

## BASS EFFECTS PEDAL

# B1 / B1X

## Mode d'emploi

Merci d'avoir sélectionné la *B1/B1X ZOOM* (par la suite simplement appelée "*B1/B1X*"). Veuillez prendre le temps de lire attentivement ce manuel pour tirer le meilleur parti de ce produit et vous assurer des performances et une fiabilité optimales.

Conservez ce manuel à disposition pour vous y référer ultérieurement.

### Sommaire

<b>PRECAUTIONS DE SECURITE ET D'EMPLOI</b> .....	2	Module COMP/LIMIT (Compresseur/Limiteur) .....	19
<b>Termes utilisés dans ce manuel.</b>	3	Module EFX (Effets) .....	19
<b>Commandes et fonctions / Connexions</b> .....	4	Module DRIVE .....	20
<b>Sélection d'un patch</b> .....	6	Module EQ (Egaliseur) .....	21
<b>Emploi de l'accordeur</b> .....	8	Module ZNR/AMP (Réduction de bruit ZOOM/ simulateur d'ampli) .....	21
<b>Emploi de la fonction rythmique</b>	10	Module MODULATION/ DELAY .....	22
<b>Modification ("Edition") d'un patch</b> .....	12	Module REVERB/DELAY .....	24
<b>Mémorisation/copie de patches</b>	14	Patterns préprogrammés (presets) de la B1/B1X .....	25
<b>Changement de la méthode d'appel des patches</b> .....	16	<b>Restauration des réglages d'usine</b> .....	25
<b>Emploi d'une pédale commutateur/d'expression</b> .....	16	<b>Caractéristiques spéciales de la B1X</b> .....	26
Emploi de la pédale commutateur (FS01) (B1 seulement) .....	16	Fonctionnement de la touche [PEDAL ASSIGN] .....	26
Emploi de la pédale d'expression .....	17	Réglage de la pédale d'expression .....	26
<b>Types et paramètres d'effet</b> .....	18	<b>Caractéristiques</b> .....	27
Enchaînement des effets .....	18	<b>Guide de dépannage</b> .....	27
Explication des symboles .....	18		
PATCH LEVEL (Niveau de patch) .....	19		

© ZOOM Corporation

La reproduction de ce manuel, en totalité ou partie, par quelque moyen que ce soit est interdite.

# PRECAUTIONS DE SECURITE ET D'EMPLOI

## PRECAUTIONS DE SECURITE

Dans ce manuel, des symboles sont employés pour signaler les messages d'alerte et précautions à lire afin de prévenir les accidents. Leur signification est la suivante:



Ce symbole identifie des explications concernant des dangers extrêmes. Si vous l'ignorez et utilisez mal votre appareil, vous encourez des risques de graves blessures ou même de mort.



Ce symbole signale des explications concernant des facteurs de danger. Si vous l'ignorez et utilisez mal votre appareil, vous risquez des dommages corporels et matériels.

Veillez suivre les consignes de sécurité et précautions d'emploi pour une utilisation sans danger de la B1/B1X.



### A propos de l'alimentation

Comme la consommation électrique de cette unité est assez élevée, nous vous recommandons d'employer autant que possible l'adaptateur secteur. Si vous utilisez des piles, n'employez que des piles alcalines.

### [Fonctionnement avec adaptateur secteur]

- Veillez à n'utiliser qu'un adaptateur secteur fournissant un CC 9V, 300 mA et doté du "-" en fiche centrale (AD-0006 Zoom). L'emploi d'un adaptateur d'un autre type pourrait endommager l'unité et présenter des risques.
- Ne connectez l'adaptateur secteur qu'à une prise électrique de la tension requise par celui-ci.
- Quand vous déconnectez l'adaptateur de la prise, saisissez l'adaptateur et ne tirez pas sur le câble.
- En cas de non utilisation prolongée ou durant un orage, déconnectez l'adaptateur secteur de la prise électrique.

### [Fonctionnement sur piles]

- Employez quatre piles conventionnelles R6 (taille AA) IEC (alcalines).
- La B1/B1X ne peut pas servir de chargeur.
- Portez attention à l'étiquetage de la pile pour choisir le type correct.
- En cas de non utilisation prolongée, retirez les piles de l'unité.
- Si les piles ont coulé, essayez soigneusement le compartiment des piles et les contacts pour retirer tous les restes de liquide.
- Quand vous utilisez l'unité, le capot du compartiment des piles doit être fermé.



### Environnement

Pour prévenir le risque d'incendie, choc électrique ou mauvais fonctionnement, évitez d'utiliser votre B1/B1X dans des conditions où elle est exposée à des:

- Températures extrêmes
- Sources de chaleur telles que radiateurs ou poêles
- Forte humidité



### Maniement

- Poussières excessives ou sable
- Vibrations excessives ou chocs
- Ne placez jamais d'objets remplis de liquide, tels que des vases, sur la B1/B1X car cela peut causer un choc électrique.
- Ne placez pas sur la B1/B1X des sources à flamme nue comme des bougies allumées car cela pourrait provoquer un incendie.
- La B1/B1X est un instrument de précision. Evitez d'exercer une force excessive sur ses commandes. Ne la laissez pas tomber, et ne la soumettez pas à des chocs ou des pressions excessives.
- Ne laissez aucun corps étranger (pièces ou épingles etc.) ni du liquide pénétrer dans l'appareil.



### Connexion des câbles et prises d'entrée/sortie

Vous devez toujours éteindre la B1/B1X et tout autre équipement avant de connecter ou déconnecter tout câble. Veillez aussi à déconnecter tous les câbles et l'adaptateur secteur avant de déplacer la B1/B1X.



### Modifications

N'ouvrez jamais le boîtier de la B1/B1X et ne modifiez ce produit en aucune façon car cela pourrait l'endommager.



### Volume

N'utilisez pas la B1/B1X à fort volume durant une longue période car cela pourrait entraîner des troubles auditifs.



## Précautions d'emploi

### Interférences électriques

Pour des raisons de sécurité, la B1/B1X a été conçue afin d'assurer une protection maximale contre l'émission de radiations électro-magnétiques par l'appareil, et une protection vis à vis des interférences externes. Toutefois, aucun équipement très sensible aux interférences ou émettant de puissantes ondes électromagnétiques ne doit être placé près de la B1/B1X, car le risque d'interférences ne peut pas être totalement éliminé.

Avec tout type d'appareil à commande numérique, y compris la B1/B1X, des interférences électromagnétiques peuvent causer un mauvais fonctionnement et altérer ou détruire les données. Il faut veiller à minimiser le risque de dommages.

### Nettoyage

Utilisez un chiffon sec et doux pour nettoyer la B1/B1X. Si nécessaire, humidifiez légèrement le chiffon. N'utilisez pas de nettoyant abrasif, de cire ou de solvant (tel que diluant pour peinture ou alcool de nettoyage), car cela pourrait ternir la finition ou endommager la surface.

Veillez conserver ce manuel dans un endroit pratique pour vous y référer ultérieurement.

# Termes utilisés dans ce manuel

Cette section explique quelques termes importants utilisés dans la documentation de la B1/B1X.

IN → COMP/LIMIT EFX DRIVE EQ ZNR AMP MODULATION/DELAY REVERB/DELAY → OUT

## Module d'effet

Comme représenté dans l'illustration ci-dessus, la B1/B1X peut être comparée à une combinaison de plusieurs effets simples. Chacun de ces effets est nommé module d'effet. En plus de modules tels que DRIVE et MODULATION/DELAY, la B1/B1X possède aussi un module de réduction de bruit et de simulation d'ampli (ZNR/AMP). Des paramètres tels que l'intensité d'effet peuvent être réglés individuellement pour chaque module et les modules peuvent être activés/désactivés comme désiré.

## Type d'effet

Certains modules d'effet ont plusieurs effets différents qui sont nommés types d'effet. Par exemple, le module MODULATION/DELAY comprend chorus, flanger, pitch shifter et d'autres types d'effet. Un seul d'entre eux peut être sélectionné à la fois.

## Paramètre d'effet

Tous les modules d'effet ont divers paramètres pouvant être réglés. Ce sont les paramètres d'effet. Si l'on compare un module d'effet à une pédale d'effet, les paramètres changent le son et l'intensité de l'effet comme les boutons de la pédale.

## Patch

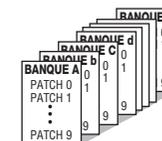
Dans la B1/B1X, les combinaisons de modules d'effet sont mémorisées et rappelées sous forme d'unités

nommées patches. Un patch contient des informations sur le statut activé ou désactivé de chaque module d'effet, sur le type d'effet utilisé dans chaque module et sur les réglages des paramètres de chaque effet. La mémoire interne de la B1/B1X contient 80 patches.

## Banque et zone

Un groupe de 10 patches est appelé une banque. La mémoire de la B1/B1X contient au total 8 banques, nommées A à d et 0 à 3. Les banques A-d forment la zone utilisateur qui permet la lecture et l'écriture. Les banques 0 à 3 sont la zone pré-programmée (preset) contenant des patches ne pouvant qu'être lus.

Les patches de chaque banque sont numérotés de 0 à 9. Pour choisir un patch, vous utilisez le format "A1" (patch n°1 de la banque A), "06" (patch n°6 de la banque 0) etc.



## Mode

Le statut interne de la B1/B1X dépend de son mode de fonctionnement. En mode de jeu ("Play"), vous pouvez sélectionner des patches et les utiliser pour jouer de vos instruments. En mode d'édition, vous pouvez modifier les effets et il existe aussi un mode rythmique ("Rhythm") dans lequel vous pouvez faire des réglages pour la fonction rythmique. Le sélecteur de module sert aussi à alterner entre ces trois modes.

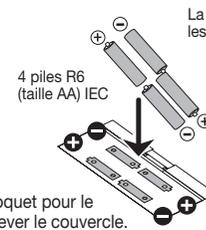
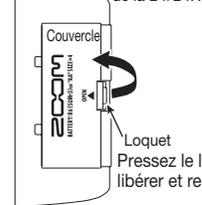
## Fonctionnement de la B1/B1X sur piles

1. Retournez la B1/B1X et ouvrez le compartiment des piles à sa base.

2. Insérez 4 piles R6 (taille AA) IEC neuves.

3. Fermez le compartiment des piles.

Vue d'en bas de la B1/B1X



La polarité est opposée pour les deux rangées de 2 piles.

Utilisez 4 piles R6 (taille AA) IEC.

Quand les piles sont déchargées, l'indication "bt" s'affiche.

Quand la B1/B1X fonctionne sur piles, il est conseillé de débrancher le cordon de la basse de la prise d'entrée [INPUT] quand vous ne l'utilisez pas afin d'économiser les piles.

# Commandes et fonctions/Connexions

Cette section décrit les noms et fonctions des parties de la B1 et de la B1X. Les fonctions propres à la B1X sont expliquées en page 26. Veuillez aussi vous référer à cette section.

## Sélecteur de module

Fait alterner entre mode de jeu, mode d'édition et mode rythmique. En mode d'édition, il sélectionne le module modifié.

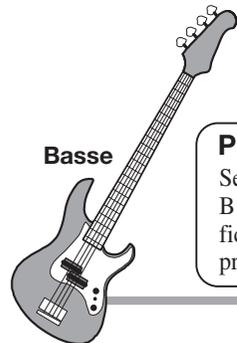
## Touche RHYTHM [▶/■]

En mode de jeu et en mode rythmique, elle sert à lancer et à arrêter le pattern rythmique. En mode d'édition, elle sert à sélectionner le module qui sera piloté par la pédale.

## Afficheur

Affiche les numéros de patch, valeurs de réglage et autres informations sur le fonctionnement de la B1/B1X.

Quand la B1/B1X fonctionne sur piles, il est conseillé de débrancher le cordon de la basse de la prise d'entrée [INPUT] quand vous ne l'utilisez pas afin d'économiser les piles.



Basse

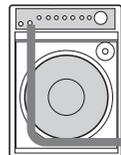
## Prise [INPUT]

Sert à connecter la guitare. Quand la B1/B1X fonctionne sur piles, insérer la fiche du cordon de guitare dans cette prise allume l'unité.

## Prise [OUTPUT/PHONES]

Cette prise jack stéréo sert au branchement d'un ampli de basse ou d'une paire d'écouteurs stéréo. Il est aussi possible d'utiliser un câble en Y et d'envoyer la sortie à un système stéréo pour produire des effets stéréo balayants.

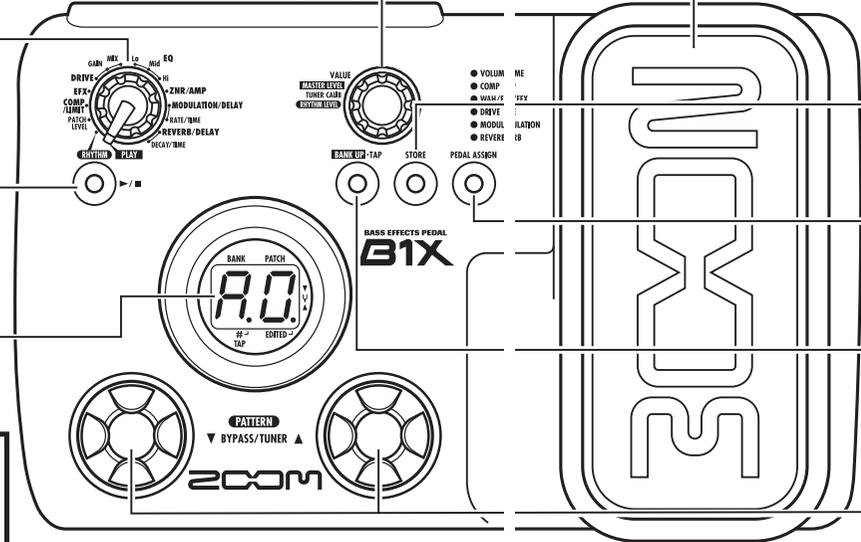
## Amplificateur de basse



## Casque



## Panneau supérieur (B1X)



## Commande [VALUE]

Cette commande permet de changer le niveau des paramètres d'effet ou de la totalité du patch.

## Pédale d'expression (B1X seulement)

Peut servir de pédale de volume ou de contrôleur en temps réel des paramètres d'effet (pour des détails, voir page 26).

## Touche [STORE]

Sert à mémoriser les patches modifiés.

## Touche [PEDAL ASSIGN] (B1X seulement)

Sert à sélectionner le module affecté à la pédale d'expression intégrée.

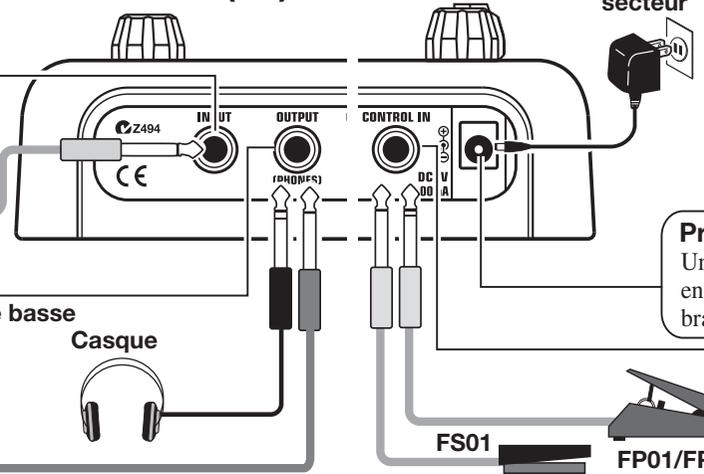
## Touche [BANK UP•TAP]

En mode de jeu, elle fait passer à la banque immédiatement supérieure. Dans les autres modes, elle permet le réglage manuel du tempo du pattern rythmique et de spécifier manuellement les paramètres relatifs au timing et au cycle.

## Commutateurs au pied [▼]/[▲]

Ces commutateurs servent à sélectionner les patches, à contrôler l'accordeur et à d'autres fonctions.

## Face arrière (B1)



## Adaptateur secteur

## Différences entre B1X et B1

Les caractéristiques spéciales de la B1X qui diffèrent de la B1 :

- Equipée d'une pédale d'expression en standard (→ p. 26)
- Touche [PEDAL ASSIGN] en face supérieure pour sélectionner le module piloté par la pédale d'expression (→ p. 26)
- Pas de prise [CONTROL IN] en face arrière; on ne peut pas utiliser de pédale commutateur (FS01) ou d'expression (FP01/FP02) optionnelles.

## Prise d'entrée d'alimentation [DC 9V]

Un adaptateur secteur (AD-0006 ZOOM) avec une sortie nominale en CC 9V, 300 mA (moins sur la broche centrale) peut être branché ici.

## Prise [CONTROL IN] (B1 seulement)

Sert à la connexion d'une pédale optionnelle, commutateur (FS01) ou d'expression (FP01/FP02).

# Sélection d'un patch

Pour essayer les différents effets de la B1/B1X, nous vous recommandons de jouer simplement de votre instrument tout en changeant de patch.

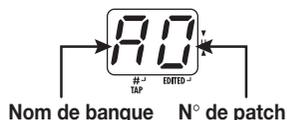
## 1 Mise sous tension

- Quand vous utilisez la B1/B1X sur piles, utilisez un câble mono blindé pour relier la basse à la prise [INPUT] de la face arrière de la B1/B1X.
- Quand vous utilisez la B1/B1X avec un adaptateur secteur, branchez celui-ci à une prise murale et branchez son câble à la prise [DC 9V] sur la B1/B1X.
- Allumez l'amplificateur de basse et réglez son volume convenablement.

## 2 Réglage de la B1/B1X en mode de jeu

- Si le sélecteur de module est sur une position autre que "PLAY", réglez-le sur "PLAY".

La banque et le patch actuellement sélectionnés s'affichent.



### ASTUCE

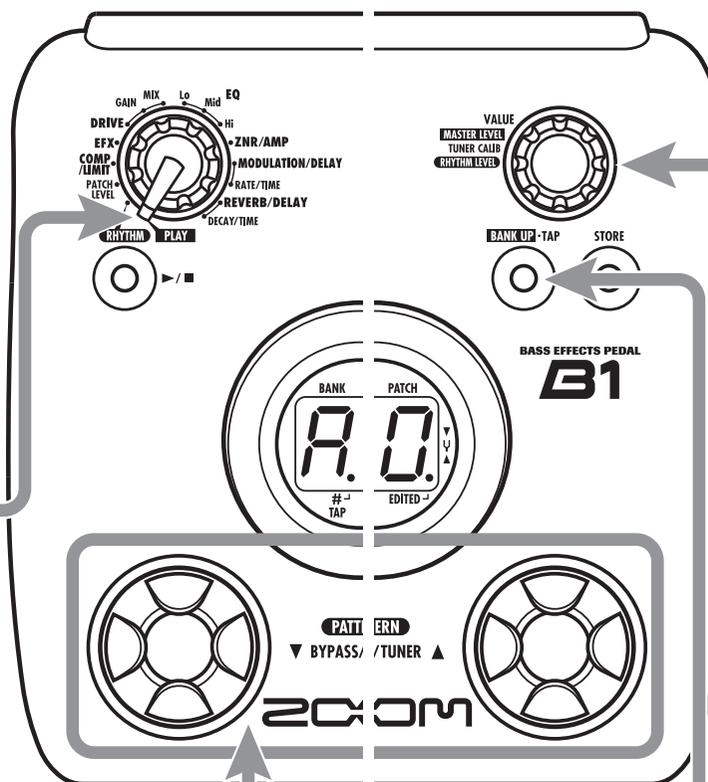
Immédiatement après mise sous tension de la B1/B1X, l'unité sera en mode de jeu, même si le sélecteur de module est sur une autre position que "PLAY".

## 3 Sélection d'un patch

- Pour changer de patch, pressez un des commutateurs au pied [▼]/[▲].

Presser le commutateur [▼] appelle le patch immédiatement inférieur et presser le commutateur [▲] appelle le patch immédiatement supérieur.

Presser répétitivement un commutateur au pied fait passer en revue les patches dans l'ordre A0 – A9 ... d0 – d9 → 00 – 09 ... 30 – 39 → A0 ou dans l'ordre inverse.



## 5 Réglage du niveau général

- Pour régler le niveau général en mode de jeu, vous pouvez utiliser la commande [VALUE].

Quand vous tournez la commande [VALUE], l'afficheur présente un instant le réglage du niveau général.



La plage de réglage du niveau général est 0 – 98, 1.0. Il est ramené à 80 quand l'unité est éteinte puis rallumée.

**NOTE** Quand vous utilisez un casque, cette commande règle le volume d'écoute au casque.

## 4 Sélection directe d'une banque

- Pour sélectionner directement les banques A – d, 0 – 3, utilisez la touche [BANK UP•TAP].

Chaque pression de la touche fait passer à la banque immédiatement supérieure.

**NOTE** Avec la B1, vous pouvez aussi utiliser la pédale commutateur (FS01) pour changer de banque (→ p. 16).

# Emploi de l'accordeur

La B1/B1X dispose d'un accordeur chromatique automatique. Pour l'utiliser, les effets internes doivent être court-circuités (temporairement désactivés) ou coupés (son d'origine et son d'effet coupés).

## 1 Bypass ou Mute

### • Court-circuiter les effets (bypass)

En mode de jeu ou en mode rythmique (→ p. 10), pressez brièvement et en même temps les commutateurs au pied [▼]/[▲] et relâchez-les.



### • Couper le son (mute)

En mode de jeu ou en mode rythmique (→ p. 10), pressez en même temps les commutateurs au pied [▼]/[▲] et tenez-les durant au moins 1 seconde.



**NOTE** Le statut Bypass ou Mute ne peut pas être activé quand l'unité est en mode d'édition.

### Changement de patch en mode bypass/mute

Quand vous pressez en même temps les deux commutateurs au pied [▲]/[▼] pendant que vous jouez de votre instrument, le son peut changer momentanément juste avant que le mode bypass/mute ne soit activé. Cela est dû au fait que la B1/B1X passe au patch immédiatement supérieur ou inférieur quand une des pédales est pressée un peu plus tôt que l'autre (quand vous annulez le mode bypass/mute, le numéro de patch d'origine est à nouveau actif). Ce comportement n'est pas un défaut. Il est dû à la très haute réactivité de la B1/B1X au changement de patch. Pour empêcher que le son ne change dans ce cas, ne produisez aucun avec votre instrument jusqu'à ce que le mode bypass/mute soit établi.

## 2 Accord de l'instrument

### • Jouez la corde voulue à vide et réglez sa hauteur.



Le côté gauche de l'afficheur donne la note la plus proche de la hauteur actuelle.

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

Le côté droit de l'afficheur affiche un symbole indiquant l'éloignement de l'accord juste.

Accordez les autres cordes de la même façon.

Hauteur trop élevée	Hauteur correcte	Hauteur trop basse
L'indication visuelle tourne d'autant plus vite que la hauteur est éloignée.		

## 3 Réglage de la hauteur de référence de l'accordeur

Si nécessaire, vous pouvez ajuster la hauteur de référence de l'accordeur de la B1/B1X.

### • Tournez la commande [VALUE].

Quand vous tournez la commande [VALUE] en statut bypass/mute, la hauteur de référence actuelle est affichée un court instant. Le réglage par défaut est 40 (la médian = 440 Hz).



### • Quand la hauteur de référence est affichée, tournez la commande [VALUE] pour régler la valeur dans la plage de 35 à 45 (la médian = 435 à 445 Hz).

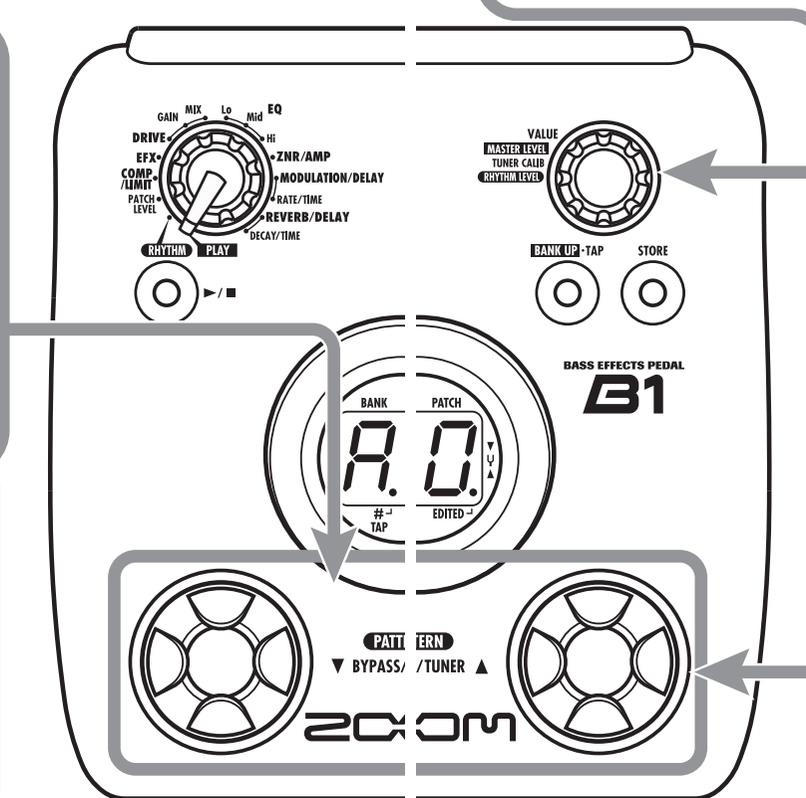


Peu après avoir relâché la commande [VALUE], l'affichage revient à son statut précédent.

**NOTE** Quand vous éteignez la B1/B1X et la rallumez, la hauteur de référence revient à 40 (la médian = 440 Hz).

## 4 Retour au mode de jeu

### • Pressez un des commutateurs [▼]/[▲].



# Emploi de la fonction rythmique

La B1/B1X a une fonction rythmique intégrée qui produit des sons de batterie réalistes selon divers motifs nommés "patterns". La fonction rythmique est disponible en mode de jeu et en mode rythmique. Cette section décrit comment utiliser cette fonction en mode rythmique.

## 1 Sélection du mode rythmique

- Réglez le sélecteur de module en position "RHYTHM".

Le numéro du pattern rythmique actuellement sélectionné (01 – 40) s'affiche

Vous ne pouvez pas changer de patch ou régler le niveau master.



**ASTUCE** • La fonction rythmique peut également servir en mode de jeu.

- En mode de jeu, vous ne pouvez pas changer de pattern rythmique ni régler le volume ou le tempo du rythme.

## 2 Lancement de la fonction rythmique

- Pour lancer la fonction rythmique, pressez la touche RHYTHM [▶/■].

**NOTE** Durant la reproduction rythmique, l'effet REVERB/DELAY est désactivé.

## 3 Sélection d'un pattern rythmique

La B1/B1X a 40 patterns rythmiques intégrés. Pour plus d'informations sur leur contenu, voir page 25.

- Pour changer de pattern rythmique, pressez un commutateur au pied [▼]/[▲] en mode rythmique.

**ASTUCE** Quand vous pressez les deux commutateurs au pied [▼]/[▲] en mode rythmique, la B1/B1X passe en statut Bypass/mute (→ p. 8). La fonction rythmique peut également être utilisée dans ces conditions.

## 4 Réglage du volume rythmique

- Pour régler le volume rythmique, tournez la commande [VALUE].

Quand vous tournez la commande [VALUE], le réglage actuel (0 – 30) s'affiche un instant.



## 5 Réglage du tempo

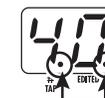
Le tempo du pattern rythmique peut être réglé dans la plage 40 – 250 BPM (battements par minute).

- Pour changer continuellement le tempo rythmique, pressez une fois [BANK UP•TAP] puis tournez la commande [VALUE] pendant que la valeur de tempo s'affiche.
- Pour spécifier manuellement le tempo, pressez au moins 2 fois [BANK UP•TAP] à l'intervalle désiré pour le tempo.

La B1/B1X détecte automatiquement l'intervalle séparant les pressions et règle le tempo en fonction (marquage manuel du tempo ou "Tap tempo"). Pendant que les étapes ci-dessus sont effectuées, la valeur du tempo actuel (40 – 250) est affichée momentanément. Pour les valeurs de 100 à 199, un point apparaît dans le coin inférieur droit (après le second chiffre). Pour les valeurs de 200 et plus, des points apparaissent après le premier et le second chiffre.



Point affiché  
Tempo = 120 BPM



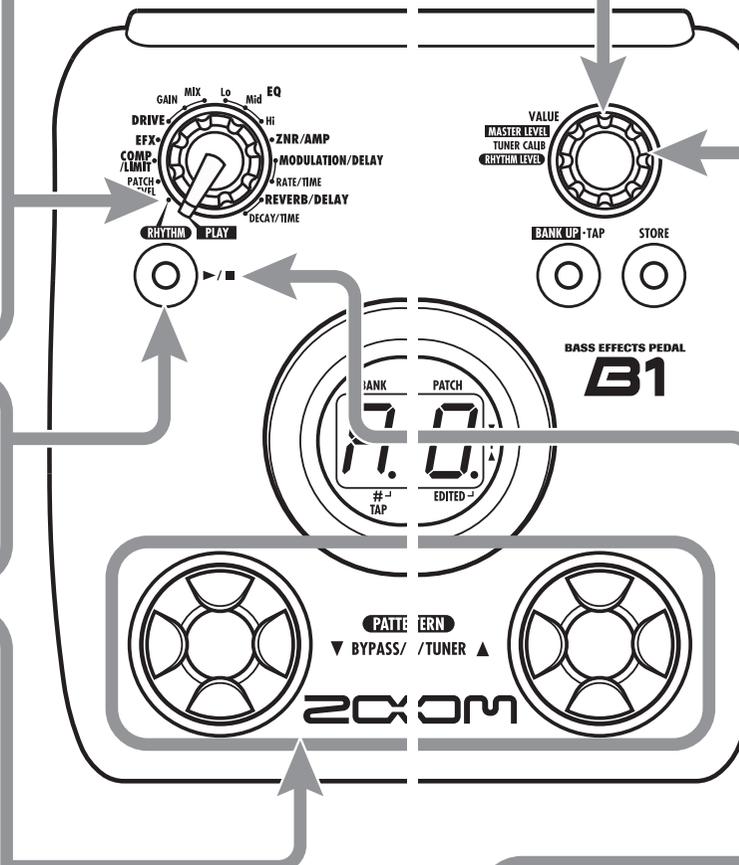
Points affichés  
Tempo = 240 BPM

**ASTUCE** Avec la B1, vous pouvez employer une pédale commutateur (FS-01) pour régler manuellement le tempo (→ p.16). La B1X n'accepte pas l'emploi d'une pédale commutateur.

## 6 Arrêt du rythme

- Pour stopper le rythme, pressez la touche RHYTHM [▶/■].

La B1/B1X revient à son statut précédent.



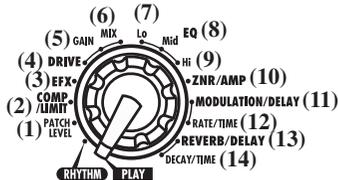
# Modification ("Edition") d'un patch

Les patches de la B1/B1X peuvent être librement modifiés par changement des réglages de leurs paramètres d'effet. Essayez de modifier le patch actuellement sélectionné pour créer votre propre son.

## 1 Sélection du module/ paramètre d'effet

- Tournez le sélecteur de module pour choisir le module et le paramètre d'effet à modifier. Les réglages suivants sont disponibles.

Le module EQ a 3 paramètres et les modules DRIVE, MODULATION/DELAY et REVERB/DELAY ont 2 paramètres chacun. Le sélecteur de module vous donne accès directement à chacun d'entre eux.

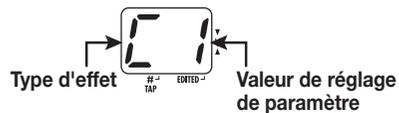


Type = Type d'effet Prm = Paramètre

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

### • Type&Prm ou Type&Prm1

Éléments dans lesquels le type d'effet (gauche de l'écran) et la valeur de réglage de paramètre (droite de l'écran) sont réglés simultanément.



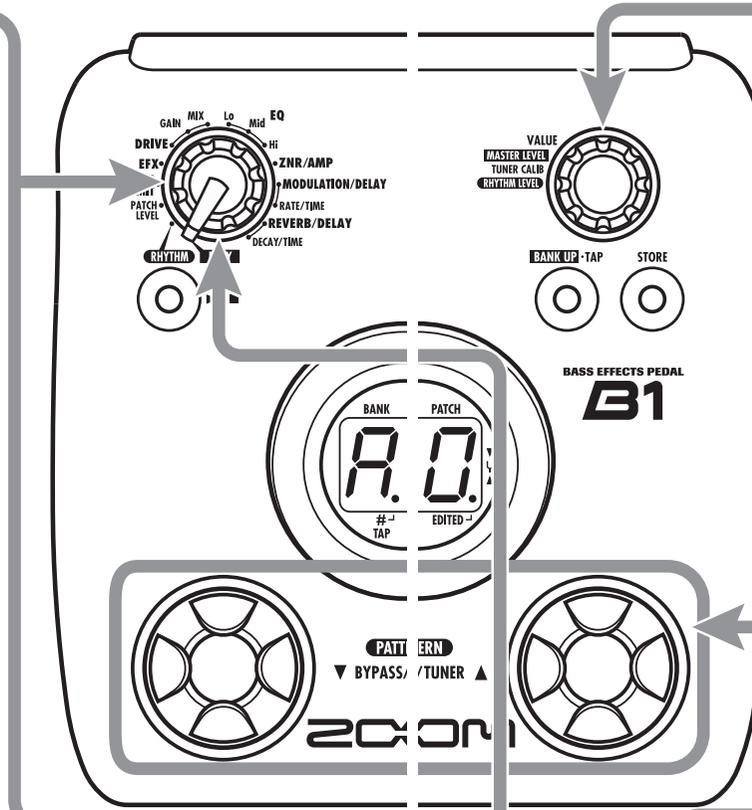
### • Type

Élément dans lequel seul le type d'effet est sélectionné.



### • Prm, Prm1 ou Prm2

Éléments dans lesquels seule la valeur de paramètre est réglée.



## 2 Changement de réglage

- Utilisez la commande [VALUE] pour changer le type d'effet et le paramètre affichés.

Quand le type d'effet et/ou réglage de paramètre ont été changés, un point (.) apparaît en bas à droite de l'écran. Cela indique que le réglage a été modifié.



Un point indique que le réglage a été modifié.

- NOTE** Quand vous avez sélectionné un paramètre réglable avec la fonction Tap (→ p. 18), vous pouvez utiliser la touche [BANK UP•TAP] pour spécifier un intervalle de temps ou une cadence en frappant répétitivement la touche.

## 3 Pour activer/désactiver un module d'effet

- Pour activer et désactiver le module d'effet actuellement sélectionné, pressez un des commutateurs au pied [▼]/[▲].

L'indication "oF" s'affiche. Quand vous pressez un des commutateurs au pied une fois encore, l'affichage antérieur revient.



## 4 Sortie du mode d'édition

- Pour quitter le mode d'édition et revenir au mode de jeu, réglez le sélecteur de module en position "PLAY".

**NOTE** Quand vous revenez au mode de jeu après avoir apporté des changements au patch, un point (.) s'affiche en bas à droite de l'écran. Si vous sélectionnez alors un autre patch, les changements que vous avez effectués en mode d'édition seront perdus faute d'avoir préalablement mémorisé le patch. Pour conserver les changements, mémorisez le patch comme décrit en page 14.

# Mémorisation/copie de patches

Un patch modifié peut être mémorisé dans une banque de la zone utilisateur (A – d). Il est aussi possible de mémoriser un patch existant déjà dans un autre emplacement pour en faire une copie.

## 1 En mode de jeu ou d'édition, pressez la touche [STORE]

- Le numéro de banque et de patch clignote dans l'afficheur.



**NOTE** Les patches et banques de la zone preset (0 – 3) ne peuvent qu'être lus. Aucun patch ne peut y être mémorisé ou copié. Si vous pressez la touche [STORE] alors qu'un patch de la zone preset est sélectionné, c'est le patch "A0" (banque A, patch n°0) qui sera automatiquement sélectionné comme destination par défaut de mémorisation/copie.

## 2 Sélectionnez la banque de destination de mémorisation/copie

- Pour sélectionner la banque de destination de mémorisation/copie, utilisez la touche [BANK UP•TAP].



**NOTE**

- Seule une banque de la zone utilisateur (A – d) peut servir de destination.
- Durant le processus de mémorisation/copie, la pédale commutateur (FS01) ne peut pas servir à changer de banque.

## 5 Pour interrompre la mémorisation

- Pour interrompre le processus de mémorisation, bougez la commande [VALUE] avant d'avoir pressé à nouveau la touche [STORE] à l'étape 4.

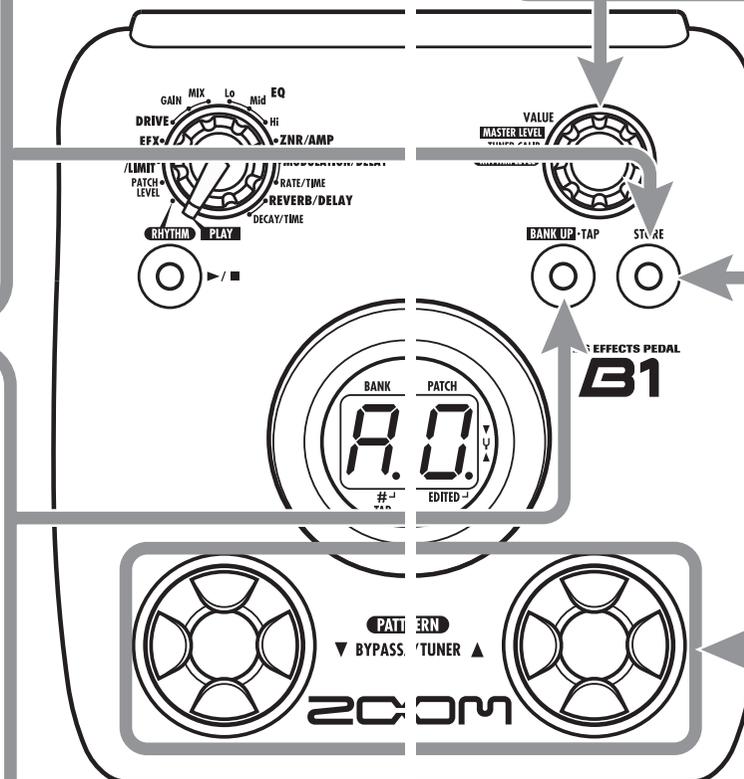
## 4 Pressez une fois encore la touche [STORE]

- Quand le processus de mémorisation/copie est terminé, la B1/B1X retourne au mode précédent avec le patch de destination sélectionné.



## 3 Spécifiez le numéro du patch de destination de mémorisation/copie

- Pour choisir le numéro du patch de destination, utilisez les commutateurs au pied [▼]/[▲].



## Changement de la méthode d'appel des patches

En fonctionnement normal, changer un patch en mode de jeu de la B1/B1X le rend immédiatement actif. Cela signifie que le son change dès que vous faites la sélection.

Dans certains cas, notamment lorsque le nouveau patch est dans un emplacement mémoire éloigné de la mémoire actuellement choisie, cette méthode peut ne pas être idéale puisque le son changera un grand nombre de fois jusqu'à ce que vous ayez accédé au bon patch. Dans un tel cas, vous pouvez faire passer la méthode de sélection de patch en mode "pre-select". Dans ce mode, vous sélectionnez d'abord le patch que vous utiliserez ensuite, puis accomplissez une étape supplémentaire pour valider le choix de ce patch. Pour faire fonctionner la B1/B1X avec ce mode de pré-sélection, accomplissez les étapes suivantes.

### 1. Mettez sous tension la B1/B1X en maintenant enfoncé le commutateur au pied [▲].

"PrE-SEIEct" défile dans l'écran au démarrage.

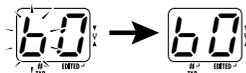
### 2. En mode de jeu, utilisez les commutateurs au pied [▼]/[▲] pour spécifier le patch à utiliser ensuite.

Vous pouvez utiliser la touche [BANK UP•TAP] ou une pédale commutateur (FS01) connectée en prise [CONTROL IN] pour ne changer que la banque (la B1X ne permet pas l'emploi d'une pédale commutateur).

Le nouveau numéro de banque ou de patch spécifié à l'étape précédente clignote dans l'afficheur. Le son ne change pas encore.

### 3. Quand vous avez spécifié le patch que vous voulez utiliser, pressez en même temps les commutateurs au pied [▼]/[▲].

Le changement de patch est validé, l'affichage passe d'un statut clignotant à un allumage fixe et le son change.



### 4. Pour ramener la B1/B1X en méthode de sélection normale de patch, éteignez-la et rallumez-la simplement.

La méthode de sélection de patch est automatiquement ramenée à un fonctionnement conventionnel.

## Emploi d'une pédale commutateur/d'expression

La B1 est équipée d'une prise [CONTROL IN] qui permet la connexion d'une pédale commutateur ou d'une pédale d'expression optionnelle.

Cette section explique comment utiliser cette capacité.

### Emploi de la pédale commutateur (FS01) (B1 seulement)

Branchez simplement la pédale commutateur optionnelle (FS01) à la prise [CONTROL IN] de la B1 et mettez l'unité sous tension. Cela permet de changer les banques au pied et de spécifier le

tempo pour les patterns rythmiques. Selon le mode actuellement sélectionné, la pédale commutateur fonctionne comme suit.

#### ● Mode de jeu

Presser la pédale commutateur sélectionne la banque immédiatement supérieure.

#### ● Rhythm mode

Quand vous pressez deux fois ou plus la pédale commutateur, la B1 détecte l'intervalle

séparant les pressions et ajuste automatiquement le tempo en fonction (fonction de marquage manuel du tempo ou "Tap tempo").

#### ● Mode d'édition

La pédale commutateur n'a pas d'effet.

### Emploi de la pédale d'expression

Avec la B1, une pédale d'expression (FP01/FP02) peut être branchée en prise [CONTROL IN] et utilisée comme pédale de volume ou pour régler un certain paramètre d'effet en temps réel. Avec la B1X, la pédale d'expression intégrée peut être utilisée de la même façon. La fonction de la pédale d'expression se sélectionne et se mémorise individuellement pour chaque patch.

#### 1. Pour utiliser une pédale d'expression avec la B1, branchez la FP01 ou la FP02 en prise [CONTROL IN] et mettez sous tension.

#### 2. Sélectionnez le patch dans lequel vous voulez utiliser la pédale d'expression.

#### 3. Réglez le sélecteur de module sur une position autre que "PLAY" ou "RHYTHM".

La B1/B1X passe en mode d'édition.

#### 4. En maintenant la touche [RHYTHM] enfoncée, utilisez la commande [VALUE] pour sélectionner le module à piloter avec la pédale d'expression. Les réglages disponibles sont représentés ci-après.

Affichage	Destination de commande
	Désactivé
	Volume

### Emploi d'une pédale commutateur/d'expression

Affichage	Destination de commande
	Module COMP/LIMIT
	Module EFX
	Module DRIVE
	Module MODULATION/DELAY
	Module REVERB/DELAY

#### ASTUCE

- Dans la section "Types et paramètres d'effet" (pages 19 – 24), un symbole de pédale indique les types/paramètres d'effet contrôlables par la pédale.
- Quand un module a été sélectionné comme destination de commande, mais que le type d'effet actuellement sélectionné pour ce module n'a pas de symbole de pédale, la pédale d'expression n'a pas d'effet.

#### 5. Mémorisez le patch si nécessaire.

Le réglage de pédale d'expression est mémorisé pour ce patch.

#### 6. Sélectionnez ce patch en mode de jeu et faites fonctionner la pédale d'expression.

Le paramètre correspondant change quand vous utilisez la pédale (enfoncer la pédale a le même effet qu'augmenter la valeur du paramètre).

En statut bypass, la pédale d'expression fonctionne toujours comme pédale de volume, quel que soit le réglage fait à l'étape 4.

#### ASTUCE

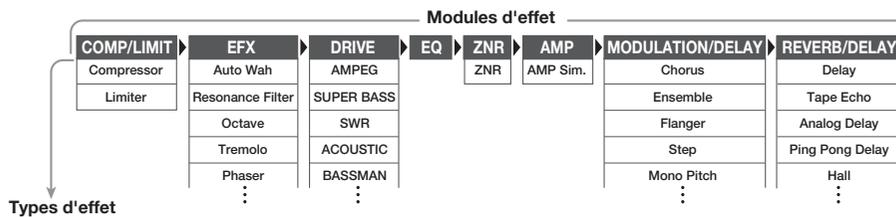
- La pédale d'expression fonctionne aussi en mode d'édition.
- Avec la B1X, vous pouvez aussi utiliser la touche [PEDAL ASSIGN] de la face supérieure à la place de la touche [RHYTHM] et de la molette [VALUE] pour sélectionner le module à piloter par la pédale. Pour des détails, voir page 26.

# Types et paramètres d'effet

## Enchaînement des effets

Les patches de la B1/B1X sont constitués de 8 modules d'effet enchaînés en série, comme

représenté ci-dessous. Vous pouvez utiliser tous les modules d'effet ensemble ou n'utiliser sélectivement que certains modules en les activant (On) ou en les désactivant (Off).



\* Les noms de fabricants et de produits mentionnés dans ce tableau sont des marques commerciales ou déposées de leurs détenteurs respectifs. Ils servent seulement à illustrer des caractéristiques sonores et n'indiquent aucune affiliation à ZOOM CORPORATION.

Pour certains modules d'effet, vous pouvez choisir un type d'effet parmi plusieurs options possibles. Par exemple, le module MODULATION/DELAY comprend des effets Chorus, Flanger et d'autres types. Le module REVERB/DELAY comprend les effets Hall, Room et autres parmi lesquels choisir.

## Explication des symboles

### ● Sélecteur de module



Le symbole de sélecteur de module montre la position pour laquelle ce module/paramètre est appelé.

### ● Pédale d'expression



Une icône de pédale dans la liste identifie un paramètre contrôlable par la pédale d'expression intégrée ou externe.

Quand cet élément est sélectionné, le paramètre du module peut ensuite être contrôlé en temps réel par une pédale d'expression connectée.

### ● Tap



Une icône [TAP] dans la liste identifie un paramètre qui peut être réglé avec la touche [BANK UP•TAP].

Quand le type de module/effet correspondant est sélectionné en mode d'édition et que la touche [BANK UP•TAP] est pressée répétitivement, le paramètre (tel que la vitesse de modulation ou le temps de retard) est réglé en fonction de l'intervalle séparant les pressions de la touche.

## ■ PATCH LEVEL (Niveau de patch)

	PATCH LEVEL (Prm)
	Détermine le niveau de volume général du patch.
	Règle le niveau du patch dans la plage 2 – 98, 1.0. Un réglage de 80 correspond au gain unitaire (niveau d'entrée équivalent au niveau de sortie).

## ■ Module COMP/LIMIT (Compresseur/Limiteur)

Ce module comprend les effets qui contrôlent le niveau de dynamique comme le compresseur et le limiteur.

	COMP/LIMIT (Type&Prm)
	Règle le type et l'intensité d'effet du module COMP/LIMIT.
	<b>Compressor</b> C'est un compresseur qui conserve le niveau dans une certaine plage en atténuant les signaux de haut niveau et en accentuant les signaux de bas niveau.
	<b>Limiter</b> C'est un limiteur qui supprime les crêtes du signal au-dessus d'un certain niveau de référence. Le chiffre de droite détermine le niveau de référence du limiteur.

## ■ Module EFX (Effets)

Ce module comprend des effets de modulation comme le trémolo et le phaser.

	EFX (Type&Prm)
	Règle le type et l'intensité d'effet du module EFX.
	<b>Auto Wah (Wah-wah automatique)</b> Cet effet fait varier l'effet wah-wah en fonction de l'intensité du signal d'entrée. Des réglages élevés donnent une plus haute sensibilité.
	<b>Resonance Filter</b> Cet effet fait varier la bande de fréquences du filtre de résonance en fonction de l'intensité du signal entrant. Des réglages élevés donnent une plus haute sensibilité.
	<b>Octave</b> Cet effet ajoute l'octave inférieure au son d'origine. Des réglages élevés augmentent le niveau du son d'effet (son à l'octave inférieure).
	<b>Tremolo</b> Cet effet fait varier périodiquement le volume. Des réglages élevés donnent une modulation plus rapide.
	<b>Phaser</b> Cet effet produit un son au caractère pulsatile. Des réglages élevés donnent une plus grande vitesse de modulation.
	<b>Ring Mod (Ring Modulator)</b> Cet effet produit un son résonant métallique. Des réglages élevés donnent une plus haute fréquence de modulation.

	<b>Defret</b>	Cet effet donne le son d'une basse fretless à une basse avec frettes. Des réglages élevés donnent une plus haute sensibilité.
	<b>Slow Attack</b>	Cet effet réduit individuellement la vitesse d'attaque de chaque note, produisant un son de style jeu au violon. Des réglages élevés donnent des attaques plus lentes.
	<b>Pedal Vox</b>	Cet effet simule une pédale wah-wah VOX vintage semi-ouverte. Des réglages élevés donnent une fréquence accentuée plus haute.

### ■ Module DRIVE

Ce module comprend 13 types d'effet de modélisation d'ampli/pédale d'effet et un synthétiseur de basse. Pour ce module, DRIVE (type d'effet), GAIN (paramètre 1) et MIX (paramètre 2) peuvent être réglés séparément.

<b>DRIVE (Type)</b>	
	<b>AMPEG</b> Effet modélisant le son de l'ampli basse rock ultime, le SVT Ampeg.
	<b>SWR</b> Simulation du SM-900 SWR, célèbre pour sa sonorité Hi-fi.
	<b>BASSMAN</b> Effet modélisant le son du Bassman 100 Fender.
	<b>TRACE ELLIOT</b> Effet modélisant le son de l'AH-500 Trace Elliot.
	<b>SANSAMP</b> Simulation du Bass Driver DI Sansamp, très réputé chez les bassistes.
	<b>ODB-3</b> Simule la pédale de saturation de basses ODB-3 de Boss.
	<b>FUZZFACE</b> Simulation de la Fuzz Face qui a fait l'histoire du rock avec son aspect "décalé".
	<b>SUPER BASS</b> Simulation de la tête d'ampli Super Bass Marshall qui a fait l'histoire du rock.
	<b>ACOUSTIC</b> Effet modélisant le son de l'Acoustic 360 avec ses médiums fermes.
	<b>HARTKE</b> Simulation de l'HA3500 Hartke célèbre pour son cône aluminium.
	<b>TUBE PRE</b> Son de préamplificateur à lampe original de ZOOM.
	<b>TS9</b> Simulation du Tube Screamer utilisé par de nombreux guitaristes comme booster.
	<b>MXR BASS DI</b> Simule le Bass D.I.MXR + canal de distorsion.
	<b>MONO SYN</b> C'est un synthétiseur de basse monophonique (pour le jeu note à note) qui détecte la hauteur du signal entrant.
<b>GAIN (Prm1)</b>	
Règle le paramètre 1 du module DRIVE. Le type de paramètre dépend du type d'effet actuellement sélectionné.	
Quand un effet de type distorsion est sélectionné	
	<b>Gain</b> Règle le gain (profondeur de distorsion).

Quand le type d'effet MONO SYN est sélectionné	
	<b>Variation</b> Permet la sélection du type de forme d'onde de l'oscillateur et de la variation de timbre. Les différents réglages sont "s" (dents de scie), "p" (onde carrée) et "m" (PWM = pulse width modulation ou modulation de facteur de forme).
	<b>MIX (Prm2)</b> Règle le paramètre 2 du module DRIVE. Ce paramètre est le même pour tous les types d'effet.
	<b>Mix</b>
Règle la balance de mixage du signal avant le module DRIVE et du signal après passage par le module. Des réglages élevés donnent plus de son avec effet.	

\* Les noms de fabricants et de produits mentionnés dans ce tableau sont des marques commerciales ou déposées de leurs détenteurs respectifs. Ils servent seulement à illustrer des caractéristiques sonores et n'indiquent aucune affiliation à ZOOM CORPORATION.

### ■ Module EQ (Egaliseur)

C'est un égaliseur 3 bandes. Pour ce module, les trois éléments EQ LO, EQ MID et EQ HI peuvent être réglés séparément.

<b>EQ LO (Prm)</b>	<b>EQ MID (Prm)</b>	<b>EQ HI (Prm)</b>
Règle la bande de graves du module EQ.	Règle la bande de médiums du module EQ.	Règle la bande d'aigus du module EQ.
<b>Lo</b> Règle l'accentuation/atténuation de la plage des graves (70 Hz).	<b>Mid</b> Règle l'accentuation/atténuation de la plage des médiums (450 Hz).	<b>Hi</b> Règle l'accentuation/atténuation de la plage des aigus (3 kHz).

### ■ Module ZNR/AMP (Réduction de bruit ZOOM/simulateur d'ampli)

Ce module combine deux éléments. La ZNR est un circuit de réduction de bruit développé par ZOOM. Elle supprime le bruit durant les pauses sans jeu sans pour autant affecter la qualité sonore. Le simulateur d'ampli recrée le son de divers baffles.

<b>ZNR/AMP (Type&amp;Prm)</b>
Sélectionne en même temps la sensibilité de la ZNR et le type de simulateur d'ampli.
<b>ZNR (ZOOM Noise Reduction)</b>
C'est la fonction de réduction de bruit seule. Des valeurs plus élevées donnent un effet plus prononcé. Réglez la valeur aussi haut que possible sans entraîner de coupures artificielles du son.
<b>AMP&amp;ZNR (Amp Simulator &amp; ZNR)</b>
Combinaison de la ZNR avec un simulateur de baffle d'ampli basse. La valeur du chiffre de droite détermine la sensibilité de la ZNR.

## ■ Module MODULATION/DELAY

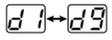
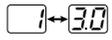
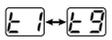
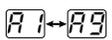
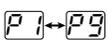
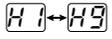
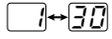
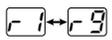
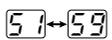
Ce module comprend des effets de modulation et de retard tels que chorus, flanger, delay, etc. Pour ce module, les deux éléments MODULATION/DELAY (type d'effet et paramètre 1) et RATE/TIME (paramètre 2) peuvent être réglés séparément.

 MODULATION/DELAY (Type&Prm1)	 RATE/TIME (Prm2)
Sélectionne le type de l'effet du module MODULATION/DELAY et contrôle en même temps le paramètre 1.	Contrôle le paramètre 2 du module MODULATION/DELAY.
<b>Chorus</b> 	<b>Rate</b>
Mélange au signal d'origine une version à transposition variable donnant un son résonant ayant du corps. Les valeurs élevées du chiffre de droite correspondent à un rapport de mixage du son d'effet plus élevé.	Règle la vitesse de modulation.
<b>Ensemble</b> 	
C'est un ensemble de chorus avec mouvement tridimensionnel. Les valeurs élevées du chiffre de droite correspondent à un rapport de mixage du son d'effet plus élevé.	
<b>Flanger</b>	<b>Rate</b> 
Produit un son résonant et ondulant fortement. Les valeurs élevées du chiffre de droite accentuent les caractéristiques de l'effet.	Règle la vitesse de modulation.
<b>Step</b>	
Effet spécial qui change le son par paliers. Les valeurs élevées du chiffre de droite accentuent les caractéristiques de l'effet.	
<b>Mono Pitch</b> 	<b>Shift</b>
C'est un transpositeur monophonique (pour jouer note à note) avec une fluctuation réduite. Les valeurs élevées du chiffre de droite augmentent le rapport de mixage du son d'effet par rapport au son d'origine.	Règle la transposition par demi-tons. "dt" entraîne un effet de désaccord (Detune).
<b>HPS (Harmonized Pitch Shifter)</b> 	<b>Key</b>
C'est un transpositeur intelligent qui génère automatiquement des harmoniques de gamme majeure en fonction d'une tonalité pré-réglée. Les valeurs élevées du chiffre de droite augmentent le niveau du son d'effet.	Spécifie la tonique de la gamme utilisée pour la transposition. Le symbole "o" correspond à #.

	<b>Vibrato</b>		<b>Rate</b> 		
	C'est un effet de vibrato automatique. Les valeurs élevées du chiffre de droite accentuent l'intensité du vibrato.		Règle la vitesse de modulation.		
	<b>Pitch Bend</b>		<b>Pedal Position</b> 		
	Permet d'utiliser la pédale d'expression pour changer la hauteur en temps réel. Le chiffre de droite indique le type de changement de hauteur produit par la pédale d'expression (voir Tableau 1).		Règle la valeur initiale pour la valeur de transposition (valeur active quand la pédale est au repos). La balance de niveau son d'origine/son d'effet change aussi en fonction du réglage du paramètre 1 (Voir Tableau 1).		
[Tableau1]					
<b>Type&amp;Prm1</b>	<b>Prm2=0</b>	<b>Prm2=1.0</b>	<b>Type&amp;Prm1</b>	<b>Prm2=0</b>	<b>Prm2=1.0</b>
	Pédale remontée (minimum) 	Pédale enfoncée (maximum) 		Pédale remontée (minimum) 	Pédale enfoncée (maximum) 
<b>b1</b>	0 centième	+1 octave	<b>b6</b>	-1 octave + son sec	+1 octave + son sec
<b>b2</b>	0 centième	+2 octaves	<b>b7</b>	-700 centièmes + son sec	+500 centièmes + son sec
<b>b3</b>	0 centième	-100 centièmes	<b>b8</b>	Doublage	Désaccord + son sec
<b>b4</b>	0 centième	-2 octaves	<b>b9</b>	-∞(0Hz) + son sec	+1 octave + son sec
<b>b5</b>	0 centième	-∞			
	<b>Detune</b>		<b>Fine</b>		
	En ajoutant une composante harmonique légèrement désaccordée au signal entrant, cet effet produit un son rappelant celui d'une guitare 12 cordes. Des valeurs de réglage élevées augmentent le niveau du son d'effet.		Permet l'accord fin de la transposition par unités d'1/100ème de demi-ton.		
	<b>Delay</b>		<b>Time</b> 		
	Retard avec une durée maximale de 5000 ms. Des valeurs élevées du chiffre de droite augmentent le niveau du son d'effet ainsi que la réinjection.		Règle le temps de retard. Dans la plage de 10 à 1000 ms, le réglage se fait par pas de 10 ms (1 - 99,1.0). Au-dessus d'1 seconde, le réglage se fait par pas de 100 ms (1.1 - 5.0).		
	<b>Tape Echo</b> 				
	Cet effet simule un écho à bande avec un temps de retard pouvant atteindre 5000 ms. La valeur du chiffre de droite détermine le niveau du son d'effet et l'intensité de réinjection.				

## ■ Module REVERB/DELAY

Ce module contient des effets qui simulent divers sons de réverbération. Pour ce module, les deux éléments REVERB/DELAY et DECAY/TIME peuvent être réglés séparément.

REVERB/DELAY (Type&Prm1)		DECAY/TIME (Prm2)	
	Sélectionne le type d'effet du module REVERB/DELAY et contrôle en même temps la valeur du paramètre 1.		Contrôle la valeur du paramètre 2.
	<b>Delay</b>  C'est un retard avec un réglage maximum de 3000 ms. Une valeur plus élevée pour le chiffre de droite augmente le niveau du son d'effet et l'intensité de réinjection.		<b>Time</b>  Règle le temps de retard. Dans la plage de 10 à 1000 ms, le réglage se fait par pas de 10 ms (1 - 99,1.0). Au-dessus d'1 seconde, le réglage se fait par pas de 100 ms (1.1 - 3.0).
	<b>Tape Echo</b>  Cet effet simule un écho à bande avec un temps de retard pouvant atteindre 3000 ms. La valeur du chiffre de droite détermine le niveau du son d'effet et l'intensité de réinjection.		
	<b>Analog Delay</b>  Cet effet simule un retard analogique avec un temps de retard pouvant atteindre 3000 ms. La valeur du chiffre de droite détermine le niveau du son d'effet et l'intensité de réinjection.		
	<b>Ping Pong Delay</b>  C'est un retard de type ping-pong dans lequel le son alterne entre gauche et droite. La valeur du chiffre de droite détermine le niveau du son d'effet et l'intensité de réinjection.		
	<b>Hall</b>  Simule l'acoustique d'une salle de concert. Des valeurs élevées du chiffre de droite augmentent le niveau du son d'effet.		<b>Decay</b> Règle la durée de déclin.
	<b>Room</b>  Simule l'acoustique d'une pièce. Des valeurs élevées du chiffre de droite augmentent le niveau du son d'effet.		
	<b>Spring</b>  Simule une reverb à ressort. Des valeurs élevées du chiffre de droite augmentent le niveau du son d'effet.		

## Patterns préprogrammés (presets) de la B1/B1X

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

## Restauration des réglages d'usine

À la sortie d'usine, les patches de la zone personnelle (ou "user") (A0 – d9) de la B1/B1X contiennent les mêmes réglages que ceux de la zone pré-réglée (ou "preset") (00 – 39). Même après remplacement des patches personnels, leur contenu d'origine peut être restauré par une simple opération (fonction de réinitialisation totale).

1. Mettez sous tension la B1/B1X en maintenant enfoncée la touche [STORE].

L'indication "AL" s'affiche.



2. Pour effectuer l'initialisation, appuyez une fois encore sur la touche [STORE].

Tous les réglages de patch retrouvent leur valeur d'usine et l'unité passe en mode de jeu. Pour interrompre l'initialisation, appuyez sur la touche RHYTHM [▶/■] à la place de la touche [STORE].

### NOTE

Quand vous faites une initialisation totale, tout patch nouvellement créé qui était stocké dans la zone personnelle est supprimé (remplacé). Accomplissez cette opération avec soin pour éviter de perdre des patches que vous désiriez garder.

## Caractéristiques spéciales de la B1X



Cette section explique les caractéristiques et procédures propres à la B1X.

### Fonctionnement de la touche [PEDAL ASSIGN]

La face supérieure de la B1X a une touche [PEDAL ASSIGN]. En dehors de la méthode décrite en page 17, le module piloté par la pédale peut être sélectionné grâce à cette touche.

- 1. En mode de jeu ou d'édition, appuyez sur la touche [PEDAL ASSIGN] pour sélectionner le module à contrôler.**

Le module actuellement sélectionné pour être contrôlé est indiqué par la rangée de diodes au-dessus de la touche [PEDAL ASSIGN].

- Tout éteint** ..... Pédale inactive
- **VOLUME** ..... Volume
  - **COMP** ..... Module COMP/LIMIT
  - **WAH/EFX** ..... Module EFX
  - **DRIVE** ..... Module DRIVE
  - **MODULATION** .. Module MODULATION/DELAY
  - **REVERB** ..... Module REVERB/DELAY



- 2. Mémorisez le patch comme requis.**
- 3. En mode de jeu, sélectionnez le patch et bougez la pédale d'expression.**

Le paramètre correspondant change en temps réel.

- 4. Pour commuter on/off le module affecté à la pédale, pressez brièvement la pédale à fond.**

Quand le module est désactivé, la diode correspondante clignote au-dessus de la touche [PEDAL ASSIGN]. Cette fonction peut également servir en mode d'édition.

### Réglage de la pédale d'expression

La pédale d'expression de la B1X peut être recalibrée si nécessaire. Si le changement d'effet semble insuffisant quand vous enfoncez la pédale, ou si le volume ou le timbre change excessivement même en n'enfonçant que peu la pédale, réglez cette dernière comme suit.

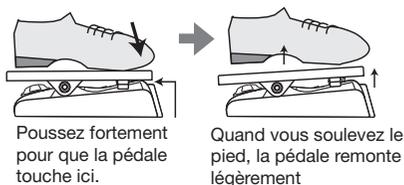
- 1. Maintenez la touche [PEDAL ASSIGN] pendant que vous allumez la B1X.**

L'indication "dn" s'affiche.

- 2. Relevez totalement la pédale d'expression et appuyez sur la touche [STORE].**

L'indication "UP" s'affiche.

- 3. Poussez à fond la pédale d'expression et relâchez-la.**



- 4. Pressez une fois encore la touche [STORE].**

Le réglage est terminé et l'unité retourne en mode de jeu. Si l'indication "Er" s'affiche, répétez la procédure depuis l'étape 2.

## Caractéristiques

<b>Types d'effet</b>	46
<b>Modules d'effet</b>	Maximum de 8 effets simultanés
<b>Mémoire de patches</b>	Zone utilisateur : 10 patches x 4 banques = 40 Zone preset : 10 patches x 4 banques = 40 80 patches au total
<b>Fréquence d'échantillonnage</b>	96 kHz
<b>Convertisseur A/N</b>	24 bits, suréchantillonnage 128 fois
<b>Convertisseur N/A</b>	24 bits, suréchantillonnage 128 fois
<b>Traitement du signal</b>	32 bits
<b>Réponse en fréquence</b>	20 Hz – 40 kHz +1,0 dB – 4,0 dB (charge de 10 kΩ)
<b>Afficheur</b>	2 chiffres, DEL 7 segments
<b>Entrée</b>	Jack 6,35 mm mono standard
<b>Niveau d'entrée nominal</b>	-20 dBm
<b>Impédance d'entrée</b>	470 kΩ
<b>Sortie</b>	Jack 6,35 mm stéréo standard (sert de sortie ligne/prise casque)
<b>Niveau de sortie max.</b>	Ligne: +3 dBm (impédance de charge en sortie 10 kΩ ou plus) Casque: 20 mW + 20 mW (sous charge de 32 Ω) Pour FP02/FP01 ou FS01 (B1 seulement)
<b>Entrée de commande</b>	
<b>Alimentation électrique</b>	
<b>Adaptateur secteur</b>	CC 9 V, 300 mA (moins sur fiche centrale) (AD-0006 ZOOM)
<b>Piles</b>	B1/B1X Quatre piles R6 (taille AA) IEC, environ 12 heures de fonctionnement continu (piles alcalines)
<b>Dimensions</b>	B1 155 mm (P) x 136 mm (L) x 52 mm (H) B1X 155 mm (P) x 234 mm (L) x 52 mm (H)
<b>Poids</b>	B1 350 g (sans les piles) B1X 600 g (sans les piles)
<b>Options</b>	Pédale d'expression FP01/FP02 ou pédale commutateur FS01 (B1 seulement)

## Guide de dépannage

- **Pas d'alimentation**  
Référez-vous à "Mise sous tension" en page 6.
- **Le module d'effet REVERB/DELAY ne fonctionne pas**  
Quand un pattern rythmique est reproduit, l'effet reverb n'est pas disponible. Stoppez d'abord le pattern rythmique (→ p. 11).
- **Les patches ne peuvent pas être changés**  
La méthode de sélection de patch est-elle réglée sur "pré-sélection (→ p. 16) ? Eteignez puis rallumez l'unité pour revenir en mode de sélection normale.
- **Haut niveau de bruit**  
L'adaptateur secteur ZOOM est-il utilisé ? Veillez à n'utiliser qu'un adaptateur CC 9V, 300 mA avec le moins sur la broche centrale (AD-0006 ZOOM).
- **L'autonomie des piles est faible**  
Utilisez-vous des piles au manganèse? Un fonctionnement continu de 12 heures est obtenu avec des piles alcalines.



**Mise au rebut des appareils électriques et électroniques usagés  
(applicable aux pays européens disposant d'un système de collecte  
et de tri des ordures)**

Ce symbole sur le produit ou sur son emballage signifie que ce produit ne doit pas être traité comme un déchet domestique. À la place, il doit être amené au point de collecte pertinent pour le recyclage des équipements électriques et électroniques. En veillant à ce que ce produit soit correctement mis au rebut, vous aiderez à empêcher les éventuelles conséquences négatives sur l'environnement et la santé humaine qui pourraient autrement être causées par un rejet inapproprié de ce produit. Le recyclage des matériaux aidera à économiser les ressources naturelles. Pour des informations plus détaillées sur le recyclage de ce produit, veuillez contacter votre mairie, le service de traitement des ordures ou le magasin où vous avez acheté le produit.

**ZOOM**

**ZOOM CORPORATION**

ITOHPIA Iwamotocho 2chome Bldg. 2F, 2-11-2, Iwamoto-cho,

Chiyoda-ku, Tokyo 101-0032, Japon

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

BASS EFFECTS PEDAL  
**B1/B1X Patch List**

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

- The preset area of banks 0 – 3 contains the same patches as A – d.
- The ZNR value may need to be adjusted depending on the bass guitar and amplifier.

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