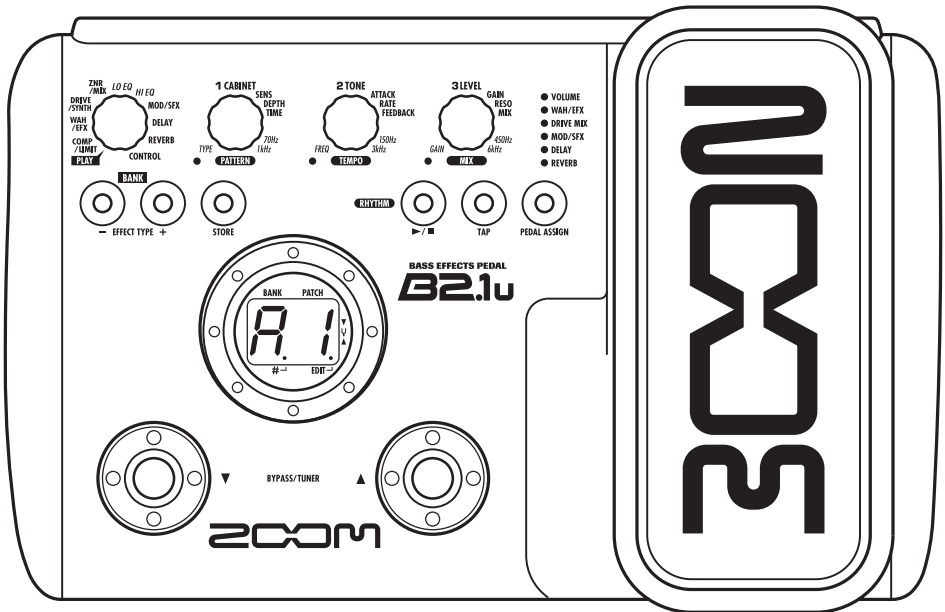


BASS EFFECTS PEDAL

B2.1u

Mode d'emploi



ZOOM

© 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 B2.1u.



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.

[Battery operation]

- Employez quatre piles conventionnelles R6 (taille AA) IEC (alcalines).
- La B2.1u 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 B2.1u dans des conditions où elle est exposée à des:

- Températures extrêmes
- Sources de chaleur telles que radiateurs ou poêles
- Forte humidité
- Poussière excessive ou sable
- Vibrations excessives ou chocs



Maniement

- Ne placez jamais d'objets remplis de liquide, tels que des vases, sur la B2.1u car cela peut causer un choc électrique.
- Ne placez pas sur la B2.1u des sources à flamme nue telles que des bougies allumées car cela pourrait provoquer un incendie.
- La B2.1u 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 B2.1u 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 B2.1u.



Modifications

N'ouvrez jamais le boîtier de la B2.1u et ne modifiez ce produit en aucune façon car cela pourrait l'endommager.



Volume

N'utilisez pas la B2.1u 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 B2.1u a été conçue afin d'assurer une protection maximale contre l'émission de radiations électromagnétiques 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 B2.1u, car le risque d'interférences ne peut pas être totalement éliminé.

Avec tout type d'appareil à commande numérique, y compris la B2.1u, 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 B2.1u. 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.

- * Windows et Windows XP sont des marques déposées de Microsoft Corporation.
- * Macintosh est une marque déposée d'Apple Computer.
- * Tous les autres noms de produit, marques commerciales ou noms de société mentionnés dans ce manuel sont la propriété de leurs détenteurs respectifs.

Sommaire

PRECAUTIONS DE SECURITE ET D'EMPLOI	2
PRECAUTIONS DE SECURITE	2
Précautions d'emploi	2
Caractéristiques	4
Termes utilisés dans ce manuel	5
Commandes et fonctions / Connexions	6
Sélection d'un patch	8
Emploi de l'accordeur	10
Emploi de la fonction rythmique	12
Modification ("Edition") d'un patch	14
Mémorisation/copie de patches	16
Emploi de la pédale d'expression intégrée	18
Autres fonctions	20
Réglages pour la pédale d'expression interne	20
Réglage de la sensibilité de la pédale d'expression intégrée	20
Emploi d'une pédale d'expression externe (FP01/FP02)	21
Emploi d'une pédale commutateur (FS01)	21
Emploi de la B2.1u comme interface audio pour un ordinateur	22
Emploi comme boîtier de direct	24
Restauration des réglages d'usine	24
Enchaînement des effets	25
Types et paramètres d'effet	26
Comment lire le tableau des paramètres	26
COMP/LIMIT	27
WAH/EFX	27
DRIVE/SYNTH	29
ZNR/MIX	30
LO EQ	30
HI EQ	31
MOD/SFX	31
DELAY	33
REVERB	33
CONTROL.....	34
Caractéristiques techniques	35
Guide de dépannage	35
Patterns pré-programmés (presets) de la B2.1u	Dos de couverture

Caractéristiques

Merci d'avoir sélectionné la **ZOOM B2.1u** (par la suite simplement appelée "**B2.1u**"). La B2.1u est un processeur multi-effet ayant les caractéristiques et fonctions suivantes.

- **Toute dernière technologie pour des performances hors du commun**

L'échantillonnage en 96 kHz / 24 bits (avec traitement interne en 32 bits) assure une excellente qualité sonore. La B2.1u façonne un profil sonore aux détails superbes tout en préservant le caractère du son d'origine de la basse. La B2.1u a également une connexion USB et peut servir d'interface directe guitare basse/ordinateur.

- **Palette d'effets polyvalente**

Parmi un total de 47 effets, jusqu'à 9 (dont la réduction de bruit ZNR) peuvent être utilisés simultanément. Les choix de haute qualité offerts par la B2.1u comprennent des effets de distorsion qui simulent des amplis et pédales d'effet célèbres, des effets de compresseur/limiteur pour de la dynamique et du punch, un égaliseur paramétrique essentiel pour travailler sur les nuances sonores ainsi que différents effets de retard et de modulation. Tant en qualité qu'en polyvalence, la B2.1u surpasse de loin tout ce qui se fait dans sa catégorie. Vous pouvez même transformer la sortie en un son "cool" de basse synthé ou de basse fretless.

- **Des patches vraiment utilisables tout de suite**

Les combinaisons de modules d'effet sont mémorisées et rappelables par unités nommées "patches". La B2.1u est livrée avec un assortiment de 40 patches ineffaçables et de 40 patches programmables, vous donnant 80 raisons remarquables de commencer à jouer.

- **Parfaite pour les prestations "live" et l'enregistrement direct**

Les effets de distorsion ont un paramètre spécial pour appliquer seulement les caractéristiques de la tête d'ampli ou ajouter le son du baffle. Cela vous permet d'utiliser la B2.1u efficacement non seulement pour jouer en "live" mais également pour envoyer le signal directement à un enregistreur.

- **Connecteur XLR pour sortie directe**

En plus de la prise [OUTPUT/PHONES], la B2.1u dispose d'un connecteur XLR pour produire un signal symétrique de niveau ligne à destination d'un équipement comme une console de sonorisation ou d'enregistrement. Le signal peut être pris avant ou après traitement d'effet. Un commutateur de suppression de masse est également fourni pour éviter le ronflement pouvant être causé en sortie directe par des boucles de masse.

- **Fonctions rythmiques et accordeur chromatique automatique intégré**

Des sources sonores PCM réalistes sont disponibles pour reproduire automatiquement un grand nombre de patterns rythmiques. C'est pratique pour s'en servir comme d'un métronome durant le travail individuel ou pour fournir une partie rythmique simple lors d'une session improvisée. Un accordeur chromatique automatique pour guitare basse est aussi intégré à l'unité, incluant une fonction d'accord silencieux qui vous permet d'accorder facilement votre instrument sur scène.

- **Interface utilisateur sophistiquée**

La combinaison d'un sélecteur rotatif et de trois commandes de paramètre rend le processus de modification d'effet intuitif et rapide. L'intervalle de coupure lors du changement de patch a été réduit à moins de 8 millisecondes. Le changement transparent de patch est maintenant une réalité.

- **Le principe de double alimentation électrique permet de l'employer n'importe où**

La B2.1u peut être alimentée par 4 piles R6 (taille AA) IEC ou un adaptateur secteur. Le fonctionnement continu sur piles est d'environ 6 heures avec des piles alcalines.

- **Emploi simple avec une pédale commutateur et une pédale d'expression**

En option, une pédale commutateur (FS01) ou une pédale d'expression (FP01/FP02) peut être branchée à la prise [CONTROL IN]. La pédale commutateur est pratique pour rapidement changer de programme d'effet, déterminer le tempo de la fonction rythmique ou commuter On ou Off le maintien du delay. La pédale d'expression peut servir à régler le volume en temps réel.

Veillez prendre le temps de lire attentivement ce manuel pour tirer le meilleur parti de cette unité et vous assurer des performances et une fiabilité optimales.

Termes utilisés dans ce manuel

Cette section explique quelques termes importants utilisés dans la documentation de la B2.1u.

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

■ Module d'effet

Comme représenté dans l'illustration ci-dessus, la B2.1u peut être comparée à une combinaison de plusieurs effets simples. Chacun de ces effets est nommé module d'effet. En plus des modules comprenant les effets de compresseur (COMP/LIMIT), de simulation d'ampli/distorsion (DRIVE/SYNTH) et de modulation/effets spéciaux (MOD/SFX), la B2.1u possède aussi un module de réduction de bruit ZNR (ZOOM Noise Reduction). 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

Dans certains modules d'effet, plusieurs effets différents peuvent être choisis, et on les nomme types d'effet. Par exemple, le module d'effet modulation/effets spéciaux (MOD/SFX) comprend chorus, flanger, pitch shifter, delay 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. Dans la B2.1u, les paramètres d'effet se règlent avec les commandes de paramètre 1-3. Comme les commandes d'une pédale d'effet ordinaire, elles changent des aspects tels que le caractère tonal et l'intensité d'effet. Le paramètre affecté à chaque commande dépend du module et du type d'effet actuellement sélectionné.

■ Patch

Dans la B2.1u, 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 B2.1u contient 80 patches (dont 40 patches programmables).

■ Banque et zone

Un groupe de 10 patches est appelé une banque. La mémoire de la B2.1u 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.

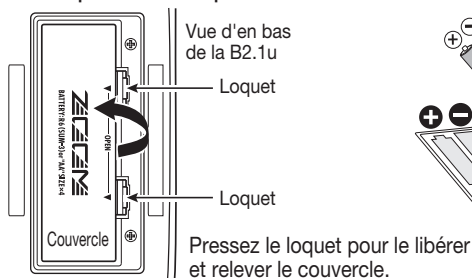
Les patches de chaque banque sont numérotés de 0 à 9. Pour choisir un patch de la B2.1u, vous utilisez le format "A1" (patch numéro 1 de la banque A), "06" (patch numéro 6 de la banque 0) etc.

■ Mode de jeu/mode d'édition

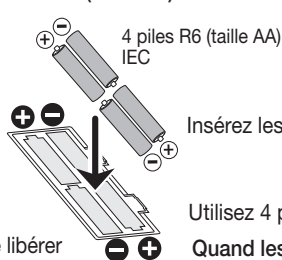
Le statut interne de la B2.1u dépend de son mode de fonctionnement. Les deux modes majeurs sont le "mode de jeu" (Play) dans lequel vous pouvez sélectionner des patches et les utiliser pour jouer de votre instrument et le "mode d'édition" dans lequel vous pouvez modifier les effets. Le sélecteur de module sert à passer de l'un à l'autre.

Fonctionnement de la B2.1u sur piles

1. Retournez la B2.1u et ouvrez le compartiment des piles à sa base.



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



3. Fermez le compartiment des piles.

Poussez le couvercle jusqu'à ce que le loquet clique une fois en place.

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

Commandes et fonctions/Connexions

Sélecteur de module

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

Touches BANK [-]/[+]

En mode de jeu, elles servent à passer directement à la banque immédiatement inférieure/supérieure. En mode d'édition, elles changent le type d'effet pour le module actuellement sélectionné.

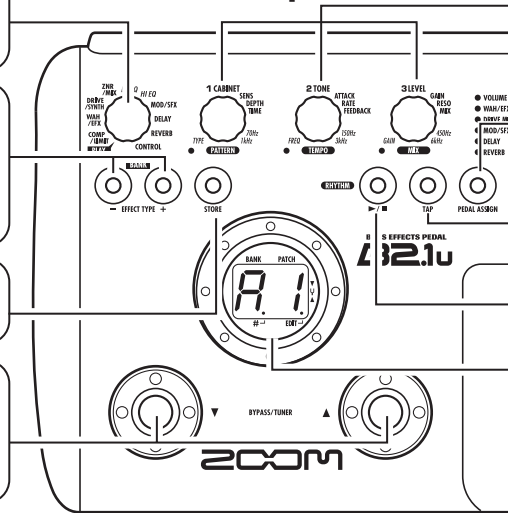
Touche [STORE]

Sert à mémoriser les patches modifiés.

Commutateurs au pied [▼]/[▲]

Ces commutateurs servent à sélectionner les patches, à commuter On/Off les modules d'effet, à contrôler l'accordeur et à d'autres fonctions.

Panneau supérieur



Ordinateur



Connecteur [USB]

Vous permet de relier la B2.1u à un ordinateur pour échanger des données audio.

Face arrière

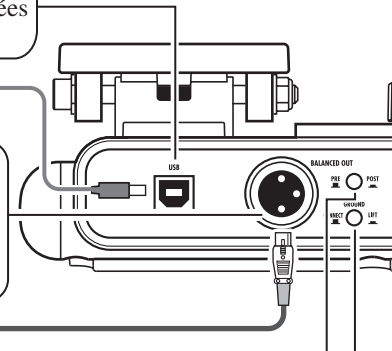
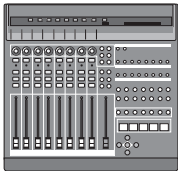


Table de mixage



Connecteur [BALANCED OUT]

Ce connecteur XLR peut produire un signal symétrique de niveau ligne vers un équipement de sonorisation, d'enregistrement ou similaire.

Commutateur [PRE/POST]

Détermine le point auquel est pris le signal envoyé par le connecteur [BALANCED OUT]. En position "POST" (bouton enfoncé), le signal est pris après le traitement d'effet et en position "PRE" (bouton relâché), il est pris avant traitement d'effet.

Commutateur [GROUND]

Détermine si le sélecteur [BALANCED OUT] est mis à la masse ou non. En position "LIFT" (bouton enfoncé), la broche de masse du connecteur [BALANCED OUT] est découplée du trajet du signal. En position "CONNECT" (bouton relâché), la broche de masse est connectée.

Commandes de paramètres 1 - 3

Elles permettent de changer la valeur des paramètres d'effet ou de la totalité du patch. Durant la lecture rythmique, vous pouvez choisir un pattern, régler le tempo et le volume du rythme.

Touche [PEDAL ASSIGN]

Permet de choisir la fonction de la pédale d'expression intégrée. Une DEL allumée indique la fonction choisie.

Touche [TAP]

Permet la saisie manuelle de la valeur d'un paramètre relatif au temps tel que temps de retard ou tempo du pattern rythmique.

Touche RHYTHM [▶/■]

Sert à lancer/arrêter la lecture du rythme.

Afficheur

Affiche les numéros de patch, valeurs de réglage et autres informations sur le fonctionnement de la B2.1u.

Pédale d'expression

Vous permet de régler le volume ou divers paramètres d'effet en temps réel pendant le jeu.

Prise [INPUT]

Sert à connecter la guitare basse.

Guitare basse

Prise d'entrée d'alimentation 9V

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

Adaptateur secteur

Interrupteur [POWER]

Allume/éteint l'unité.

FP01/FP02

FS01

Prise [CONTROL IN]

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

Casque

Prise [OUTPUT/PHONES]

Sert à brancher un amplificateur de basse ou à l'écoute au casque. Il est aussi possible d'utiliser un câble en Y pour envoyer cette sortie à deux amplificateurs, en vue de produire un ample son d'effet stéréo.

Amplificateur de guitare basse

Sélection d'un patch

Pour essayer les différents effets de la B2.1u, nous vous recommandons de jouer simplement de votre instrument tout en changeant de patch.

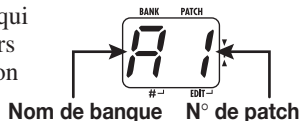
1 Mise sous tension

- Utilisez un câble blindé à fiche mono pour relier la guitare basse à la prise [INPUT] de la B2.1u.
- Quand vous utilisez la B2.1u avec un adaptateur secteur, branchez celui-ci à une prise murale et branchez son câble à la prise [DC 9V] sur la B2.1u.
- Réglez l'interrupteur [POWER] de la face arrière de la B2.1u sur ON.
- Allumez l'amplificateur de guitare basse et réglez son volume convenablement.

2 Réglage de la B2.1u 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 qui étaient sélectionnés lors de la dernière extinction ré-apparaissent.



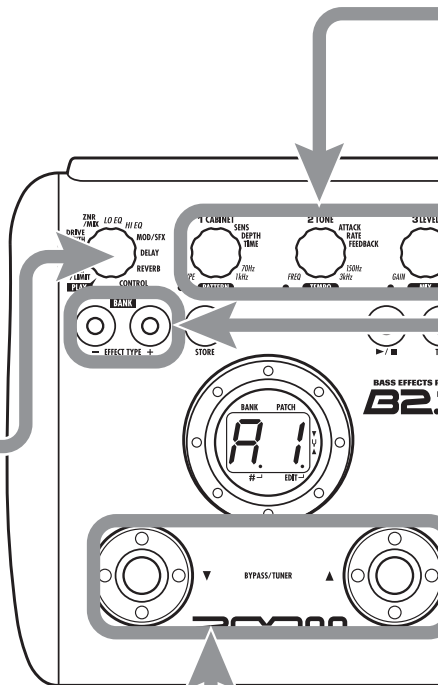
ASTUCE Immédiatement après mise sous tension de la B2.1u, l'unité sera en mode de jeu, même si le sélecteur de module est sur une autre position que "PLAY".

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 Tonalité et volume

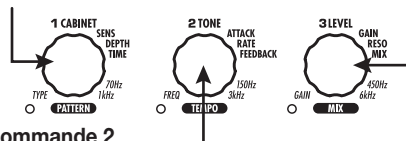
- Pour régler le son et le volume d'effet en mode de jeu, les commandes de paramètre 1-3 peuvent être utilisées. Chaque commande contrôle un paramètre spécifique.

Commande 1

Règle le paramètre CABINET du module DRIVE/SYNTH (intensité de l'effet simulateur de baffle).

Commande 3

Règle le paramètre PATCH LEVEL (niveau de sortie de la totalité du patch).



Commande 2

Règle le paramètre TONE du module DRIVE/SYNTH (principalement le caractère du son de distorsion).

Quand vous tournez une commande de paramètre, la diode correspondante s'allume et l'écran affiche brièvement la valeur actuelle du paramètre

NOTE

- Si le module DRIVE/SYNTH est réglé sur OFF pour le patch actuellement sélectionné ("oF" s'affiche), les commandes de paramètre 1 et 2 n'ont pas d'effet.
- Plus la commande de paramètre 1 est réglée haut (paramètre CABINET), plus le caractère du baffle est accentué.
- Les changements faits ici sont temporaires et seront perdus si vous changez de patch. Pour les conserver, mémorisez le patch dans la zone utilisateur.
- Le niveau général (master), commun à tous les patches, se règle en mode d'édition (→ p. 34).

4 Sélection directe d'une banque

- Pour sélectionner directement les banques A – d, 0 – 3, utilisez les touches BANK [-]/[+].

Presser la touche BANK [-] appelle la banque immédiatement inférieure, et presser la touche BANK [+] appelle la banque immédiatement supérieure.

Emploi de l'accordeur

La B2.1u 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 Court-circuiter ou couper

• Court-circuiter les effets (bypass)

En mode de jeu, pressez brièvement et en même temps les commutateurs au pied [▼]/[▲] et relâchez-les.



• Couper le son (mute)

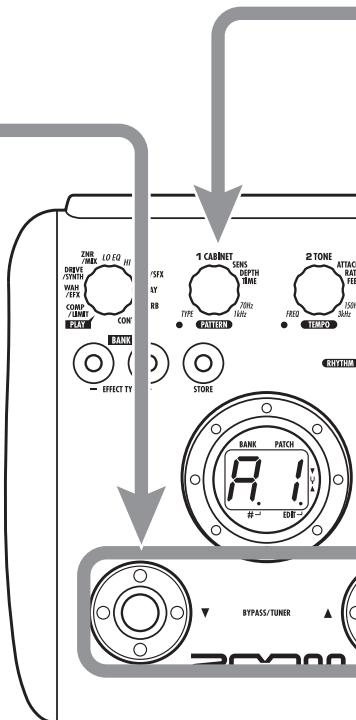
En mode de jeu, pressez en même temps les commutateurs au pied [▼]/[▲] et tenez-les durant au moins 1 seconde.



Changement de patch en bypass/mute

Quand vous pressez en même temps les commutateurs au pied [▼]/[▲] pendant que vous jouez de votre instrument, le mode bypass/mute est activé. Toutefois, le son peut momentanément changer juste avant cette activation. Cela est dû au fait que la B2.1u passe au patch immédiatement supérieur ou inférieur quand un des commutateurs est pressé légèrement avant l'autre (quand vous annulez le statut bypass/mute, le numéro de patch d'origine est à nouveau actif).

Ce type de comportement n'est pas un défaut. Il est dû à la très haute vitesse à laquelle la B2.1u répond au changement de patch. Pour empêcher le changement de son ainsi causé, ne produisez pas de son avec votre instrument jusqu'à ce que le statut bypass/mute soit totalement établi.



2 Jeu de la corde à accorder

• 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.	

3 Réglage de la hauteur de référence de l'accordeur

Si nécessaire, vous pouvez ajuster la hauteur de référence de l'accordeur de la B2.1u. Le réglage par défaut après mise sous tension est 440 Hz pour le *la* médian.

- **Tournez la commande de paramètre 1.**

La hauteur de référence actuelle s'affiche.

La plage de réglage est 35 – 45 (*la* médian = 435 à 445 Hz).



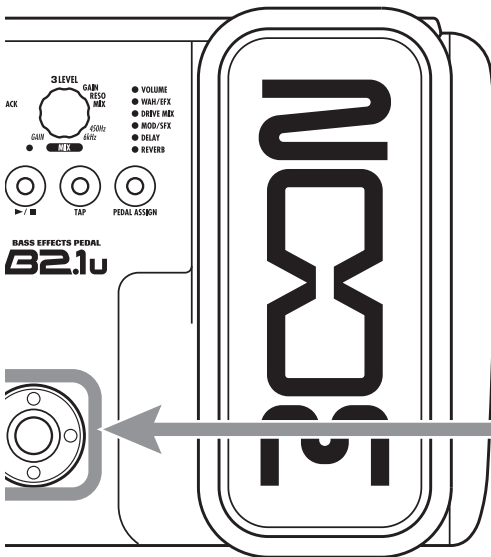
- **Quand la hauteur de référence est affichée, tournez la commande de paramètre 1 pour la régler.**



Quand vous relâchez la commande de paramètre, l'affichage antérieur revient après un instant.

NOTE

Quand vous éteignez la B2.1u et la rallumez, la hauteur de référence revient à 40 (*la* médian = 440 Hz).



4 Retour au mode de jeu

- **Pressez un des commutateurs [▼]/[▲].**

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.

Emploi de la fonction rythmique

La B2.1u 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 ou en statut bypass/mute.

1 Réglez la B2.1u en mode de jeu

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

2 Lancez la fonction rythmique

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

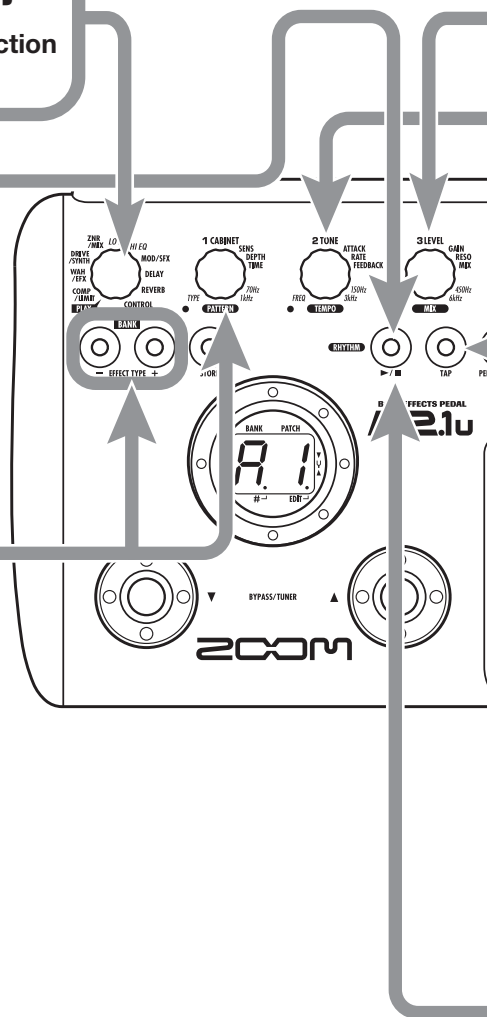
NOTE Durant la reproduction rythmique, le module REVERB est désactivé (OFF).

3 Sélectionnez un pattern rythmique

La B2.1u a 40 patterns rythmiques intégrés. Pour plus d'informations sur leur contenu, voir le dos de couverture de ce manuel.

- Pour changer les patterns rythmiques en continu, tournez la commande de paramètre 1.
- Pour sélectionner le pattern rythmique immédiatement supérieur ou inférieur, pressez une des touches BANK [-]/[+]

Quand les étapes ci-dessus ont été effectuées, le numéro de pattern rythmique actuel (01 – 40) s'affiche brièvement.



4 Réglage du volume rythmique

- Pour régler le volume rythmique, tournez la commande de paramètre 3.

Quand vous tournez la commande de paramètre, le réglage actuel (0 – 30) s'affiche.



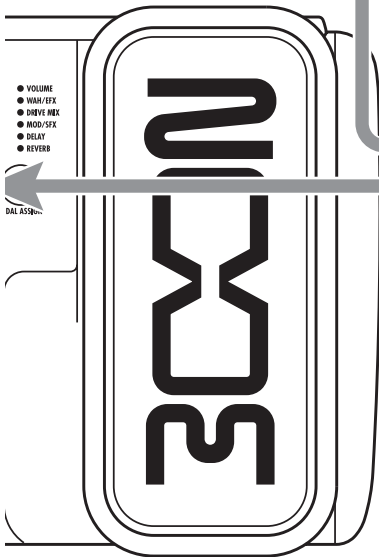
5 Réglage du tempo

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

- Pour changer le tempo rythmique en continu, tournez la commande de paramètre 2.
- Pour choisir manuellement le tempo, pressez au moins 3 fois la touche [TAP] à la cadence désirée.

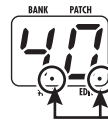
A la première pression de la touche [TAP], le tempo actuel s'affiche. La B2.1u détecte alors automatiquement l'intervalle avec la seconde pression et les suivantes et fixe le tempo en conséquence.

Quand ces étapes sont effectuées, le tempo actuel (40 – 250) est affiché. Un point apparaît après le premier chiffre des valeurs entre 100 et 199. Pour les valeurs de 200 et plus, des points s'affichent après le premier et le second chiffres.



1 point s'affiche

Tempo = 120 BPM



2 points s'affichent

Tempo = 240 BPM

6 Arrêter le rythme

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

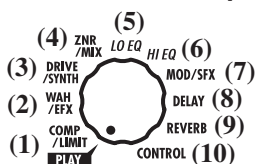
La B2.1u revient à son statut précédent.

Modification ("Edition") d'un patch

Les patches de la B2.1u 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.

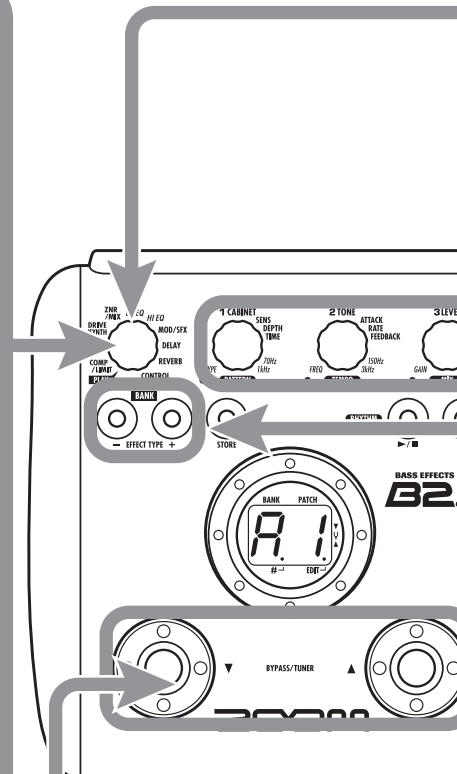
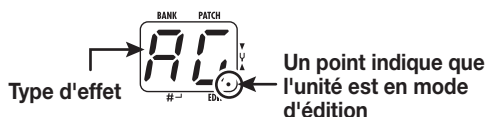
1 Sélection du module d'effet

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



- (1) Module COMP/LIMIT
- (2) Module WAH/EFX
- (3) Module DRIVE/SYNTH
- (4) Module ZNR/MIX
- (5) Module LO EQ
- (6) Module HI EQ
- (7) Module MOD/SFX
- (8) Module DELAY
- (9) Module REVERB
- (10) Paramètres relatifs aux pédales

Quand vous changez de module, le type d'effet actuellement sélectionné pour ce module apparaît dans l'afficheur. Quand la B2.1u est en mode d'édition, un point apparaît dans le coin inférieur droit de l'afficheur.



2 Pour activer/désactiver un module d'effet

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

ASTUCE

"oF" s'affiche.

Quand vous pressez à nouveau un des commutateurs au pied, l'affichage précédent revient.



Le module ZNR/MIX ne peut pas être ainsi désactivé. Pour cela, réglez la valeur du paramètre d'effet sur "oF".

5 Sortie du mode d'édition

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

NOTE Quand vous retournez au mode de jeu et changez de patch, les changements faits en mode d'édition sont perdus à moins d'avoir d'abord mémorisé le patch. Pour conserver les changements, mémorisez le patch comme décrit en page 16.

4 Changement de la valeur d'un paramètre

- Pour changer la valeur de réglage des paramètres d'effet, utilisez les commandes de paramètre 1 – 3.

Le paramètre affecté à une commande dépend du module/type d'effet sélectionné. Pour des informations sur les paramètres des différents modules/types d'effet, voir pages 27 – 34.

Quand vous tournez une commande de paramètre, la diode correspondante s'allume et l'écran affiche brièvement la valeur actuelle du paramètre correspondant.



NOTE Quand un module réglé sur OFF est sélectionné, l'écran affiche "oF".

3 Sélectionnez le type d'effet

- Pour changer le type d'effet du module sélectionné, utilisez les touches BANK [-]/[+].



NOTE Si vous pressez les touches BANK [-]/[+] pour un module désactivé (réglé sur OFF), le module est automatiquement activé (ON). Pour les modules n'ayant qu'un type d'effet, presser BANK [-]/[+] ne sert à rien.

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

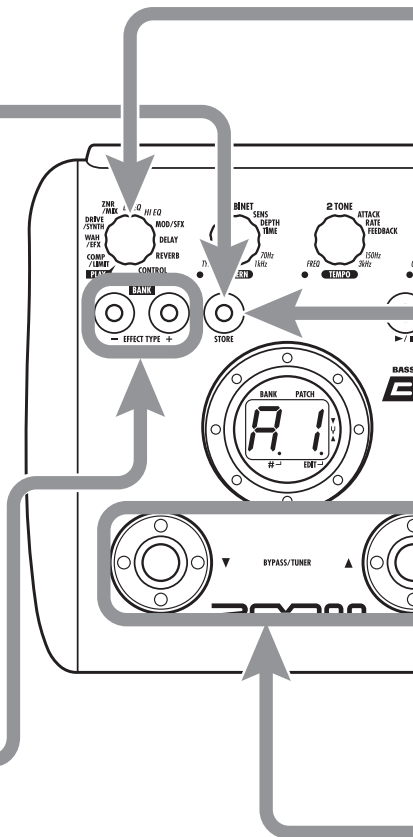
Les patches et banques de la zone preset (0 – 3) ne peuvent qu'être lus. Aucun patch ne peut y être mémorisé ou copié. Si vous pressez la touche [STORE] alors qu'un patch de la zone preset est sélectionné, c'est le patch "A0" (banque A, patch n°0) qui sera automatiquement sélectionné comme destination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

2 Sélectionnez la banque de destination de mémorisation/copie

- Pour sélectionner la banque de destination de mémorisation/copie, utilisez les touches BANK [-]/[+].

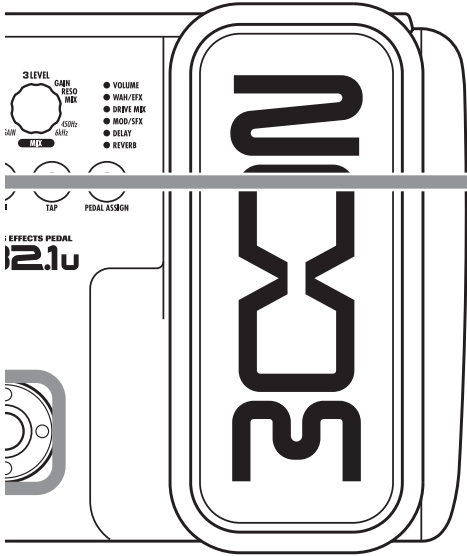


NOTE Seule une banque de la zone utilisateur (A – d) peut servir de destination.



5 Pour interrompre la mémorisation

- Pour interrompre le processus de mémorisation, bougez le sélecteur de module avant d'avoir pressé à nouveau la touche [STORE] (4).



4 Pressez une fois encore la touche [STORE]

- Quand le processus de mémorisation/ copie est terminé, la B2.1u 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 [▼]/[▲].



Emploi de la pédale d'expression intégrée

La pédale d'expression située sur le dessus de la B2.1u vous permet de régler le son d'effet ou le volume en temps réel durant le jeu. L'élément piloté par la pédale peut être sélectionné individuellement pour chaque patch.

1 Sélectionnez le patch pour lequel la pédale d'expression doit être employée

2 Sélectionnez l'élément à contrôler par la pédale d'expression

- Pressez la touche [PEDAL ASSIGN] pour sélectionner l'élément à contrôler par la pédale d'expression. La rangée de DEL au-dessus de la touche indique quel élément est actuellement sélectionné.

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

La sélection correspondante est indiquée comme suit.

- **Toutes les DEL sont éteintes**

La pédale d'expression n'a pas d'effet.

- **VOLUME**

La pédale d'expression contrôle le volume pour la totalité du patch.

- **DRIVE MIX**

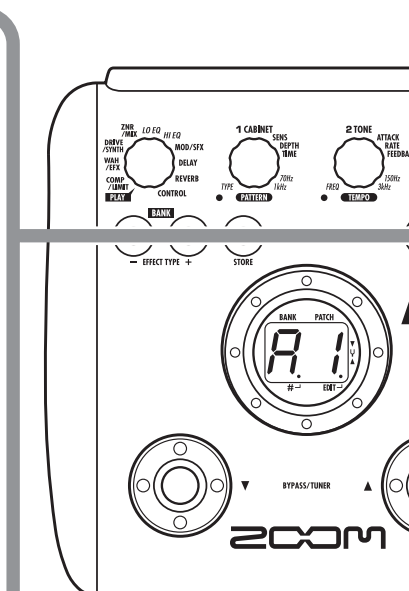
Le paramètre MIX BALANCE du module ZNR/MIX

- **WAH/EFX, MOD/SFX, DELAY, REVERB**

Un paramètre du module correspondant

ASTUCE

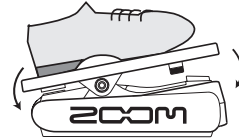
- Le paramètre changé par la pédale d'expression dépend du type d'effet sélectionné pour le module correspondant. Pour des détails, voir pages 27 - 33.
- La façon dont le paramètre change quand la pédale d'expression est employée peut être choisie en mode d'édition parmi quatre choix. Pour des détails, voir page 34.
- Si le module auquel la pédale d'expression est assignée est réglé sur OFF dans le patch, la diode clignote. Dans ce cas, faire fonctionner la pédale d'expression n'a pas d'effet. Si DRIVE MIX est sélectionné, la diode clignote quand le module DRIVE/SYNTH (pas le module ZNR/MIX) est désactivé.



3 Bougez la pédale

- En jouant de votre instrument, enfoncez ou relevez la pédale d'expression.

Enfoncer ou relever



4 Pour commuter un module on ou off

- Quand vous poussez la pédale d'expression à fond, le module sélectionné avec la touche [PEDAL ASSIGN] est commuté on ou off.

Pression à fond

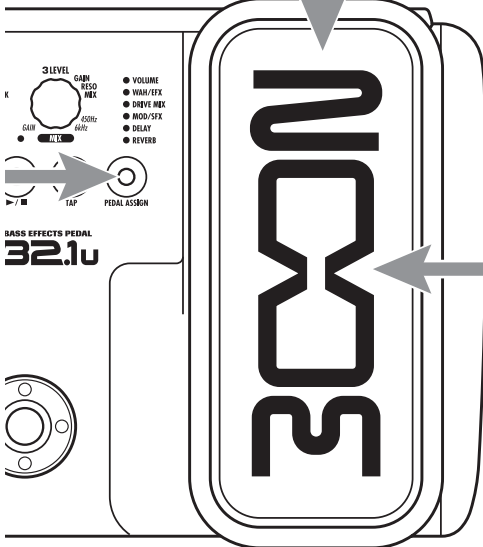


5 Enregistrez le patch si nécessaire

- Le réglage de la pédale d'expression peut être mémorisé individuellement pour chaque patch.

NOTE

Si vous sélectionnez un autre patch en mode de jeu sans enregistrer le patch, tous les changements apportés aux réglages seront perdus.



Autres fonctions

Cette section explique comment utiliser la pédale d'expression interne ainsi qu'une pédale d'expression ou de commutation externe. L'emploi de la B2.1u comme interface audio ou boîtier de direct est aussi expliqué.

Réglages pour la pédale d'expression interne

La pédale d'expression intégrée de la B2.1u peut fonctionner comme une pédale de volume ou servir à contrôler un paramètre d'effet en temps réel. La fonction sélectionnée pour la pédale d'expression est mémorisée individuellement pour chaque patch. Pour des détails sur les paramètres qui peuvent être modifiés avec la pédale d'expression, voir pages 27 – 33.

1. Sélectionnez le patch pour lequel vous voulez utiliser la pédale d'expression.
2. Réglez le sélecteur Module en position "CONTROL".



La B2.1u passe en mode d'édition.

3. Tournez la commande de paramètre 1 pour sélectionner une des destinations de modulation suivantes pour la pédale d'expression (→ p. 34).

- **oF**
La pédale est inactive.
- **VL**
Volume
- **WU, Wd, WH, WL**
Module WAH/EFX
- **bU, bd, bH, bL**
Module ZNR/MIX

NOTE

Quand la destination de modulation est réglée sur le module ZNR/MIX, la balance de mixage entre son d'origine et son d'effet du module DRIVE/SYNTH peut

être réglée au pied par la pédale (si le module DRIVE/SYNTH est réglé sur OFF, la pédale n'a pas d'effet).

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

ASTUCE

- La destination de modulation peut également être sélectionnée en utilisant la touche [PEDAL ASSIGN] (→ p. 18). Cette méthode est disponible aussi bien en mode d'édition qu'en mode de jeu.
- Le paramètre changé par la pédale d'expression dépend du type d'effet sélectionné pour le module correspondant. Pour des détails, voir pages 27 – 33.
- La façon dont le paramètre change quand la pédale d'expression est employée peut être sélectionnée en mode d'édition parmi quatre choix. Pour des détails, voir page 34.

4. Si nécessaire, enregistrez le patch.

Le réglage de pédale d'expression est mémorisé comme partie du patch.

5. Sélectionnez le patch en mode de jeu et bougez la pédale d'expression.

La fonction sélectionnée sera activée.

Quand la B2.1u est en mode bypass, la pédale d'expression fonctionne toujours comme pédale de volume, quel que soit le réglage fait à l'étape 3.

Réglage de la sensibilité de la pédale d'expression intégrée

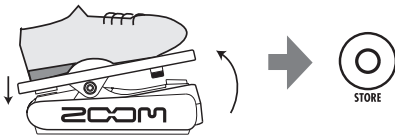
La pédale d'expression de la B2.1u est réglée pour un fonctionnement optimal en usine, mais parfois, un réajustement peut s'avérer nécessaire. Si le son ne change pas quand la pédale est pressée à fond ou s'il change excessivement même si la pédale n'est que légèrement pressée, réglez la pédale comme suit.

1. Mettez la B2.1u sous tension en gardant enfoncée la touche [PEDAL ASSIGN].

L'indication "dn" s'affiche.

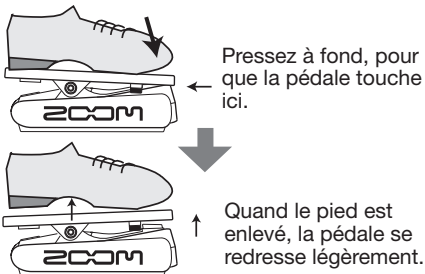


2. Avec la pédale d'expression totalement relevée, pressez la touche [STORE].



L'affichage se change en "UP".

3. Pressez à fond la pédale d'expression puis enlevez votre pied de la pédale.



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

Le réglage de pédale d'expression est terminé et l'unité retourne en mode de jeu.

ASTUCE

- Le point auquel le module est commuté on ou off quand la pédale est pressée est toujours le même quelle que soit l'action effectuée à l'étape 3.
- Si "Er" s'affiche, répétez la procédure depuis l'étape 2.

Emploi d'une pédale d'expression externe (FP01/FP02)

Quand vous connectez une pédale d'expression optionnelle (FP01/FP02) à la prise [CONTROL IN] de la B2.1u, vous pouvez l'utiliser comme pédale de volume, indépendamment de la pédale d'expression intégrée.

1. Branchez le câble de la pédale d'expression externe dans la prise [CONTROL IN] puis mettez la B2.1u sous tension.
2. Faites fonctionner la pédale d'expression externe en mode de jeu ou d'édition.

Le volume change.

ASTUCE

La pédale d'expression externe fonctionne toujours comme pédale de volume.

Emploi d'une pédale commutateur (FS01)

Brancher une pédale commutateur FS01 optionnelle à la prise [CONTROL IN] permet de changer de banque au pied quand l'unité est en mode de jeu. Il est aussi possible de commuter On/Off le statut bypass/mute, de contrôler la fonction de tempo manuel (tap tempo) ou d'accomplir d'autres fonctions avec cette pédale.

1. Branchez le câble de la FS01 dans la prise [CONTROL IN] puis allumez la B2.1u.
2. Réglez le sélecteur de module en position "CONTROL".



La B2.1u passe en mode d'édition. Vous pouvez maintenant faire des réglages pour la pédale d'expression ou la pédale commutateur.

3. Tournez la commande de paramètre 2 afin de sélectionner une des fonctions suivantes pour la pédale commutateur.

● bP (bypass/mute)

La pédale commutateur contrôle la commutation On/Off du court-circuit des effets (Bypass) ou de la coupure (Mute). Cela a le même effet que de presser en même temps les commutateurs au pied [▼]/[▲] en mode de jeu.

● tP (tap tempo)

Presser répétitivement la pédale commutateur peut servir à programmer l'intervalle voulu pour le tempo de la fonction rythmique ou à régler des paramètres d'effet supportant la fonction de tempo manuel (tap tempo). Cela a le même effet que de presser la touche [TAP].

● bU (bank up)

Chaque pression de la pédale commutateur fait passer à la banque immédiatement supérieure. Cela a le même effet que de presser la touche BANK [+].

● rH (rhythm on/off)

La pédale commutateur contrôle le démarrage/arrêt de la fonction rythmique. Cela a le même effet que de presser la touche RHYTHM [▶/■].

● dH (delay hold)

La pédale commutateur commute On/Off la fonction de maintien de delay. Quand un patch utilisant la fonction de maintien (Hold) est sélectionné, presser la pédale commutateur active le maintien, entraînant la répétition du son retardé actuel (voir l'illustration en bas de la page). Presser une fois encore la pédale commutateur annule le maintien et le son retardé chute normalement.

● dM (delay input mute)

Commute On/Off la coupure (mute) de l'entrée du module delay.

ASTUCE

- Pour des informations sur les paramètres d'effet prenant en charge la fonction tap, voir pages 27 – 33.
- Pour utiliser la fonction de maintien (hold), un type d'effet la prenant en charge doit être sélectionné dans le patch. Pour des détails, voir page 33.
- Quand le module delay est réglé sur le maintien (hold) ou la coupure (mute), le point clignote au centre de l'afficheur.

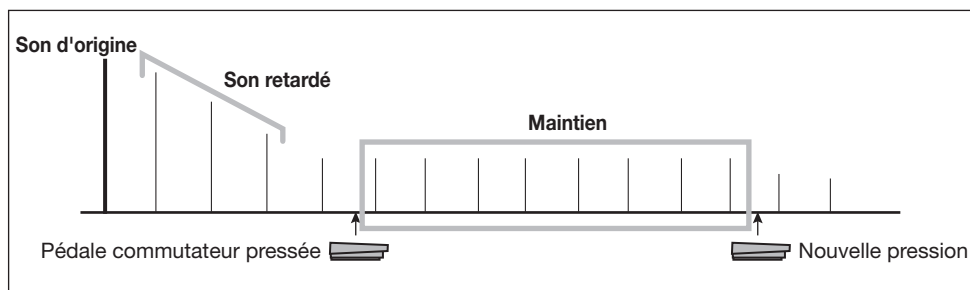
4. Sélection le patch en mode de jeu et utilisez la pédale commutateur.

La fonction sélectionnée sera activée.

Cette fonction s'applique à tous les patches.

Emploi de la B2.1u comme interface audio pour un ordinateur

En branchant le connecteur [USB] de la B2.1u à un ordinateur, la B2.1u peut servir d'interface



audio avec convertisseur A/N et N/A et des effets intégrés. La configuration nécessaire à ce type d'emploi est la suivante.

■ Systèmes d'exploitation compatibles

- Windows XP
- MacOS X (10.2 ou ultérieur)

■ Quantification

Quantification 16 bits

■ Fréquence d'échantillonnage

32 kHz / 44,1 kHz / 48 kHz

ASTUCE

Avec chacun des systèmes d'exploitation cités ci-dessus, la B2.1u fonctionne comme une interface audio en connectant simplement le câble USB. Il n'est pas nécessaire d'installer un pilote particulier.

Pour utiliser la B2.1u comme interface audio pour ordinateur, reliez le connecteur [USB] de la B2.1u à un port USB de l'ordinateur. La B2.1u sera reconnue comme une interface audio.

ASTUCE

- Si l'interrupteur [POWER] de la B2.1u est sur OFF, l'alimentation sera fournie par la connexion USB.
- Si l'interrupteur [POWER] de la B2.1u est réglé sur ON, l'alimentation sera fournie par les piles de la B2.1u ou par son adaptateur secteur. Prenez garde particulièrement si vous fonctionnez sur piles, car le réglage de l'interrupteur sur ON peut entraîner une décharge plus rapide de celles-ci.

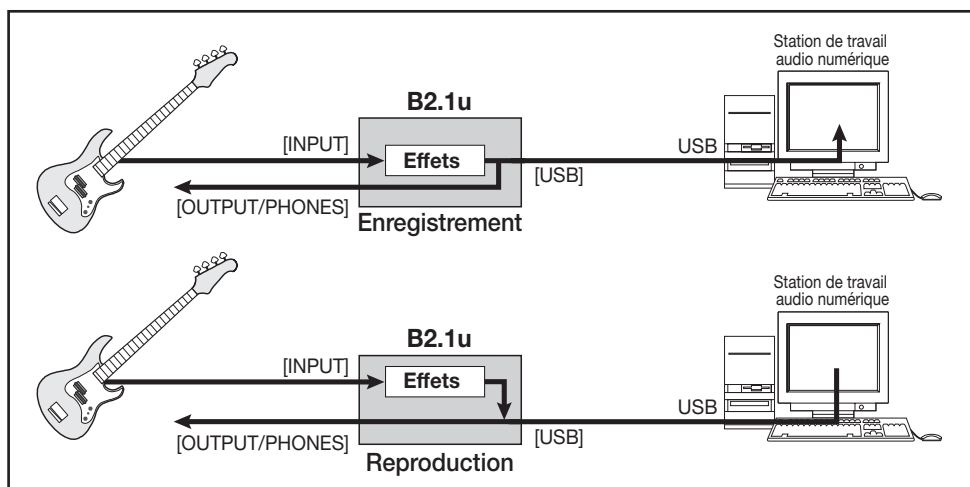
Dans ces conditions, le son d'une guitare connectée à l'entrée [INPUT] de la B2.1u peut être traité avec les effets de la B2.1u et enregistré dans les pistes audio d'un logiciel station de travail audio numérique sur l'ordinateur.

En même temps, la prise [OUTPUT/PHONES] de la B2.1u produit le son de la lecture des pistes audio de la station audio numérique, mixé avec le son de la guitare traité par les effets de la B2.1u (voir l'illustration en bas de cette page).

Pour des détails sur l'enregistrement et la lecture, référez-vous à la documentation de votre application audio numérique.

NOTE

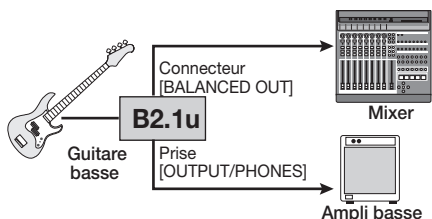
- Quand vous utilisez la B2.1u comme interface audio, le signal après traitement d'effet est toujours directement disponible en prise [OUTPUT/PHONES].
- Si l'application station de travail audio numérique a une fonction de renvoi (le signal entrant durant l'enregistrement est fourni directement à une entrée), celle-ci doit être désactivée quand vous utilisez la B2.1u. Si l'enregistrement est effectué avec cette fonction activée, le signal produit sonnera comme s'il était traité par un effet flanger.
- Utilisez un câble USB de haute qualité et aussi court que possible. Si l'alimentation est fournie à la B2.1u via un câble USB faisant plus de 3 m de long, une alerte pour faible tension peut apparaître.



Emploi comme boîtier de direct

Le connecteur [BALANCED OUT] situé à l'arrière permet d'employer la B2.1u comme boîtier de direct pour envoyer directement le signal de la basse à une console de sonorisation ou d'enregistrement (gain: 0 dB, impédance de sortie: 200 ohms, point chaud-point froid)

Pour utiliser cette fonction, reliez le connecteur [BALANCED OUT] de la B2.1u à une console de sonorisation ou d'enregistrement via un câble XLR symétrique. En même temps, vous pouvez aussi relier la prise [OUTPUT/PHONES] à l'amplificateur de basse à titre d'écoute (les réglages de l'ampli n'auront pas d'effet sur le signal fourni en prise [BALANCED OUT]).



Le commutateur [PRE/POST] vous permet de déterminer le type de signal fourni au connecteur [BALANCED OUT]. Pour utiliser le signal pris après traitement d'effet, sélectionnez la position "POST" (bouton enfoncé). Pour utiliser le signal pris avant traitement d'effet, sélectionnez la position "PRE" (bouton relâché).



Dans certaines configurations, une boucle de masse (boucle de signal électrique créée lorsque certains appareils appartenant à la même configuration sont branchés à une terre séparée) peut se produire, amenant des problèmes de bruit (ronflements audibles). Dans un tel cas, essayez de régler le commutateur [GROUND] sur "LIFT". Cela peut aider à éliminer ou réduire le bruit.

ASTUCE

Le commutateur [GROUND] détermine si le connecteur [BALANCED OUT] est mis à la terre ou non. Quand le commutateur est en position "LIFT" (bouton enfoncé), la broche de masse du connecteur [BALANCED OUT] est découplée du trajet du signal. Cela peut être efficace pour éliminer ou réduire le bruit de ronflement causé par une boucle de masse.

Restauration des réglages d'usine

Avec les réglages d'usine par défaut, les patches de la zone utilisateur (A0 – d9) contiennent les mêmes réglages que ceux de la zone preset (00 – 39). Même après remplacement des patches utilisateur, leur contenu peut être restauré par une seule opération (fonction d'initialisation totale ou "All Initialize").

1. Allumez la B2.1u en tenant enfoncée la touche [STORE].

L'indication "AL" s'affiche.



2. Pour effectuer la fonction d'initialisation totale, pressez une fois encore la touche [STORE].

Tous les réglages de patch sont ramenés à leur valeur d'usine par défaut et l'unité passe en mode de jeu. Pour interrompre l'initialisation totale, pressez la touche RHYTHM [▶/■] à la place de la touche [STORE].

NOTE

Quand vous effectuez une initialisation totale, tous les patches nouvellement créés et mémorisés en zone utilisateur sont supprimés (écrasés). Accomplissez cette opération avec soin pour éviter de perdre des patches que vous désireriez conserver.

Enchaînement des effets

Les patches de la B2.1u sont constitués de 9 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).

Modules d'effet								
COMP/LIMIT	WAH/EFX	DRIVE/SYNTH	ZNR/MIX	LO EQ	HI EQ	MOD/SFX	DELAY	REVERB
COMPRESSOR	AUTO WAH	AMPEG	ZNR	LO EQ	HI EQ	CHORUS	DELAY	HALL
LIMITER	AUTO RESONANCE FILTER	SUPER BASS		LO PARAMETRIC EQ	HI PARAMETRIC EQ	STEREO CHORUS	PINGPONG- DELAY	ROOM
	OCTAVE	SWR				FLANGER	ECHO	SPRING
	TREMOLO	ACOUSTIC				PEDAL PITCH		
	PHASER	BASSMAN				VIBRATO		
	RING MODULATOR	HARTKE				STEP		
	DEFRET	TRACE ELLIOT				DELAY		
	PEDAL WAH	TUBE PRE				TAPE ECHO		
		SANSAMP				PITCH SHIFTER		
		TS9				HARMONIZED PITCH SHIFTER		
		ODB-3						
		MXR BASS D.+						
		FUZZ FACE						
		STDSYN						
		SYNTLK						
		MONO SYN						

Types d'effet

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

Pour certains modules d'effet, vous pouvez choisir un type d'effet parmi plusieurs options possibles. Par exemple, le module COMP/LIMIT vous donne le choix entre COMPRESSOR et LIMITER. Le module REVERB comprend les types HALL, ROOM et SPRING. Comme le module ZNR/MIX n'a qu'un seul type d'effet, vous ne pouvez pas choisir de type pour ce module.

ASTUCE

- Le module DRIVE/SYNTH a un paramètre "CABINET" qui gère la façon dont les caractéristiques du baffle sont reproduites. Cela vous permet de faire correspondre le caractère du baffle avec divers besoins d'une prestation en "live" ou d'un enregistrement direct.

- La balance de mixage du son d'origine du module DRIVE/SYNTH et du son d'effet/de synthé, ainsi que le niveau du signal après passage par le module peuvent être réglés avec le module ZNR/MIX.
- Quand "STDSYN", "SYNTLK" ou "MONO SYN" est sélectionné comme type d'effet pour le module DRIVE/SYNTH, l'action du module COMP/LIMIT et du module WAH/EFX (position de branchement réglée sur "bF") ne s'applique qu'au son d'origine après passage par le module DRIVE/SYNTH et pas au son de synthé.
- Le module ZNR/MIX ne peut pas être désactivé avec la pédale commutateur. Pour le désactiver, réglez la valeur du paramètre d'effet sur "oF".

Types et paramètres d'effet

Comment lire le tableau des paramètres

Paramètres d'effet 1 – 3

Ce sont les paramètres qui peuvent être réglés avec les commandes de paramètre 1-3 quand ce type d'effet est sélectionné. La plage de réglage pour chaque paramètre est affichée. Les valeurs de réglage à trois chiffres sont indiquées avec un point entre les deux chiffres. **Exemple: 1 – 98, 1.0 = 1 – 98, 100**

Sélecteur de module


Le symbole du sélecteur de module montre la position que doit avoir ce sélecteur pour appeler ce module/paramètre.

Module d'effet


Type d'effet

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


Pédale d'expression


Une icône de pédale () dans la liste signale un paramètre pouvant être piloté par la pédale d'expression intégrée. Spécifiez le module correspondant comme destination de modulation pour la pédale d'expression (→ p. 20), puis sélectionnez le type d'effet correspondant du module. Le paramètre peut alors être piloté en temps réel par une pédale d'expression connectée.


Tap





Une icône de touche [TAP] () dans la liste signale un paramètre qui peut être réglé par pression sur la touche [TAP]. En mode d'édition, quand le module/type d'effet correspondant est sélectionné, presser répétitivement la touche [TAP] règlera le paramètre en fonction de l'intervalle séparant les pressions de la touche (cycle de modulation, temps de retard, etc.). En mode de jeu, si le module DELAY est activé (ON) pour le patch actuellement sélectionné, presser répétitivement la touche [TAP] changera temporairement le paramètre.



Hold

Une icône de pédale commutateur () dans la liste signale un type d'effet pour lequel le maintien (Hold) peut être commuté On et Off avec la pédale commutateur (FS01). Réglez la fonction de la pédale commutateur sur "dH" (delay hold ou "maintien du retard") (→ p. 22) pour le patch correspondant. Quand ce patch est alors sélectionné en mode de jeu, la fonction de maintien peut être activée (On) ou désactivée (Off) en pressant la pédale commutateur.


		COMP/LIMIT	
		Module COMP/LIMIT (Compresseur/Limiteur)	
Ce module comprend un compresseur qui conserve le niveau de signal général dans une certaine plage en atténuant les composantes de haut niveau du signal ou en accentuant les composantes de bas niveau du signal, et un limiteur qui supprime les crêtes.			
 CP COMPRESSOR			
Le compresseur atténue les composantes de haut niveau du signal et accentue les composantes de bas niveau du signal pour conserver le niveau du signal général dans une certaine plage.			
1 SENSE 0 – 10 Règle la sensibilité du compresseur. Des valeurs plus élevées donnent une sensibilité plus élevée.		2 ATTACK 1 – 10 Règle l'intervalle entre le point d'attaque du son et le début de la compression. Des valeurs plus élevées donnent une réaction plus rapide du compresseur.	3 LEVEL 2 – 98, 1.0 Règle le niveau du signal après passage par le module.


 LM LIMITER		Module WAH/EFX (Wah-wah/effets)	
		Comprend des effets de wah-wah et de filtre ainsi que des effets de type VCA.	
C'est un limiteur qui supprime les crêtes du signal au-dessus d'un certain niveau de référence.			
1 THRESHOLD 0 – 10 Détermine le niveau du signal servant de référence à l'action du limiteur.		2 RATIO 1 – 10 Détermine l'intensité du limiteur. Des valeurs plus élevées donnent une compression plus forte du signal entrant.	3 LEVEL 2 – 98, 1.0 Règle le niveau du signal après passage par le module.


		WAH/EFX	
		Module WAH/EFX (Wah-wah/effets)	
Comprend des effets de wah-wah et de filtre ainsi que des effets de type VCA.			
 AW AUTO WAH			
Cet effet fait varier l'intensité de wah-wah en fonction de l'intensité de jeu.			
 Ar AUTO RESONANCE FILTER			
Fait varier la bande de fréquences du filtre de résonance en fonction de l'intensité d'attaque des cordes. Les deux types d'effet ci-dessus ont les mêmes paramètres.			
1 POSI & DIR MIX b0 – b9, A0 – A9 Détermine la position de branchement du module WAH/EFX. Les réglages b0 - b9 donnent un branchement avant le module DRIVE/SYNTH et les réglages A0 - A9 un branchement après le module HI EQ. Les valeurs 0 - 9 déterminent la balance de mixage du son d'origine, les valeurs plus élevées donnant un son d'origine plus fort.		2 SENSE -10 – -1, 1 – 10  Règle la sensibilité de l'effet. Avec un réglage négatif, les caractéristiques de filtrage sont inversées.	3 RESONANCE 0 – 10 Règle la résonance du son.


 oC OCTAVE		Module WAH/EFX (Wah-wah/effets)	
		Comprend des effets de wah-wah et de filtre ainsi que des effets de type VCA.	
Cet effet ajoute une composante à l'octave inférieure par rapport au son d'origine.			
1 OCT LVL 0 – 98, 1.0  Règle la balance de mixage du son d'effet (son à l'octave inférieure).		2 DIR LVL 0 – 98, 1.0 Règle la balance de mixage du son d'origine.	3 TONE 0 – 10 Règle la qualité sonore après mixage.


Types et paramètres d'effet


tr TREMOLO			
Cet effet fait varier périodiquement le volume.			
1 DEPTH	0 – 98, 1.0	2 RATE	0 – 50
Règle l'intensité de modulation.		 Règle la cadence d'effet.	3 WAVE
			u0 – u9, d0 – d9, t0 – t9
Permet la sélection de la forme d'onde de modulation. Les réglages possibles sont "u" (dents de scie montantes), "d" (dents de scie descendantes) et "t" (triangulaire). Des valeurs élevées donnent un plus fort écrêtage de l'onde, ce qui renforce d'effet.			

PH PH PHASER			
Cet effet produit un son ayant un caractère pulsatile.			
1 POSITION	bF, AF	2 RATE	0 – 50
Sélectionne l'emplacement du module WAH/EFX. Le réglage bF correspond au branchement avant le module DRIVE/ SYNTH et le réglage AF après le module HI EQ.		 Règle la cadence de modulation.	3 COLOR
			1 – 4
Règle le type de son.			

rG RING MODULATOR			
Cet effet produit un son de résonance métallique. Régler le paramètre FREQUENCY entraîne des changements radicaux du caractère du son.			
1 POSITION	bF, AF	2 FREQUENCY	1 – 50
Sélectionne l'emplacement du module WAH/EFX. Le réglage bF correspond au branchement avant le module DRIVE/ SYNTH et le réglage AF après le module HI EQ.		Règle la fréquence servant à la modulation.	3 BALANCE
			0 – 98, 1.0
 Règle le niveau du son d'effet mélangé au son d'origine.			


dF dF DEFRET			
Cet effet change le son de toute basse en un son ressemblant à celui d'une basse fretless.			
1 SENSE	0 – 30	2 TONE	1 – 50
Règle la sensibilité d'effet.		 Règle la qualité sonore.	3 COLOR
			1 – 10
Règle la quantité d'harmoniques. Des valeurs plus élevées donnent un caractère sonore plus prononcé.			


PH PW PEDAL WAH			
Simule une pédale wah-wah Vox.			
1 POSI & DIR MIX	b0 – b9, A0 – A9	2 FREQUENCY	1 – 50
Détermine la position de branchement du module WAH/EFX. Les réglages b0 - b9 donnent un branchement avant le module DRIVE/SYNTH et les réglages A0 - A9 un branchement après le module HI EQ. Les valeurs 0 - 9 déterminent la balance de mixage du son d'origine, les valeurs plus élevées donnant un son d'origine plus fort.		 Règle la fréquence accentuée. Quand aucune pédale d'expression n'est utilisée, l'effet est le même qu'avec une pédale à moitié enfoncée.	3 LEVEL
			2 – 98, 1.0
Règle le niveau du signal après passage par le module.			


DRIVE/SYNTH			
Module DRIVE/SYNTH			
	<p>Ce module produit des effets spéciaux tels que 13 types de simulation d'ampli et de pédale et un son de basse synthé. La balance de mixage entre son d'origine et son d'effet/son de synthé ainsi que le niveau du signal après passage par le module se règle avec le module ZNR/MIX.</p> <p>* Les noms de fabricants et de produits mentionnés dans ce tableau sont des marques commerciales ou déposées de leurs détenteurs respectifs. Les noms servent seulement à illustrer des caractéristiques sonores et n'indiquent aucune affiliation avec ZOOM CORPORATION.</p>		
	AG	AMPEG	
Simulation de l'AMPEG SVT qui est un des amplis de basse les plus populaires dans le rock.		Sb	SUPER BASS
Simulation du MARSHALL SUPER BASS, un monument dans l'histoire du rock.		AC	ACOUSTIC
SW	SWR	Simulation de l'ACOUSTIC 360 connu pour ses médiums particuliers.	
Simulation du SWR SM-900 célèbre pour sa sonorité Hi-Fi.		HA	HARTKE
bM	BASSMAN	Simulation de l'HARTKE HA3500 célèbre pour son cône aluminium.	
Simulation du FENDER BASSMAN 100.			
tE	TRACE ELLIOT		
Simulation du TRACE ELLIOT AH-500.			
Tous les types d'effet ci-dessus ont les mêmes paramètres.			
1 CABINET	oF, 1 – 3	2 TONE	0 – 10
Avec "oF", seules les caractéristiques de la tête d'ampli sont appliquées. Un réglage numérique ajoute le son du baffle avec une intensité différente.		Règle la qualité sonore.	
		3 GAIN	0 – 98, 1.0
		Règle l'intensité de distorsion.	
tU	TUBE PRE	SA	SANSAMP
Son original ZOOM de préampli à lampes.		Simulation du SANSAMP BASS DRIVER DI, très populaire chez les bassistes.	
tS	TS9	od	ODB-3
Simulation du Tube Screamer utilisé par de nombreux guitaristes comme un booster.		Simulation de l'Overdrive ODB-3 BOSS pour basse.	
dS	MXR BASS D.I. +	FF	FUZZ FACE
Simulation du canal de distorsion du MXR Bass D.I.+.		Simulation de la Fuzz Face qui a fait l'histoire du rock avec son aspect "décalé".	
Tous les types d'effet ci-dessus ont les mêmes paramètres.			
1 CABINET	oF, 1 – 3	2 TONE	0 – 10
Avec "oF", seules les caractéristiques de la pédale sont appliquées. Un réglage numérique ajoute le son du baffle avec une intensité différente.		Règle la qualité sonore.	
		3 GAIN	0 – 98, 1.0
		Règle l'intensité de distorsion.	
SS	STDSYN (Synthé standard)		
Son de basse synthé standard de ZOOM.			
1 CABINET	oF, 1 – 3	2 VARI	1 – 4
Les réglages numériques sélectionnent des types de baffles différents.		Sélectionne la variation de son de synthé.	
		3 SENSE	0 – 98, 1.0
		Règle la sensibilité de détection du déclenchement.	
St	SYNTLK (Synthé parlant)		
Cet effet produit un son de synthé comme un modulateur de paroles utilisant des voyelles pour la vocalisation.			
1 CABINET	oF, 1 – 3	2 VARI	iA, UE, UA, oA
Les réglages numériques sélectionnent des types de baffles différents.		Sélectionne le type de vocalisation.	
		3 DECAY	0 – 98, 1.0
		Règle la vitesse du changement de son.	

Types et paramètres d'effet

MS MONO SYN (Synthé mono)			
C'est un synthétiseur de basse monophonique (une seule note) qui détecte la hauteur du signal entrant.			
1 CABINET	oF, 1 – 3	2 VARI	s1 – s5, p1 – p5, m1 – m5
Les réglages numériques sélectionnent des types de baffles différents.		Sélectionne le type de forme d'onde et la variation de son. "s" produit une onde en dents de scie, "p" une onde carrée et "m" une modulation de facteur de forme (PWM ou pulse width modulation).	
		3 DECAY	0 – 98, 1.0
		Règle la vitesse du changement de son.	

	ZNR/MIX
	Module ZNR (ZOOM Noise Reduction)/MIX
Ce module sert à réduire le bruit entre les plages de jeu. Le module sert aussi à contrôler la balance de mixage entre son d'origine et son d'effet pour le module DRIVE/SYNTH ainsi que le niveau du signal après le module. Le module ZNR/MIX ne peut pas être désactivé par la pédale commutateur. Pour cela, réglez la valeur du paramètre d'effet sur "oF".	

nr ZNR (ZOOM Noise Reduction)			
La réduction de bruit originale de ZOOM qui réduit le bruit dans les pauses de jeu sans affecter le timbre général. Permet aussi de régler la balance de mixage et le niveau du module DRIVE/SYNTH.			
1 ZNR	oF, Z0 – Z9	2 MIX BALANCE	0 – 98, 1.0
Règle la sensibilité. Pour une réduction de bruit maximale, réglez la valeur aussi haut que possible sans causer de chute artificielle du son.		 Règle la balance de mixage entre le signal avant entrée dans le module DRIVE/SYNTH et le signal après passage par le module. Des valeurs de réglage élevées donnent un son d'effet plus fort. Quand le module DRIVE/SYNTH est réglé sur Off, "oF" s'affiche.	
		3 LEVEL	2 – 98, 1.0
		Règle le niveau du signal après passage par le module DRIVE/SYNTH. Quand le module DRIVE/SYNTH est réglé sur Off, "oF" s'affiche.	


	LO EQ
	Module LO EQ
C'est un égaliseur pour la plage des basses fréquences. Vous pouvez choisir entre un égaliseur à 3 bandes et un égaliseur paramétrique.	

LE LO EQ (Egaliseur de graves)			
C'est un égaliseur 3 bandes qui règle la plage des fréquences inférieures à 450 Hz.			
1 70Hz	±12	2 150Hz	±12
70 Hz, égaliseur de type en plateau.		150 Hz, égaliseur de type en cloche.	
		3 450Hz	±12
		450 Hz, égaliseur de type en cloche.	

LP LO PARAMETRIC EQ (Egaliseur paramétrique de graves)			
C'est un égaliseur paramétrique qui règle la plage des fréquences inférieures à 650 Hz.			
1 TYPE	1, 2, SH	2 FREQUENCY	Voir Tableau 1
Sélectionne le type de filtre. "1" donne un filtre en cloche avec un Q étroit, "2" un filtre en cloche avec un Q large et "SH" donne un égaliseur de graves en plateau.		Sélectionne une fréquence dans la plage 100 - 650 Hz.	
		3 GAIN	±12
		Règle le gain.	

Tableau 1



Affichage	Fréquence	Affichage	Fréquence
10	100Hz	50	500Hz
25	250Hz	65	650Hz
35	350Hz		


		HI EQ	
		Module HI EQ	
C'est un égaliseur pour la plage des hautes fréquences. Vous pouvez choisir entre un égaliseur à 3 bandes et un égaliseur paramétrique.			
HE HE HI EQ (Egaliseur d'aigus)			
C'est un égaliseur 3 bandes qui règle la plage des fréquences supérieures à 1 kHz.			
1 1kHz	±12	2 3kHz	±12
1 kHz, égaliseur de type en cloche.		3 kHz, égaliseur de type en cloche.	
		3 6kHz	±12
6 kHz, égaliseur de type en plateau.			


HP HP HI PARAMETRIC EQ (Egaliseur paramétrique d'aigus)	
C'est un égaliseur paramétrique qui règle la plage des fréquences supérieures à 800 Hz.	
1 TYPE	1, 2, SH
Sélectionne le type de filtre. "1" donne un filtre en cloche avec un Q étroit, "2" un filtre en cloche avec un Q large et "SH" donne un égaliseur d'aigus en plateau.	
2 FREQUENCY	Voir Tableau 2
Sélectionne une fréquence dans la plage 800 Hz – 4.8 kHz.	
3 GAIN	±12
Règle le gain.	

Tableau 2

Affichage	Fréquence	Affichage	Fréquence
80	800Hz	3.6	3.6kHz
1.2	1.2kHz	4.8	4.8kHz
2.4	2.4kHz		

		MOD/SFX	
		Module MOD/SFX (Modulation/Effets spéciaux)	
Comprend des effets de modulation et de retard tels que chorus, pitch shifter, delay et écho.			
CH CH CHORUS			
Cet effet mixe une composante transposée variable avec le signal d'origine, donnant un son résonant à corps plein.			
1 DEPTH	0 – 98, 1.0	2 RATE	1 – 50
Règle l'intensité de modulation.		 Règle la vitesse de modulation.	
		3 MIX	0 – 98, 1.0
		Règle le niveau du son d'effet mélangé au son d'origine.	

SC SC STEREO CHORUS	
C'est un chorus stéréo avec un son clair.	
1 DEPTH	0 – 98, 1.0
Règle l'intensité de modulation.	
2 RATE	1 – 50
Règle la vitesse de modulation.	
3 MIX	0 – 98, 1.0
 Règle le niveau du son d'effet mélangé au son d'origine.	

FL FL FLANGER	
Cet effet produit un son résonant et ondulant fortement.	
1 DEPTH	0 – 98, 1.0
Règle l'intensité de modulation.	
2 RATE	0 – 50
 TAP Règle la vitesse de modulation.	
3 RESONANCE	-10 – -1, 0, 1 – 10
Règle l'intensité de résonance de modulation.	

Types et paramètres d'effet

PP PP PEDAL PITCH							
Cet effet permet d'utiliser une pédale pour transposer en temps réel.							
1 COLOR		Voir Tableau 3		2 MODE		UP, dn	
Sélectionne le type de changement de hauteur effectué par la pédale.				Sélectionne la direction du changement de hauteur.		3 TONE	
Tableau 3				Règle la qualité sonore.			
COLOR MODE Valeur min. de pédale				Valeur max. de pédale			
COLOR MODE Valeur min. de pédale				Valeur max. de pédale			
1	UP dn	-100 centièmes Son d'origine seul	Son d'origine seul -100 centièmes	5	UP dn	-1 octave + Son sec +1 octave + Son sec	+1 octave + Son sec -1 octave + Son sec
2	UP dn	DOUBLAGE Désaccord + Son sec	Désaccord + Son sec DOUBLAGE	6	UP dn	-700 centièmes + Son sec 500 centièmes + Son sec	500 centièmes + Son sec -700 centièmes + Son sec
3	UP dn	0 centième +1 octave	+1 octave 0 centième	7	UP dn	-∞ (0 Hz) + Son sec +1 octave	+1 octave -∞ (0 Hz) + Son sec
4	UP dn	0 centième -2 octaves	-2 octaves 0 centième	8	UP dn	-∞ (0 Hz) + Son sec +1 octave + Son sec	+1 octave + Son sec -∞ (0 Hz) + Son sec

ub Vb VIBRATO			
Effet avec vibrato automatique.			
1 DEPTH		0 – 98, 1.0	
Règle l'intensité de modulation.		2 RATE	
		0 – 50	
		TAP Règle la vitesse de modulation.	
		3 BALANCE	
		0 – 98, 1.0	
		Règle le niveau du son d'effet mélangé au son d'origine.	

St St STEP			
Effet spécial qui change le son par paliers.			
1 DEPTH		0 – 98, 1.0	
Règle l'intensité de modulation.		2 RATE	
		0 – 50	
		TAP Règle la vitesse de modulation.	
		3 RESONANCE	
		0 – 10	
		Règle l'intensité de résonance de modulation.	

dL dL DELAY			
C'est un retard avec un réglage maximal de 2000 ms.			
1 TIME		1 – 99, 1.0 – 2.0	
TAP Règle le temps de retard. Dans la plage 10 – 990 ms, le réglage se fait par pas de 10 ms (1 – 99). Pour une seconde et plus, le réglage se fait par pas de 100 ms (1.0 – 2.0).		2 FEEDBACK	
		0 – 98, 1.0	
		Règle la quantité de ré-injection.	
		3 MIX	
		0 – 98, 1.0	
		Règle le niveau du son d'effet mélangé au son d'origine.	

tE tE TAPE ECHO			
Cet effet simule un écho à bande.			
1 TIME		1 – 99, 1.0 – 2.0	
TAP Règle le temps de retard. Dans la plage 10 – 990 ms, le réglage se fait par pas de 10 ms (1 – 99). Pour une seconde et plus, le réglage se fait par pas de 100 ms (1.0 – 2.0).		2 FEEDBACK	
		0 – 98, 1.0	
		Règle la quantité de ré-injection.	
		3 MIX	
		0 – 98, 1.0	
		Règle le niveau du son d'effet mélangé au son d'origine.	

Pt Pt PITCH SHIFTER			
Cet effet transpose la hauteur du son d'origine vers le haut ou le bas.			
1 SHIFT		-12 – -1, dt, 1 – 12, 24	
Règle la transposition par demi-tons. "dt" donne un effet de désaccord.		2 TONE	
		0 – 10	
		Règle la qualité sonore.	
		3 BALANCE	
		0 – 98, 1.0	
		Règle le niveau du son d'effet mélangé au son d'origine.	

HP HP HARMONIZED PITCH SHIFTER

C'est un pitch shifter intelligent qui génère automatiquement des harmonies en fonction d'une tonalité et d'une gamme pré-établies.



1 SCALE	-6, -5, -4, -3, -m, m, 3, 4, 5, 6	2 KEY	C, Co, d...b	3 MIX	0 – 98, 1.0
Détermine l'intervalle pour le son transposé (voir Tableau 4).		Détermine la tonique pour la gamme servant à la transposition (voir Tableau 5).		 Règle le niveau du son d'effet mixé avec le son d'origine.	

Tableau 4

Réglage	Gamme	Intervalle	Réglage	Gamme	Intervalle
-6	Gamme majeure	Sixte desc.	3	Gamme majeure	Tierce mont.
-5		Quinte desc.	4		Quarte mont.
-4		Quarte desc.	5		Quinte mont.
-3		Tierce desc.	6		Sixte mont.
-m	Gamme mineure	Tierce desc.			
m		Tierce mont.			


Tableau 5

Réglage	Tonique	Réglage	Tonique
C	C	Fo	F#
Co	C#	G	G
d	D	Go	G#
do	D#	A	A
E	E	Ao	A#
F	F	b	B



DELAY
Module DELAY
 C'est un module de retard qui autorise de longs temps de retard et l'emploi de la fonction de maintien (Hold).


dL dL DELAY

 **HOLD** C'est un retard avec un réglage maximum de 5000 ms.



Pd Pd PINGPONG DELAY


 **HOLD** C'est un retard de type ping-pong dans lequel le son retardé alterne entre gauche et droite.

EC EC ECHO

 **HOLD** C'est un long retard au son chaud avec une durée atteignant 5000 ms.

Ces trois effets ont les mêmes paramètres.

1 TIME	1 – 99, 1.0 – 5.0	2 FEEDBACK	0 – 98, 1.0	3 MIX	0 – 98, 1.0
 TAP Règle le temps de retard. Dans la plage 10 – 990 ms, le réglage se fait par pas de 10 ms (1 – 99). Pour une seconde et plus, le réglage se fait par pas de 100 ms (1.0 – 5.0).		Règle la quantité de ré-injection.		 Règle le niveau du son d'effet mélangé au son d'origine.	



REVERB
Module REVERB
 Ce module comprend différentes fonctions de reverb.

HL HL HALL

Cette reverb simule l'acoustique d'une salle de concert.


rM rM ROOM

Cette reverb simule l'acoustique d'une pièce.

SP SP SPRING

Cet effet simule une reverb de type à ressort.

Ces trois effets ont les mêmes paramètres.

1 DECAY	1 – 30	2 TONE	0 – 10	3 MIX	0 – 98, 1.0
Règle la durée de la reverb.		Règle la qualité sonore.		 Règle le niveau du son d'effet mélangé au son d'origine.	

CONTROL			
Module CONTROL			
Sert aux réglages de pédale et vous permet de contrôler la fonction de la pédale commutateur et le réglage du niveau général s'appliquant à tous les patches.			
1 RTM DESTINATION	Voir Tableau 6	2 FS	Voir Tableau 7
Quand une pédale d'expression (FP01/FP02) est branchée en prise [CONTROL IN], ce paramètre sélectionne le module de destination de la modulation pour la fonction de modulation en temps réel (voir Tableau 6).		Quand une pédale commutateur (FS01) est branchée à la prise [CONTROL IN], ce paramètre sélectionne la fonction pilotée par la pédale (voir Tableau 7). La fonction sélectionnée ici s'applique à tous les patches.	
		3 MASTER LEVEL	0 - 98, 1.0
		Règle le niveau général pour tous les patches.	

RTM (Real Time Modulation): Ce paramètre d'effet peut être changé avec la pédale d'expression en temps réel.

Tableau 6

Réglage	Destination de modulation
oF	OFF
VL	Volume
WU, Wd, WH, WL	Module WAH/EFX (*)
bU, bd, bH, bL	Module ZNR/MIX (*)
MU, Md, MH, ML	Module MOD/SFX (*)
dU, dd, dH, dL	Module DELAY (*)
rU, rd, rH, rL	Module REVERB (*)

Tableau 7

Réglage	Fonction
bP	Bypass/Mute
tP	Tap tempo
bU	Banque supérieure
rH	Rythmique on/off
dH	Maintien (hold) du delay
dM	Coupure (mute) du delay

Le fonctionnement des modules marqués d'un (*) change comme suit, en fonction de la lettre de droite.

UP

Le paramètre est au minimum quand la pédale est totalement relevée et au maximum quand la pédale est totalement enfoncée.

DOWN

Le paramètre est au maximum quand la pédale est totalement relevée et au minimum quand la pédale est totalement enfoncée.

HIGH

Quand la pédale est totalement relevée, le paramètre a la valeur réglée dans le patch. Quand la pédale est totalement enfoncée, le paramètre est au maximum.

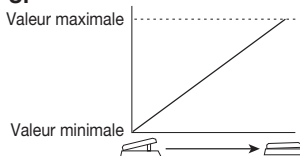
LOW

Quand la pédale est totalement relevée, le paramètre est au minimum. Quand elle est totalement enfoncée, le paramètre a la valeur réglée dans le patch.

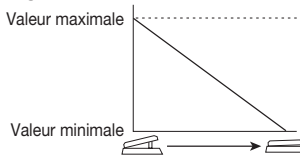
ASTUCE

Quand le module ZNR/MIX est sélectionné comme destination de la modulation, la pédale règle la balance de mixage du module DRIVE/ SYNTH (→ p. 30).

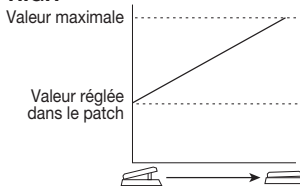
"UP"



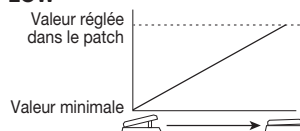
"DOWN"



"HIGH"



"LOW"



Caractéristiques techniques

Types d'effet	47	Niveau maximum de signal au casque:	20 mW + 20 mW (sous 32 Ω)
Modules d'effet	Max. de 9 modules simultanés	Prise XLR (sortie symétrique)	Gain entrée/sortie 0 dB
Patches	Utilisateur: 10 patches x 4 banques Preset: 10 patches x 4 banques	Impédance de sortie	100 Ω (pt chaud-masse) (pt froid-masse) 200 Ω (pt chaud-pt froid)
Fréquence d'échantillonnage	96 kHz	Entrée de commande	Pour FP02 (FP01) /FS01
Conversion A/N	24 bits, suréchantill. 64 fois	Interface USB	Interface PC: 16 bits (configuration stéréo pour enregistrement/lecture)
Conversion N/A	24 bits, suréchantill. 128 fois	Fréq. d'échantillonnage:	32 kHz; 44,1 kHz; 48 kHz
Traitement du signal	32 bits	Alimentation électrique	Adaptateur secteur: CC 9 V, 300 mA (moins au centre) (AD-0006 ZOOM)
Réponse en fréquence	20 Hz – 40 kHz +1 dB -3 dB (sous une charge de 10 kΩ)	Piles	Quatre piles R6 (taille AA) IEC, Environ 6 heures d'emploi continu (piles alcalines)
Afficheur	DEL 2 chiffres 7 segments Diodes témoins de paramètres, Diodes d'assignation de pédale	Dimensions	165 (P) x 255 (L) x 79mm (H)
Entrée	Jack 6,35 mm mono standard	Poids	1200 g (sans les piles)
Niveau d'entrée nominal:	-20 dBm	Options	Pédale d'expression FP02/ Pédale commutateur FS01
Impédance d'entrée:	1 MΩ		
Sortie	Jack 6,35 mm stéréo standard (à la fois pour ligne et casque)		
Niveau de sortie maximal:	+5 dBm (impédance de charge en sortie 10 kΩ ou plus)		

- 0 dBm = 0,775 Vrms
- Aspect et caractéristiques sont sujets à changement sans préavis.

Guide de dépannage

● Pas d'alimentation

Référez-vous à "Mise sous tension", page 8.

● L'effet reverb ne fonctionne pas

Quand un pattern rythmique est reproduit, l'effet reverb n'est pas disponible. Stoppez d'abord le pattern rythmique (→ p. 12).

● Il n'y a pas de traitement d'effet (avec le connecteur [BALANCED OUT])

Vérifiez si le commutateur [PRE/POST] est réglé sur POST (signal pris après traitement d'effet).

● 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).

● Un bruit de haut niveau est entendu (avec le connecteur [BALANCED OUT])

Il peut y avoir une boucle de masse entre appareils connectés. Vérifiez si le réglage du commutateur [GROUND] sur "LIFT" donne une amélioration.

● L'autonomie des piles est faible

Utilisez-vous des piles au manganèse? L'emploi de piles alcalines est recommandé.

Patterns pré-programmés (presets) de la B2.1u

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



ZOOM CORPORATION

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

Chiyoda-ku, Tokyo 101-0032, Japon

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

B2.1u Patch List

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

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

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