

# ***Bass Effects & Amp Simulator***



## **MODE D'EMPLOI**

Merci beaucoup d'avoir acheté le **BB** ZOOM.

Veuillez lire attentivement ce mode d'emploi pour découvrir toutes les fonctions du **BB** afin que vous puissiez pleinement l'utiliser pendant de longues années.

Veuillez conserver ce mode d'emploi dans un endroit pratique pour vous y référer ultérieurement.

### **Sommaire**

Précautions de sécurité et d'emploi .....	2	Emploi de l'accordeur .....	22
Introduction .....	3	Emploi de rythmes .....	24
Termes utilisés dans ce mode d'emploi .....	3	Emploi du Looper .....	26
Nomenclature des parties .....	4	Mise à jour du firmware .....	30
Allumez et jouez .....	6	Restauration des réglages d'usine par défaut du <b>BB</b> .....	31
Réglage des effets .....	8	Emploi des fonctions d'interface audio .....	32
Sélection des patches .....	10	Types et paramètres d'effet .....	33
Mémorisation de patches .....	12	Guide de dépannage .....	50
Réglage des paramètres spécifiques de patch .....	14	Liste des rythmes .....	50
Changement de divers réglages .....	18	Caractéristiques techniques .....	51



© ZOOM CORPORATION

La copie ou la reproduction partielle ou totale de ce document sans permission est interdite.

# Précautions de sécurité et d'emploi

## PRÉCAUTIONS DE SÉCURITÉ

Dans ce mode d'emploi, des symboles servent à mettre en évidence des avertissements et précautions que vous devez lire pour éviter les accidents. Leur signification est la suivante :

	Risque de blessures sérieuses voire mortelles
	Risque de blessures corporelles et de dommages pour l'équipement.

Autres symboles

	Actions requises (obligatoires)
	Actions interdites

 **Danger**

### Fonctionnement avec adaptateur secteur

- ⚠ Avec cette unité, n'utilisez qu'un adaptateur secteur AD-16 ZOOM.
- ⊘ Ne faites rien qui puisse entraîner un dépassement de la valeur nominale des prises d'alimentation et autres branchements électriques. Avant l'emploi dans un pays étranger ou une région où la tension électrique diffère de celle inscrite sur l'adaptateur secteur, consultez toujours au préalable un revendeur ZOOM et utilisez l'adaptateur secteur approprié.

### Fonctionnement sur piles

- ⚠ Utilisez 4 piles AA 1,5 volts conventionnelles (alcalines ou nickel-hydrure de métal).
- ⚠ Lisez attentivement les étiquettes d'avertissement des piles.
- ⚠ En utilisation, le compartiment des piles doit toujours être fermé.

### Modifications

- ⊘ N'ouvrez jamais le boîtier et ne tentez jamais de modifier le produit.

 **Précautions**

### Manipulation du produit

- ⚠ Ne le laissez pas tomber, ne le heurtez pas et ne le forcez pas.
- ⚠ Veillez à ne pas y laisser entrer d'objets étrangers ni de liquide.

### Environnement de fonctionnement

- ⊘ Ne pas utiliser en cas de températures extrêmes, hautes ou basses.
- ⊘ Ne pas utiliser près de chauffages, poêles et autres sources de chaleur.
- ⊘ Ne pas utiliser en cas de très forte humidité ou d'éclaboussures.
- ⊘ Ne pas utiliser dans des lieux soumis à des vibrations excessives.
- ⊘ Ne pas utiliser en présence de poussière excessive ou de sable.

### Manipulation de l'adaptateur secteur

- ⚠ Quand vous débranchez l'adaptateur de la prise, tirez toujours sur le boîtier de l'adaptateur.
- ⚠ Durant un orage ou en cas de non utilisation prolongée, débranchez l'adaptateur secteur de la prise secteur.

### Manipulation des piles

- ⚠ Installez les piles avec la bonne orientation +/-.
- ⚠ Utilisez le type de pile spécifié. Ne mélangez pas piles neuves et anciennes ni des piles de marques ou types différents. En cas de non utilisation prolongée, retirez les piles de l'appareil.
- ⚠ Si les piles ont coulé, essuyez soigneusement le compartiment des piles et ses contacts pour retirer tout résidu de pile.

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

- ⚠ Éteignez toujours tous les appareils avant de connecter des câbles.
- ⚠ Débranchez toujours tous les câbles de connexion et l'adaptateur secteur avant de déplacer l'unité.

### Volume

- ⊘ N'utilisez pas le produit à fort volume durant longtemps.

## Précautions d'emploi

### Interférences avec d'autres appareils électriques

Pour des raisons de sécurité, le **BB3** a été conçu afin de minimiser l'émission de rayonnement électromagnétique par l'appareil et les interférences électromagnétiques externes. Toutefois, un équipement très sensible aux interférences ou émettant de puissantes ondes électromagnétiques peut entraîner des interférences s'il est placé à proximité. Si cela se produit, éloignez le **BB3** de l'autre appareil. Avec tout type d'appareil électronique à commande numérique, y compris le **BB3**, les interférences électromagnétiques peuvent entraîner un mauvais fonctionnement, altérer voire détruire les données et causer d'autres problèmes inattendus. Prenez toujours toutes vos précautions.

### Nettoyage

Utilisez un chiffon sec et doux pour nettoyer les faces de l'appareil si elles sont sales. Si nécessaire, utilisez un chiffon humidifié bien essoré. N'utilisez jamais de nettoyeurs abrasifs, de cires ou de solvants, y compris alcool, benzène et diluant pour peinture.

### Mauvais fonctionnement

Si l'appareil est cassé ou fonctionne mal, débranchez immédiatement l'adaptateur secteur, basculez l'interrupteur d'alimentation sur OFF et débranchez les autres câbles. Contactez le magasin dans lequel vous avez acheté l'appareil ou le SAV Zoom avec les informations suivantes : modèle, numéro de série du produit et symptômes spécifiques de la panne ou du mauvais fonctionnement, ainsi que vos nom, adresse et numéro de téléphone.

### Copyrights

- Windows® et Windows Vista® sont des marques commerciales ou déposées de Microsoft®.
- Macintosh® et Mac OS® sont des marques commerciales ou déposées d'Apple Inc.
- Les autres marques commerciales, noms de produits et noms de sociétés mentionnés dans ce mode d'emploi sont la propriété de leurs détenteurs respectifs.

\* Toutes les marques commerciales et déposées mentionnées dans ce mode d'emploi n'ont qu'un but indicatif et ne sont pas destinées à enfreindre les droits d'auteur de leurs détenteurs respectifs.

# Introduction

---

## Comme si vous utilisiez des pédales d'effet

Les trois effets ont chacun leurs propres écran, boutons de paramètres et pédale commutateur, ce qui vous permet de tous les contrôler de façon intuitive.

## Modélisation réaliste d'amplificateur

À l'aide de notre nouveau DSP ZFX-4, nous avons superbement recréé l'épaisseur des graves, la netteté et l'enveloppe de volume des notes, qui sont des éléments contribuant à des sensations de jeu naturelles. Les modèles vont de célèbres amplis historiques aux récents produits les plus recherchés, couvrant une grande variété de sons de basse.

## Combinez divers effets comme vous le voulez

Vous pouvez librement combiner plus de 100 types d'effet intégrés, y compris les préamplis et pédales d'effet adaptés aux basses.

## Un Looper synchronisable avec les rythmes

Le Looper peut se synchroniser sur les rythmes et enregistrer des phrases atteignant 40 secondes.

## Sauvegarde automatique

La sauvegarde automatique conserve de façon fiable les changements que vous faites.

## Fonctionne avec le logiciel Edit & Share de ZOOM

Le **BB** peut être utilisé avec le logiciel Edit & Share, qui est un éditeur de patch et un bibliothécaire sur ordinateur pour conserver une copie des patches et changer l'ordre des effets. Consultez le site web ZOOM (<http://www.zoom.co.jp/>) pour plus d'informations sur Edit & Share.

# Termes utilisés dans ce manuel

---

## Patch

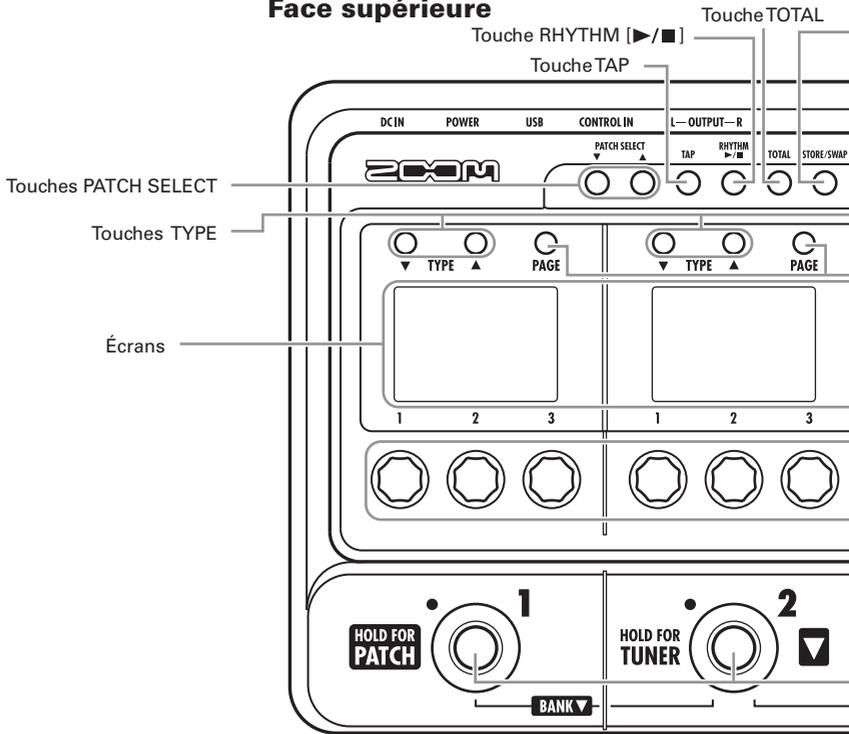
Le statut ON/OFF et les réglages des paramètres de chaque effet sont mémorisés dans des "patches". Utilisez les patches pour sauvegarder et rappeler les effets. Le **BB** peut mémoriser 100 patches.

## Banque

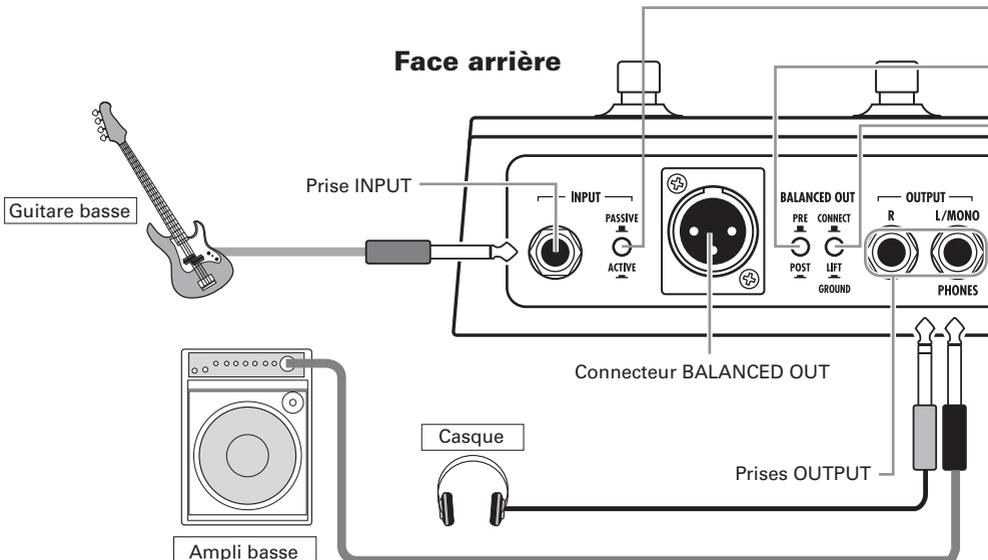
Un groupe de dix patches est appelé une "banque". Le **BB** a 10 banques intitulées A–J.

# Nomenclature des parties

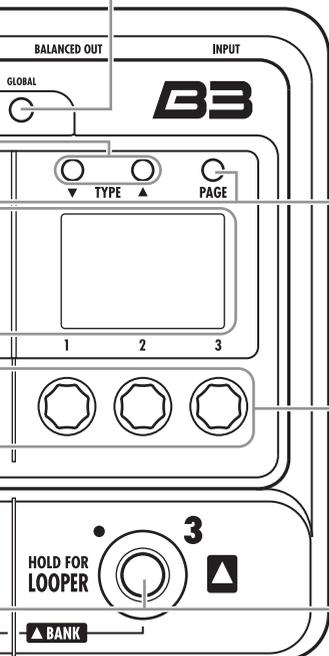
## Face supérieure



## Face arrière



Touche STORE/SWAP  
Touche GLOBAL



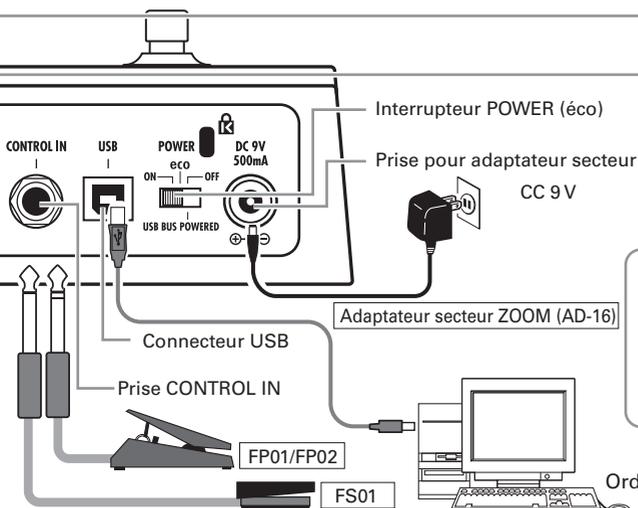
Touches PAGE

Boutons de paramètres 1-3

Pédales commutateurs 1-3

#### Sélecteur Active/Passive

Sert à régler l'impédance d'entrée du **B3**. Réglez-le sur "Active" (enclenché) si vous avez branché une pédale d'effet entre votre instrument et le **B3** ou si vous branchez directement une basse à micros actifs. Réglez-le sur "Passive" (non enclenché) si vous branchez directement une basse à micros passifs.



#### Sélecteur PRE/POST

Sert à choisir le point auquel est pris le signal produit par la prise **BALANCED OUT**. Réglez-le sur "POST" (enclenché) pour produire le signal pris après les effets du **B3**. Ou réglez-le sur "PRE" (non enclenché) pour produire le signal pris avant les effets du **B3**.

#### Commutateur de masse (GROUND)

Sert à relier la prise **BALANCED OUT** à la masse ou à l'en séparer. Réglez-le sur "LIFT" (enclenché) pour séparer le trajet du signal de la broche de masse. Réglez-le sur "CONNECT" (non enclenché) pour le relier à la broche de masse.

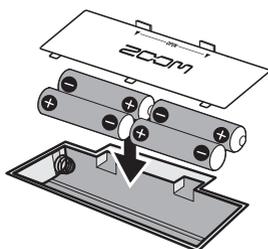
# Allumez et jouez

## Pour mettre sous tension

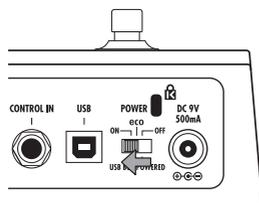
Baissez toujours le volume de l'amplificateur au minimum avant de mettre sous tension.

### ■ Alimentation par piles

Insérez des piles dans le compartiment prévu à cet effet et réglez l'interrupteur d'alimentation POWER sur ON.

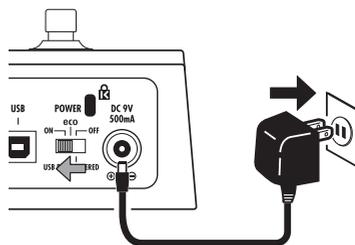


[Dessous de l'unité]



### ■ Alimentation par adaptateur

Branchez l'adaptateur secteur et réglez l'interrupteur d'alimentation POWER sur ON.



Allumez l'amplificateur et montez son volume.

### CONSEIL

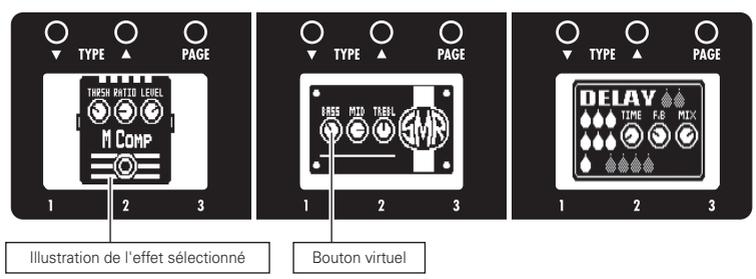
- Options de l'interrupteur d'alimentation POWER

eco : Si le **BB3** n'est pas utilisé durant environ 25 minutes, il passe en veille. Le **BB3** ne passe pas en veille tant qu'il reçoit un signal de la basse.

OFF : Avec un réglage "OFF", le **BB3** peut être alimenté par un bus USB en le branchant au port USB d'un ordinateur.

# Informations affichées

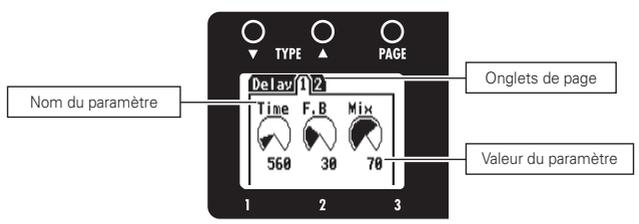
## ■ Écrans d'accueil : affichent le patch actuel



**CONSEIL**

- Les positions des boutons virtuels changent avec les valeurs des paramètres.

## ■ Écrans d'édition : affichent les paramètres édités (modifiés)

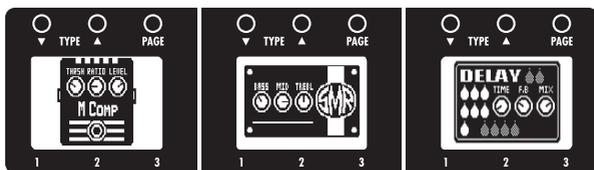


**CONSEIL**

- Si 4 paramètres ou plus peuvent être réglés, plusieurs onglets de page s'affichent.

# Réglage des effets

Vérifiez que ce sont bien les écrans d'accueil qui sont affichés.

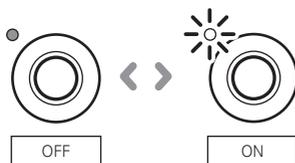


## 1 Pour activer/désactiver les effets

- Pressez  ,  et .



- Commutez l'effet ON/OFF.



### NOTE

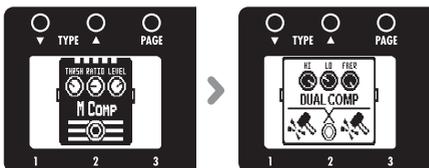
- Un effet est activé (ON) quand la DEL de sa pédale commutateur est allumée.
- Un effet est désactivé (OFF) quand la DEL de sa pédale commutateur est éteinte.

## 2 Pour sélectionner un type d'effet

- Pressez  TYPE .



- Le type d'effet change.



### CONSEIL

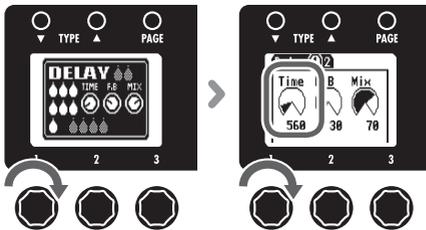
- Voir page 33 pour des informations sur les types et paramètres d'effet.
- Les réglages sont automatiquement sauvegardés.

### 3 Pour régler les paramètres

- Tournez  ,  et .



- L'écran d'édition s'ouvre pour que vous puissiez régler les paramètres.



#### NOTE

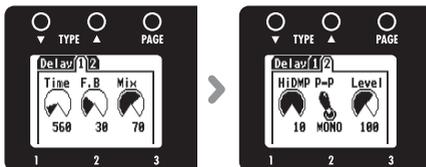
- Le temps, la vitesse et quelques autres paramètres d'effet peuvent être réglés en unités de note synchronisées sur le tempo.

### 4 Pour changer de page

- Pressez .



- La page suivante s'ouvre.



#### Capacité de traitement d'effet



Le **BS** vous permet de combiner trois effets comme vous le voulez. Toutefois, si vous associez des types d'effet nécessitant une grande puissance de traitement, il est possible d'outrepasser la capacité du **BS**. Si le traitement nécessaire aux effets dépasse la capacité du **BS**, "THRU" s'affiche par dessus l'illustration représentant l'effet et cet effet est court-circuité. Cela peut être évité en changeant un ou plusieurs des types d'effet.

#### NOTE

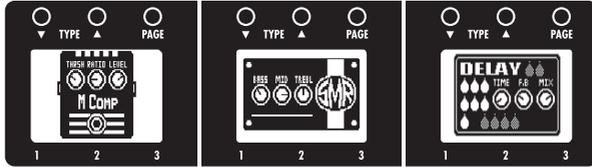
- Un effet consomme la même puissance de traitement, qu'il soit ou non activé.

#### CONSEIL

- Les modèles d'ampli nécessitent beaucoup de puissance de traitement.

# Sélection des patches

Vérifiez que ce sont bien les écrans d'accueil qui sont affichés.

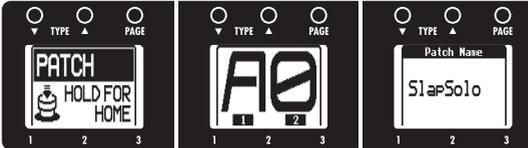


## 1 Pour activer la sélection de patch

- Maintenez  <sup>1</sup> pressée durant 1 seconde pour activer la sélection de patch.



- Les écrans affichent la banque, le numéro et le nom du patch.

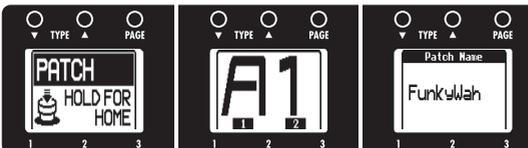


## 2 Pour changer de patch

- Pressez  <sup>2</sup> pour sélectionner le patch immédiatement inférieur.
- Pressez  <sup>3</sup> pour sélectionner le patch immédiatement supérieur.
- Tournez  <sup>2</sup> de l'effet du milieu.



- Le numéro et le nom du patch changent.



### CONSEIL

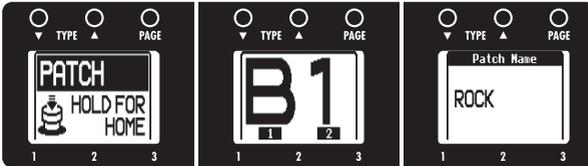
- Vous pouvez aussi changer de patch avec  .

## 3 Pour changer de banque

- Pressez à la fois  <sup>1</sup> et  <sup>2</sup> pour sélectionner la banque inférieure.
- Pressez à la fois  <sup>2</sup> et  <sup>3</sup> pour sélectionner la banque supérieure.
- Tournez  <sup>1</sup> de l'effet du milieu.



- Le nom et la banque du patch changent.

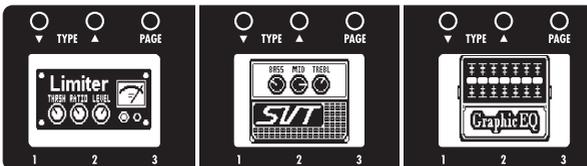


### NOTE

- Quand deux pédales commutateurs sont pressées en même temps, le son peut être affecté par celle qui a été pressée légèrement avant l'autre. Pour éviter cela, ne produisez pas de son quand vous changez de banque.

## 4 Pour revenir aux écrans d'accueil

- Maintenez  <sup>1</sup> pressée durant 1 seconde.



# Mémorisation de patches

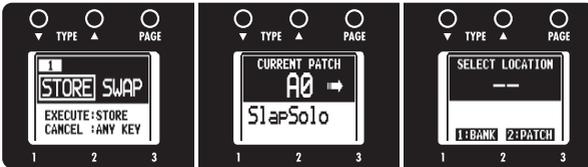
Comme le **BB** sauvegarde automatiquement les changements, les réglages sont sauvegardés après que les paramètres aient été réglés.

## 1 Pour mémoriser un patch ou l'échanger avec un autre

- Pressez  .



-  clignote et les écrans ci-dessous s'affichent.



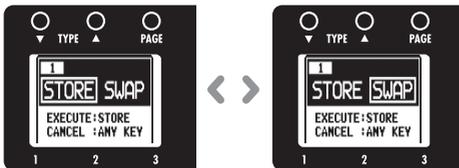
## 2 Pour choisir de mémoriser ou d'échanger le patch

- Tournez  de l'effet de gauche.



Mémoriser (Store)

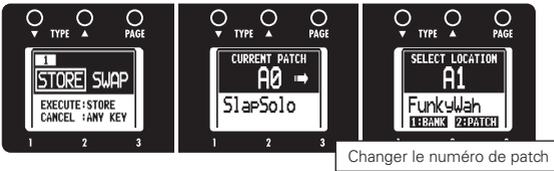
Échanger (Swap)



## 3 Pour choisir où mémoriser/échanger le nouveau patch

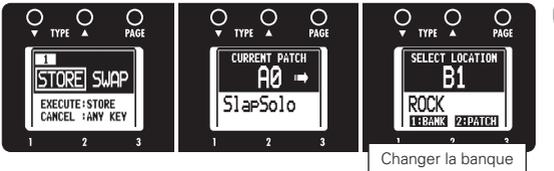
### ■ Pour changer le numéro de patch où mémoriser/à échanger

- Tournez  de l'effet de droite.



### ■ Pour changer la banque où mémoriser/à échanger

- Tournez  de l'effet de droite.



#### NOTE

- Le patch actif ne peut pas servir de destination.
- Les valeurs de réglage actuelles sont automatiquement sauvegardées.

## 4 Pour terminer la mémorisation/l'échange

- Pressez .



- Après que "COMPLETE!" se soit affiché, le patch mémorisé/échangé s'ouvre.



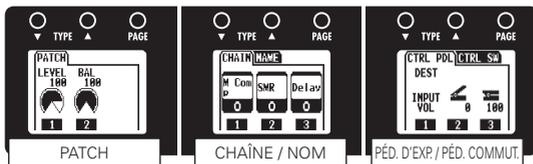
#### CONSEIL

- Pour annuler cela, pressez toute autre touche que .

# Réglage des paramètres spécifiques de patch

## 1 Pour activer le menu total

- Pressez  .

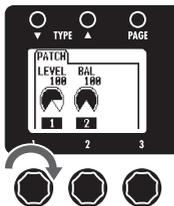


### NOTE

- Les réglages faits pour les paramètres généraux sont sauvegardés séparément pour chaque patch.

## 2 Pour régler le niveau du patch

- Tournez  de l'effet de gauche.



### NOTE

- La plage de réglage est 0-120.

### CONSEIL

- Pour changer le volume général de tous les patches, réglez MASTER LEVEL (voir page 18).

## 3 Pour régler la balance entre son d'origine et son d'effet

- Tournez  de l'effet de gauche.

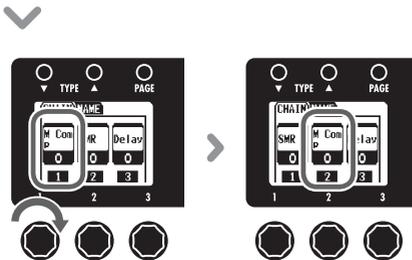


### NOTE

- La plage de réglage est 0-100. Réglez sur 0 pour n'avoir que le son d'origine ou sur 100 pour n'avoir que le son d'effet.

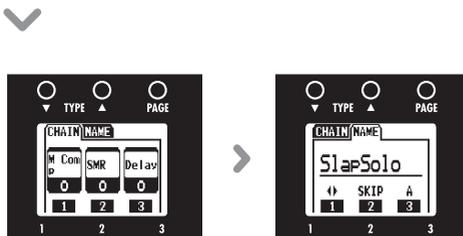
## 4 Pour changer l'ordre des effets

- Tournez **1**, **2** et **3** de l'effet du milieu pour intervertir les effets.



## 5 Pour changer le nom du patch

- Pressez **PAGE** de l'effet du milieu.



**1** : Tournez **1** pour déplacer le curseur.

**SKIP** **2** : Tournez **2** pour changer le type de caractère/symbole.

**A** **3** : Tournez **3** pour changer le caractère.

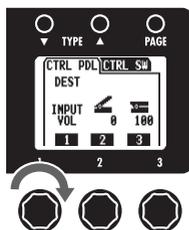
### NOTE

- Les caractères et symboles suivants peuvent être employés.  
! # \$ % & ' ( ) + , - . : = @ [ \ ^ \_ ` { } ~A-Z, a-z, 0-9, (espace)

# 6 Pour régler une pédale d'expression

Réglez la destination de la commande.

- Tournez  de l'effet de droite.



### NOTE

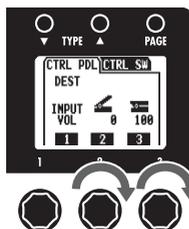
- INPUT VOL : Sert à contrôler le niveau d'entrée.
- OUTPUT VOL : Sert à contrôler le niveau de sortie.
- NO ASSIGN : Aucune fonction n'est assignée.
- BAL : La balance entre le son d'origine et le son d'effet peut être réglée.

### CONSEIL

- Tournez  pour afficher les différents paramètres pouvant être contrôlés par la pédale d'expression.
- Voir "Types et paramètres d'effet" pour des détails sur les paramètres qui peuvent être contrôlés dans chaque effet.
- Les niveaux de sortie du rythme et du Looper ne sont pas affectés par la pédale d'expression qui contrôle le volume de sortie.

Fixez la plage de réglage.

- Tournez  de l'effet de droite pour fixer la valeur minimale.
- Tournez  de l'effet de droite pour fixer la valeur maximale.

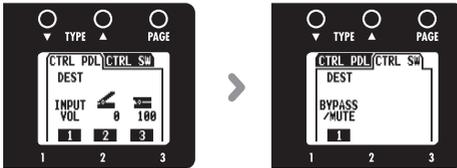


### CONSEIL

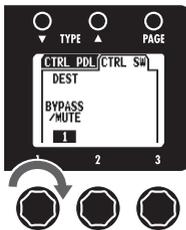
- La valeur minimale peut être réglée plus haut que la valeur maximale. Dans ce cas, enfoncer la pédale diminue la valeur et la remonter l'augmente.

## 7 Pour régler une pédale commutateur optionnelle

- Pressez  de l'effet de droite.



- Tournez  de l'effet de droite.



### BYPASS/MUTE

Règle l'effet pour laisser passer le son (bypass) ou le couper (mute).

### TAPTEMPO

Battez le tempo désiré sur la pédale commutateur pour fixer le tempo utilisé par les rythmes, le Looper et les effets.

### NO ASSIGN

Aucune fonction n'est assignée à la pédale commutateur.

### NOTE

- Quand plusieurs fonctions peuvent être assignées, utilisez  pour en sélectionner une.

### CONSEIL

- Pour utiliser la fonction choisie, l'effet correspondant doit aussi être activé (ON).
- Voir "Types et paramètres d'effet" pour des détails sur les paramètres qui peuvent être assignés dans chaque effet.

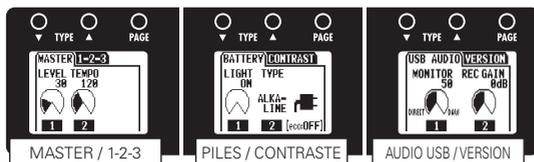
## 8 Pour quitter le menu TOTAL

- Pressez .

# Changement de divers réglages

## 1 Pour activer le menu GLOBAL

- Pressez  .

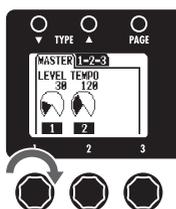


### NOTE

- Les réglages des paramètres Global affectent tous les patches.

## 2 Pour régler le niveau général (Master)

- Tournez  de l'effet de gauche.

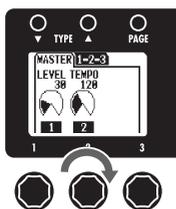


### NOTE

- La plage de réglage est 0-120.

## 3 Pour régler le tempo général

- Pressez  de l'effet de gauche.



### CONSEIL

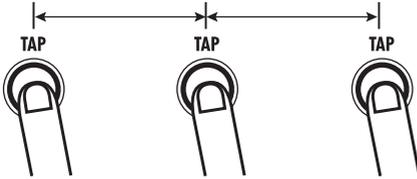
- Vous pouvez aussi régler le tempo avec  .

### NOTE

- La plage de réglage est 40-250.
- Ce réglage de tempo sert à tous les effets, aux rythmes et au Looper.

■ **Battue du tempo :**

- Pressez  deux fois ou plus au tempo désiré.



**CONSEIL**

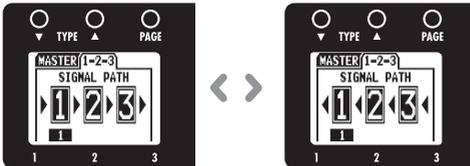
- Vous pouvez aussi régler le tempo à l'aide d'une pédale commutateur FS01 (vendue séparément) (voir page 17).

**4** Pour changer le sens de passage du signal

- Pressez  de l'effet de gauche.

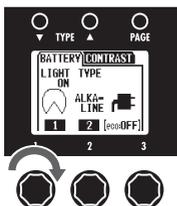


- Tournez  pour régler le sens de passage du signal.



**5** Pour régler la temporisation du rétroéclairage

- Tournez  de l'effet du milieu.



**NOTE**

- Les options de réglage sont ON et 1-30 secondes.

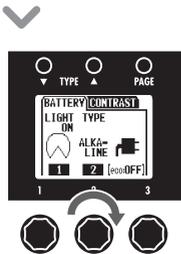
**CONSEIL**

- L'énergie consommée peut être réduite en atténuant le rétroéclairage.

## Changement de divers réglages

### 6 Pour sélectionner le type des piles

- Tournez  de l'effet du milieu pour régler le type des piles sur ALKALINE (alcalines) ou Ni-MH (nickel-hydrure de métal).



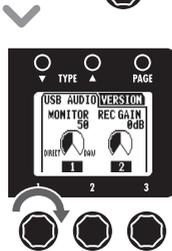
-  : Alimentation par piles
-  : Alimentation par adaptateur secteur
-  : Alimentation par bus USB

#### NOTE

- Réglez correctement le type des piles afin d'obtenir un affichage fidèle de la charge restante.

### 7 Pour régler la balance d'écoute d'audio USB

- Tournez  de l'effet de droite.



#### NOTE

- Cela règle la balance entre les signaux envoyés par un ordinateur connecté (DAW) et le signal entrant et traité au travers de l'unité (DIRECT).
- La plage de réglage est 0-100.
- Réglez-le sur 0 pour n'entendre que le signal DIRECT ou sur 100 pour n'entendre que le signal de la DAW.

### 8 Pour régler le niveau d'enregistrement

- Tournez  de l'effet de droite.

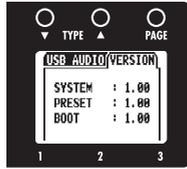
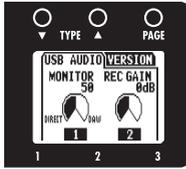


#### NOTE

- Cela règle le niveau du signal envoyé à l'ordinateur.
- La plage de réglage est de  $\pm 6$  dB.

## 9 Pour voir les versions de firmware

- Pressez  de l'effet de droite.



### CONSEIL

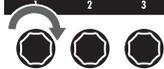
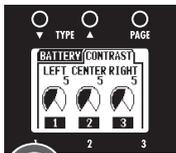
- Vérifiez sur le site web ZOOM (<http://www.zoom.co.jp>) les dernières versions de firmware.

## 10 Pour régler le contraste de l'écran

- Pressez  de l'effet du milieu.



- Tournez ,  et  de l'effet du milieu.



 : écran de gauche

 : écran central

 : écran de droite

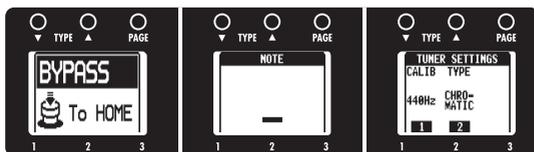
## 11 Pour quitter le menu GLOBAL

- Pressez .

# Emploi de l'accordeur

## 1 Pour activer l'accordeur

- Pressez  <sup>2</sup> durant 1 seconde.

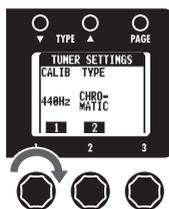


### NOTE

- Presser  <sup>2</sup> durant 1 seconde court-circuite les effets.
- Presser  <sup>2</sup> durant 2 secondes coupe la sortie.

## 2 Pour changer le diapason de l'accordeur

- Tournez  <sup>1</sup> de l'effet de droite.

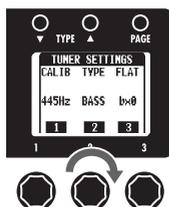


### NOTE

- Le diapason (*la* médian) peut se régler de 435 à 445 Hz.

## 3 Pour sélectionner le type d'accordeur

- Tournez  <sup>2</sup> de l'effet de droite.



### CHROMATIC

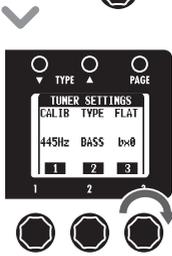
L'accordeur chromatique affiche le nom de la note la plus proche (au demi-ton) et l'écart entre le son entrant et cette note.

### BASS

Selon le type sélectionné, le nom de la corde la plus proche et l'écart entre sa hauteur et celle reçue sont affichés.

## 4 Pour utiliser un accordage drop

- Tournez  de l'effet de droite.



**NOTE**

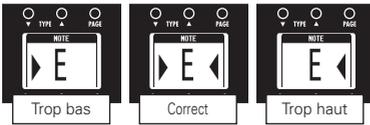
- Le « Drop tuning » n'est pas possible quand TYPE est réglé sur CHROMATIC.

## 5 Accordez la basse

- Jouez à vide la corde que vous désirez accorder et accordez-la.

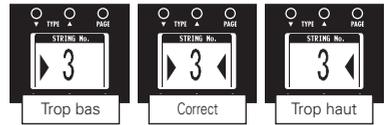
### ■ ACCORDEUR CHROMATIQUE

Le nom de la note la plus proche et l'écart avec la hauteur jouée sont affichées.



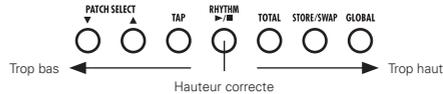
### ■ ACCORDEUR DE BASSE

Le numéro de la corde la plus proche et l'écart avec la hauteur jouée sont affichées.



### CONSEIL

- Les touches situées au-dessus des écrans s'allument aussi pour témoigner de la justesse de l'accord.



## 6 Pour arrêter l'accordage

- Pressez ,  ou .

# Emploi de rythmes

## 1 Pour activer un rythme

- Pressez .



- Le pattern rythmique démarre automatiquement et l'écran de réglage du rythme s'ouvre.



### CONSEIL

- Vous pouvez utiliser un pattern rythmique en même temps que le Looper.

## 2 Pour sélectionner le pattern rythmique

- Tournez  de l'effet de gauche.

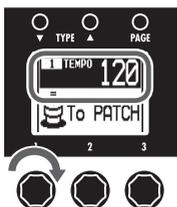


### NOTE

- Voir page 50 pour les types de pattern.

## 3 Pour régler le tempo

- Tournez  de l'effet du milieu.



### CONSEIL

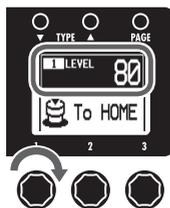
- Vous pouvez aussi régler le tempo avec .

### NOTE

- La plage de réglage est 40-250.
- Ce réglage de tempo est utilisé par tous les effets, les rythmes et le Looper.

## 4 Pour régler le niveau du rythme

- Tournez  de l'effet de droite.



### NOTE

- La plage de réglage est 0-100.

## 5 Pour arrêter le rythme

- Pressez  <sup>1</sup>.

### CONSEIL

- Pressez à nouveau  <sup>1</sup> pour relancer la lecture du rythme.

## 6 Pour terminer le réglage du rythme

### ■ Le rythme s'arrête et l'écran précédent revient

- Pressez  <sup>RHYTHM</sup>.

### ■ Pour sélectionner un patch (et continuer la lecture du rythme)

- Pressez  <sup>2</sup>.

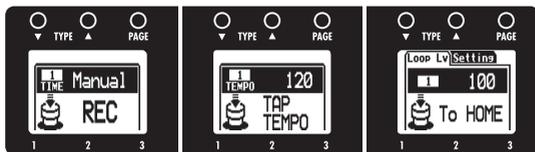
### ■ Pour revenir aux écrans d'accueil (et continuer la lecture du rythme)

- Pressez  <sup>3</sup>.

# Emploi du Looper (mise en boucle)

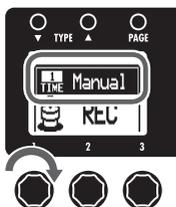
## 1 Pour activer le Looper

- Pressez  durant 1 seconde.



## 2 Pour régler la durée d'enregistrement

- Tournez  de l'unité de gauche.



### Manual (manuel)

Utilisez la pédale commutateur pour lancer et arrêter l'enregistrement.

### Note mark (symbole de note)

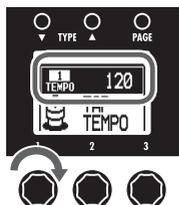
Fixez la durée d'enregistrement en réglant le tempo et le nombre de noires.

### NOTE

- Le LOOPER peut enregistrer de 1,5 à 40 secondes (20 secondes si l'annulation UNDO est en service).
- Si le réglage (nombre de noires) ne tombe pas dans cette plage, il sera automatiquement ajusté.
- Changer le réglage de TIME effacera la boucle actuellement enregistrée.

## 3 Pour régler le tempo

- Tournez  de l'unité du milieu.



### CONSEIL

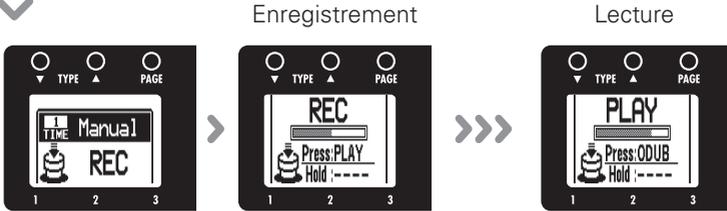
- Vous pouvez aussi régler le tempo avec .
- S'il n'y a pas encore eu de boucle enregistrée, vous pouvez aussi régler le tempo en le battant sur .

### NOTE

- La plage de réglage est 40-250.
- Changer le tempo effacera la boucle actuellement enregistrée.
- Ce réglage de tempo est utilisé par tous les effets, les rythmes et le Looper.

## 4 Pour enregistrer une phrase et la lire

- Pressez  1.



### ■ En cas de réglage "Manual"

- Quand on presse à nouveau  1 ou quand la durée maximale d'enregistrement (environ 40 secondes) est atteinte, la lecture en boucle démarre (et "PLAY" s'affiche).

### ■ En cas de réglage sur un symbole de note

- L'enregistrement se poursuit durant le temps fixé puis la lecture en boucle commence (et "PLAY" s'affiche).

#### CONSEIL

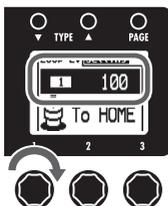
- Pressez  2 durant l'enregistrement pour annuler ce dernier.

#### NOTE

- Si vous utilisez un rythme, l'enregistrement démarre après le précompte.
- Si vous utilisez un rythme, le timing de la boucle est quantifié donc même si vous arrêtez l'enregistrement de la boucle un peu hors du temps, la fin de boucle sera recalée pour correctement correspondre au tempo.

## 5 Pour régler le volume de la boucle

- Tournez  1 de l'unité de droite.



#### NOTE

- La plage de réglage est 0-100.

### 6 Pour enregistrer par dessus une boucle enregistrée

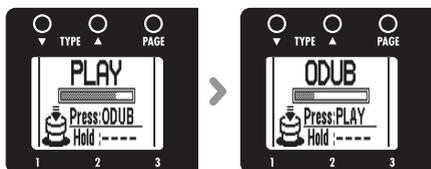
#### ■ Pour commencer la superposition

- Durant la lecture en boucle, pressez  <sup>1</sup>.



Lecture

Superposition (Overdub)



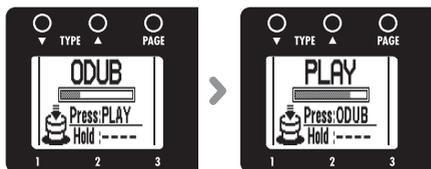
#### ■ Pour arrêter la superposition

- Pressez à nouveau  <sup>1</sup>.



Superposition (Overdub)

Lecture



### 7 Pour arrêter la lecture

- Pressez  <sup>2</sup>.

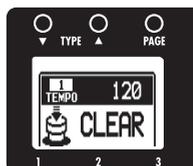


### 8 Pour effacer la boucle

- Pressez  <sup>2</sup> durant 1 seconde.



- "CLEAR" s'affiche.



## 9 Pour revenir aux écrans d'accueil

- Pressez .

### CONSEIL

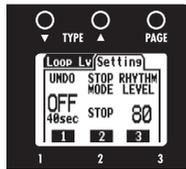
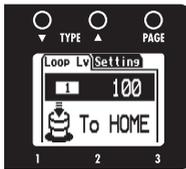
- Vous pouvez revenir aux écrans d'accueil pendant qu'une boucle est lue.

### NOTE

- Revenir aux écrans d'accueil n'effacera pas la boucle.
- Couper l'alimentation effacera la boucle.

## Pour changer les réglages du Looper

- Pressez  de l'unité de droite.



- **Pour activer l'annulation (Undo)**

Tournez  de l'unité de droite.

### NOTE

- Quand l'annulation Undo est en service (ON), la durée maximale de boucle est limitée à 20 secondes.

### CONSEIL

- Avec l'annulation Undo en service (ON), presser  durant 1 seconde annule la dernière superposition. Après annulation, vous pouvez restaurer l'enregistrement en pressant  à nouveau durant 1 seconde.

- **Pour sélectionner le mode d'arrêt (STOP MODE)**

Tournez  de l'unité de droite.

STOP MODE	Façon dont s'arrête la lecture
STOP	La lecture s'arrête immédiatement.
FINISH	La lecture s'arrête après avoir atteint la fin.
FADE OUT	La lecture s'arrête après un fondu décroissant.

### CONSEIL

- Même avec un réglage sur "FINISH" ou "FADE OUT", vous pouvez immédiatement arrêter la lecture en boucle en maintenant pressée .

- **Pour régler le niveau du rythme (RHYTHM LEVEL)**

Tournez  de l'unité de droite.

# Mise à jour du firmware

## Pour télécharger la dernière version de l'application de mise à jour du firmware :

- Visitez le site web ZOOM (<http://www.zoom.co.jp>).

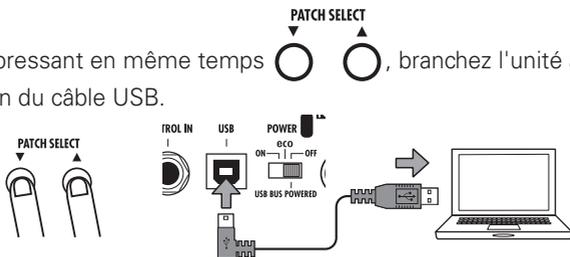
### CONSEIL

- Ouvrez le menu GLOBAL pour vérifier les versions actuelles de firmware (voir page 21).

## 1 Pour préparer la mise à jour du firmware

- Vérifiez que l'interrupteur d'alimentation POWER est bien réglé sur OFF.

- Tout en pressant en même temps  , branchez l'unité à un ordinateur au moyen du câble USB.



- L'écran VERSION UPDATE s'affiche.



## 2 Pour mettre à jour le firmware

- Lancez sur votre ordinateur l'application de mise à jour de la version et exécutez la mise à jour.

### NOTE

- Ne débranchez pas le câble USB pendant la mise à jour du firmware.

### CONSEIL

- Voir le site web ZOOM pour des instructions sur la façon d'utiliser l'application.

## 3 Pour terminer la mise à jour

- Quand le **BB** a fini sa mise à jour, "COMPLETE!" s'affiche.



- Débranchez le câble USB.

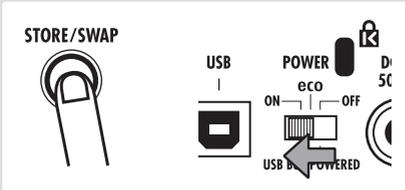
### CONSEIL

- La mise à jour de la version de firmware n'efface pas les patches sauvegardés.

## Restauration des réglages d'usine par défaut du **BB**.

### 1. Pour utiliser la fonction All Initialize (tout initialiser)

- Tout en pressant <sup>STORE/SWAP</sup>  , réglez l'interrupteur d'alimentation POWER sur ON.



- L'écran All Initialize s'affiche.



### 2. Pour exécuter la fonction All Initialize (tout initialiser)

- Pressez <sup>STORE/SWAP</sup>  .

### NOTE

- Pressez n'importe quelle touche autre que <sup>STORE/SWAP</sup>  pour annuler.

### CONSEIL

- Tout initialiser (All Initialize) restaurera tous les réglages d'usine par défaut du **BB**, y compris ceux de ses patches. N'utilisez pas cette fonction à moins d'être certain que cela soit ce que vous voulez faire.

# Emploi des fonctions d'interface audio

Cette unité peut s'employer avec des ordinateurs ayant les systèmes d'exploitation suivants :

## ■ Systèmes d'exploitation (OS) compatibles

### <Windows>

Windows® XP SP3 (32 bits) ou plus récent

Windows Vista® SP1 (32 bits, 64 bits) ou plus récent

Windows® 7 (32 bits, 64 bits)

32 bits : Intel® Pentium® 4, 1,8 GHz ou plus rapide, 1 Go de RAM ou plus

64 bits : Intel® Pentium® DualCore, 2,7 GHz ou plus rapide, 2 Go de RAM ou plus

### <Mac Intel>

OSX 10.5.8/10.6.5 ou plus récent

Intel® Core Duo, 1,83 GHz ou plus rapide

1 Go de RAM ou plus

## ■ Quantification (résolution en bits)

16 bits

## ■ Fréquence d'échantillonnage

44,1kHz

Pour des détails sur les fonctions d'enregistrement, de lecture et autres, veuillez lire le guide de prise en main fourni.

### CONSEIL

- Vous pouvez régler la balance entre les signaux du **BB** et ceux de l'ordinateur (voir page 20).
- Vous pouvez régler le niveau d'enregistrement (voir page 20).
- Avec l'interrupteur d'alimentation POWER sur OFF, le **BB** peut être relié à un ordinateur par USB et alimenté par le bus USB.

### NOTE

- Pour écouter le signal de la basse que vous avez branchée après passage par le logiciel DAW, réglez la balance USB AUDIO MONITOR sur 100 (voir page 20). Avec d'autres valeurs de réglage, les signaux de l'ordinateur et du **BB** seront mixés, ce qui donnerait l'impression que le signal de sortie est traité par un effet flanger.

# Types et paramètres d'effet

Types et paramètres d'effet

Numéro d'effet	Paramètre	Plage du paramètre		Type d'effet	Explication de l'effet	Fonction de la pédale
088	DynaDelay	Ce retard dynamique règle le volume du son d'effet en fonction du niveau du signal entrant.				FS InputMute
		<b>Bouton</b>				
		Page 01	Time 1-2000	Sense -10-1, 1-10	Mix 0-100	P
			Règle le temps de retard.	Règle la sensibilité d'effet.	Règle la quantité de son d'effet mélangé avec le son d'origine.	
		Page 02	FB 0-100	Level 0-150		
			Règle l'amplitude de la réinjection	Règle le niveau de sortie.		

Écran de l'effet      Synchronisation possible sur le tempo      Contrôle possible par pédale

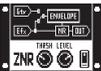
Explication du paramètre

## Types et paramètres d'effet

001	OptComp	Ce compresseur est du style APHEX Punch Factory.				
		<b>Bouton 1</b>		<b>Bouton 2</b>	<b>Bouton 3</b>	
		Page 01	Drive 0-100	Tone 0-100	Level 0-150	P
			Règle l'amplitude de la compression.	Règle le timbre.	Règle le niveau de sortie.	
002	D Comp	Ce compresseur est du style MXR Dyna Comp.				
		<b>Bouton 1</b>		<b>Bouton 2</b>	<b>Bouton 3</b>	
		Page 01	Sense 0-10	Tone 0-10	Level 0-150	P
			Règle la sensibilité du compresseur.	Règle le timbre.	Règle le niveau de sortie.	
		Page 02	ATTCK Slow, Fast			
			Règle l'attaque du compresseur sur Fast (rapide) ou Slow (lente).			
003	M Comp	Ce compresseur procure un son plus naturel.				
		<b>Bouton 1</b>		<b>Bouton 2</b>	<b>Bouton 3</b>	
		Page 01	THRSH 0-50	Ratio 1-10	Level 0-150	P
			Règle le niveau seuil d'activation du compresseur.	Règle le taux de compression.	Règle le niveau de sortie.	
		Page 02	ATTCK 1-10			
			Règle l'attaque du compresseur.			
004	DualComp	Compresseur qui permet de régler séparément les plages de hautes et basses fréquences.				
		<b>Bouton 1</b>		<b>Bouton 2</b>	<b>Bouton 3</b>	
		Page 01	Hi 0-50	Lo 0-50	Freq 300Hz-1.5kHz	P
			Règle l'amplitude de la compression dans la plage des hautes fréquences.	Règle l'amplitude de la compression dans la plage des basses fréquences.	Règle la séparation entre les plages de hautes et de basses fréquences.	
		Page 02	Level 0-150	Tone 0-10		
			Règle le niveau de sortie.	Règle la qualité tonale du son.		
005	160 Comp	Ce compresseur est du style dbx 160A.				
		<b>Bouton 1</b>		<b>Bouton 2</b>	<b>Bouton 3</b>	
		Page 01	THRSH -60-0	Ratio 1.0-10.0	Gain 0-20	P
			Règle le niveau seuil d'activation de l'effet.	Règle le taux de compression.	Règle le gain après compression.	
		Page 02	Knee Hard, Soft	Level 0-150		
			Règle la progressivité d'action.	Règle le niveau de sortie.		

SUITE >>>

## Types et paramètres d'effet

<b>006</b> Limiter 	Limiteur qui supprime les crêtes de signal au-dessus d'un certain seuil de référence.												
		Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
	Page 01	THRSH	0-50		P	Ratio	1-10			Level	0-150		
Page 02	REL	1-10											
	Règle le niveau seuil du signal de référence pour l'action du limiteur. Règle le temps nécessaire au limiteur pour cesser son action une fois le niveau du signal retombé sous le seuil. Règle le taux de compression du limiteur. Règle le niveau de sortie.												
<b>007</b> SlowATTCK 	Cet effet ralentit l'attaque de chaque note, pour un jeu de type violon.												
		Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
	Page 01	Time	1-50		P	Curve	0-10			Level	0-150		
	Règle le temps d'attaque. Règle la courbe de changement de volume durant l'attaque. Règle le niveau de sortie.												
<b>008</b> ZNR 	La réduction de bruit unique de ZOOM coupe le bruit durant les pauses de jeu sans affecter le son.												
		Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
	Page 01	THRSH	1-25		P	DETECT	GtrIn, EfxIn			Level	0-150		
	Règle la sensibilité d'effet. Règle le niveau de détection du signal. Règle le niveau de sortie.												
<b>009</b> GraphicEQ 	Cette unité a un égaliseur sept bandes.												
		Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
	Page 01	50Hz	-12-12			120Hz	-12-12			400Hz	-12-12		
	Page 02	500Hz	-12-12			800Hz	-12-12			4,5kHz	-12-12		
	Page 03	10kHz	-12-12			Level	0-150						
		Règle l'accentuation/atténuation à 50 Hz. Règle l'accentuation/atténuation à 120 Hz. Règle l'accentuation/atténuation à 400 Hz. Règle l'accentuation/atténuation à 500 Hz. Règle l'accentuation/atténuation à 800 Hz. Règle l'accentuation/atténuation à 4,5 kHz. Règle l'accentuation/atténuation à 10 kHz. Règle le niveau de sortie.											
<b>010</b> ParaEQ 	C'est un égaliseur paramétrique à 2 bandes.												
		Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
	Page 01	Freq1	20Hz-20kHz			Q1	0,5, 1, 2, 4, 8, 16			Gain1	-20-20		
	Page 02	Freq2	20Hz-20kHz			Q2	0,5, 1, 2, 4, 8, 16			Gain2	-20-20		
Page 03	Level	0-150											
	Règle la fréquence centrale d'EQ1. Règle le Q d'EQ1. Règle le gain d'EQ1. Règle la fréquence centrale d'EQ2. Règle le Q d'EQ2. Règle le gain d'EQ2. Règle le niveau de sortie.												
<b>011</b> Splitter 	Cet effet divise le signal en deux bandes (haute [Hi]/basse [Lo]) et vous permet de librement fixer le rapport de mixage des deux bandes.												
		Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
	Page 01	Hi	0-100			Lo	0-100			Freq	80Hz-2,5kHz		
Page 02	Level	0-150		P									
	Règle le taux de la bande des hautes fréquences dans le mixage. Règle le taux de la bande des basses fréquences dans le mixage. Règle la séparation entre les plages de hautes et de basses fréquences. Règle le niveau de sortie.												
<b>012</b> Bottom B 	Accentue les hautes et les basses fréquences.												
		Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
	Page 01	Bass	0-10		P	Trebl	0-10			Level	0-150		
	Règle l'amplitude de l'accentuation des basses fréquences. Règle l'amplitude de l'accentuation des hautes fréquences. Règle le niveau de sortie.												
<b>013</b> Exciter 	Cet exciter est du style BBE Sonic Maximizer.												
		Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
	Page 01	Bass	0-10		P	Trebl	0-10			Level	0-150		
	Règle l'amplitude de la correction de phase des basses fréquences. Règle l'amplitude de la correction de phase des hautes fréquences. Règle le niveau de sortie.												

<b>014</b>	<b>CombFLTR</b>	Cet effet utilise le filtre en peigne obtenu par fixation de la modulation du flanger comme un égaliseur.					
	Page 01	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3	
		Freq	1-50	P	Reso	-10-0-10	Mix
	Règle la fréquence accentuée.		Règle l'intensité du son de résonance de l'effet.		Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.		
	Page 02	HiDMP	0-10	Level	0-150		
Règle l'atténuation des aigus du son d'effet.		Règle le niveau de sortie.					
<b>015</b>	<b>AutoWah</b>	Cet effet wah-wah varie en fonction de l'intensité d'attaque du médiateur.					
	Page 01	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3	
		Sense	-10-1, 1-10	P	Reso	0-10	Dry
	Règle la sensibilité de l'effet.		Règle l'intensité du son de résonance de l'effet.		Règle le niveau du son d'origine.		
	Page 02	Level	0-150				
Règle le niveau de sortie.							
<b>016</b>	<b>ZTron</b>	C'est comme un filtre suiveur d'enveloppe Q-Tron en mode passe-bas (LP).					
	Page 01	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3	
		Sense	-10-1, 1-10	P	Reso	0-10	Dry
	Règle la sensibilité de l'effet.		Règle l'intensité du son de résonance de l'effet.		Règle le niveau du son d'origine.		
	Page 02	Level	0-150				
Règle le niveau de sortie.							
<b>017</b>	<b>M-Filter</b>	Ce filtre suiveur d'enveloppe a le timbre d'un filtre passe-bas MOOG MF-101 et une large plage de réglage.					
	Page 01	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3	
		Freq	0-100	P	Sense	0-10	Reso
	Règle la fréquence minimale du filtre suiveur d'enveloppe.		Règle la sensibilité de l'effet.		Règle la résonance d'effet.		
	Page 02	Type	HPF, BPF, LPF	Chara	2Pole, 4Pole	VLCTY	Fast, Slow
	Règle le type de filtre.		Règle l'ampleur du filtrage appliqué.		Règle l'ampleur du filtrage appliqué.		
	Page 03	Bal	0-100	Level	0-150		
Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.		Règle le niveau de sortie.					
<b>018</b>	<b>A-Filter</b>	C'est un filtre à résonance avec une enveloppe nette.					
	Page 01	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3	
		Sense	1-10	P	Peak	0-10	Mode
	Règle la sensibilité de l'effet.		Règle la valeur Q du filtre.		Détermine si le filtre change vers le haut (Up) ou le bas (Down).		
	Page 02	Dry	0-100	Level	0-150		
Règle le niveau du son d'origine.		Règle le niveau de sortie.					
<b>019</b>	<b>Cry</b>	Cet effet fait varier le son comme un modulateur parlant.					
	Page 01	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3	
		Range	1-10	Reso	0-10	Sense	-10-1, 1-10
	Règle la plage de fréquences traitée par l'effet.		Règle l'intensité du son de résonance de modulation.		Règle la sensibilité de l'effet.		
	Page 02	Bal	0-100	Level	0-150		
Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.		Règle le niveau de sortie.					
<b>020</b>	<b>Step</b>	Cet effet spécial donne au son un caractère à paliers.					
	Page 01	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3	
		Depth	0-100	Rate	0-50	Reso	0-10
	Règle l'amplitude de la modulation.		Règle la vitesse de la modulation.		Règle l'intensité du son de résonance de modulation.		
	Page 02	Shape	0-10	Level	0-150		
Règle l'enveloppe d'effet.		Règle le niveau de sortie.					

## Types et paramètres d'effet

<b>021</b> SEQ FLTR 	Ce filtre séquenceur a le timbre d'un Z.Vex Seek-Wah.						
		Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3	
	Page 01	Step	2-8	PTRN	1-8	Speed	1-50
<b>022</b> RNDM FLTR 	Cet effet filtre change aléatoirement le caractère sonore.						
		Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3	
	Page 01	Speed	1-50	↗ P	Range	0-100	Reso
<b>023</b> Booster 	Simulation de l'EP Booster Xotic, au son chaud et ferme.						
		Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3	
	Page 01	Gain	0-100	P	Bass	-10-10	Trebl
<b>024</b> OverDrive 	Simule la pédale Boss de saturation pour basse ODB-3.						
		Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3	
	Page 01	Gain	0-100	P	Tone	0-100	Level
<b>025</b> Bass Muff 	Simulation de la Bass Big Muff d'Electro-Harmonix.						
		Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3	
	Page 01	Gain	0-100	P	Tone	0-100	Level
<b>026</b> T Scream 	Simulation de la TS808 Ibanez, adorée par de nombreux guitaristes comme booster et ayant inspiré bon nombre de clones.						
		Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3	
	Page 01	Gain	0-100	P	Tone	0-100	Level
<b>027</b> Dist 1 	Simulation de la pédale de distorsion Boss DS-1, qui s'est vendue pendant très longtemps.						
		Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3	
	Page 01	Gain	0-100	P	Tone	0-100	Level
<b>028</b> Squeak 	Simulation de la très populaire ProCo Rat célèbre pour sa distorsion acérée.						
		Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3	
	Page 01	Gain	0-100	P	Tone	0-100	Level

<b>029</b>	<b>FuzzSmile</b>	Simulation de la Fuzz Face, qui a fait l'histoire du rock grâce à son design plein d'humour et à sa sonorité formidable.		
		<b>Bouton 1</b>	<b>Bouton 2</b>	<b>Bouton 3</b>
Page 01		Gain 0-100	Tone 0-100	Level 0-150
		Règle le gain.	Règle le timbre.	Règle le niveau de sortie.
Page 02		Bal 0-100		
		Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.		
<b>030</b>	<b>GreatMuff</b>	Simulation de la Big Muff Electro-Harmonix préférée par de célèbres artistes dans le monde entier pour son gros son doux de fuzz.		
		<b>Bouton 1</b>	<b>Bouton 2</b>	<b>Bouton 3</b>
Page 01		Gain 0-100	Tone 0-100	Level 0-150
		Règle le gain.	Règle le timbre.	Règle le niveau de sortie.
Page 02		Bal 0-100		
		Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.		
<b>031</b>	<b>MetalWRLD</b>	Simulation de la pédale Boss Metal Zone, caractérisée par un long sustain et des bas-médiums puissants.		
		<b>Bouton 1</b>	<b>Bouton 2</b>	<b>Bouton 3</b>
Page 01		Gain 0-100	Tone 0-100	Level 0-150
		Règle le gain.	Règle le timbre.	Règle le niveau de sortie.
Page 02		Bal 0-100		
		Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.		
<b>032</b>	<b>BassDrive</b>	Simulation du Sansamp Bass Driver DI, très populaire chez les bassistes.		
		<b>Bouton 1</b>	<b>Bouton 2</b>	<b>Bouton 3</b>
Page 01		Bass -10-10	Trebl -10-10	Prese -10-10
		Règle le niveau des basses fréquences.	Règle le niveau des hautes fréquences.	Règle le niveau des super hautes fréq.
Page 02		Gain 0-100	Blend 0-100	Level 0-150
		Règle le gain.	Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.	Règle le niveau de sortie.
Page 03		Mid -10-10		
		Règle le niveau des fréquences moyennes.		
<b>033</b>	<b>D.I Plus</b>	Simulation de la MXR Bass D.I.+, qui a à la fois un canal clair et un avec distorsion.		
		<b>Bouton 1</b>	<b>Bouton 2</b>	<b>Bouton 3</b>
Page 01		Bass -10-10	Trebl -10-10	Prese -10-10
		Règle le niveau des basses fréquences.	Règle le niveau des fréquences moyennes.	Règle le niveau des hautes fréquences.
Page 02		Gain 0-100	Blend 0-100	Level 0-150
		Règle le gain.	Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.	Règle le niveau de sortie.
Page 03		Color On/Off	CHAN CLN / DIST	
		Active/désactive la correction tonale pré réglée.	Fait alterner entre canal clair et canal avec distorsion.	
<b>034</b>	<b>Bass BB</b>	Simulation du préampli Bass BB de Xotic, qui a un gros son de type lampe.		
		<b>Bouton 1</b>	<b>Bouton 2</b>	<b>Bouton 3</b>
Page 01		Gain 0-100	Bass -10-10	Trebl -10-10
		Règle le gain.	Règle le niveau des basses fréquences.	Règle le niveau des hautes fréquences.
Page 02		Dry 0-100	Level 0-150	
		Règle le niveau du son d'origine.	Règle le niveau de sortie.	
<b>035</b>	<b>DI5</b>	Simule le préampli U5 d'AVALON DESIGN.		
		<b>Bouton 1</b>	<b>Bouton 2</b>	<b>Bouton 3</b>
Page 01		Gain 0-100	Tone Off, 1-6	Level 0-150
		Règle le gain.	Règle le timbre.	Règle le niveau de sortie.
Page 02		HiCut On/Off		
		Sur ON, coupe les hautes fréquences.		

## Types et paramètres d'effet

<b>036 Bass Pre</b> 	C'est un modèle de préampli avec un égaliseur semi-paramétrique pour les médiums.							
		<b>Bouton 1</b>		<b>Bouton 2</b>		<b>Bouton 3</b>		
	Page 01	Bass	0-10	Trebl	0-10	Level	0-150	P
	Page 02	Mid	-10-10	Freq	100Hz-4.5kHz			
		Règle le niveau des basses fréquences.		Règle le niveau des hautes fréquences.		Règle le niveau de sortie.		
		Règle le niveau des fréquences moyennes.		Règle la fréquence centrale des médiums.				
<b>037 AC Bs Pre</b> 	C'est un modèle de préampli avec un égaliseur graphique.							
		<b>Bouton 1</b>		<b>Bouton 2</b>		<b>Bouton 3</b>		
	Page 01	Gain	0-100	Depth	0-10	Level	0-150	P
	Page 02	Bass	-10-10	L-Mid	-10-10	LM_F	32Hz-6.3kHz	
		Règle le gain.		Règle le niveau des basses fréquences.		Règle le niveau de sortie.		
		Règle le niveau des basses fréquences.		Règle le niveau des bas-médiums.		Règle la fréq. centrale des bas-médiums.		
Page 03	Mid	-10-10	H-Mid	-10-10	Trebl	-10-10		
		Règle le niveau des fréquences moyennes.		Règle le niveau des hauts-médiums.		Règle le niveau des hautes fréquences.		
<b>038 SVT</b> 	Simulation de l'ampli basse rock ultime, le SVT Ampeg.							
		<b>Bouton 1</b>		<b>Bouton 2</b>		<b>Bouton 3</b>		
	Page 01	Bass	-10-10	Mid	-10-10	Trebl	-10-10	
	Page 02	Mid_F	32Hz-6.3kHz	Gain	0-100	P	Level	0-150
		Règle le niveau des basses fréquences.		Règle le niveau des fréquences moyennes.		Règle le niveau des hautes fréquences.		
		Règle la fréquence centrale des médiums.		Règle le gain.		Règle le niveau de sortie.		
Page 03	Ultra	Off, Low, Hi, Both, Cut	CAB	Voit Tableau 1	Mix	0-100		
		Accentue les hautes et basses fréquences.		Sélectionne le baffle.		Règle la balance entre signal pris après préampli et signal pris après baffle.		
<b>039 B-Man</b> 	Simulation du Bassman 100 de Fender.							
		<b>Bouton 1</b>		<b>Bouton 2</b>		<b>Bouton 3</b>		
	Page 01	Bass	-10-10	Mid	-10-10	Trebl	-10-10	
	Page 02	Mid_F	32Hz-6.3kHz	Gain	0-100	P	Level	0-150
		Règle le niveau des basses fréquences.		Règle le niveau des fréquences moyennes.		Règle le niveau des hautes fréquences.		
		Règle la fréquence centrale des médiums.		Règle le gain.		Règle le niveau de sortie.		
Page 03	Deep	On/Off	CAB	Voit Tableau 1	Mix	0-100		
		Règle le caractère des basses fréquences.		Sélectionne le baffle.		Règle la balance entre signal pris après préampli et signal pris après baffle.		
<b>040 HRT3500</b> 	Simulation du HA3500 Hartke, célèbre pour son cône en aluminium.							
		<b>Bouton 1</b>		<b>Bouton 2</b>		<b>Bouton 3</b>		
	Page 01	Bass	-10-10	Mid	-10-10	Trebl	-10-10	
	Page 02	Mid_F	32Hz-6.3kHz	TUBE	0-100	P	Level	0-150
		Règle le niveau des basses fréquences.		Règle le niveau des fréquences moyennes.		Règle le niveau des hautes fréquences.		
		Règle la fréquence centrale des médiums.		Règle le mixage du son lampe et du son transistor.		Règle le niveau de sortie.		
Page 03	Comp	Off, 1-10	CAB	Voit Tableau 1	Mix	0-100		
		Règle l'ampleur de la compression.		Sélectionne le baffle.		Règle la balance entre signal pris après préampli et signal pris après baffle.		
<b>041 SMR</b> 	Simulation du SM-900 de SWR, au son hi-fi célèbre.							
		<b>Bouton 1</b>		<b>Bouton 2</b>		<b>Bouton 3</b>		
	Page 01	Bass	-10-10	Mid	-10-10	Trebl	-10-10	
	Page 02	Mid_F	32Hz-6.3kHz	Gain	0-100	P	Level	0-150
		Règle le niveau des basses fréquences.		Règle le niveau des fréquences moyennes.		Règle le niveau des hautes fréquences.		
		Règle la fréquence centrale des médiums.		Règle le gain.		Règle le niveau de sortie.		
Page 03	ENHNC	0-10	CAB	Voit Tableau 1	Mix	0-100		
		Commande de tonalité qui change la fréquence et le niveau en fonction de la position du bouton.		Sélectionne le baffle.		Règle la balance entre signal pris après préampli et signal pris après baffle.		

<b>042</b>	<b>Flip Top</b>	Simulation du B-15 Ampeg rendu célèbre par le son Motown des années 1960.						
		<b>Bouton 1</b>		<b>Bouton 2</b>		<b>Bouton 3</b>		
	Page 01	Bass	-10-10	Mid	-10-10	Trebl	-10-10	
		Règle le niveau des basses fréquences.		Règle le niveau des fréquences moyennes.		Règle le niveau des hautes fréquences.		
	Page 02	Mid_F	32Hz-6.3kHz	Gain	0-100	P	Level	0-150
		Règle la fréquence centrale des médiums.		Règle le gain.		Règle le niveau de sortie.		
	Page 03	Ultra	Off, Low, Hi, Both	CAB	Voir Tableau 1	Mix	0-100	
		Accentue les hautes et les basses fréquences.		Sélectionne le baffle.		Règle la balance entre signal pris après préampli et signal pris après baffle.		
<b>043</b>	<b>Acoustic</b>	Simulation de l'Acoustic 360 réputé pour le corps de ses médiums.						
		<b>Bouton 1</b>		<b>Bouton 2</b>		<b>Bouton 3</b>		
	Page 01	Bass	-10-10	Mid	-10-10	Trebl	-10-10	
		Règle le niveau des basses fréquences.		Règle le niveau des fréquences moyennes.		Règle le niveau des hautes fréquences.		
	Page 02	Mid_F	32Hz-6.3kHz	Gain	0-100	P	Level	0-150
		Règle la fréquence centrale des médiums.		Règle le gain.		Règle le niveau de sortie.		
	Page 03	Bright	On/Off	CAB	Voir Tableau 1	Mix	0-100	
		Sur On, accentue les hautes fréquences.		Sélectionne le baffle.		Règle la balance entre signal pris après préampli et signal pris après baffle.		
<b>044</b>	<b>Ag Amp</b>	Simulation du DB750 Aguilar, célèbre pour sa puissance de son.						
		<b>Bouton 1</b>		<b>Bouton 2</b>		<b>Bouton 3</b>		
	Page 01	Bass	-10-10	Mid	-10-10	Trebl	-10-10	
		Règle le niveau des basses fréquences.		Règle le niveau des fréquences moyennes.		Règle le niveau des hautes fréquences.		
	Page 02	Mid_F	32Hz-6.3kHz	Gain	0-100	P	Level	0-150
		Règle la fréquence centrale des médiums.		Règle le gain.		Règle le niveau de sortie.		
	Page 03	Char	Off, Deep, Brght, Both	CAB	Voir Tableau 1	Mix	0-100	
		Sélectionne un des 4 types de son pré-réglés.		Sélectionne le baffle.		Règle la balance entre signal pris après préampli et signal pris après baffle.		
<b>045</b>	<b>Monotone</b>	Simulation du MINI-BRUTE III de POLYTONE avec ses médiums caractéristiques, souvent employé par les musiciens de jazz.						
		<b>Bouton 1</b>		<b>Bouton 2</b>		<b>Bouton 3</b>		
	Page 01	Bass	-10-10	Mid	-10-10	Trebl	-10-10	
		Règle le niveau des basses fréquences.		Règle le niveau des fréquences moyennes.		Règle le niveau des hautes fréquences.		
	Page 02	Mid_F	32Hz-6.3kHz	Gain	0-100	P	Level	0-150
		Règle la fréquence centrale des médiums.		Règle le gain.		Règle le niveau de sortie.		
	Page 03	Char	Dark, Brght, Flat	CAB	Voir Tableau 1	Mix	0-100	
		Sélectionne un des 3 types de son pré-réglés.		Sélectionne le baffle.		Règle la balance entre signal pris après préampli et signal pris après baffle.		
<b>046</b>	<b>SuperB</b>	Simulation du Super BassMarshall qui a fait l'histoire du rock.						
		<b>Bouton 1</b>		<b>Bouton 2</b>		<b>Bouton 3</b>		
	Page 01	Bass	-10-10	Mid	-10-10	Trebl	-10-10	
		Règle le niveau des basses fréquences.		Règle le niveau des fréquences moyennes.		Règle le niveau des hautes fréquences.		
	Page 02	Mid_F	32Hz-6.3kHz	Gain	0-100	P	Level	0-150
		Règle la fréquence centrale des médiums.		Règle le gain.		Règle le niveau de sortie.		
	Page 03	Prese	0-10	CAB	Voir Tableau 1	Mix	0-100	
		Règle le niveau des super-hautes fréquences.		Sélectionne le baffle.		Règle la balance entre signal pris après préampli et signal pris après baffle.		

## Types et paramètres d'effet

<b>047</b>	<b>G-Krueger</b>	Simulation du célèbre ampli basse metal 800RB Gallien-Krueger des années 80.						
		<b>Bouton 1</b>		<b>Bouton 2</b>		<b>Bouton 3</b>		
		Page 01	Bass	-10-10	Mid	-10-10	Trebl	-10-10
			Règle le niveau des basses fréquences.		Règle le niveau des fréquences moyennes.		Règle le niveau des hautes fréquences.	
		Page 02	Mid_F	32Hz-6.3kHz	Gain	0-100	P Level	0-150
			Règle la fréquence centrale des médiums.		Règle le gain.		Règle le niveau de sortie.	
		Page 03	Color	Off, Low, Mid, Hi	CAB	Voir Tableau 1	Mix	0-100
			Règle le timbre pré-réglé.		Sélectionne le baffle.		Règle la balance entre signal pris après préampli et signal pris après baffle.	
<b>048</b>	<b>Heaven</b>	Cette simulation du WT-800 Eden peut servir dans une grande variété de styles de jeu.						
		<b>Bouton 1</b>		<b>Bouton 2</b>		<b>Bouton 3</b>		
		Page 01	Bass	-10-10	Mid	-10-10	Trebl	-10-10
			Règle le niveau des basses fréquences.		Règle le niveau des fréquences moyennes.		Règle le niveau des hautes fréquences.	
		Page 02	Mid_F	32Hz-6.3kHz	Gain	0-100	P Level	0-150
			Règle la fréquence centrale des médiums.		Règle le gain.		Règle le niveau de sortie.	
		Page 03	ENHNC	0-10	CAB	Voir Tableau 1	Mix	0-100
			Commande de tonalité qui change la fréquence et le niveau en fonction de la position du bouton.		Sélectionne le baffle.		Règle la balance entre signal pris après préampli et signal pris après baffle.	
<b>049</b>	<b>Mark B</b>	Simule le Little Mark III de l'italien Markbass.						
		<b>Bouton 1</b>		<b>Bouton 2</b>		<b>Bouton 3</b>		
		Page 01	Bass	-10-10	Mid	-10-10	Trebl	-10-10
			Règle le niveau des basses fréquences.		Règle le niveau des fréquences moyennes.		Règle le niveau des hautes fréquences.	
		Page 02	Mid_F	32Hz-6.3kHz	Gain	0-100	P Level	0-150
			Règle la fréquence centrale des médiums.		Règle le gain.		Règle le niveau de sortie.	
		Page 03	Color	0-6	CAB	Voir Tableau 1	Mix	0-100
			Règle les hautes et les basses fréquences.		Sélectionne le baffle.		Règle la balance entre signal pris après préampli et signal pris après baffle.	
<b>050</b>	<b>Tremolo</b>	Cet effet fait varier le volume à cadence régulière.						
		<b>Bouton 1</b>		<b>Bouton 2</b>		<b>Bouton 3</b>		
		Page 01	Depth	0-100	Rate	0-50	P Level	0-150
			Règle l'amplitude de modulation.		Règle la vitesse de modulation.		Règle le niveau de sortie.	
		Page 02	Wave	UP 0-UP 9, DWN 0-DWN 9, TRI 0-TRI 9				
			Règle la forme d'onde de modulation.					
<b>051</b>	<b>Slicer</b>	Cet effet crée un son rythmique en découpant continuellement l'entrée.						
		<b>Bouton 1</b>		<b>Bouton 2</b>		<b>Bouton 3</b>		
		Page 01	PTRN	1-20	Speed	1-50	Bal	0-100
			Règle le motif (pattern) d'effet.		Règle la vitesse de la modulation.		Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.	
		Page 02	THRSH	0-50	Level	0-150		
			Règle le seuil d'effet.		Règle le niveau de sortie.			
<b>052</b>	<b>4-Phaser</b>	Effet phaser à 4 paliers qui produit un son bruisant.						
		<b>Bouton 1</b>		<b>Bouton 2</b>		<b>Bouton 3</b>		
		Page 01	Rate	0-50	Reso	-10-10	Level	0-150
			Règle la vitesse de la modulation.		Règle l'intensité du caractère de l'effet.		Règle le niveau de sortie.	
		Page 02	LoCut	Off-800Hz				
			Règle la fréquence de coupure dans les graves du son d'effet.					

<b>053</b>	<b>8-Phaser</b>	Effet phaser à 8 paliers qui produit un son bruisant. Par rapport au phaser à 4 paliers, le son d'effet est plus détaillé.		
		<b>Bouton 1</b>	<b>Bouton 2</b>	<b>Bouton 3</b>
Page 01		Rate 0-50 <input type="checkbox"/> P	Reso -10-10 <input type="checkbox"/>	Level 0-150 <input type="checkbox"/>
		Règle la vitesse de la modulation.	Règle l'intensité du caractère de l'effet.	Règle le niveau de sortie.
Page 02		LoCut Off-800Hz <input type="checkbox"/>		
		Règle la fréquence de coupure dans les graves du son d'effet.		
<b>054</b>	<b>The Vibe</b>	Ce son "vibe" possède des ondulations uniques.		
		<b>Bouton 1</b>	<b>Bouton 2</b>	<b>Bouton 3</b>
Page 01		Speed 0-50 <input type="checkbox"/> P	Depth 0-100 <input type="checkbox"/>	Bias 0-100 <input type="checkbox"/>
		Règle la vitesse de la modulation.	Règle l'amplitude de la modulation.	Règle la polarité de la modulation d'onde.
Page 02		Wave 0-100 <input type="checkbox"/>	Mode VIBRT, CHORS <input type="checkbox"/>	Level 0-150 <input type="checkbox"/>
		Règle la forme d'onde de modulation.	Règle l'effet sur vibrato ou chorus.	Règle le niveau de sortie.
<b>055</b>	<b>DuoPhase</b>	Cet effet combine deux phasers.		
		<b>Bouton 1</b>	<b>Bouton 2</b>	<b>Bouton 3</b>
Page 01		RateA 1-50 <input type="checkbox"/> P	RateB 1-50, SyncA, RvrsA <input type="checkbox"/>	Level 0-150 <input type="checkbox"/>
		Règle la vitesse de modulation (LFO A).	Règle la vitesse de modulation (LFO B).	Règle le niveau de sortie.
Page 02		ResoA 0-10 <input type="checkbox"/>	ResoB 0-10 <input type="checkbox"/>	Link Seri, Para, STR <input type="checkbox"/>
		Règle la résonance de modulation (LFO A).	Règle la résonance de modulation (LFO B).	Règle la liaison des deux phasers.
Page 03		DPT_A 1-100 <input type="checkbox"/>	DPT_B 1-100 <input type="checkbox"/>	
		Règle l'amplitude de modulation (LFO A).	Règle l'amplitude de modulation (LFO B).	
<b>056</b>	<b>WarpPhase</b>	Ce phaser a un effet unidirectionnel.		
		<b>Bouton 1</b>	<b>Bouton 2</b>	<b>Bouton 3</b>
Page 01		Speed 1-50 <input type="checkbox"/> P	Reso 0-10 <input type="checkbox"/>	Level 0-150 <input type="checkbox"/>
		Règle la vitesse de la modulation.	Règle la résonance d'effet.	Règle le niveau de sortie.
Page 02		DRCTN Go, Back <input type="checkbox"/>		
		Règle la direction de déformation.		
<b>057</b>	<b>Chorus</b>	Cet effet mixe le son d'origine avec sa copie à hauteur décalée pour ajouter mouvement et épaisseur.		
		<b>Bouton 1</b>	<b>Bouton 2</b>	<b>Bouton 3</b>
Page 01		Depth 0-100 <input type="checkbox"/>	Rate 1-50 <input type="checkbox"/>	Mix 0-100 <input type="checkbox"/> P
		Règle l'amplitude de la modulation.	Règle la vitesse de la modulation.	Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.
Page 02		LoCut Off-800Hz <input type="checkbox"/>	Level 0-150 <input type="checkbox"/>	PreD On/Off <input type="checkbox"/>
		Spécifie le point de coupure des graves pour le son d'effet.	Règle le niveau de sortie.	Active/désactive le pré-retard (pre-delay).
<b>058</b>	<b>Detune</b>	En mixant un son d'effet légèrement désaccordé avec le son d'origine, ce type d'effet donne un chorus sans trop de sensation de modulation.		
		<b>Bouton 1</b>	<b>Bouton 2</b>	<b>Bouton 3</b>
Page 01		Cent -50-50 <input type="checkbox"/>	PreD 0-50 <input type="checkbox"/>	Mix 0-100 <input type="checkbox"/> P
		Règle le désaccord en centièmes de demi-ton.	Règle le temps de pré-retard du son d'effet.	Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.
Page 02		Tone 0-10 <input type="checkbox"/>	Level 0-150 <input type="checkbox"/>	LoCut Off-800Hz <input type="checkbox"/>
		Règle le timbre.	Règle le niveau de sortie.	Spécifie la fréquence de coupure des graves pour le son d'effet.
<b>059</b>	<b>VintageCE</b>	C'est une simulation de la CE-1 BOSS.		
		<b>Bouton 1</b>	<b>Bouton 2</b>	<b>Bouton 3</b>
Page 01		Comp 0-9 <input type="checkbox"/>	Rate 1-50 <input type="checkbox"/>	Mix 0-100 <input type="checkbox"/> P
		Règle la sensibilité du compresseur.	Règle la vitesse de la modulation.	Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.
Page 02		Level 0-150 <input type="checkbox"/>		
		Règle le niveau de sortie.		

## Types et paramètres d'effet

<b>060 StereoCho</b> 	C'est un chorus stéréo à son clair.								
		<b>Bouton 1</b>		<b>Bouton 2</b>		<b>Bouton 3</b>			
	Page 01	Depth	0-100	Rate	1-50	Mix	0-100	P	
	Page 02	LoCut Off-800Hz			Level		0-150		
	Règle l'amplitude de la modulation.		Règle la vitesse de la modulation.		Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.				
	Spécifie le point de coupure des graves pour le son d'effet.			Règle le niveau de sortie.					
<b>061 Ensemble</b> 	C'est un ensemble de chorus disposant d'un mouvement tridimensionnel.								
		<b>Bouton 1</b>		<b>Bouton 2</b>		<b>Bouton 3</b>			
	Page 01	Depth	0-100	Rate	1-50	Mix	0-100	P	
	Page 02	Tone	0-10	Level	0-150				
	Règle l'amplitude de la modulation.		Règle la vitesse de la modulation.		Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.				
	Règle le timbre.			Règle le niveau de sortie.					
<b>062 VinFLNGR</b> 	Ce son de flanger analogue est similaire à celui d'un M-117R MXR.								
		<b>Bouton 1</b>		<b>Bouton 2</b>		<b>Bouton 3</b>			
	Page 01	Depth	0-100	Rate	0-50	Reso	-10-1, 0, 1-10	P	
	Page 02	PreD	0-50	Mix	0-100		Level		0-150
	Page 03	LoCut Off-800Hz							
	Règle l'amplitude de la modulation.		Règle la vitesse de la modulation.		Règle l'intensité de la résonance de modulation.				
	Règle le temps de pré-retard du son d'effet.			Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.		Règle le niveau de sortie.			
	Règle la fréquence de coupure dans les graves du son d'effet.								
<b>063 Flanger</b> 	C'est un son d'avion à réaction comme celui d'un flanger ADA.								
		<b>Bouton 1</b>		<b>Bouton 2</b>		<b>Bouton 3</b>			
	Page 01	Depth	0-100	Rate	0-50	Reso	-10-1, 0, 1-10	P	
	Page 02	PreD	0-50	Mix	0-100		Level		0-150
	Page 03	LoCut Off-800Hz							
	Règle l'amplitude de la modulation.		Règle la vitesse de la modulation.		Règle l'intensité de la résonance de modulation.				
	Règle le temps de pré-retard du son d'effet.			Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.		Règle le niveau de sortie.			
	Règle la fréquence de coupure dans les graves du son d'effet.								
<b>064 DynaFLNGR</b> 	Le volume du son d'effet change en fonction du niveau du signal entrant avec ce flanger dynamique.								
		<b>Bouton 1</b>		<b>Bouton 2</b>		<b>Bouton 3</b>			
	Page 01	Depth	0-100	Rate	0-50	Sense	-10-1, 1-10	P	
	Page 02	Reso	-10-1, 0, 1-10	Level	0-150				
	Règle l'amplitude de la modulation.		Règle la vitesse de la modulation.		Règle la sensibilité de l'effet.				
	Règle l'intensité de la résonance de modulation.			Règle le niveau de sortie.					
<b>065 Vibrato</b> 	Cet effet ajoute automatiquement du vibrato.								
		<b>Bouton 1</b>		<b>Bouton 2</b>		<b>Bouton 3</b>			
	Page 01	Depth	0-100	Rate	0-50	Bal	0-100	P	
	Page 02	Tone	0-10	Level	0-150				
	Règle l'amplitude de la modulation.		Règle la vitesse de la modulation.		Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.				
	Règle le timbre.			Règle le niveau de sortie.					
<b>066 Octave</b> 	Cet effet ajoute un son situé une octave sous le son d'origine.								
		<b>Bouton 1</b>		<b>Bouton 2</b>		<b>Bouton 3</b>			
	Page 01	Oct	0-100	Dry	0-100		Tone		0-10
	Page 02	Low	0-10	Mid	0-10		Level		0-150
	Règle le niveau du son de l'octave inférieure.		Règle le niveau du son d'origine.		Règle le timbre du son de l'octave inférieure.				
	Règle le niveau des basses fréquences.			Règle le niveau des fréquences moyennes.		Règle le niveau de sortie.			

<b>067</b>	<b>PitchSHFT</b>	Cet effet transpose le son vers le haut ou le bas.						
		<b>Bouton 1</b>		<b>Bouton 2</b>		<b>Bouton 3</b>		
	Page 01	Shift	-12-1, 0, 1-12, 24	Tone	0-10	Bal	0-100	P
	Règle la transposition par demi-tons. Sélectionner "0" donne un effet de désaccord.		Règle le timbre.		Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.			
	Page 02	Fine	-25-1, 0, 1-25	Level	0-150			
Règle finement la transposition par centièmes de demi-ton.		Règle le niveau de sortie.						
<b>068</b>	<b>MonoPitch</b>	C'est un pitch shifter avec peu d'écart du son pour le jeu monophonique (simple note).						
		<b>Bouton 1</b>		<b>Bouton 2</b>		<b>Bouton 3</b>		
	Page 01	Shift	-12-1, 0, 1-12, 24	Tone	0-10	Bal	0-100	P
	Règle la transposition par demi-tons. Sélectionner "0" donne un effet de désaccord.		Règle le timbre.		Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.			
	Page 02	Fine	-25-1, 0, 1-25	Level	0-150			
Règle finement la transposition par centièmes de demi-ton.		Règle le niveau de sortie.						
<b>069</b>	<b>H.P.S</b>	Ce pitch shifter intelligent produit un son transposé en fonction des réglages de gamme et de tonalité.						
		<b>Bouton 1</b>		<b>Bouton 2</b>		<b>Bouton 3</b>		
	Page 01	Scale	-6, -5, -4, -3, -m, m, 3, 4, 5, 6 (Voir Tableau 2)	Key	C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B	Mix	0-100	P
	Règle la hauteur du son transposé ajouté au son d'origine.		Règle la tonique (fondamentale) de la gamme utilisée pour la transposition.		Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.			
	Page 02	Tone	0-10	Level	0-150			
Règle le timbre.		Règle le niveau de sortie.						
<b>070</b>	<b>BendCho</b>	Cet effet de pitch bend utilise le signal entrant comme déclencheur et traite chaque note séparément.						
		<b>Bouton 1</b>		<b>Bouton 2</b>		<b>Bouton 3</b>		
	Page 01	Depth	0-100	Time	0-50	P	Bal	0-100
	Règle l'ampleur d'effet.		Règle le temps qui s'écoule avant le début de l'effet.		Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.			
	Page 02	Mode	Up, Down	Tone	0-10	Level	0-150	
Règle la direction du pitch bend.		Règle le timbre.		Règle le niveau de sortie.				
<b>071</b>	<b>RingMod</b>	Cet effet produit un son résonant métallique. Régler le paramètre "Freq" entraîne un changement drastique du caractère sonore.						
		<b>Bouton 1</b>		<b>Bouton 2</b>		<b>Bouton 3</b>		
	Page 01	Freq	1-50	P	Tone	0-10	Bal	0-100
	Règle la fréquence de modulation.		Règle le timbre.		Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.			
	Page 02	Level	0-150					
Règle le niveau de sortie.								
<b>072</b>	<b>BitCrush</b>	Cet effet crée un son basse fidélité ("lo-fi").						
		<b>Bouton 1</b>		<b>Bouton 2</b>		<b>Bouton 3</b>		
	Page 01	Bit	4-16	SMPL	0-50	P	Bal	0-100
	Règle la résolution en bits.		Règle la fréquence d'échantillonnage.		Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.			
	Page 02	Tone	0-10	Level	0-150			
Règle le timbre.		Règle le niveau de sortie.						
<b>073</b>	<b>Bomber</b>	Cet effet produit un son explosif à l'attaque du médiator.				<b>FS</b>	Trigger	
		<b>Bouton 1</b>		<b>Bouton 2</b>		<b>Bouton 3</b>		
	Page 01	PTTRN	HndGn, Arm, Bomb, Thndr	Decay	1-100	P	Bal	0-100
	Règle le type de son d'effet.		Règle la longueur des réverbérations.		Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.			
	Page 02	THRSH	0-50	Power	0-30	Tone	0-10	
	Règle le seuil d'effet.		Règle la force du son explosif.		Règle le timbre.			
	Page 03	Level	0-150					
Règle le niveau de sortie.								

## Types et paramètres d'effet

<b>074</b>	<b>MonoSyn</b>	Cet effet produit le son d'une basse-synthé monophonique (jeu note à note) qui détecte la hauteur du signal entrant.						
		<b>Bouton 1</b>		<b>Bouton 2</b>		<b>Bouton 3</b>		
	Page 01	Decay	0-100	Wave	Saw, Pulse, PWM	Reso	0-10	
	Page 02	Règle la vitesse de changement de son.			Règle la forme d'onde sur 'Saw' (dents de scie), 'Pulse' (carré), ou PWM (modulation de facteur de forme pour un plus gros son).		Règle l'intensité du caractère de l'effet.	
	Page 02	Synth	0-100	Dry	0-100	P	Level	0-150
		Règle le niveau du son de synthé.			Règle le niveau du son d'origine.		Règle le niveau de sortie.	
<b>075</b>	<b>StdSyn</b>	Son de synthé basse original de ZOOM.						
		<b>Bouton 1</b>		<b>Bouton 2</b>		<b>Bouton 3</b>		
	Page 01	Sense	0-100	Sound	1-4	Tone	0-10	
	Page 02	Règle la sensibilité de la détection de déclenchement.			Sélectionne une variation de synthétiseur.		Règle la qualité tonale du son.	
	Page 02	Synth	0-100	Dry	0-100	P	Level	0-150
		Règle le niveau du son de synthé.			Règle le niveau du son d'origine.		Règle le niveau de sortie.	
<b>076</b>	<b>SynTlk</b>	Cet effet produit un son de synthétiseur similaire à un modulateur parlant produisant des voyelles.						
		<b>Bouton 1</b>		<b>Bouton 2</b>		<b>Bouton 3</b>		
	Page 01	Decay	0-100	Type	iA, UE, UA, oA	Tone	0-10	
	Page 02	Règle la vitesse de changement de son.			Sélectionne une variation de voyelle.		Règle la qualité tonale du son.	
	Page 02	Synth	0-100	Dry	0-100	P	Level	0-150
		Règle le niveau du son de synthé.			Règle le niveau du son d'origine.		Règle le niveau de sortie.	
<b>077</b>	<b>V-Syn</b>	Cet effet produit un son de synthé basse vintage.						
		<b>Bouton 1</b>		<b>Bouton 2</b>		<b>Bouton 3</b>		
	Page 01	Decay	0-100	Sense	0-30	Range	-10-10	
	Page 02	Règle la vitesse de changement de son.			Règle la sensibilité de la détection de déclenchement.		Règle la plage de décalage du filtre.	
	Page 02	Synth	0-100	Dry	0-100	P	Level	0-150
		Règle le niveau du son de synthé.			Règle le niveau du son d'origine.		Règle le niveau de sortie.	
<b>078</b>	<b>4VoiceSyn</b>	Ce type d'effet ajoute des composantes harmoniques de synthé à des notes jouées isolément à la basse. Ces composantes sont déterminées par les paramètres Mode et Scale.						
		<b>Bouton 1</b>		<b>Bouton 2</b>		<b>Bouton 3</b>		
	Page 01	ATTCK	0-100	Mode	1-9	Scale	1, 2	
	Page 02	Règle la vitesse d'attaque du son de synthétiseur.			Sélectionne un type d'harmonie de 1 à 9 (voir Tableau 4).		Sélectionne une variation d'harmonie. Il existe deux variations pour chaque mode 1-9 (voir Tableau 4).	
	Page 02	Synth	0-100	Dry	0-100	P	Level	0-150
		Règle le niveau du son de synthé.			Règle le niveau du son d'origine.		Règle le niveau de sortie.	
<b>079</b>	<b>Z-Syn</b>	Ce son de synthé basse ajoute la grosseur d'un synthé analogique.						
		<b>Bouton 1</b>		<b>Bouton 2</b>		<b>Bouton 3</b>		
	Page 01	Wave	Saw, Sqr	Decay	0-100	P	Tone	0-10
	Page 02	Sélectionne la forme d'onde.			Règle la vitesse de modulation du son.		Règle le timbre.	
	Page 02	Freq	0-10	Range	0-20	Reso	0-20	
	Page 03	Règle la fréquence de coupure du filtre passe-bas.			Règle l'amplitude de la modulation de fréquence de coupure.		Règle l'intensité de la résonance du filtre.	
	Page 03	Synth	0-100	Dry	0-100	Level	0-150	
		Règle le niveau du son de synthé.			Règle le niveau du son d'origine.		Règle le niveau de sortie.	
<b>080</b>	<b>Z-Organ</b>	Cet effet simule un son d'orgue.						
		<b>Bouton 1</b>		<b>Bouton 2</b>		<b>Bouton 3</b>		
	Page 01	Upper	0-100	P	Lower	0-100	Dry	0-100
	Page 02	Règle le volume des hautes fréquences.			Règle le volume des basses fréquences.		Règle le niveau du son d'origine.	
	Page 02	HPF	0-10	LPF	0-10	Level	0-150	
		Règle la fréq. de coupure du filtre passe-haut.			Règle la fréq. de coupure du filtre passe-bas.		Règle le niveau de sortie.	

<b>081</b>	<b>Defret</b>	Transforme le son de n'importe quelle basse en son de basse fretless.					
		<b>Bouton 1</b>		<b>Bouton 2</b>		<b>Bouton 3</b>	
	Page 01	Sense	0-30	Color	1-10	Level	0-150
		Règle la sensibilité de l'effet.			Règle le contenu harmonique du son. Des valeurs élevées donnent un caractère d'effet plus prononcé.		Règle le niveau de sortie.
	Page 02	Tone	1-50	P			
Règle la qualité tonale du son.							
<b>082</b>	<b>Delay</b>	Ce retard long a une durée maximale de 5000 ms.				<b>FS</b>	Hold, InputMute
		<b>Bouton 1</b>		<b>Bouton 2</b>		<b>Bouton 3</b>	
	Page 01	Time	1-5000	FB	0-100	Mix	0-100
		Règle le temps de retard.			Règle l'ampleur de la réinjection.		Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.
	Page 02	HiDMP	0-10	P-P	MONO, P-P	Level	0-150
Règle l'atténuation des aigus du son retardé.			Règle la sortie du retard sur mono ou ping-pong.		Règle le niveau de sortie.		
<b>083</b>	<b>TapeEcho</b>	Cet effet simule un écho à bande. Changer le paramètre "Time" change la hauteur des échos.				<b>FS</b>	InputMute
		<b>Bouton 1</b>		<b>Bouton 2</b>		<b>Bouton 3</b>	
	Page 01	Time	1-2000	FB	0-100	Mix	0-100
		Règle le temps de retard.			Règle l'ampleur de la réinjection.		Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.
	Page 02	HiDMP	0-10	Level	0-150		
Règle l'atténuation des aigus du son retardé.			Règle le niveau de sortie.				
<b>084</b>	<b>ModDelay</b>	Cet effet de retard permet l'emploi d'une modulation.				<b>FS</b>	InputMute
		<b>Bouton 1</b>		<b>Bouton 2</b>		<b>Bouton 3</b>	
	Page 01	Time	1-2000	FB	0-100	Mix	0-100
		Règle le temps de retard.			Règle l'ampleur de la réinjection.		Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.
	Page 02	Rate	1-50	P	Level	0-150	Depth
Règle la vitesse de la modulation.			Règle le niveau de sortie.		Règle l'amplitude de la modulation.		
<b>085</b>	<b>AnalogDly</b>	Cette simulation de retard analogique a un long retard d'une durée maximale de 5000 ms.				<b>FS</b>	Hold, InputMute
		<b>Bouton 1</b>		<b>Bouton 2</b>		<b>Bouton 3</b>	
	Page 01	Time	1-5000	FB	0-100	Mix	0-100
		Règle le temps de retard.			Règle l'ampleur de la réinjection.		Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.
	Page 02	HiDMP	0-10	P-P	MONO, P-P	Level	0-150
Règle l'atténuation des aigus du son retardé.			Règle la sortie du retard sur mono ou ping-pong.		Règle le niveau de sortie.		
<b>086</b>	<b>ReverseDL</b>	Ce retard inversé est un long retard d'une durée maximale de 2500 ms.				<b>FS</b>	Hold, InputMute
		<b>Bouton 1</b>		<b>Bouton 2</b>		<b>Bouton 3</b>	
	Page 01	Time	10-2500	FB	0-100	Bal	0-100
		Règle le temps de retard.			Règle l'ampleur de la réinjection.		Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.
	Page 02	HiDMP	0-10	Level	0-150		
Règle l'atténuation des aigus du son retardé.			Règle le niveau de sortie.				
<b>087</b>	<b>MultiTapD</b>	Cet effet produit plusieurs sons retardés aux temps de retard différents.				<b>FS</b>	InputMute
		<b>Bouton 1</b>		<b>Bouton 2</b>		<b>Bouton 3</b>	
	Page 01	Time	1-3000	PTRN	1-8	Mix	0-100
		Règle le temps de retard.			Règle le motif (pattern) de retard, qui va de rythmique à aléatoire.		Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.
	Page 02	Tone	0-10	Level	0-150		
Règle le timbre.			Règle le niveau de sortie.				

## Types et paramètres d'effet

<b>088</b>	<b>DynaDelay</b>	Ce retard dynamique règle le volume du son d'effet en fonction du niveau du signal entrant.	<b>FS</b>	<b>InputMute</b>
		<b>Bouton 1</b>	<b>Bouton 2</b>	<b>Bouton 3</b>
	Page 01	Time 1-2000 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Sense -10-1, 1-10 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Mix 0-100 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <b>P</b>
	Page 02	Règle le temps de retard.	Règle la sensibilité de l'effet.	Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.
	Page 02	FB 0-100 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Level 0-150 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	
		Règle l'ampleur de la réinjection.	Règle le niveau de sortie.	
<b>089</b>	<b>FilterDly</b>	Cet effet filtre un son retardé.	<b>FS</b>	<b>InputMute</b>
		<b>Bouton 1</b>	<b>Bouton 2</b>	<b>Bouton 3</b>
	Page 01	Time 1-2000 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	FB 0-100 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Mix 0-100 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
	Page 02	Règle le temps de retard.	Règle l'ampleur de la réinjection.	Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.
	Page 02	Rate 1-50 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <b>P</b>	Depth 0-100 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Reso 0-10 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
	Page 03	Règle la vitesse de la modulation.	Règle l'amplitude de la modulation.	Règle l'intensité de la résonance de modulation.
	Page 03	Level 0-150 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>		
		Règle le niveau de sortie.		
<b>090</b>	<b>PitchDly</b>	Cet effet transpose le son retardé.	<b>FS</b>	<b>InputMute</b>
		<b>Bouton 1</b>	<b>Bouton 2</b>	<b>Bouton 3</b>
	Page 01	Time 1-2000 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Pitch -12-12 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <b>P</b>	Mix 0-100 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
	Page 02	Règle le temps de retard.	Règle la transposition appliquée au son retardé.	Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.
	Page 02	FB 0-100 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Tone 0-10 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Level 0-150 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
		Règle l'ampleur de la réinjection.	Règle le timbre.	Règle le niveau de sortie.
<b>091</b>	<b>StereoDly</b>	Ce retard stéréo permet de régler séparément les temps de retard gauche et droit.	<b>FS</b>	<b>InputMute</b>
		<b>Bouton 1</b>	<b>Bouton 2</b>	<b>Bouton 3</b>
	Page 01	TimeL 1-2000 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	TimeR 1-2000 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Mix 0-100 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <b>P</b>
	Page 02	Règle le temps de retard du canal gauche.	Règle le temps de retard du canal droit.	Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.
	Page 02	LchFB 0-100 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	RchFB 0-100 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Level 0-150 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
	Page 03	Règle la réinjection du canal gauche.	Règle la réinjection du canal droit.	Règle le niveau de sortie.
	Page 03	LchLv 0-100 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	RchLv 0-100 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	
		Règle le niveau du retard du canal gauche.	Règle le niveau du retard du canal droit.	
<b>092</b>	<b>PhaseDly</b>	Cet effet applique un phaser au son retardé.	<b>FS</b>	<b>InputMute</b>
		<b>Bouton 1</b>	<b>Bouton 2</b>	<b>Bouton 3</b>
	Page 01	Time 1-2000 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	FB 0-100 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Mix 0-100 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
	Page 02	Règle le temps de retard.	Règle l'ampleur de la réinjection.	Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.
	Page 02	Rate 1-50 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <b>P</b>	Color 4 STG, 8 STG, inv 4, inv 8 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Level 0-150 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
		Règle la vitesse de la modulation.	Règle le son du type d'effet.	Règle le niveau de sortie.
<b>093</b>	<b>TrgHldDly</b>	Ce retard échantillonne et bloque, déclenché par l'attaque de corde.	<b>FS</b>	<b>InputMute</b>
		<b>Bouton 1</b>	<b>Bouton 2</b>	<b>Bouton 3</b>
	Page 01	Time 10-1000 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Duty 25-100 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Mix 0-100 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <b>P</b>
	Page 02	Règle le temps de retard.	Règle le temps de production du son "sample-and-hold".	Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.
	Page 02	THRSH 0-30 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Level 0-150 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	
		Règle le seuil d'effet.	Règle le niveau de sortie.	
<b>094</b>	<b>HD Reverb</b>	C'est une réverb haute définition.	<b>FS</b>	<b>InputMute</b>
		<b>Bouton 1</b>	<b>Bouton 2</b>	<b>Bouton 3</b>
	Page 01	Decay 0-100 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Tone 0-10 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Mix 0-100 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <b>P</b>
	Page 02	Règle la durée des réverbérations.	Règle le timbre.	Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.
	Page 02	PreD 1-200 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	HPF 0-10 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Level 0-150 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
		Règle le retard du son de réverb par rapport à l'entrée du son d'origine.	Règle la fréquence du filtre passe-haut.	Règle le niveau de sortie.

<b>095</b>	<b>Hall</b>	Cet effet réverb simule l'acoustique d'une salle de concert.						<b>FS</b>	<b>InputMute</b>
	Page 01	<b>Bouton 1</b>		<b>Bouton 2</b>		<b>Bouton 3</b>			
		Decay	1-30	Tone	0-10	Mix	0-100	P	
	Règle la durée des réverbérations.		Règle le timbre.			Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.			
	Page 02	PreD	1-100	Level	0-150				
Règle le retard du son de réverb par rapport à l'entrée du son d'origine.		Règle le niveau de sortie.							
<b>096</b>	<b>Room</b>	Cet effet réverb simule l'acoustique d'une pièce.						<b>FS</b>	<b>InputMute</b>
	Page 01	<b>Bouton 1</b>		<b>Bouton 2</b>		<b>Bouton 3</b>			
		Decay	1-30	Tone	0-10	Mix	0-100	P	
	Règle la durée des réverbérations.		Règle le timbre.			Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.			
	Page 02	PreD	1-100	Level	0-150				
Règle le retard du son de réverb par rapport à l'entrée du son d'origine.		Règle le niveau de sortie.							
<b>097</b>	<b>TiledRoom</b>	Cet effet réverb simule l'acoustique d'une pièce carrelée.						<b>FS</b>	<b>InputMute</b>
	Page 01	<b>Bouton 1</b>		<b>Bouton 2</b>		<b>Bouton 3</b>			
		Decay	1-30	Tone	0-10	Mix	0-100	P	
	Règle la durée des réverbérations.		Règle le timbre.			Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.			
	Page 02	PreD	1-100	Level	0-150				
Règle le retard du son de réverb par rapport à l'entrée du son d'origine.		Règle le niveau de sortie.							
<b>098</b>	<b>Spring</b>	Cet effet réverb simule une reverb à ressorts.						<b>FS</b>	<b>InputMute</b>
	Page 01	<b>Bouton 1</b>		<b>Bouton 2</b>		<b>Bouton 3</b>			
		Decay	1-30	Tone	0-10	Mix	0-100	P	
	Règle la durée des réverbérations.		Règle le timbre.			Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.			
	Page 02	PreD	1-100	Level	0-150				
Règle le retard du son de réverb par rapport à l'entrée du son d'origine.		Règle le niveau de sortie.							
<b>099</b>	<b>Arena</b>	Cet effet réverb simule l'acoustique d'un très grand site comme une enceinte sportive.						<b>FS</b>	<b>InputMute</b>
	Page 01	<b>Bouton 1</b>		<b>Bouton 2</b>		<b>Bouton 3</b>			
		Decay	1-30	Tone	0-10	Mix	0-100	P	
	Règle la durée des réverbérations.		Règle le timbre.			Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.			
	Page 02	PreD	1-100	Level	0-150				
Règle le retard du son de réverb par rapport à l'entrée du son d'origine.		Règle le niveau de sortie.							
<b>100</b>	<b>EarlyRef</b>	Cet effet ne reproduit que les réflexions premières de la réverbération.							
	Page 01	<b>Bouton 1</b>		<b>Bouton 2</b>		<b>Bouton 3</b>			
		Decay	1-30	Shape	-10-10	Mix	0-100	P	
	Règle la durée de la réverbération.		Règle l'enveloppe d'effet.			Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.			
	Page 02	Tone	0-10	Level	0-150				
Règle le timbre.		Règle le niveau de sortie.							
<b>101</b>	<b>Air</b>	Cet effet reproduit l'ambiance d'une pièce, pour créer de la profondeur spatiale.							
	Page 01	<b>Bouton 1</b>		<b>Bouton 2</b>		<b>Bouton 3</b>			
		Size	1-100	Tone	0-10	Mix	0-100	P	
	Règle la taille de l'espace.		Règle le timbre.			Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.			
	Page 02	Ref	0-10	Level	0-150				
Règle la quantité des réflexions murales.		Règle le niveau de sortie.							

## Types et paramètres d'effet

<b>102</b>	<b>Comp+Dist</b>	Cet effet combine compresseur et distorsion.						
		<b>Bouton 1</b>		<b>Bouton 2</b>		<b>Bouton 3</b>		
	Page 01	THRSH	0-50	Gain	0-100	P	Level	0-150
	Page 02	Dry	0-100	Tone	0-100		Ratio	1-10
	Page 03	ATTCK	1-10					
		Règle le niveau seuil d'activation du compresseur.		Règle le gain.		Règle le niveau de sortie.		
		Règle le niveau du son d'origine.		Règle le timbre.		Règle le taux de compression.		
		Règle la vitesse d'attaque du compresseur.						
<b>103</b>	<b>Oct+Dist</b>	Cet effet combine octaver et distorsion.						
		<b>Bouton 1</b>		<b>Bouton 2</b>		<b>Bouton 3</b>		
	Page 01	Oct	0-100	P	Gain	0-100	Level	0-150
	Page 02	Dry	0-100	Tone	0-100		Chain	Befr/Aftr
	Page 03							
		Règle le volume du son d'effet de l'octave inférieure.		Règle le gain.		Règle le niveau de sortie.		
		Règle le niveau du son d'origine.		Règle le timbre.		Règle le point d'insertion de la distorsion.		
		Règle le niveau du son d'origine.		Règle le timbre.		Règle le point d'insertion de la distorsion.		
<b>104</b>	<b>Awah+Dist</b>	Cet effet combine wah-wah automatique et distorsion.						
		<b>Bouton 1</b>		<b>Bouton 2</b>		<b>Bouton 3</b>		
	Page 01	Sense	-10-1, 1-10	Gain	0-100	P	Level	0-150
	Page 02	Dry	0-100	Tone	0-100		Reso	0-10
	Page 03	Chain	Befr/Aftr					
		Règle la sensibilité de l'effet.		Règle le gain.		Règle le niveau de sortie.		
		Règle le niveau du son d'origine.		Règle le timbre.		Règle l'intensité du son de résonance.		
		Règle le point d'insertion de la distorsion.						
<b>105</b>	<b>Comp+AWah</b>	Cet effet combine compresseur et wah-wah automatique.						
		<b>Bouton 1</b>		<b>Bouton 2</b>		<b>Bouton 3</b>		
	Page 01	THRSH	0-50	Sense	-10-1, 1-10	P	Level	0-150
	Page 02	Dry	0-100	Reso	0-10		Ratio	1-10
	Page 03	ATTCK	1-10					
		Règle le niveau seuil d'activation du compresseur.		Règle la sensibilité de l'effet.		Règle le niveau de sortie.		
		Règle le niveau du son d'origine.		Règle l'intensité du son de résonance.		Règle le taux de compression.		
		Règle la vitesse d'attaque du compresseur.						
<b>106</b>	<b>PH+Dist</b>	Cet effet combine phaser et distorsion dans le style de la JET PHASER Roland.						
		<b>Bouton 1</b>		<b>Bouton 2</b>		<b>Bouton 3</b>		
	Page 01	Gain	0-100	Mode	1-4		Reso	0-10
	Page 02	Rate	0-50	P	Tone	0-10	Level	0-150
	Page 03							
		Règle le gain.		Sélectionne le mode de son jet.		Règle l'intensité du caractère de l'effet.		
		Règle la vitesse de modulation.		Règle le timbre.		Règle le niveau de sortie.		
<b>107</b>	<b>PedalVox</b>	Simule une pédale wah-wah Vox vintage.						
		<b>Bouton 1</b>		<b>Bouton 2</b>		<b>Bouton 3</b>		
	Page 01	Freq	1-50	P	DryMX	0-100	Level	0-150
		Règle la fréquence mise en exergue.		Règle le mixage avec le son non traité.		Règle le niveau de sortie.		
<b>108</b>	<b>PedalWah</b>	Effet de pédale wah-wah pour basse.						
		<b>Bouton 1</b>		<b>Bouton 2</b>		<b>Bouton 3</b>		
	Page 01	Freq	1-50	P	DryMX	0-100	Level	0-150
		Règle la fréquence mise en exergue.		Règle le mixage avec le son non traité.		Règle le niveau de sortie.		
<b>109</b>	<b>PDL Reso</b>	Pédale wah-wah au caractère très fort.						
		<b>Bouton 1</b>		<b>Bouton 2</b>		<b>Bouton 3</b>		
	Page 01	Freq	1-50	P	Reso	0-10	Level	0-150
	Page 02	DryMX	0-100					
		Règle la fréquence mise en exergue.		Règle l'intensité du caractère de l'effet.		Règle le niveau de sortie.		
		Règle la quantité de son d'origine dans le mixage.						

<b>110</b>	<b>PDL Pitch</b>	Utilisez une pédale d'expression pour changer la hauteur en temps réel avec cet effet.						
		Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3		
	Page 01	Color	1-9 (Voir Tableau 3)	Tone	0-10	Bend	0-100	P
	Page 02	Mode	Up, Down	Level	0-150			
		Règle le type de changement de hauteur par la pédale d'expression.		Règle le timbre.		Règle l'ampleur de la transposition.		
		Règle la direction du changement de hauteur sur Up (haut) ou Down (bas).		Règle le niveau de sortie.				
<b>111</b>	<b>PDL MnPit</b>	C'est un pitch shifter spécialement prévu pour un son monophonique (jeu note à note), qui permet de changer la hauteur en temps réel avec la pédale d'expression.						
		Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3		
	Page 01	Color	1-9 (Voir Tableau 3)	P	Tone	0-10	Bend	0-100
	Page 02	Mode	Up, Down	Level	0-150			
		Règle le type de changement de hauteur par la pédale d'expression.		Règle le timbre.		Règle l'ampleur de la transposition.		
		Règle la direction du changement de hauteur sur Up (haut) ou Down (bas).		Règle le niveau de sortie.				

## Tableau 1

Type	Baffle et haut-parleurs modélisés
ORGN	Le baffle recommandé sera sélectionné.
8x10 AG	Simulation de 810E AMPEG
4x12 SB	Simulation de 1935A MARSHALL
4x12 BM	Simulation de BASSMAN FENDER
4x10 HA	Simulation de 4.5XL HARTKE
4x10 SWR	Simulation de GOLIATH SWR
4X10 AL	Simulation de GS410 AGUILAR
4x10 GK	Simulation de 410RBH GALLIEN KRUEGER
4x10 E	Simulation de D410XLT EDEN
1x18 AC	Simulation d'ACOUSTIC 301
1x15 PT	Simulation de baffle d'ampli combo MINI BRUTE III POLYTONE
1x15 AG	Simulation de baffle d'ampli combo B-15 AMPEG
1x12 MB	Simulation de baffle d'ampli combo 12' Markbass

## Tableau 2

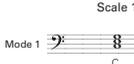
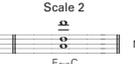
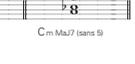
Réglage	Gamme employée	Intervalle
-6	Majeure	6te inf.
-5		5te inf.
-4		4te inf.
-3		3ce inf.
-m	Mineure	3ce inf.
m		3ce sup.
3	Majeure	3ce sup.
4		4te sup.
5		5te sup.
6		6te sup.

## Tableau 3

Color	 Pédale min.	 Pédale max.
1	0 centième	+1 octave
2	0 centième	+2 octaves
3	0 centième	-100 centièmes
4	0 centième	-2 octaves
5	0 centième	--∞
6	-1 octave + son sec	+1 octave + son sec
7	-700 centièmes + son sec	+500 centièmes + son sec
8	Doubleage	Désaccord + son sec
9	-∞ (0 Hz) + son sec	+1 octave + son sec

## Tableau 4

Note jouée à la basse  (Exemple : C. Rappels qu'en notation anglo-saxonne, A = la, B = si, C = do, D = ré, E = mi, F = fa et G = sol)

<p>Scale 1</p>  <p>C</p>	<p>Scale 2</p>  <p>Cm</p>	<p>Scale 1</p>  <p>F sur C</p>	<p>Scale 2</p>  <p>F sur C</p>	<p>Scale 1</p>  <p>C7</p>	<p>Scale 2</p>  <p>F7</p>
<p>Mode 2</p>  <p>C7 (sans 9)</p>	<p>Mode 3</p>  <p>Cm7 (sans 9)</p>	<p>Mode 4</p>  <p>C</p>	<p>Mode 5</p>  <p>C</p>	<p>Mode 6</p>  <p>Cmaj7</p>	<p>Mode 7</p>  <p>Fmaj7</p>
<p>Mode 3</p>  <p>Cmaj7 (sans 9)</p>	<p>Mode 4</p>  <p>Cm7 (sans 9)</p>	<p>Mode 8</p>  <p>C dim</p>	<p>Mode 9</p>  <p>E7 dim</p>	<p>Mode 10</p>  <p>C sus4</p>	<p>Mode 11</p>  <p>C add9</p>

# Guide de dépannage

## L'unité ne s'allume pas

- Vérifiez que l'interrupteur POWER est réglé sur "ON". Si vous utilisez l'alimentation par bus, vérifiez que le commutateur est sur "OFF" avant de brancher le câble USB.
- Si vous utilisez des piles, vérifiez qu'elles sont encore chargées.

## Pas de son ou volume très faible

- Vérifiez les connexions (→P4–6).
- Réglez le niveau du patch (→P14).
- Réglez le niveau master (→P18).
- Si vous réglez le volume avec une pédale d'expression, assurez-vous qu'un volume convenable a été réglé avec la pédale.
- Vérifiez que l'unité n'est pas en mode Mute (→P22).
- L'unité peut être passée en veille (standby) pour économiser l'énergie (→P6). En standby, l'entrée et la sortie audio sont désactivées.

## Il y a beaucoup de bruit

- Vérifiez que les câbles blindés que vous utilisez ne sont pas défectueux.
- N'utilisez qu'un authentique adaptateur secteur ZOOM.

## Le son souffre de distorsion/le timbre est étrange

- Réglez le commutateur Active/Passive en fonction du type des micros de votre basse ou de l'appareil directement raccordé au **BS**.

## Un effet ne fonctionne pas

Si la capacité de traitement d'effet est dépassée, "THRU" apparaît dans l'écran d'effet. Dans ce cas, l'effet est court-circuité.

## La pédale d'expression ne fonctionne pas bien

Vérifiez les réglages de la pédale d'expression (→P16).

## Enregistrement faible dans une DAW

Vérifiez le réglage du niveau d'enregistrement (→P20).

## Les piles se déchargent rapidement

- Utilisez-vous des piles au manganèse ? Les piles alcalines doivent procurer 6 heures d'autonomie.
- Vérifiez le réglage du type de piles (→P20). Indiquez le type de piles utilisées pour un affichage plus précis de la charge restante.

# Liste des rythmes

N°	Nom du pattern	Mesure
1	GUIDE	4/4
2	8Beat1	4/4
3	8Beat2	4/4
4	8Beat3	4/4
5	8SHFFL	4/4
6	16Beat1	4/4
7	16Beat2	4/4
8	16SHFFL	4/4
9	Rock	4/4
10	Hard	4/4
11	Metal1	4/4
12	Metal2	4/4
13	Thrash	4/4
14	Punk	4/4

N°	Nom du pattern	Mesure
15	DnB	4/4
16	Funk1	4/4
17	Funk2	4/4
18	Hiphop	4/4
19	R'nR	4/4
20	Pop1	4/4
21	Pop2	4/4
22	Pop3	4/4
23	Dance1	4/4
24	Dance2	4/4
25	Dance3	4/4
26	Dance4	4/4
27	3Per4	3/4
28	6Per8	3/4

N°	Nom du pattern	Mesure
29	5Per4_1	5/4
30	5Per4_2	5/4
31	Latin	4/4
32	Ballad1	4/4
33	Ballad2	3/4
34	Blues1	4/4
35	Blues2	3/4
36	Jazz1	4/4
37	Jazz2	3/4
38	Metro3	3/4
39	Metro4	4/4
40	Metro5	5/4
41	Metro	

# Caractéristiques techniques

<b>Types d'effet</b>	111 types
<b>Nombre d'effets simultanés</b>	3
<b>Nombre de banques/patches</b>	10 banques x 10 banques
<b>Fréquence d'échantillonnage</b>	44,1 kHz
<b>Conversion A/N</b>	24 bits avec suréchantillonnage 128 fois
<b>Conversion N/A</b>	24 bits avec suréchantillonnage 128 fois
<b>Traitement du signal</b>	32 bits à virgule flottante & 32 bits à virgule fixe
<b>Réponse en fréquence</b>	20-20 kHz +1 dB, -3 dB (charge de 10 kΩ)
<b>Écrans</b>	LCD x 3
<b>Entrée</b>	Jack 6,35 mm mono standard Niveau d'entrée nominal -20 dBm Impédance d'entrée 1 MΩ ACTIVE/PASSIVE (réglable par sélecteur)
<b>Sortie R</b>	Jack 6,35 mm mono standard Niveau de sortie maximal : Ligne : +5 dBm (avec impédance de charge en sortie de 10 kΩ ou plus)
<b>L/Mono/Phones</b>	Jack 6,35 mm stéréo standard (ligne/casque) Niveau de sortie maximal : Ligne : +5 dBm (avec impédance de charge en sortie de 10 kΩ ou plus) Casque : 20 mW + 20 mW (sous charge de 32 Ω)
<b>Sortie symétrique</b>	Connecteur XLR Impédance de sortie 100 Ω (pt chaud-masse, pt froid-masse), 200 Ω (pt chaud-pt froid) PRE/POST (commutable par sélecteur) Suppression de masse (commutable par sélecteur GND LIFT)
<b>Entrée de commande</b>	Pour FP01/FP02/FS01
<b>Bruit de fond (résiduel)</b>	-100 dBm
<b>Alimentation</b>	Adapt. secteur CC 9V (moins au centre), 500 mA (ZOOM AD-16) Piles 6 heures de fonctionnement continu avec 4 piles alcalines AA USB alimentation par le bus
<b>Dimensions</b>	170 (P) x 234 (L) x 54 (H) mm
<b>USB</b>	Audio USB
<b>Poids</b>	1,2 kg
<b>Options</b>	Pédale d'expression FP01/FP02 et pédale commutateur FS01

• 0 dBm = 0,775 Vrms

**Pour les pays de l'UE**



Déclaration de conformité

**zoom**

**ZOOM CORPORATION**

4-4-3 Surugadai, Kanda, Chiyoda-ku, Tokyo 101-0062 Japan

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

B3-5003-2