode 1</td> <td></td> <td>Mode 6</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Mode 2</td> <td></td> <td>Mode 7</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Mode 3</td> <td></td> <td>Mode 8</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Mode 4</td> <td></td> <td>Mode 9</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Mode 5</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>						Skala 1	Skala 2	Skala 1	Skala 2	Mode 1		Mode 6		Mode 2		Mode 7		Mode 3		Mode 8		Mode 4		Mode 9		Mode 5			
Skala 1	Skala 2	Skala 1	Skala 2																										
Mode 1		Mode 6																											
Mode 2		Mode 7																											
Mode 3		Mode 8																											
Mode 4		Mode 9																											
Mode 5																													

PedalSyn (Pedal Synthesizer)							
Dieser Synthesizer kann über die Fußschalter des B9.1ut gespielt werden. Wenn dieser Effekt-Typ angewählt ist, arbeiten die Fußschalter anders als gewöhnlich. Details dazu finden Sie auf Seite 56.							
GAIN		LEVEL					
Decay/Atk	1 - 100	Level	1 - 100				
Steuert das Maß der Klangänderung. Im Trigger-Modus dient Decay als Zielparameter, im Hold-Modus dagegen Attack.		Passt die Signallautstärke am Ausgang des Moduls an.					
PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Scale&Mode	M-TG, m-TG, C-TG, M-HD, m-HD, C-HD	Key	C1 - B3	Variation	Saw0 - 9, Pulse0 - 9, PWM0 - 9	MixBal	0 - 100
Dient zur Auswahl der Skala (M/m/C) und des Klangerzeugungs-Modus (TG/HD) (→ S. 56).		Bestimmt den Grundton für den Pedal-Synthesizer.		Legt den Wellenform-Typ und die Klangvariation fest. Zur Auswahl stehen: "Saw" (Sägezahn), "Pulse" (Rechteck) oder PWM (Pulsbreitenmodulation für fette Sounds).		Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Original- und Effektsound.	

EQ (Equalizer)-Modul	
	Dieser handelt es sich um einen 6-Band-Equalizer. Im Edit-Modus wird das Modul über die Regler [SUB-BASS], [BASS], [LO-MID], [HI-MID], [TREBLE] und [PRESENCE] in der Pre-Amp-Sektion eingestellt.
Sub-Bass	
Steuert den Tiefbassbereich aus.	
Bass	
Steuert den Bassbereich aus.	
Lo-Mid	
Steuert den unteren Mittenbereich aus.	
Hi-Mid	
Steuert den oberen Mittenbereich aus.	

Treble					
Steuert den Höhenbereich aus.					
Presence					
Steuert den Präsenzen-Bereich aus.					
Die 6 oben genannten Effekt-Typen bieten dieselben Parameter.					
PARM1		PARM2		PARM3	
Typ	Q1, Q2, SH, HPF, LPF	f	Siehe Tabelle 2	G	-12 – +12
Q1 aktiviert einen Peak-Equalizer mit schmaler Güte, Q2 mit breiter Q-Güte. SH wählt einen Shelving-Filter. HPF aktiviert einen Hoch-, LPF einen Tiefpass. Welche Typen zur Auswahl stehen, hängt vom Band ab (siehe Tabelle 1).		Dient zur Auswahl der Frequenz.		Steuert das Gain aus.	
[Tabelle 1]		[Tabelle 2]			
Band	Typ-Einstellungen	Band	Verfügbare f-Einstellungen	Band	Verfügbare f-Einstellungen
Sub-Bass	Q1,Q2,SH,HPF	Sub-Bass	50 – 120	Hi-Mid	450k – 1.2k
Bass, Lo-Mid, Hi-Mid, Treble	Q1,Q2	Bass	120 – 200	Treble	1,0k – 3,6k
Presence	Q1,Q2,SH,LPF	Lo-Mid	200 – 450	Presence	3,6k – 8,0k

	CABINET-Modul
Dieser Effekt simuliert den Sound einer Lautsprecherbox.	
Original	8x10 AG (8x10 Ampeg)
Wenn ein Vorverstärker im PRE-AMP-Modul ausgewählt wurde, kann wahlweise die zugehörige oder eine empfohlene Lautsprecher-Einstellung angewählt werden. Wenn ein Bodeneffekt oder Synthesizer angewählt wurde (oder es inaktiv ist), ist "8x10 AG" angewählt.	Simuliert den Ampeg 810E.
4x12 SB (4x12 Superbass)	4x12 BM (4x12 Bassman)
Simuliert den Marshall 1935A.	Simuliert den Lautsprecher des Fender Bassman Combo-Amps.
4x10+1x15 TE (4x10+1x15 Trace Elliot)	4x10 HA (4x10 Hartke)
Simuliert den Trace Elliot 1048H/1518.	Simuliert den Hartke 4.5XL.
4x10 SWR (4x10 SWR)	4x10 AL (4x10 Aguilar)
Simuliert den SWR Goliath.	Simuliert den Aguilar GS410.
4x10 GK (4x10 Gallien Krueger)	2x15 EV (2x15 Electro-Voice)
Simuliert den Gallien Krueger 410RBH.	Simuliert den Electro-Voice B-2150M.
1x18 AC (1x18 Acoustic)	1x15 PT (1x15 Polytone)
Simuliert den Acoustic 301.	Simuliert den Lautsprecher des Polytone Mini Brute III Combo-Amps.
1x15 AG (1x15 Ampeg)	1x12 BE (1x12 Bag End)
Simuliert den Lautsprecher des Ampeg B-15R Combo-Amps.	Simuliert den Bag End S-12B.
Die 14 oben genannten Effekt-Typen bieten dieselben Parameter.	
PARM1	
CabMix	2 – 100
Steuert die Mischung zwischen Original- und Lautsprechersound.	

	MOD/EFX2 (Modulation/Effekt 2)-Modul		
Dieses Modul enthält Modulations- und Delay-Effekte wie Chorus, Pitch Shifter, Delay und Echo.			
Chorus			
Dieser Effekt mischt das Originalsignal mit variablen verstimmt Versionen, was zu einem vollen resonierenden Klang führt.			
PARM1	PARM2	PARM3	PARM4
Depth	 Rate	Lo-Cut	 Mix
0 – 100	1 – 50	Off – 800	0 – 100
Bestimmt die Modulationstiefe.	Steuert die Modulationsrate.	Definiert den Cutoff-Punkt im Bassbereich für den Effekt-Sound.	Bestimmt die Mischung zwischen Effekt- und Originalsound.

ST-Chorus (Stereo Chorus)							
Hierbei handelt es sich um einen sauber klingenden Stereo-Chorus.							
PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Depth	0 - 100	Rate	1 - 50	Lo-Cut	Off - 800	Mix	0 - 100
Bestimmt die Modulationstiefe.		Steuert die Modulationsrate.		Definiert den Cutoff-Punkt im Bassbereich für den Effekt-Sound.		Bestimmt die Mischung zwischen Effekt- und Originalsound.	

Detune							
Dieser Effekt mischt einen dezent verstimmten Anteil mit dem Originalsound, was zu einem Chorus-Effekt mit leichter Modulation führt.							
PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Prozent	-50 - 50	Tone	0 - 10	PreDelay	0 - 50	Mix	0 - 100
Steuert die Verstimmung von Prozent (1/100 Halbton).		Steuert die tonale Qualität des Sounds.		Steuer das Pre-Delay des Effekts.		Bestimmt das Mischungsverhältnis zwischen Effekt- und Originalsound.	

ModDelay (Modulation Delay)							
Dieses Delay erlaubt zusätzlich den Einsatz von Modulation.							
PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Time	1 - 2000ms	Feedback	0 - 100	Rate	1 - 50	Mix	0 - 100
Bestimmt die Delay-Zeit.		Steuert den Feedback-Anteil. Höhere Werte sorgen für eine höhere Anzahl an Wiederholungen.		Steuert die Modulationsrate.		Bestimmt das Mischungsverhältnis zwischen Effekt- und Originalsound.	

Flanger							
Dieser Effekt erzeugt einen resonierenden und stark pulsierenden Klang.							
PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Depth	0 - 100	Rate	0 - 50	Resonance	-10 - 10	Lo-Cut	Off - 800
Bestimmt die Modulationstiefe.		Steuert die Modulationsrate.		Regelt die Intensität der Resonanz.		Definiert den Cutoff-Punkt im Bassbereich für den Effekt-Sound.	

PitchShift (PitchShifter)							
Dieser Effekt transponiert die Tonhöhe nach oben oder unten.							
PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Shift	-12 - -1, 0, 1 - 12, 24	Tone	0 - 10	Fine	-25 - 25	Balance	0 - 100
Bestimmt das Intervall der Verstimmung in Halbtönen.		Steuert die tonale Qualität des Sounds.		Erlaubt eine Feinanpassung der Transposition in Prozent-Schritten (1/100-stel Halbton).		Steuert die Mischung zwischen Original- und Effektsound.	

PedalPitch							
Bei diesem Effekt können Sie die Tonhöhe in Echtzeit mit einem Expression-Pedal verändern.							
PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Color	1 - 9	Modus	Up, Down	Tone	0 - 10	PdlPosi	0 - 100
Dient zur Auswahl der Art der Transposition (siehe Tabelle 3).		Bestimmt die Richtung der Transposition nach unten oder oben.		Steuert die tonale Qualität des Sounds.		Bestimmt den Betrag der Transposition. Abhängig vom Wert für "Color" ändert sich entsprechend auch die Balance zwischen Original und Effektklang.	

[Tabelle 3]

Color	Modus	Minimaler Pedalwert	Maximaler Pedalwert	Color	Modus	Minimaler Pedalwert	Maximaler Pedalwert	Color	Modus	Minimaler Pedalwert	Maximaler Pedalwert
1	Up Down	-100 Cent Nur Originalsound	Nur Originalsound -100 Cent	4	Up Down	0 Cent -2 Oktaven	-2 Oktaven 0 Cent	7	Up Down	-∞ (0 Hz) + DRY +1 Oktave	+1 Oktave -∞ (0 Hz) + DRY
2	Up Down	DOUBLING Detune + DRY	Detune + DRY DOUBLING	5	Up Down	-1 Oktave + DRY +1 Oktave + DRY	+1 Oktave + DRY -1 Oktave + DRY	8	Up Down	-∞ (0 Hz) + DRY +1 Oktave + DRY	+1 Oktave + DRY -∞ (0 Hz) + DRY
3	Up Down	0 Cent +1 Oktave	+1 Oktave 0 Cent	6	Up Down	-700 Cent + DRY +500 Cent + DRY	+500 Cent + DRY -700 Cent + DRY	9	Up Down	DRY +2 Oktaven	+2 Oktaven DRY

Vibe (Vibrato)							
Dieser Effekt erzeugt ein automatisches Vibrato.							
PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Depth	0 - 100	Rate	0 - 50	Tone	0 - 10	Balance	0 - 100
Bestimmt die Modulationstiefe.		Steuert die Modulationsrate.		Steuert die tonale Qualität des Sounds.		Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Original- und Effektsound.	

Step										
Spezialeffekt, der den Klang stufenweise verändert.										
PARAM1		PARAM2			PARAM3			PARAM4		
Depth	0 - 100	Rate	0 - 50	Resonance	0 - 10	Shape	0 - 10			
Bestimmt die Modulationstiefe.		Steuert die Modulationsrate.			Regelt die Intensität der Resonanz.			Steuert die Hüllkurve des Effekt-Sounds.		

Delay									
Hierbei handelt es sich um eine Delay mit einer maximalen Verzögerung von 2000 ms.									
TapeEcho									
Dieser Effekt simuliert ein Tape-Echo.									
Die beiden oben genannten Effekt-Typen bieten dieselben Parameter.									

PARAM1		PARAM2			PARAM3			PARAM4		
Time	1 - 2000ms 	FeedBack	0 - 100	HiDamp	0 - 10	Mix	0 - 100			
Bestimmt die Delay-Zeit.		Steuert den Feedback-Anteil. Höhere Werte sorgen für eine höhere Anzahl an Delay-Wiederholungen.			Bestimmt die Höhendämpfung im Delay-Sound. Höhere Werte sorgen für einen weicheren Delay-Klang.			Bestimmt das Mischungsverhältnis zwischen Effekt- und Originalsound.		

DynamicDelay										
Bei dem dynamischen Delay wird die Effektlautstärke abhängig vom Pegel des Eingangssignals verändert.										
PARAM1		PARAM2			PARAM3			PARAM4		
Time	1 - 2000ms 	Amount	0 - 100	FeedBack	0 - 100	Sense	-10 - 10			
Bestimmt die Delay-Zeit.		Bestimmt das Mischungsverhältnis zwischen Effekt- und Originalsound.			Steuert den Feedback-Anteil.			Regelt die Empfindlichkeit des Effekts. Bei positiven Werten wird die Effektlautstärke bei lauterem Eingangssignalen angehoben, bei negativen Werten dagegen abgesenkt.		

DynamicFlang (Dynamic Flanger)										
Bei dem dynamischen Flanger wird die Effektlautstärke abhängig vom Pegel des Eingangssignals verändert.										
PARAM1		PARAM2			PARAM3			PARAM4		
Depth	0 - 100	Rate	0 - 50	Resonance	-10 - 10	Sense	-10 - 10			
Bestimmt die Modulationstiefe.		Steuert die Modulationsrate.			Regelt die Intensität der Resonanz.			Regelt die Empfindlichkeit des Effekts. Bei positiven Werten wird die Effektlautstärke bei lauterem Eingangssignalen angehoben, bei negativen dagegen abgesenkt.		

MonoPitch										
Dieser Pitch-Shifter ist speziell für monophone Sounds (Single-Notes) mit geringen Soundschwankungen vorgesehen.										
PARAM1		PARAM2			PARAM3			PARAM4		
Shift	-12 - -1, dt, 1 - 12, 24	Tone	0 - 10	Fine	-25 - 25	Balance	0 - 100			
Bestimmt das Intervall der Verstimmung in Halbtonen. (dt=verstimmt)		Steuert die tonale Qualität des Sounds.			Erlaubt eine Feinanpassung der Transposition in Prozent-Schritten (1/100-stel Halbton).			Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Original- und Effektsound.		

H.P.S (Harmonized Pitch Shifter)										
Dieser intelligente Pitch Shifter generiert den Effekt-Klang in Abhängigkeit eines voreingestellten Grundtons und einer Skala automatisch.										
PARAM1		PARAM2			PARAM3			PARAM4		
Skala	-6 - 6	Key	C - B	Tone	0 - 10	Mix	0 - 100			
Bestimmt das Intervall für den verstimmten Sound (siehe Tabelle 4).		Bestimmt den Grundton der benutzten Skala (siehe Tabelle 3).			Steuert die tonale Qualität des Sounds.			Bestimmt das Mischungsverhältnis zwischen Original- und Originalsound.		
[[Tabelle 4]]	Einstellung	Skalentyp	Intervall	Einstellung	Skalentyp	Intervall	Einstellung	Skalentyp	Intervall	
	-6	Dur-Skala	Sechste nach unten	3	Dur-Skala	Terz nach oben	-m	Moll-Skala	Terz nach unten	
	-5		Quinte nach unten	4		Quarte nach oben	m		Terz nach oben	
	-4		Quarte nach unten	5		Quinte nach oben				
	-3		Terz nach unten	6		Sexte nach oben				

Effekt-Typen und -Parameter

PdIMonoPitch (Pedal Mono Pitch)							
Dieser Pitch-Shifter ist speziell für monophone Sounds (Single-Notes) vorgesehen und erlaubt eine Steuerung der Transposition mit dem Expression-Pedal.							
PARAM1	PARAM2		PARAM3	PARAM4			
Color	1 - 9	Modus	Up, Down	Tone	0 - 10	PdIPosi	0 - 100
Dient zur Auswahl der Art der Transposition (siehe Tabelle 3 auf Seite 72).		Bestimmt die Richtung der Transposition nach unten oder oben.		Steuert die tonale Qualität des Sounds.		Bestimmt den Betrag der Transposition. Abhängig vom Wert für "Color" ändert sich entsprechend auch die Balance zwischen Original und Effektklang.	
Cry							
Dieser Effekt variiert den Klang wie ein Talking Modulator.							
PARAM1	PARAM2		PARAM3	PARAM4			
Range	1 - 10	Resonance	0 - 10	Sense	-10 - 10	Balance	0 - 100
Steuert den Frequenzbereich für die Modulation.		Regelt die Intensität der Resonanz.		Regelt die Empfindlichkeit des Effekts.		Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Original- und Effektsound.	
ReverseDelay							
Bei diesem speziellen Delay klingt der Effekt-Sound wie rückwärts abgespielt.							
PARAM1	PARAM2		PARAM3	PARAM4			
Time	10 - 1000ms	FeedBack	0 - 100	HiDamp	0 - 10	Balance	0 - 100
Bestimmt die Delay-Zeit.		Steuert den Feedback-Anteil.		Bestimmt die Höhendämpfung im Delay-Sound.		Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Original- und Effektsound.	
BendChorus							
Dieser Effekt erzeugt ein Pitch-Bending, bei dem das Eingangssignal als Trigger dient und jede Note separat bearbeitet wird.							
PARAM1	PARAM2		PARAM3	PARAM4			
Depth	-50 - 50	Attack	1 - 10	Release	1 - 10	Balance	0 - 100
Bestimmt die Effekttiefe. Positive Werte sorgen für ein Bending nach oben, negative für ein Bending nach unten.		Bestimmt die Attack-Zeit für den Bending-Effekt. Höhere Einstellungen sorgen für eine langsamere Attackphase.		Bestimmt die Release-Zeit für den Bending-Effekt. Höhere Einstellungen sorgen für eine langsamere Release.		Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Original- und Effektsound.	
CombFilter							
Dieser Effekt nutzt eine Kammfiltercharakteristik, die eine feste Modulation im Flanger wie einen Equalizer benutzt.							
PARAM1	PARAM2		PARAM3	PARAM4			
Frequency	1 - 50	Resonance	-10 - 10	HiDamp	0 - 10	Mix	0 - 100
Bestimmt, welche Frequenz betont wird.		Regelt die Intensität der Resonanz.		Steuert die Höhendämpfung des Effekt-Sounds.		Bestimmt das Mischungsverhältnis zwischen Effekt- und Originalsound.	
Air							
Dieser Effekt bildet die Ambience in einem Raum nach, um räumliche Tiefe zu erzielen.							
PARAM1	PARAM2		PARAM3	PARAM4			
Size	1 - 100	Reflex	0 - 10	Tone	0 - 10	Mix	0 - 100
Bestimmt die Größe des simulierten Raums.		Steuert den Anteil der Wand-Reflexionen.		Steuert die tonale Qualität des Sounds.		Bestimmt das Mischungsverhältnis zwischen Effekt- und Originalsound.	
AutoWah							
Dieser Effekt variiert den Wah-Effekt in Abhängigkeit der Anschlagsstärke.							
A-Resonance (Auto Resonance)							
Dieser Effekt variiert die Frequenz des Resonanz-Filters in Abhängigkeit der Anschlagsstärke.							
Die beiden oben genannten Effekt-Typen bieten dieselben Parameter.							
PARAM1	PARAM2		PARAM3				
Sense	-10 - 10	Resonance	0 - 10	DryMix	0 - 100		
Regelt die Empfindlichkeit des Effekts. Bei negativen Werten schließt das Filter.		Steuert die Intensität des Effekt-Charakters.		Steuert das Mischungsverhältnis des Originalsounds.			

AutoFilter

Hierbei handelt es sich um ein Resonanz-Filter mit einer extremen Hüllkurve.

PARAM1		PARAM2		PARAM3	
Sense	-10 – 10	Peak	0 – 10	DryMix	0 – 100
Regelt die Empfindlichkeit des Effekts.		Steuert den Q-Wert des Filters.		Steuert das Mischungsverhältnis des Originalsounds.	

Z-Echo

Bei diesem Effekt können Sie die Tonhöhe oder Dauer des Echos über den Parameter "Time" mit dem Pedal steuern. Versuchen Sie, die vertikale Ausrichtung des Z-Pedals (PV1 - PV4) dem Parameter "Time" und die horizontale Ausrichtung (PH1 - PH4) dem Parameter "FeedBack" oder "Mix" zuzuordnen.

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Time	10 – 1000ms	FeedBack	0 – 100	HiDamp	0 – 10	Mix	0 – 100
Bestimmt die Delay-Zeit.		Steuert den Feedback-Anteil. Höhere Werte sorgen für eine höhere Anzahl an Delay-Wiederholungen.		Stellen Sie die Höhendämpfung im Delay-Klang ein. Niedrigere Werte sorgen für einen weicheren Delay-Klang.		Steuert das Lautstärkeverhältnis zwischen Original- und Effekt-Sound.	

X-Flanger

Bei diesem Effekt können Sie mit dem Pedal oder einer anderen Steuerquelle zwischen dem Originalklang und dem Effekt-Sound (Flanger) überblenden. Versuchen Sie dazu, die vertikale Ausrichtung des Z-Pedals (PV1 - PV4) dem Parameter "Rate" und die horizontale Ausrichtung (PH1 - PH4) dem Parameter "X-Fade" zuzuordnen.

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Depth	0 – 100	Rate	0 – 50	X-Fade	0 – 100	Manual	0 – 100
Bestimmt die Modulationstiefe.		Steuert die Modulationsrate.		Steuert das Lautstärkeverhältnis zwischen Original- und Effekt-Sound.		Bestimmt den Frequenzbereich, in dem der Effekt arbeitet.	

X-Step

Bei diesem Effekt können Sie mit dem Pedal oder einer anderen Steuerquelle zwischen dem Originalklang und dem Effekt-Sound (Step) überblenden. Versuchen Sie dazu, die vertikale Ausrichtung des Z-Pedals (PV1 - PV4) dem Parameter "Rate" und die horizontale Ausrichtung (PH1 - PH4) dem Parameter "X-Fade" zuzuordnen.

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Depth	0 – 100	Rate	0 – 50	X-Fade	0 – 100	Shape	0 – 10
Bestimmt die Modulationstiefe.		Steuert die Modulationsrate.		Steuert das Lautstärkeverhältnis zwischen Original- und Effekt-Sound.		Steuert die Hüllkurve des Effekt-Sounds.	

Z-Step

Hierbei handelt es sich um einen Step-Effekt, bei dem Sie die verstärkte Frequenz mit dem Pedal oder einer anderen Steuerquelle nach oben oder unten verschieben können. Wenn Sie dem Pedal den Parameter "Frequency" zuordnen, ändert sich die verstärkte Frequenz in einzelnen Schritten, bis die Zielfrequenz erreicht ist. Versuchen Sie dazu, die vertikale Ausrichtung des Z-Pedals (PV1 - PV4) dem Parameter "Frequency" und die horizontale Ausrichtung (PH1 - PH4) dem Parameter "Mix" zuzuordnen.

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Frequency	1 – 50	Depth	0 – 100	Shape	0 – 10	Mix	0 – 100
Steuert die verstärkte Frequenz.		Bestimmt die Modulationstiefe.		Steuert die Hüllkurve des Effekt-Sounds.		Steuert das Lautstärkeverhältnis zwischen Original- und Effekt-Sound.	

Z-Pitch

Bei diesem Pitch Shifter können Sie der vertikalen und horizontalen Ausrichtung des Z-Pedals unterschiedliche Tonhöhenänderungen zuordnen. Versuchen Sie dazu, die vertikale Ausrichtung des Z-Pedals (PV1 - PV4) dem Parameter "PdlPosi V" und die horizontale Ausrichtung (PH1 - PH4) dem Parameter "PdlPosi H" zuzuordnen.

Z-MonoPitch

Bei diesem monophonen Pitch Shifter (für Single-Notes) können Sie der vertikalen und horizontalen Ausrichtung des Z-Pedals unterschiedliche Tonhöhenänderungen zuordnen. Versuchen Sie dazu, die vertikale Ausrichtung des Z-Pedals (PV1 - PV4) dem Parameter "PdlPosi V" und die horizontale Ausrichtung (PH1 - PH4) dem Parameter "PdlPosi H" zuzuordnen.

Die beiden oben genannten Effekt-Typen bieten dieselben Parameter.

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Color	1 – 8	Tone	0 – 10	PdlPosi V	0 – 100	PdlPosi H	0 – 100
Wählt die Art der Tonhöhenänderung durch das Pedal (siehe Tabelle 5 auf der nächsten Seite).		Steuert die Klangfarbe.		Steuert die Tonhöhenänderung (vertikale Ausrichtung des Pedals).		Steuert die Tonhöhenänderung (horizontale Ausrichtung des Pedals).	

[Tabelle 5] Die folgende Tabelle zeigt ein Beispiel für den Betrieb des Z-Pedals, wenn die vertikale Ausrichtung der Option "PdlPosi V" und die horizontale Ausrichtung "PdlPosi H" zugewiesen ist.

Color	Vertikale Richtung	min	Horizontale Richtung	max	Color	Vertikale Richtung	min	Horizontale Richtung	max
1	max min	1000 Cent -200 Cent	+1 Oktave 0 Cent		5	max min	700 Cent 0 Cent	+1 Oktave 0 Cent	
2	max min	+1 Oktave 0 Cent	1500 Cent 300 Cent		6	max min	+1 Oktave 0 Cent	+2 Oktaven 0 Cent	
3	max min	300 Cent 0 Cent	+1 Oktave 0 Cent		7	max min	+1 Oktave 0 Cent	-∞ (0 Hz) 0 Cent	
4	max min	500 Cent 0 Cent	+1 Oktave 0 Cent		8	max min	500 Cent -700 Cent	+1 Oktave -1 Oktave	

Z-Talking

Dieser Effekt versieht den Bassgitarren-Sound mit einem Talking-Effekt. Sie können die Vokale verändern, indem Sie das Z-Pedal horizontal oder vertikal bewegen. Versuchen Sie dazu, die vertikale Ausrichtung des Z-Pedals (PV1 - PV4) dem Parameter "Formant V" und die horizontale Ausrichtung (PH1 - PH4) dem Parameter "Formant H" zuzuordnen.

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Variation	1 - 5	Formant V	0 - 100	Formant H	0 - 100	DryMix	0 - 100
Dient zur Auswahl der Klangvariation über das Pedal (siehe Tabelle 6).		Steuert die Formanten [Spitzen im akustischen Frequenzspektrum, die Vokale charakterisieren] (vertikaler Betrieb des Pedals).		Steuert die Formanten [Spitzen im akustischen Frequenzspektrum, die Vokale charakterisieren] (horizontaler Betrieb des Pedals).		Steuert das Mischungsverhältnis des Originalsounds.	

[Tabelle 6] Die folgende Tabelle zeigt ein Beispiel für den Betrieb des Z-Pedals, wenn die vertikale Ausrichtung der Option "Formant V" und die horizontale Ausrichtung "Formant H" zugewiesen ist.

Variation	Vertikale Richtung	min	Horizontale Richtung	max	Variation	Vertikale Richtung	min	Horizontale Richtung	max
1	max min	i	u		4	max min	o	a	
2	max min	a	e		5	max min	e	i	
3	max min	u	o				o	u	



DELAY-Modul

Dieses Delay-Modul erlaubt den Einsatz der Hold-Funktion. Die Effekt-Parameter werden im Anschluss an die Auflistung der Effekt-Typen beschrieben.

Delay	TAP HOLD MUTE
Hierbei handelt es sich um eine Delay mit der maximalen Verzögerung von 5000 ms.	
PingPongDly (Ping Pong Delay)	TAP HOLD MUTE
Hierbei handelt es sich um ein Ping-Pong-Delay, bei dem der Delay-Sound zwischen Links und Rechts wechselt.	
Echo	TAP HOLD MUTE
Dieser Effekt simuliert ein Tape-Echo mit einer langen Delay-Zeit bis 5.000 ms.	
PingPongEcho	TAP HOLD MUTE
Hierbei handelt es sich um ein Ping-Pong-Echo, bei dem der Delay-Sound zwischen Links und Rechts wechselt. Hier sind lange Delay-Einstellungen bis 5000 ms möglich.	
AnalogDelay	TAP HOLD MUTE
Dieser Effekt simuliert ein analoges Delay mit einer langen Delay-Zeit bis 5.000 ms.	

Die fünf oben genannten Effekt-Typen bieten dieselben Parameter.

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Time	1 - 5000ms	FeedBack	0 - 100	HiDamp	0 - 100	Mix	0 - 100
Bestimmt die Delay-Zeit.		Regelt den Feedback-Wert.		Bestimmt die Höhendämpfung im Delay-Sound.		Steuert die Mischung zwischen Original- und Effektsound.	

ReverseDelay **TAP HOLD MUTE**

Hierbei handelt es sich um eine Reverse-Delay mit einer Verzögerungszeit bis zu 2.500 ms.

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Time	10 - 2500ms	FeedBack	0 - 100	HiDamp	0 - 10	Balance	0 - 100
Bestimmt die Delay-Zeit.		Steuert den Feedback-Anteil.		Bestimmt die Höhendämpfung im Delay-Sound.		Steuert die Mischung zwischen Original- und Effektsound.	

Air							
Dieser Effekt bildet die Ambience in einem Raum nach, um räumliche Tiefe zu erzielen.							
PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Size	1 - 100	Reflex	0 - 10	Tone	0 - 10	Mix	0 - 100
Bestimmt die Größe des simulierten Raums.		Steuert den Anteil der Wand-Reflexionen.		Steuert die tonale Qualität des Sounds.		Bestimmt die Mischung zwischen Effekt- und Originalsound.	

Loop				TAP	
Mit diesem Effekt können Sie einen gespielten Sound aufnehmen in als Loop wiedergeben. Wenn der Effekt aktiv ist, ist der Funktionsfußschalter 3 der LOOP-Funktion zugewiesen. Um den Sound als Loop wiederzugeben, drücken Sie den Schalter.					
PARAM1		PARAM2		PARAM3	
Time	10 - 5000ms	Mix	0 - 100	Mode	Trg, Hold
Bestimmt die Hold-Zeit.		Steuert das Mischungsverhältnis des Effektsounds.		Wählt wahlweise "Trg" (Wiedergabe, so lange Sie den Taster halten) oder "Hold" (ein Tastendruck zum Starten/Halten, ein weiterer zum Beenden) als Klangerzeugungsart.	

SOS (Sound-on-Sound)			
Dieser Effekt erlaubt es, mehrere Layer aufzunehmen, während die bereits aufgenommenen Samples im Loop wiedergegeben werden. Wenn dieser Effekt-Typ aktiv ist, sind die SOS-spezifischen Funktionen STOP und REC den Funktionsfußschaltern 2 und 3 zugeordnet. Details dazu finden Sie auf Seite 54.			
PARAM1		PARAM2	
Time	Mn	Mix	0 - 100
Definiert die Aufnahmezeit. Wenn Sie den Fußschalter 3 in der Stellung "Mn" einmal betätigen, beginnt die Aufnahme. Wenn Sie ihn erneut drücken, wird die Aufnahme beendet. In jeder anderen Einstellung wird die Aufnahmezeit aus der BPM-Einstellung und dem Notensymbol abgeleitet.		Steuert das Mischungsverhältnis des Effektsounds.	

REVERB	REVERB-Modul
	Dieses Modul beinhaltet verschiedene Reverb- und Early-Reflection-Effekte sowie ein Multi-Tap-Delay.

Hall	Dieses Reverb simuliert die Akustik einer Konzerthalle.
Room	Dieses Reverb simuliert die Akustik in einem Raum.
Spring	Dieser Effekt simuliert einen Federhall.
Arena	Dieses Reverb simuliert die Akustik einer großen Halle (z.B. Sport-Arena).
TiledRoom	Dieses Reverb simuliert die Akustik in einem gekachelten Raum.
ModernSpring	Dieser Effekt simuliert einen höhenreichen, transparenten Federhall.

Die sechs oben genannten Effekt-Typen bieten dieselben Parameter.

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Decay	1 - 30	Pre Delay	1 - 100	Tone	0 - 10	Mix	0 - 100
Steuert die Reverb-Dauer.		Bestimmt das Delay zwischen dem Einspeisen des Originalsignals und dem Einsetzen des Reverb-Klangs.		Steuert die tonale Qualität des Sounds.		Bestimmt das Mischungsverhältnis zwischen Effekt- und Originalsound.	

E/Reflection (Early Reflections)							
Dieser Effekt erzeugt lediglich die ersten Reflexionen des Reverbs.							
PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Decay	1 - 30	Shape	-10 - 10	Tone	0 - 10	Mix	0 - 100
Steuert die Reverb-Dauer.		Steuert die Hüllkurve des Effektsounds. Bei negativen Werten wird die Hüllkurve umgekehrt. Bei 0 arbeitet der Effekt als Gate Reverb. Bei positiven Werten wird eine dämpfende Hüllkurve erzeugt.		Steuert die tonale Qualität des Sounds.		Bestimmt das Mischungsverhältnis zwischen Effekt- und Originalsound.	

MultiTapDly (Multi Tap Delay)							
Dieser Effekt erzeugt verschiedene Delays mit unterschiedlichen Delay-Zeiten.							
PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Time	1 - 3000ms ↲	Pattern	1 - 8	Tone	0 - 10	Mix	0 - 100
Bestimmt die grundlegende Delay-Zeit.		Wählt das Delay-Time-Kombinationspattern für die Taps aus.		Steuert die tonale Qualität des Sounds.		Bestimmt die Mischung zwischen Effekt- und Originalsound.	

PanDelay							
Hierbei handelt es sich um eine Stereo-Delay mit einer Verzögerungszeit bis zu 3000 ms.							
PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Time	1 - 3000ms ↲	Feedback	0 - 100	HiDamp	0 - 10	Pan	L50 - L2, 0, R2 - R50
Bestimmt die Delay-Zeit.		Regelt den Feedback-Wert.		Steuert die Höhendämpfung des Effekt-Sounds.		Steuert die Panorama-Position (Links/Rechts) des Klangs.	

PingPongDly (Ping Pong Delay)							
Hierbei handelt es sich um eine Ping-Pong-Delay mit einer Verzögerungszeit bis zu 3000 ms.							
PingPongEcho							
Hierbei handelt es sich um ein Ping-Pong-Echo, bei dem der Delay-Sound zwischen Links und Rechts wechselt. Hier sind lange Delay-Einstellungen bis 3000 ms möglich.							
Die beiden oben genannten Effekt-Typen bieten dieselben Parameter.							

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Time	1 - 3000ms ↲	Feedback	0 - 100	HiDamp	0 - 10	Mix	0 - 100
Bestimmt die Delay-Zeit.		Regelt den Feedback-Wert.		Steuert die Höhendämpfung des Effekt-Sounds.		Bestimmt das Mischungsverhältnis zwischen Effekt- und Originalsound.	

AutoPan							
Dieser Effekt bewegt die Panorama-Position des Klangs zyklisch.							
PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Width	L50 - L2, 0, R2 - R50	Rate	0 - 50 ↲	Depth	0 - 10	Wave	0 - 10
Bestimmt den Bewegungsspielraum der Sound-Position.		Steuert die Modulationsrate.		Bestimmt die Modulationstiefe.		Dient zur Auswahl einer Modulationswellenform. Höhere Werte sorgen für stärkere Übersteuerungen der Wellenformspitzen und damit für einen extremeren Auto-Panning-Effekt.	

Z-Delay							
Bei diesem Delay-Effekt können Sie das Panning und den Mix-Pegel mit dem Pedal oder einer anderen Steuerquelle steuern. Versuchen Sie dazu, die vertikale Ausrichtung des Z-Pedals (PV1 - PV4) dem Parameter "Pan" und die horizontale Ausrichtung (PH1 - PH4) dem Parameter "Mix" zuzuordnen.							
PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Time	1 - 3000ms ↲	FeedBack	0 - 100	Pan	L50 - L2, 0, R2 - R50	Mix	0 - 100
Bestimmt die Delay-Zeit.		Steuert den Feedback-Anteil.		Steuert das Links-/Rechts-Panning des Delay-Sounds.		Steuert das Verhältnis zwischen Original- und Effekt-Sound.	

Z-Dimension							
Bei diesem räumlichen Effekt können Sie die Tiefe, das Panning und den Hall-Anteil mit dem Pedal oder einer anderen Steuerquelle steuern. Versuchen Sie dazu, die vertikale Ausrichtung des Z-Pedals (PV1 - PV4) dem Parameter "Pan" und die horizontale Ausrichtung (PH1 - PH4) dem Parameter "Mix" zuzuordnen.							
PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Pan	L50 - L2, 0, R2 - R50	Depth	0 - 100	Decay	1 - 30	Mix	0 - 100
Steuert das Links-/Rechts-Panning des Sounds.		Steuert den Feedback-Anteil.		Steuert die Reverb-Dauer.		Bestimmt das Mischungsverhältnis des Reverb-Sounds.	

Z-Tornado							
Bei diesem Delay-Effekt wirbelt der Effekt-Sound wie in einem Tornado umher. Versuchen Sie, die vertikale Ausrichtung des Z-Pedals (PV1 - PV4) dem Parameter "Rate" und die horizontale Ausrichtung (PH1 - PH4) dem Parameter "Width" zuzuordnen.							
PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Time	1 - 3000ms ↲	Rate	1 - 50 ↲	Width	L50 - L2, 0, R2 - R50	Mix	0 - 100
Bestimmt die Delay-Zeit.		Steuert die Modulationsrate.		Steuert den Bereich für den Sound-Shift.		Bestimmt das Mischungsverhältnis des Delay-Sounds.	

	TOTAL-Modul Dieses Modul beinhaltet Parameter, die das gesamte Patch betreffen.
---	---

TOTAL

Steuert den Patch-spezifischen Pegel, das Tempo und die Balance.

PARAM1		PARAM2		PARAM3	
PatchLevel	2 – 100	 TotalBal	0 – 100	Tempo	40 – 250
Steuert die Gesamtlautstärke des Patches.		Steuert das Mischungsverhältnis zwischen dem Sound, der durch das Effekt-Modul geroutet wird, und dem Direktsignal.		Bestimmt das Patch-spezifische Tempo (→ S. 38).	

NAME

Bestimmt einen Namen für das Patch (→ S. 26).

ARRM (Seite 1)

Dient zur Einstellung der ARRM-Funktion (→ S. 52). Um die zwei Einstellungsseite zu öffnen, drehen Sie den Regler [TYPE] im Uhrzeigersinn, während das ARRM-Steuerziel auf eine andere Option als "NOT Assign" eingestellt ist.

PARAM1		PARAM2		PARAM3	
ARRM		min (minimaler Wert)	Siehe Seite 52	MAX (maximaler Wert)	Siehe Seite 52
Dient zur Auswahl des Steuerziels für ARRM. Wenn "NOT Assign" angewählt ist, ist die ARRM-Funktion deaktiviert.		Bestimmt den Parameter-Wert, der eingestellt wird, wenn die Steuerwellenform ihren niedrigsten Punkt erreicht.		Bestimmt den Parameter-Wert, der eingestellt wird, wenn die Steuerwellenform ihren höchsten Punkt erreicht.	

ARRM (Seite 2)

Drehen Sie den [TYPE]-Regler gegen den Uhrzeigersinn, um auf die erste Einstellungsseite zurückzukehren.

PARAM1		PARAM2	
Wave	Siehe Seite 53	Sync	Siehe Seite 53
Dient zur Auswahl der Steuerzielwellenform.		Bestimmt die Synchronisation der Steuerwellenform, wobei das Patch-Tempo als Referenz dient.	

PV1 to PV4 (Expression-Pedal, vertikale Ausrichtung)

Hier definieren Sie die Steuerziele 1 - 4 für die vertikale Bewegung des Expression-Pedals.

PH1 to PH4 (Expression-Pedal, horizontale Ausrichtung)

Hier definieren Sie die Steuerziele 1 - 4 für die horizontale Bewegung des Expression-Pedals.

Die acht oben genannten Effekt-Typen bieten dieselben Parameter. Für PH1 to PH4 (Expression-Pedal, horizontale Ausrichtung) steht PARM4 (Modul an/aus) jedoch nicht zur Verfügung.

PARAM1	PARAM2	PARAM3	PARAM4
Steuerziel des Expression-Pedals	min (minimaler Wert)	Max (maximaler Wert)	Funktion Modul An/aus
Bestimmt das Steuerziel des Expression-Pedals.	Bestimmt den Parameter-Wert, der eingestellt wird, wenn das Pedal vollständig geöffnet oder nach links gedreht wurde.	Bestimmt den Parameter-Wert, der eingestellt wird, wenn das Pedal vollständig durchgetreten oder nach rechts gedreht wurde.	De-/Aktiviert die Funktion Modul An/Aus. Dieser Parameter steht für die horizontale Bewegung (PH1 bis PH4) nicht zur Verfügung.

FuncSW Assign (Zuordnung für Funktionsfußschalter 1)

Bestimmt die Funktionalität für die Fußschalter 1 – 3.

PARAM1	PARAM2	PARAM3
FuncSW1 Assign (Zuordnung für Funktionsfußschalter 1)	FuncSW2 Assign (Zuordnung für Funktionsfußschalter 2)	FuncSW3 Assign (Zuordnung für Funktionsfußschalter 3)
Bestimmt die Funktionalität für Fußschalter 1.	Bestimmt die Funktionalität für Fußschalter 2.	Bestimmt die Funktionalität für Fußschalter 3.

FootSW Assign (Zuordnung für die Funktionsfußschalter)

Bestimmt, welches Modul über die Funktionsfußschalter 1 - 4 im Manual-Modus an- und abgeschaltet wird.

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Fußschalter 1	CMP, WAH	Fußschalter 2	ExL, AMP	Fußschalter 3	EQ, MOD	Fußschalter 4	DLY, REV
Bestimmt, welches Modul über Fußschalter 1 an-/abgeschaltet wird.		Bestimmt, welches Modul über Fußschalter 2 an-/abgeschaltet wird.		Bestimmt, welches Modul über Fußschalter 3 an-/abgeschaltet wird.		Bestimmt, welches Modul über Fußschalter 4 an-/abgeschaltet wird.	

Fehlerbehebung

■ Kein Sound oder sehr leise

- Ist das Gerät eingeschaltet?
- Heben Sie den LEVEL-Regler auf der Rückseite an.
- Überprüfen Sie die Verkabelung (→ S. 8).
- Stellen Sie sicher, dass das geschirmte Kabel nicht defekt ist.
- Passen Sie die Patch-Lautstärke an (→S. 16).
- Wenn die Lautstärke mit dem Expression-Pedal gesteuert wird, muss das Pedal auf eine akzeptable Lautstärke eingestellt sein.
- Wenn beide Regler in der Accelerator-Sektion vollständig heruntergezogen wurden, ist kein Sound zu hören. Sie müssen wenigstens einen Regler teilweise aufdrehen.
- Stellen Sie sicher, dass sich das B9.1ut nicht im Mute-Modus befindet (→ S. 20).

■ Der Sound verzerrt

- Senken Sie die Gain- und Level-Parameter im PRE-AMP-Modul ab.
- Senken Sie versuchsweise die Einstellung für die [SOLID STATE]- und [TUBE]-Regler in der Accelerator-Sektion ab.

■ Die Fußschalter arbeiten nicht

- Prüfen Sie den aktuellen Betriebsmodus. Die Wirkung der Fußschalter ist im Play- und Manual-Modus unterschiedlich.
- Prüfen Sie die Einstellungen für die Fußschalter 1 – 3 (→ S. 36).
- Prüfen Sie, ob eine Funktion mit speziellen Fußschalter-Zuordnungen wie Sound-On-Sound (S. 54) oder Pedal-Synth (S. 55) aktiv ist.

■ Hörbare Störgeräusche

- Verwenden Sie in jedem Fall ein ZOOM-Netzteil.
- Passen Sie die ZNR-Einstellungen an.
- Senken Sie die Gain- und Level-Parameter im PRE-AMP-Modul ab.

Prüfen Sie die Einstellung für das interne Expression-Pedal (• → S. 31).

Abhängig vom Parameter, der dem Expression-Pedal zugeordnet ist, kann das Pedal eventuell drastische Klangänderungen bewirken, die zu Störgeräuschen führen.

■ Es brummt (bei Anschluss über die Buchsen BALANCED OUT)

Eventuell hat sich eine Brummschleife zwischen den angeschlossenen Geräten gebildet. Schalten Sie den GROUND-Schalter auf "LIFT" und prüfen Sie, ob das die Situation verbessert.

■ Effekte arbeiten nicht

- Überprüfen Sie bei Einsatz der Buchse BALANCED OUT R, ob der Schalter PRE/POST auf "POST" (Signal hinter der Effektbearbeitung) gestellt ist.
- Prüfen Sie die Gesamtbalance-Einstellung (→ S. 16). Wenn der Wert zu niedrig eingestellt wird, ist die Effektbearbeitung nicht hörbar.

■ Senden und Empfang von MIDI-Befehlen nicht möglich

- Stellen Sie sicher, dass der MIDI IN am B9.1ut und der MIDI OUT am externen Gerät und/oder der MIDI OUT am B9.1ut sowie der MIDI IN am externen Gerät richtig miteinander verbunden sind.
- Prüfen Sie die MIDI-Kanal-Einstellungen (→ S. 42).
- Prüfen Sie, ob das Senden/Empfangen des entsprechenden MIDI-Nachrichtentyps aktiviert ist (→ S. 43, 46, 49).

■ Expression-Pedal arbeitet nicht ordnungsgemäß

- Überprüfen Sie die Einstellungen für das Expression-Pedal (→ S. 31).
- Stellen Sie das Expression-Pedal ein (→ S. 33) aus.

■ Das An/Abschalten mit dem Expression-Pedal funktioniert nicht richtig

- Prüfen Sie, ob Parameter 4 (Module an/aus) für die vertikale Einstellung des Expression-Pedals (PV1 – PV4) auf "Enable" eingestellt ist.
- In der horizontalen Ausrichtung (PH1 – PH4) ist ein An-/Abschalten des Moduls über das Expression-Pedal nicht vorgesehen.

B9.1ut - Spezifikationen

Anzahl der Effekt-Typen	112
Anzahl der Effekt-Module	10 gleichzeitig nutzbare Module
Patch-Speicher	User-Bereich 4 Patches x 20 Bänke = 80 (laden/speichern möglich) Preset-Bereich 4 Patches x 20 Bänke = 80 (nicht überschreibbar) Insgesamt: 160 Patches
Samplingfrequenz	96 kHz
A/D-Wandlung	24 Bit, 64-faches Oversampling
D/A-Wandlung	24 Bit, 128-faches Oversampling
Signalverarbeitung	32 Bit
Frequenzgang	20 Hz – 40 kHz +1.0 dB, -3.0 dB (an einer Last von 10 kOhm)
Display	2-stelliges 7-Segment-LED 16-stelliges hintergrundbeleuchtetes LCD auf zwei Zeilen
Eingänge	
Bassgitarren-Eingang	Standard-Monoklinkenbuchse Empfohlener Pegel: -10 dBm Eingangsimpedanz: 1 Megaohm
AUX Input	Miniklinkenstecker (stereo) Empfohlener Pegel: -10 dBm Eingangsimpedanz: 10 kOhm
External Return	Standardmonoklinkenbuchse Empfohlener Eingangspegel: -10 dBm/+4 dBm (umschaltbar)
Ausgänge	
Line-Ausgang	Standard-Monoklinkenbuchse x 2 Maximaler Ausgangspegel: +11 dBm (an einer Ausgangslast von 10 kOhm oder höher)
Kopfhörer-Ausgang	Ausgangsimpedanz: 1 kOhm oder weniger Standard-Stereoklinkenbuchse Empfohlene Ausgangsleistung: 60 mW (an 32 Ohm Last), 20 mW (an 300 Ohm Last)
External Send	Ausgangsimpedanz: 47 kOhm Standard-Monoklinkenbuchse Empfohlener Eingangspegel: -10 dBm/+4 dBm (umschaltbar)
Symmetrischer Ausgang	XLR-Anschluss x 2 Ausgangsimpedanz: 100 Ohm (HOT-GND, COLD-GND), 200 Ohm (HOT-COLD) PRE/POST (umschaltbar) GND LIFT (umschaltbar) -10dB/0dB (umschaltbar)
Tube-Schaltkreis	12AU7 x 1
Steuereingang	Für FP01/FP02
Steueranschlüsse	MIDI OUT, MIDI IN
USB-Schnittstelle	
PC-Schnittstelle	16 Bit (Aufnahme/Wiedergabe, stereo)
Samplingfrequenzen	32, 44.1, 48 kHz
Stromversorgung	
Netzteil	12 V DC, 3 A (über mitgeliefertes Netzteil AD-13)
Abmessungen	235 (T) x 515 (B) x 81 mm (H)
Gewicht	4,5 kg

* 0 dBm = 0,775 Vrms

Design und Spezifikationen können ohne vorherige Ankündigung verändert werden.

MIDI-Implementations-tabelle

[EFFECTOR
Model B9.1ut

] MIDI Implementation Chart

Date : 18.Apr.,2008
Version :1.00

Function ...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default Changed	1-16,OFF 1-16,OFF	1-16,OFF 1-16,OFF	Memorized
Mode	Default Messages Altered	3 x *****	3 x	
Note Number	True voice	24-71 *****	x	
Velocity	Note ON Note OFF	o 9nH, v=127 x 9nH, v=0	x x	
After Touch	Key's Ch's	x x	x x	
Pitch Bend		x	x	
Control Change		o 0,32 1-5,7-31,64-95 64-95	o 0 1-5,7-31,64-95 64-95	Bank select Expression Pedal, CONTROL IN Effect module on/off ,Signal mute ,Bypass (See Note 1)
Prog Change	True #	o 0-79 *****	o 0-127	
System Exclusive		o	o	
System Common	Song Pos Song Sel Tune	x x x	x x x	
System Real Time	Clock Commands	x x	x x	
Aux Messages	Local ON/OFF All Notes OFF Active Sense Reset	x x x x	x x x x	
Notes		1. Control # 1-5,7-31,64-95 is assignable.		
Mode 1 : OMNI ON, POLY		Mode 2 : OMNI ON, MONO	o : Yes	
Mode 3 : OMNI OFF, POLY		Mode 4 : OMNI OFF, MONO	x : No	

B9.1ut Zuordnungstabelle für Patch-/Bank-Nummern +Programm-Nummern

GROUP	BANK	PATCH NO.											
		1			2			3			4		
		Bank-Nr.		Progr.-Nr.	Bank-Nr.		Progr.-Nr.	Bank-Nr.		Progr.-Nr.	Bank-Nr.		Progr.-Nr.
		MSB	LSB		MSB	LSB		MSB	LSB		MSB	LSB	
U	0	0	0	0	0	0	1	0	0	2	0	0	3
	1	0	0	4	0	0	5	0	0	6	0	0	7
	2	0	0	8	0	0	9	0	0	10	0	0	11
	3	0	0	12	0	0	13	0	0	14	0	0	15
	4	0	0	16	0	0	17	0	0	18	0	0	19
	5	0	0	20	0	0	21	0	0	22	0	0	23
	6	0	0	24	0	0	25	0	0	26	0	0	27
	7	0	0	28	0	0	29	0	0	30	0	0	31
	8	0	0	32	0	0	33	0	0	34	0	0	35
	9	0	0	36	0	0	37	0	0	38	0	0	39
	A	0	0	40	0	0	41	0	0	42	0	0	43
	b	0	0	44	0	0	45	0	0	46	0	0	47
	C	0	0	48	0	0	49	0	0	50	0	0	51
	d	0	0	52	0	0	53	0	0	54	0	0	55
	E	0	0	56	0	0	57	0	0	58	0	0	59
	F	0	0	60	0	0	61	0	0	62	0	0	63
	G	0	0	64	0	0	65	0	0	66	0	0	67
	H	0	0	68	0	0	69	0	0	70	0	0	71
i	0	0	72	0	0	73	0	0	74	0	0	75	
J	0	0	76	0	0	77	0	0	78	0	0	79	
P	0	1	0	0	1	0	1	1	0	2	1	0	3
	1	1	0	4	1	0	5	1	0	6	1	0	7
	2	1	0	8	1	0	9	1	0	10	1	0	11
	3	1	0	12	1	0	13	1	0	14	1	0	15
	4	1	0	16	1	0	17	1	0	18	1	0	19
	5	1	0	20	1	0	21	1	0	22	1	0	23
	6	1	0	24	1	0	25	1	0	26	1	0	27
	7	1	0	28	1	0	29	1	0	30	1	0	31
	8	1	0	32	1	0	33	1	0	34	1	0	35
	9	1	0	36	1	0	37	1	0	38	1	0	39
	A	1	0	40	1	0	41	1	0	42	1	0	43
	b	1	0	44	1	0	45	1	0	46	1	0	47
	C	1	0	48	1	0	49	1	0	50	1	0	51
	d	1	0	52	1	0	53	1	0	54	1	0	55
	E	1	0	56	1	0	57	1	0	58	1	0	59
	F	1	0	60	1	0	61	1	0	62	1	0	63
	G	1	0	64	1	0	65	1	0	66	1	0	67
	H	1	0	68	1	0	69	1	0	70	1	0	71
i	1	0	72	1	0	73	1	0	74	1	0	75	
J	1	0	76	1	0	77	1	0	78	1	0	79	



**Entsorgung alter elektrischer und elektronischer Geräte
(gültig für europäische Länder mit Mülltrennung)**

Dieses Symbol auf dem Produkt oder der Verpackung weist darauf hin, dass dieses Produkt nicht als Hausmüll behandelt werden darf. Stattdessen muss es an einer Entsorgungsstelle für elektrischen und elektronischen Müll abgegeben werden. Durch die korrekte Entsorgung werden mögliche negative Auswirkungen auf die Umwelt und die menschliche Gesundheit vermieden, die andernfalls durch unsachgemäße Abfallbeseitigung auftreten können. Die Wiederverwertung der Materialien hilft dabei, natürliche Rohstoffe einzusparen. Detaillierte Informationen über die Wiederverwertung dieses Produkts erhalten Sie bei Ihrer lokalen Stadtverwaltung, der für Sie zuständigen Müllumladestation sowie von dem Händler, bei dem Sie dieses Produkt gekauft haben.

ZOOM

ZOOM Corporation

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

B9.1ut Patch List

* Shaded modules: Effects are set to Off when patch is called.
 * Expression pedal setting items are listed in the order module name : effect type name : parameter name.
 * The [↑] symbol in the table denotes a vertical direction setting, and the [→] symbol a horizontal direction setting.
 * For expression pedal setting items, effects enclosed in brackets () can be switched on by pressing switches 1 – 4, or by fully depressing the pedal.

Patch number	Patch name	Foot switch 1	Foot switch 2	Foot switch 3	Foot switch 4	Expression pedal
--------------	------------	---------------	---------------	---------------	---------------	------------------

Patch number	Patch name	Foot switch 1	Foot switch 2	Foot switch 3	Foot switch 4	Expression pedal
		01	SlapSolo	WAH : Splitter	AMP : G-Krueger	MOD : ST-Chorus
02	Detune	WAH : Tremolo	AMP : TubePre	MOD : Detune	REV : Hall	Volume DLY:Delay:Mix
03	Synthtic	WAH : Octave	AMP : SansAmp	MOD : A-Resonance	DLY : Delay	Volume AMP:SansAmp:Gain
04	UP 2oct	CMP : M Comp	AMP : MXR D.I+	MOD : Z-MonoPitch	DLY : Delay	MOD:Z-MonoPitch:PdlPosi V MOD:Z-MonoPitch:PdlPosi H
11	FunkyWah	CMP : Limiter	AMP : WalterWds	MOD : Chorus	DLY : Delay	Volume WAH:AutoWah:Resonance
12	Basic CP	WAH : AutoWah	AMP : WalterWds	MOD : Chorus	DLY : Delay	Volume DLY:Delay:Mix
13	60sFzWah	CMP : M Comp	AMP : FuzzFace	MOD : Flanger	DLY : Delay	WAH:PedalVox:Frequency AMP:FuzzFace:Gain
14	Drum'nBs	WAH : Octave	AMP : TS9	MOD : Chorus	REV : Hall	Volume WAH:Octave:OctLvl
21	Defret12	WAH : Defret	AMP : Aguilar	MOD : MonoPitch	REV : Hall	Volume MOD:MonoPitch:Balance
22	AnalogPD	CMP : Compressor	AMP : MonoSyn	MOD : PitchShift	DLY : AnalogDelay	Volume MOD:PitchShift:Balance
23	Dis.JET	CMP : Compressor	AMP : BigMuff	MOD : X-Flanger	DLY : Delay	MOD:X-Flanger:X-Fade DLY:Delay:Mix
24	FunkySyn	WAH : AutoWah	AMP : V-Syn	MOD : MonoPitch	REV : E/Reflection	Volume WAH:AutoWah:Resonance
31	ROCK	CMP : Limiter	AMP : AmpegSVT	MOD : Chorus	DLY : Delay	Volume AMP:AmpegSVT:Gain
		CMP : M Comp	AMP : Aguilar	MOD : Chorus	DLY : Delay	Volume (MOD:Chorus:Rate)
		WAH : Defret	AMP : Polytone	MOD : Air	DLY : Delay	Volume MOD:Air:Reflex
32	POPS	CMP : M Comp	AMP : Aguilar	MOD : Chorus	DLY : Delay	Volume (MOD:Chorus:Rate)
33	JAZZ	WAH : Defret	AMP : Polytone	MOD : Air	DLY : Delay	Volume MOD:Air:Reflex

Patch number	Patch name	Foot switch 1	Foot switch 2	Foot switch 3	Foot switch 4	Expression pedal
		34	METAL	CMP : Limiter	AMP : Hartke	MOD : CombFilter
41	REGGAE	WAH : AutoWah	AMP : AmpegSVT	MOD : Chorus	DLY : Delay	Volume (WAH:AutoWah:Resonance)
42	Old R+B	WAH : AutoWah	AMP : AmpegB15	MOD : Vibe	DLY : Delay	Volume (MOD:Vibe:Depth)
43	N.O.funk	WAH : AutoWah	AMP : AmpegSVT	MOD : Chorus	DLY : Delay	Volume (MOD:Chorus:Rate)
44	60'sROCK	CMP : Compressor	AMP : AmpegSVT	MOD : Chorus	DLY : Delay	Volume AMP:AmpegSVT:Gain
51	Q-TRON	CMP : M Comp	AMP : Trace	MOD : Chorus	DLY : Delay	Volume WAH:A-Resonance:Sense
52	ODB-3	WAH : X-Phaser	AMP : ODB-3	MOD : Chorus	DLY : Delay	Volume (WAH:X-Phaser:X-Fade)
53	SANSAMP	CMP : M Comp	AMP : SansAmp	MOD : Flanger	DLY : Delay	Volume AMP:SansAmp:Gain
54	BigMuff	CMP : Compressor	AMP : BigMuff	MOD : Chorus	DLY : Delay	Volume AMP:BigMuff:Gain
61	OctaBass	CMP : M Comp	AMP : Trace	MOD : Chorus	DLY : Delay	Volume (MOD:Chorus:Rate)
62	CHORUS	WAH : X-Vibe	AMP : TubePre	MOD : Detune	DLY : Delay	Volume (WAH:X-Vibe:X-Fade)
63	FLANGER	CMP : M Comp	AMP : BigMuff	MOD : Flanger	DLY : Delay	Volume MOD:Flanger:Depth
64	PHASER	CMP : M Comp	AMP : BigMuff	MOD : ModDelay	DLY : ReverseDelay	Volume WAH:4StagePhaser:Rate
71	ENVELOPE	CMP : Limiter	AMP : AmpegSVT	MOD : Chorus	DLY : Delay	Volume WAH:AutoWah:Sense
72	Aguilar	CMP : M Comp	AMP : Aguilar	MOD : Chorus	DLY : Delay	Volume (MOD:Chorus:Rate)
73	SuperBs	WAH : Octave	AMP : SuperBass	MOD : Flanger	REV : Arena	Volume (MOD:Flanger:Depth)
74	Hartke	CMP : Compressor	AMP : Hartke	MOD : BendChorus	DLY : Delay	Volume (MOD:BendChorus:Depth)
81	SVT	CMP : Compressor	AMP : AmpegSVT	MOD : Chorus	DLY : Delay	Volume AMP:AmpegSVT:Gain
82	G-Kruger	CMP : DualComp	AMP : G-Krueger	MOD : AutoFilter	REV : ModernSpring	Volume (MOD:AutoFilter:Sense)
83	PolyTone	WAH : Defret	AMP : Polytone	MOD : Detune	REV : Room	Volume AMP:Polytone:Gain
84	WalterWD	CMP : Compressor	AMP : WalterWds	MOD : Chorus	DLY : Delay	Volume (MOD:Chorus:Rate)
91	RecBass	WAH : AutoWah	AMP : Bassman	MOD : Chorus	DLY : Delay	Volume AMP:Bassman:Gain

Artist	92	Joe Z	WAH : Octave	AMP : MonoSyn	MOD : Chorus	REV : Hall	Volume	AMP:MonoSyn:MixBal	
			This patch simulates the synth bass of Weather Report's Joe Zawinul.						
	93	Stanley	WAH : AutoWah	AMP : Acoustic	MOD : Chorus	REV : ModernSpring	Volume	(MOD:Chorus:Rate)	
			This patch simulates the sound of Stanley Clarke on his famous "School Days". Best for chord stroking and slap.						
	94	IRON MAI	CMP : Compressor	AMP : AmpegSVT	MOD : Chorus	DLY : Delay	Volume	AMP:AmpegSVT:Gain	
			This patch simulates the precision bass sound of Iron Maiden's Steve Harris in his early days. Great for melodic bass lines.						
	A1	Miller's	CMP : Limiter	AMP : SWR	MOD : Chorus	DLY : Delay	Volume	(MOD:Chorus:Rate)	
			This patch simulates the slap sound of Marcus Miller. Of course it's great for slap playing.						
	A2	Victor W	WAH : Octave	AMP : Aguilar	MOD : Chorus	REV : E/Reflection	Volume	(MOD:Chorus:Rate)	
			This patch simulates the sound of Victor Wooten who is famous for tapping and high-speed slap. Best for use with an active bass.						
	A3	Jaco MEL	CMP : Compressor	AMP : Acoustic	MOD : Chorus	REV : Hall	Volume	DLY:Delay:Mix	
			Patch simulating the sound of Jaco Pastorius, the master of the fretless bass. Get the speedy fretless feel and use it for melodious phrases.						
	A4	Billy BS	CMP : Compressor	AMP : Acoustic	MOD : Detune	DLY : Delay	Volume	AMP:Acoustic:Gain	
			This patch simulates the sound of Billy Sheehan famous for tapping and high-speed play. The sound is distortion-based and brings out tapping play beautifully.						
b1	Bootsy	WAH : AutoWah	AMP : Hartke	MOD : PitchShift	DLY : Delay	Volume	MOD:PitchShift:Balance		
		This patch simulates the sound of Bootsy Collins using auto wah. It gives a special Funk tone with a dash of one-octave higher auto wah.							
b2	Flea MM	WAH : AutoWah	AMP : Aguilar	MOD : Flanger	DLY : Delay	Volume	(MOD:Flanger:Depth)		
		This patch gives a tight sound with a characteristic middle, inspired by Flea, the bassist of the Red Hot Chili Peppers.							
b3	MarkKing	WAH : X-Phaser	AMP : Trace	MOD : Chorus	REV : Hall	WAH:X-Phaser:X-Fade	(MOD:Chorus:Rate)		
		This patch simulates the attack sound of ultra high-speed slap bassist Mark King from Level 42. Great for slap.							
b4	PSYCO-BR	WAH : AutoWah	AMP : SynTik	MOD : Flanger	DLY : ReverseDelay	Volume	MOD:Flanger:Rate		
		Experimental patch from the realm of SF. Move the expression pedal horizontally to direct the sound like a laser gun.							
C1	1up1down	WAH : Octave	AMP : AmpegSVT	MOD : MonoPitch	REV : Hall	Volume	MOD:MonoPitch:Balance		
		Rich sounding patch adding a one-octave up and one-octave down component.							
C2	PhaseTap	CMP : Limiter	AMP : StdSyn	MOD : ST-Chorus	DLY : SOS	Volume	WAH:8StagePhaser:Rate		
		This phaser patch is convenient for rythmical 16-beat play while using mute. Pressing foot switch 2 in manual mode turns on "Bass Synth" for a gimmicky sound.							
C3	Ac.Bass	WAH : AutoFilter	AMP : Polytone	MOD : PitchShift	DLY : Delay	Volume	REV:Hall:Mix		
		This patch simulates the sound of an acoustic bass. Use mute and play with your thumb for even better results.							
C4	Gtr uni	CMP : Compressor	AMP : MetalZone	MOD : MonoPitch	DLY : Delay	Volume	Balance		
		This patch lets you play a riff in unison with a guitar. Effective for backing up a guitar in a guitar trio.							
d1	3quarter	WAH : Octave	AMP : TS9	MOD : Vibe	REV : Arena	Volume	MOD:Vibe:Rate		
		Patch using "Octave" and "Vibe". Pressing foot switch 2 in manual mode adds "TS9" distortion, great for solos and long tone playing.							
d2	Melow SP	WAH : Octave	AMP : WalterWds	MOD : Detune	REV : Hall	Volume	REV:Hall:Mix		
		Chorus sound for playing a melody in slap style. Pressing foot switch 1 in manual mode adds a one-octave lower component.							
d3	SynLead	CMP : DualComp	AMP : SansAmp	MOD : PdlMonoPitch	DLY : PingPongDly	Volume	MOD:PdlMonoPitch:PdlPosi		
		This patch is most suited for ballads and slow-tempo solos. Moving the expression pedal horizontally gives a bend-down effect like a harmonica. Pressing foot switch 4 in manual mode adds delay for a wider synthesizer sound.							
d4	AutoQesq	WAH : AutoWah	AMP : BigMuff	MOD : Vibe	DLY : SOS	Volume	WAH:AutoWah:Resonance		
		This patch is a combination of "Big Muff" and "Auto Wah". Good for solos and lead.							
E1	HitSound	WAH : Octave	AMP : Polytone	MOD : ST-Chorus	DLY : Air	Volume	MOD:ST-Chorus:Mix		
		Massive synthesizer type bass sound such as used for backing on hit songs. Pressing foot switch 4 in manual mode enables the "Air" effect, adding room ambience for an even more solid sound.							
E2	Slow Pad	CMP : M Comp	AMP : MetalZone	MOD : PitchShift	DLY : PingPongDly	Volume	WAH:SlowAttack:Time		
		Synthesizer pad patch using "Slow Attack", resulting in soft sound without overbearing presence.							
E3	Pedal WH	WAH : PedalVox	AMP : FuzzFace	MOD : X-Step	DLY : Delay	(WAH:PedalVox:Frequency)	MOD:X-Step:X-Fade		
		Rock patch with wild distortion. Pushing down the expression pedal turns "PedalVox" on, letting you emphasize a bass solo. Horizontal movement of the expression pedal adds "STEP" for a gimmick effect.							
E4	EP	WAH : 8StagePhaser	AMP : Trace	MOD : PitchShift	REV : AutoPan	Volume	REV:AutoPan:Rate		
		Playing a chord with this patch makes it sound as if an electric piano is playing along. By moving the expression pedal horizontally, you can control the "AutoPan" RATE parameter. (This patch is suitable for line output.)							

SpecialFx	F1	AmVocode	WAH : AutoWah	AMP : TubePre	MOD : H.P.S	REV : Room	Volume	REV:Room:Decay	
			Patch with Vocoder type sound. "H.P.S" for the patch is set to match a key of C or Am.						
	F2	ChainSaw	WAH : Tremolo	AMP : FuzzFace	MOD : Flanger	DLY : Delay	Volume	(MOD:Flanger:Rate)	
			Wild distortion based on the image of a chain saw. Pressing foot switch 1 in manual mode enables "Tremolo" for an even stronger chain saw effect.						
	F3	Meteor	CMP : DualComp	AMP : StdSyn	MOD : PitchShift	DLY : PingPongDly	Volume	WAH:4StagePhaser:Rate	
			Synthesizer sound patch. Pressing foot switch 3 in manual mode enables the "Pitchshifter" effect, and foot switch 4 adds "PingPongDly" for a magical feel.						
	F4	PICK	CMP : Limiter	AMP : Hartke	MOD : Flanger	DLY : Delay	Volume	(MOD:Flanger:Rate)	
			This patch gives just the right attack and solid bottom for playing with a pick.						
	G1	CrunchWh	WAH : AutoWah	AMP : Acoustic	MOD : Air	REV : Arena	Volume	WAH:AutoWah:Sense	
			Crunch sound with auto wah for that groovy dance feeling.						
	G2	12-Str.G	CMP : DualComp	AMP : SansAmp	MOD : PitchShift	DLY : PingPongDly	Volume	Balance	
			This patch simulates a 12-string guitar that works great when playing arpeggios. (This patch is suitable for line output.)						
	G3	Hold Dly	WAH : Tremolo	AMP : ODB-3	MOD : ST-Chorus	REV : PanDelay	Volume	REV:PanDelay:Pan	
			Patch using the "Loop" effect. Pressing function foot switch 3 holds the immediately preceding sound, letting you overlay a melody.						
G4	Fretless	CMP : Compressor	AMP : MXR D.I+	MOD : Chorus	DLY : PingPongDly	Volume	DLY:PingPongDly:Mix		
		This patch simulates a fretless bass by means of "Slow Attack" rather than "Defret".							
H1	Storm PH	CMP : M Comp	AMP : Hartke	MOD : DynamicDelay	REV : Hall	Volume	WAH:8StagePhaser:Rate		
		Moving the expression pedal horizontally lets you control the RATE parameter of this unique phase sound.							
H2	4VoiceSy	CMP : DualComp	AMP : 4VoiceSyn	MOD : A-Resonance	DLY : ReverseDelay	Volume	DLY:ReverseDelay:Balance		
		Synthesizer patch using "4VoiceSyn" with Add9 for the played sound. Most effective when used like a pad.							
H3	P-Syn.Am	CMP : DualComp	AMP : PedalSyn	MOD : Detune	DLY : PingPongDly	Volume	(AMP:PedalSyn:Key)		
		When you press the function foot switch 2, this pedal synthesizer type patch lets you play sounds with the foot switches like Moog Taurus. Moving the expression pedal horizontally shifts the key upwards by as much as one octave.							
H4	Live 1	WAH : AutoWah	AMP : TS9	MOD : Chorus	REV : Hall	Volume	(MOD:Chorus:Rate)		
		Basic effect settings useful during a live performance. Compression is the main element, with foot switches 1 - 4 adding auto wah, distortion, chorus, and reverb.							
I1	Live 2	WAH : 4StagePhaser	AMP : G-Krueger	MOD : Flanger	REV : Hall	Volume	(WAH:4StagePhaser:Rate)		
		Basic effect settings useful during a live performance. Compression is the main element, with foot switches 1 - 4 adding phaser, head amp, flanger, and reverb.							
I2	ECHODOUG	WAH : Octave	AMP : ODB-3	MOD : Z-Talking	DLY : Delay	MOD:Z-Talking:Formant V	MOD:Z-Talking:Formant H		
		Distortion sound using "Z-Talking" and the "ODB-3" effect. You can make the bass sound talk in a human-like voice using the expression pedal.							
I3	Heli	WAH : Tremolo	AMP : MetalZone	MOD : AutoWah	DLY : Delay	REV:Z-Dimension:Depth	REV:Z-Dimension:Pan		
		Helicopter sound capable of front/back and left/right movement. The expression pedal moves the sound seamlessly in all directions. (This patch is suitable for line output.)							
I4	Z-Bubble	CMP : Compressor	AMP : TubePre	MOD : Z-Echo	DLY : PingPongDly	MOD:Z-Echo:Time	MOD:Z-Echo:Time		
		Using the expression pedal while playing muted sounds produces a bubbly kind of sound, while using the expression pedal during regular playing gives an effect like a tape being rewound. (This patch is suitable for line output.)							
J1	PSYIFI	WAH : AutoWah	AMP : AmpegSVT	MOD : Chorus	REV : AutoPan	REV:AutoPan:Rate	REV:AutoPan:Depth		
		Stereo patch using "AutoPan". The expression pedal can be used to control rotation rate and width. (This patch is suitable for line output.)							
J2	PHAZE	WAH : AutoWah	AMP : MetalZone	MOD : Flanger	REV : Z-Tornado	REV:Z-Tornado:Mix	REV:Z-Tornado:Width		
		Jet sound patch combining "Flanger" and the distortion effect "MetalZone". Operating the expression pedal causes the jet sound to rotate. (This patch is suitable for line output.)							
J3	Step	CMP : Compressor	AMP : ODB-3	MOD : Step	DLY : PingPongDly	REV:Z-Tornado:Rate	REV:Z-Tornado:Width		
		This patch is designed for solo playing and uses the "Step" effect. The expression pedal can be used to control sound rotation. (This patch is suitable for line output.)							
J4	Z-Cats	CMP : DualComp	AMP : StdSyn	MOD : PdlMonoPitch	DLY : PingPongDly	MOD:PdlMonoPitch:PdlPosi	REV:Z-Dimension:Pan		
		Moving the expression pedal lets you play along with a cat chorus. (This patch is suitable for line output.)							

- Adjust the ZNR value to achieve an optimum match with the bass guitar and amp that you are using.
- When using a bass amp, the EQ should be set to the flat setting.

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.

Cubase LE 4 installation | Connections and preparation | Use Cubase LE 4 to record | **Windows Vista / XP**

To connect this unit to a computer running Windows Vista (or Windows XP) and to enable audio input/output, proceed as follows. The installation description uses Windows Vista as an example.

1 Download the latest ASIO driver from the web site of ZOOM Corporation (<http://www.zoom.co.jp>) and install the driver.

The ASIO driver software is required to enable use of Cubase LE 4 for audio input and output with a computer. Refer to the read_me file included in the download package for instructions on how to install the driver correctly.

2 Insert the supplied "Cubase LE 4" DVD-ROM into the DVD drive of the computer, and perform the installation steps.

When you insert the DVD-ROM, a screen asking what you want to do appears. Select "Open folder to view files". When the contents of the DVD-ROM are shown, open the "Cubase LE 4 for Windows" folder by double-clicking on it, and then double-click the executable "Setup" ("Setup.exe") file to start the installation process.



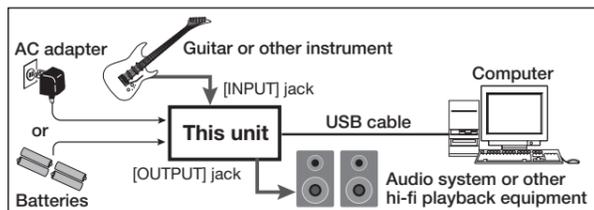
HINT

If nothing happens when you insert the DVD-ROM, open the Start menu and select "Computer" ("My Computer" in Windows XP). Then double-click the "Cubase LE 4" DVD-ROM icon to display the contents of the DVD-ROM.

NOTE

When the installation of Cubase LE 4 is complete, a screen asking about installation of activation (software license authentication) management software appears. Install this software, because it is required for registering Cubase LE 4.

3 Connect this unit to the computer using a USB cable.



NOTE

- If you monitor the audio signal during recording via the audio output of the computer, there will be an audible delay. Be sure to use the [OUTPUT] jack of this unit to monitor the signal.
- When this unit is operated on USB bus power via the USB cable, insufficient power may result in unstable operation or error indications appearing on the display. In such a case, power the device from an AC adapter or batteries.
- Use a high-quality USB cable and keep the connection as short as possible. If USB bus power is supplied to this unit via a USB cable that is more than 3 meters in length, the low voltage warning indication may appear.

HINT

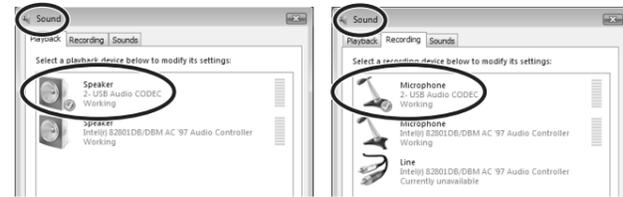
No special steps are necessary for canceling the USB connection. Simply disconnect the USB cable from the computer.

When you connect this unit for the first time to a computer running Windows Vista, a message saying "New Hardware Found" will appear. Before proceeding, wait a while until this message disappears.



4 Bring up the "Sound" window from the Control Panel and make the input device setting for the computer.

To bring up the "Sound" window, select "Control Panel" from the Start menu and click "Hardware and Sound", then click "Sound".

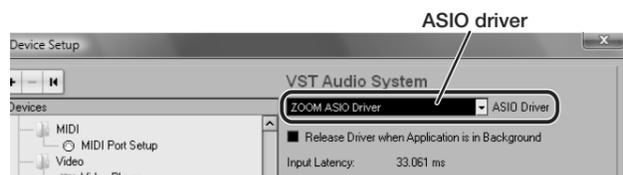


In the "Sound" window, verify that "USB Audio CODEC" is listed under the Play and Record devices and that the device is checked. (To switch between Play and Record, click the tabs at the top of the window.)

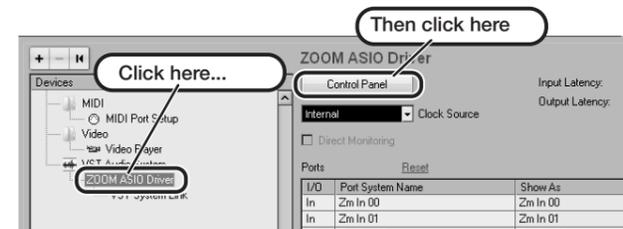
If the device is not checked, right-click on the icon for the device and click "Set as Default Device" so that a check mark appears.

5 Start Cubase LE 4. Then access the "Devices" menu, select "Device Setup..." and click "VST Audio System".

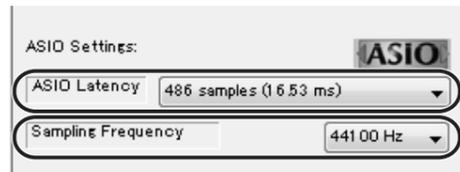
To start Cubase LE 4, double-click the Cubase LE 4 shortcut icon that was created on the desktop. After startup, select "ZOOM ASIO Driver" as the ASIO driver in the right section of the Device Setup window. When you change the ASIO driver selection, a confirmation message appears. Click the "Switch" button.



The device indication in the left section of the window now shows "ZOOM ASIO Driver" as the ASIO driver. Click on this indication to select it, and then click the "Control Panel" button in the right section of the Device Setup window.



The window that appears lets you set the latency and sampling frequency for the ASIO driver. The latency should be set to a value that is as low as possible without causing sound dropouts during recording and playback.



When the setting is complete, click the OK buttons in the respective windows to return to the startup condition of Cubase LE 4.

Cubase LE 4 installation | Connections and preparation | Use Cubase LE 4 to record | **MacOS X**

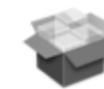
To connect this unit to a computer running MacOS X and enable audio input/output, proceed as follows.

1 Insert the supplied "Cubase LE 4" DVD-ROM into the DVD drive of the Macintosh.

The contents of the DVD-ROM appear automatically. If nothing happens when you insert the DVD-ROM, double-click the "Cubase LE 4" icon shown on the desktop.

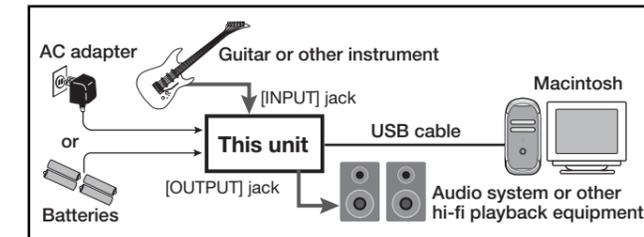
2 Install Cubase LE 4 on the Macintosh.

When the contents of the DVD-ROM appear, open the "Cubase LE 4 for MacOS X" folder by double-clicking it, and then double-click the "Cubase LE 4.mpkg" file to start the installation process.



Cubase LE 4.mpkg

3 Connect this unit to the computer using a USB cable.



NOTE

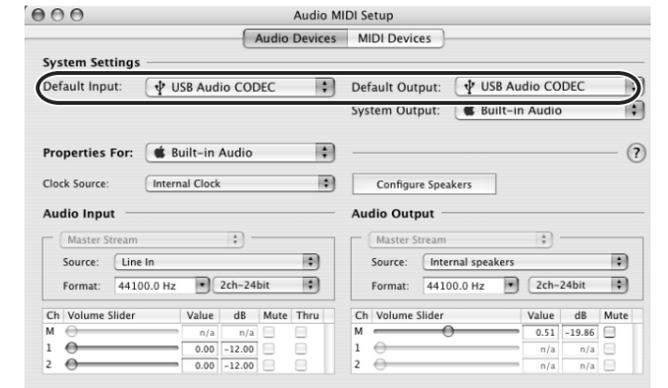
- If you monitor the audio signal during recording via the audio output of the computer, there will be an audible delay. Be sure to use the [OUTPUT] jack of this unit to monitor the signal.
- When this unit is operated on USB bus power via the USB cable, insufficient power may result in unstable operation or error indications appearing on the display. In such a case, power the device from an AC adapter or batteries.
- Use a high-quality USB cable and keep the connection as short as possible. If USB bus power is supplied to this unit via a USB cable that is more than 3 meters in length, the low voltage warning indication may appear.

HINT

No special steps are necessary for canceling the USB connection. Simply disconnect the USB cable from the computer.

4 Open the "Applications" folder and then the "Utilities" folder, and double-click "Audio MIDI Setup".

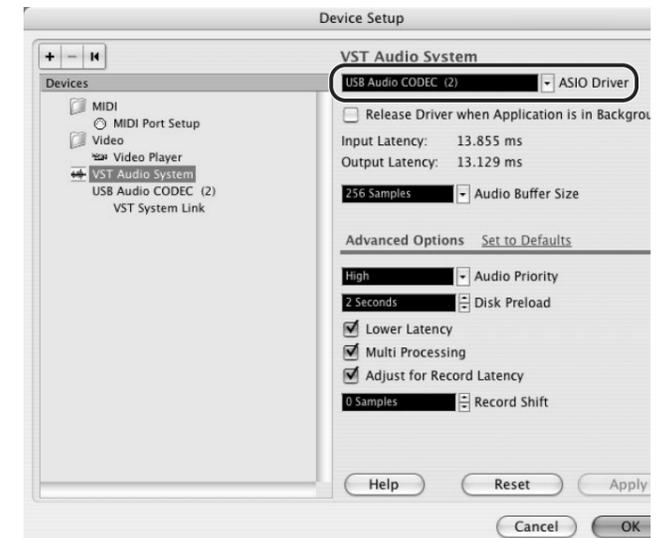
The Audio MIDI Setup screen appears. Click "Audio Devices" and check whether "USB Audio CODEC" is selected as default input/default output.



If another device is selected, use the pull-down menu to change the selection to "USB Audio CODEC". When the setting has been made, close Audio MIDI Setup.

5 Start Cubase LE 4. Then access the "Devices" menu, select "Device Setup..." and click "VST Audio System".

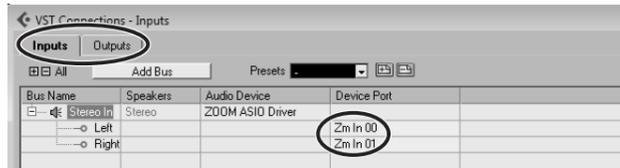
To start Cubase LE 4, double-click on the Cubase LE 4 icon that was placed in the "Applications" folder during installation. After startup, be sure to verify that "USB Audio CODEC (2)" is selected as ASIO driver in the right section of the Device Setup window.



If another item is selected, use the pull-down menu to change the selection to "USB Audio CODEC (2)". When the setting has been made, click the OK button to close the window.



- 6** From the "Devices" menu of Cubase LE 4, select "VST Connections" and select the device containing the string "Zm In (Out)" ("USB Audio CODEC" for MacOS X) as input port and output port.



Use the tabs at top (top center for Mac OS X) left to switch between input and output, and verify that "Zm In (Out)" is selected as device port. If another device is selected, click the device port field and change the selection.

- 7** Access the "File" menu and select "New Project".

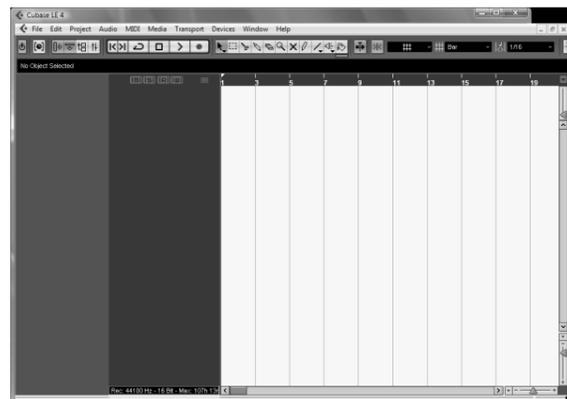
The new project window appears. Here you can select a project template.

- 8** Make sure that the "Empty" template is selected, and click the OK button.

A window for selecting the project file save location appears.

- 9** After specifying a suitable project file save location (such as the desktop), click the OK button (Choose button in MacOS X).

A new project is created, and the project window for controlling most of the Cubase LE 4 operations appears.



Project window

- 10** To create a new audio track, access the "Project" menu and select "Add track". In the submenu that appears, select "Audio".

The Add Track window for specifying the number of audio tracks and the stereo/mono setting appears.

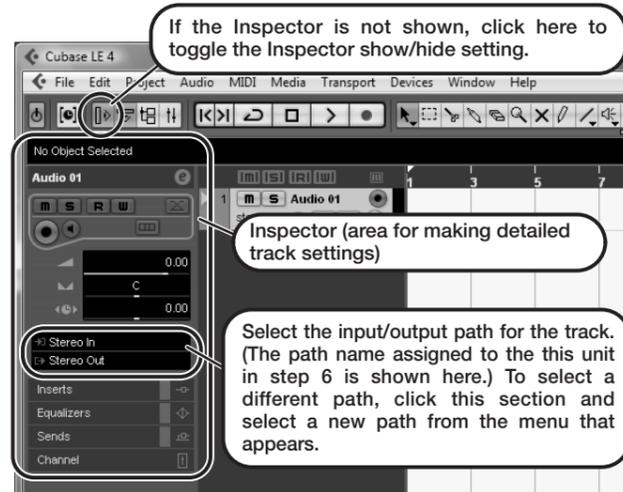


In this example, set the number of tracks to "1" and select stereo, then click the OK button.

A new stereo audio track is added to the project window.



- 11** Make the following settings for the newly created audio track.



HINT

The Inspector shows information about the currently selected track. If nothing is shown, click on the track to select it.

- 12** Connect the guitar or other instrument to the [INPUT] jack of this unit and select the desired patch.

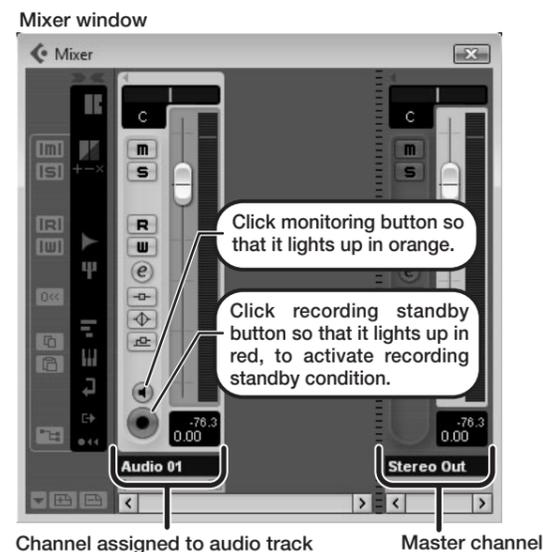
The sound selected here will be recorded on the computer via the [USB] port.

- 13** Access the "Devices" menu of Cubase LE 4 and select "Mixer".

The mixer window appears.

This window shows the channel assigned to the created track, and the master channel.

Perform the following steps here.



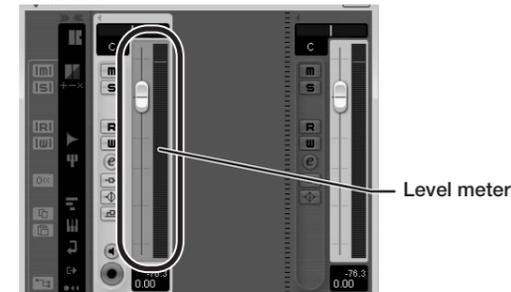
Channel assigned to audio track

Master channel

HINT

When the monitoring button is enabled, the level meter next to the fader shows the input level to the audio track. When the monitoring button is disabled, the meter fader shows the audio track output level.

- 14** While playing your instrument, adjust the output level of this unit to achieve a suitable recording level for Cubase LE 4.



The recording level for Cubase LE 4 can be checked with the level meter for the channel that is assigned to the recording standby track. Set the level as high as possible without causing the meter to reach the end of the scale.

To adjust the level, do not use the fader of Cubase LE 4. Instead change the recording level and gain settings at this unit.

NOTE

- While the monitoring button is enabled, the direct signal input to this unit and the signal routed to the computer and then returned to this unit will be output simultaneously from this unit, causing a flanger-like effect in the sound. To accurately monitor the sound also while adjusting the recording level, temporarily set the output device port for the VST connection (step 6) to "Not Connected".
- The level meter as in the above illustration shows the signal level after processing in this unit. When you pluck a guitar string the meter may register with a slight delay, but this is not a defect.

- 15** When the recording level has been adjusted, click the monitoring button to disable it.

The input level is no longer shown on the meter, and the signal returned to this unit via the computer is muted.

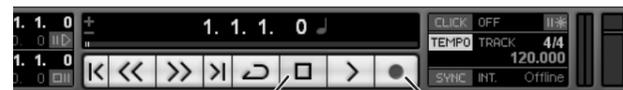
In this condition, only the signal before sending to the computer can be monitored via the [OUTPUT] jack of this unit.

- 16** Verify that the transport panel is being shown.



If the transport panel is not shown, access the "Transport" menu and select "Transport Panel".

- 17** To start recording, click the Record button in the transport panel.



Stop button

Record button

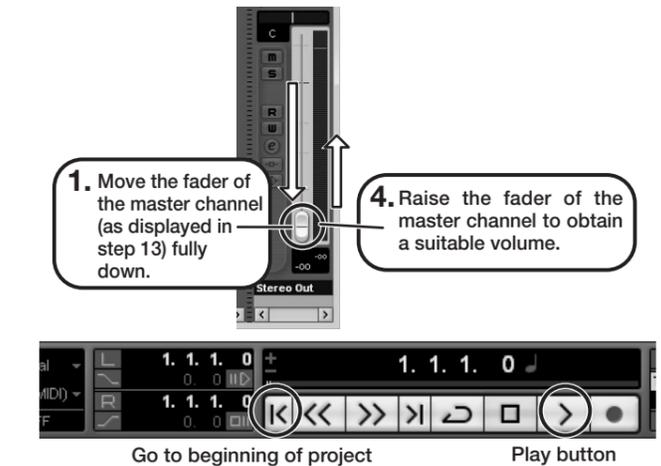
Recording starts.

As you play your instrument, the waveform appears in real time in the project window.

To stop recording, click the Stop button in the transport panel.

- 18** Check the recorded content.

To play the recording, perform the following steps.



1. Move the fader of the master channel (as displayed in step 13) fully down.

4. Raise the fader of the master channel to obtain a suitable volume.

2. Use the button in the transport panel to move to the beginning of the project.

3. Click the Play button in the transport panel to start playback.

HINT

If no sound is heard when you click the Play button after recording, check the VST connection settings (step 6) once more.

NOTE

To continue using Cubase LE 4, a process called activation (license authentication and product registration) is necessary. When you start Cubase LE 4, a screen offering to register the product will appear. Select "Register Now". A web site for registration will open in your Internet browser. Follow the instructions on that page to register and activate the product.

For optimum enjoyment

While using Cubase LE 4, other applications may slow down drastically or a message such as "Cannot synchronize with USB audio interface" may appear. If this happens frequently, consider taking the following steps to optimize the operation conditions for Cubase LE 4.

- Shut down other applications besides Cubase LE 4.**
In particular, check for resident software and other utilities.
- Reduce plug-ins (effects, instruments) used by Cubase LE 4.**
When there is a high number of plug-ins, the computer's processing power may not be able to keep up. Reducing the number of tracks for simultaneous playback can also be helpful.
- Power the unit from an AC adapter.**
When a device designed to use USB power is powered via the USB port, the current supply may sometimes fluctuate, leading to problems. See if using an AC adapter improves operation.

If applications still run very slowly or the computer itself does not function properly, disconnect this unit from the computer and shut down Cubase LE 4. Then reconnect the USB cable and start Cubase LE 4 again.