

BASS EFFECTS PEDAL

B1 / B1X

Manuale operativo

Grazie per aver scelto ZOOM B1/B1X (d'ora in poi semplicemente "B1/B1X").
Dedicate del tempo all'attenta lettura di questo manuale per ottenere il meglio da questo prodotto e assicurarvi prestazioni e affidabilità ottimali.

Conservate il manuale in un luogo comodo per ogni futura evenienza.

Contenuti

PRECAUZIONI DI SICUREZZA / Precauzioni	
d'uso	2
Termini usati nel manuale.....	3
Controlli e Funzioni /	
Collegamenti	4
Selezionare un Patch	6
Uso del Tuner	8
Uso della funzine Rhythm	10
Editare Patch	12
Salvare/Copiare Patch	14
Cambiare modo di richiamo dei patch	16
Uso di Footswitch o Pedale	16
Uso del footswitch (FS01) (solo B1)	16
Uso del pedale d'espressione ...	17
Tipi di effetto e parametri	18
Aggianciare effetti	18
Spiegazione dei simboli	18
PATCH LEVEL	19
Modulo COMP/LIMIT	19
Modulo EFX (Effetti)	19
Modulo DRIVE	20
Modulo EQ	21
Modulo ZNR/AMP (ZNR/Amp Simulator)	21
Modulo MODULATION/DELAY	22
Modulo REVERB/DELAY	24
Pattern preset di B1/B1X	25
Ripristino default di fabbrica	25
Funzioni speciali di B1X	26
Funzionamento del tasto [PEDAL ASSIGN]	26
Regolare il pedale d'espressione.....	26
Specifiche	27
Soluzione dei problemi	27

ZOOM

© ZOOM Corporation

E' vietata la riproduzione di questo manuale, in tutto o in parte, con qualunque mezzo effettuata.

PRECAUZIONI DI SICUREZZA / Precauzioni d'uso

PRECAUZIONI DI SICUREZZA

In questo manuale, vengono usati dei simboli per evidenziare avvisi avvertenze che dovete leggere per prevenire incidenti. I significati di questi simboli sono i seguenti:



Avviso

Questo simbolo indica spiegazioni su questioni estremamente pericolose. Se gli utenti ignorano questo simbolo e utilizzano l'apparecchio in modo errato, possono risulterne danni seri anche mortali.



Attenzione

Questo simbolo indica spiegazioni su questioni pericolose. Se gli utenti ignorano questo simbolo e utilizzano l'apparecchio in modo errato, possono deriverne danni alle persone e alle cose.

Vi preghiamo di osservare i seguenti suggerimenti e precauzioni di sicurezza per assicurarvi un uso di B1/B1X libero da rischi.



Avviso

Alimentazione

Poiché il consumo di questa unità è piuttosto alto, consigliamo di usare un adattatore AC quando possibile. Alimentando l'unità a batterie, usate solo quelle alcaline.

[Funzionamento con adattatore AC]

- Assicuratevi di usare solo un adattatore AC che fornisca DC a 9 V, 300 mA equipaggiato con spina "negativo al centro" (Zoom AD-0006). L'uso di adattatore diverso da quello del tipo specificato può danneggiare l'unità e porre a rischio la sicurezza.
- Collegate l'adattatore AC solo a una presa di corrente AC che fornisca il voltaggio richiesto dall'adattatore.
- Quando scollegate l'adattatore AC dalla presa di corrente, afferrate sempre l'adattatore e non tirate il cavo.
- In caso di fulmii o se non utilizzate l'unità per lunghi periodi di tempo, scollegate l'adattatore AC dalla presa di corrente.

[Funzionamento a batterie]

- Usate 4 normali batterie (alcaline) IEC R6 (size AA).
- B1/B1X non può essere usato per la ricarica.
- Fate molta attenzione all'indicazione sulle batterie per esser certi di aver scelto il tipo corretto.
- Quando non usate l'unità per lunghi periodi di tempo, rimuovete le batterie dall'unità.
- Se si verificano perdite, pulite il vano batterie e i terminali delle batterie con cura per rimuovere ogni residuo del fluido versato.
- Quando si usa l'unità, il coperchio del vano batterie deve essere chiuso.



Avviso

Ambiente

Per prevenire il rischio di incendio, scossa elettrica o malfunzionamento, non usate B1/B1X in ambienti dove sia esposto a:

- Temperature estreme
- Fonti di calore come radiatori o stufe
- Alto tasso di umidità
- Polvere eccessiva o sabbia

- Vibrazioni eccessive o colpi



Avviso

Utilizzo

- Non collocate mai oggetti pieni di liquidi, come vasi, su B1/B1X poiché questo potrebbe causare scosse elettriche.
- Non collocate fonti a fiamma viva, come candele accese, su B1/B1X poiché questo potrebbe causare incendi.
- B1/B1X è uno strumento di precisione. Non esercitate pressione indebita sui tasti e gli altri controlli. Fate anche attenzione a non far cadere l'unità, e non sottoponetela a colpi o pressione eccessiva.
- Fate attenzione che oggetti estranei (monete, puntine, ecc.) o liquidi non penetrino nell'unità.



Attenzione



Attenzione

Collegamento cavi e prese input output

Dovete spegnere sempre B1/B1X e il resto delle apparecchiature prima di collegare o scollegare qualunque cavo. Assicuratevi anche di scollegare tutti i cavi di collegamento e quello di alimentazione prima di spostare B1/B1X.



Avviso

Alterazioni

Non aprite mai il contenitore di B1/B1X né cercate di alterare mai il prodotto in alcun modo poiché questo potrebbe danneggiare l'unità.



Attenzione

Volume

Non usate B1/B1X ad alto volume per periodi di tempo prolungati perché questo può danneggiare l'udito.

Precauzioni d'uso

Interferenze elettriche

Per questioni di sicurezza, B1/B1X è stato progettato in modo da fornire massima protezione contro l'emissione di radiazioni elettromagnetiche dall'interno dell'apparecchio, e protezione dalle interferenze esterne. Tuttavia, non devono mai essere collocati vicino a B1/B1X apparecchi molto sensibili alle interferenze o che emettano potenti onde elettromagnetiche, dato che la possibilità di interferenze non può mai essere esclusa del tutto.

Con qualunque tipo di apparecchio a controllo digitale, B1/B1X incluso, le interferenze elettromagnetiche possono causare malfunzionamento e possono corrompere o distruggere i dati. Occorre cercare di ridurre al minimo il rischio di danni.

Pulizia

Usate un panno morbido asciutto per pulire B1/B1X. Se necessario, inumidite il panno leggermente. Non usate detersivi abrasivi, cera, o solventi (come diluenti per pittura o alcool per pulizie), poiché potrebbero intaccare le finiture o danneggiare la superficie.

Conservate questo manuale in un posto comodo per ogni futura evenienza.

Termini usati in questo manuale

Questa sezione spiega alcuni importanti termini usati nel manuale di B1/B1X.

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

■ Modulo Effect

Come mostrato nell'illustrazione, B1/B1X può essere visto come una combinazione di più effetti singoli. Ciascuno di questi effetti è considerato come un modulo effetto. In aggiunta a moduli come DRIVE e MODULATION/DELAY, B1/B1X fornisce anche un modulo di noise reduction e amp simulation (ZNR/AMP). Parametri come l'intensità dell'effetto possono essere regolati per ciascun modulo individualmente, e i moduli possono essere commutati on e off.

■ Tipo di effetto

Alcuni moduli effetto hanno diversi tipi di effetti che vengono indicati come effect type. Per esempio, il modulo MODULATION/DELAY comprende chorus, flanger, e altri tipi di effetto. Solo uno di questi può essere selezionato per volta.

■ Parametro effetto

Tutti i moduli effetti hanno vari parametri che possono essere regolati. Questi sono chiamati parametri effetto. Se pensiamo a un modulo effetto come a un effetto compatto, i parametri modificano il tono e la sensibilità dell'effetto in modo simile alle manopole su un apparecchio.

■ Patch

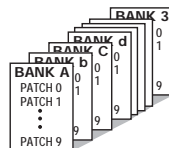
In B1/B1X, le combinazioni di moduli effetto vengono salvate e richiamate in unità indicate come

patch. Un patch comprende informazioni sullo stato on/off di ciascun modulo effetto, sul tipo di effetto usato in ciascun modulo, e sulle impostazioni dei parametri effetti. La memoria interna di B1/B1X può immagazzinare fino a 80 patch.

■ Bank e area

Un gruppo di dieci patch è detto bank (banco). La memoria di B1/B1X comprende un totale di otto banchi, indicati con le lettere da A a d e i numeri da 0 a 3. I banchi A – d formano l'area user che consente lettura/scrittura. 0 – 3 formano l'area preset con patch di sola lettura.

I patch entro ciascun banco sono numerati da 0 a 9. Per specificare un patch di B1/B1X, usate il formato "A1" (numero patch 1 del banco A), "06" (numero patch 6 del banco 0), ecc.

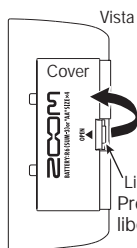


■ Modo

Lo stato interno di B1/B1X è indicato come modo operativo. In "play mode" potete selezionare patch e usarli per suonare il vostro strumento. In "edit mode" potete modificare gli effetti, e c'è anche un "rhythm mode" in cui potete fare le impostazioni per la funzione rhythm. Il selettore di modulo serve a commutare uno di questi tre modi.

Uso di B1/B1X a batterie

1. Capovolgete B1/B1X e aprite il coperchio del vano batterie sul fondo.



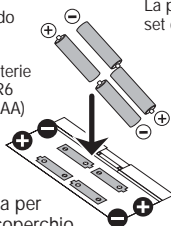
Vista di B1/B1X dal fondo

Linguetta
Premete la linguetta per liberare e aprire il coperchio.

2. Inserite 4 batterie IEC R6 (size AA) nuove.

La polarità è opposta per i due set di due batterie ciascuno.

4 batterie IEC R6 (size AA)



3. Chiudete il coperchio del vano batterie.

Spingete il coperchio fino a sentir scattare la linguetta.

Usate 4 batterie IEC R6 (size AA)

Quando le batterie si stanno scaricando, appare sul display l'indicazione "bt".

Quando usate B1/B1X a batterie, è consigliabile scollegare il cavo del basso dalla presa [INPUT] se non usate l'unità, per risparmiare le batterie.

Controlli e funzioni / Collegamenti

Questa sezione descrive nomi e funzioni di tutte le parti di B1 e B1X. Le funzioni specifiche di B1X vengono spiegate a pag. 26. Fate riferimento a quella sezione.

Selettore modulo

Commuta fra play mode, edit mode, e rhythm mode. In edit mode, la manopola seleziona il modulo da utilizzare.

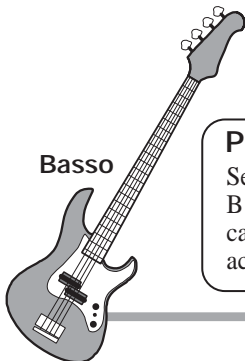
Tasto RHYTHM [▶/■]

In play mode e rhythm mode, questo tasto serve ad avviare e fermare il pattern rhythm. In edit mode, il tasto serve a selezionare il modulo da controllare col pedale.

Display

Mostra numeri di patch, valori d'impostazione, e altre informazioni per l'uso di B1/B1X.

Quando usate B1/B1X a batterie, è consigliabile scollegare il cavo del basso dalla presa [INPUT] se non usate l'unità, per risparmiare le batterie.



Basso

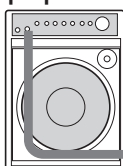
Presa [INPUT]

Serve a collegare il basso. Quando usate B1/B1X a batterie, inserendo la spina del cavo del basso in questa presa accenderete l'unità.

Presa [OUTPUT/PHONES]

Questa presa audio stereo serve a collegare l'amplificatore per basso o un paio di cuffie stereo. E' anche possibile usare un cavo a Y per mandare l'uscita a un impianto stereo, per produrre effetti sweeping in stereo.

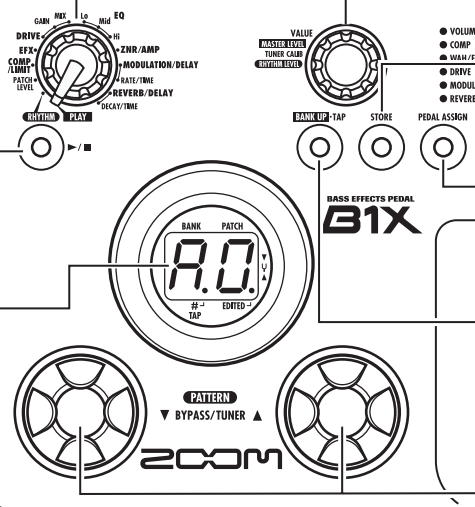
Amplificatore per basso



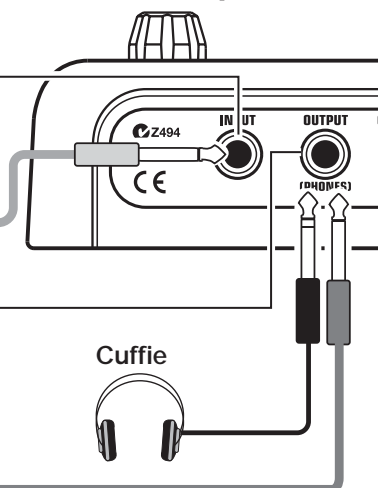
Cuffie

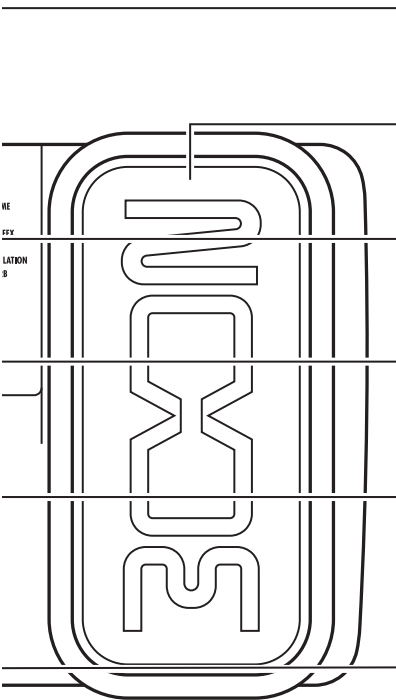


Pannello superiore (B1X)



Pannello posteriore





Manopola [VALUE]

Questa manopola permette di cambiare il livello dei parametri effetto o del patch generale.

Pedale d'espressione (solo B1X)

Può essere usato come pedale volume o come controller real-time dei parametri effetto. (I dettagli sono a pag. 26.)

Tasto [STORE]

Serve a salvare in memoria i patch modificati.

Tasto [PEDAL ASSIGN] (solo B1X)

Serve a selezionare il modulo da assegnare al pedale d'espressione incorporato.

Tasto [BANK UP•TAP]

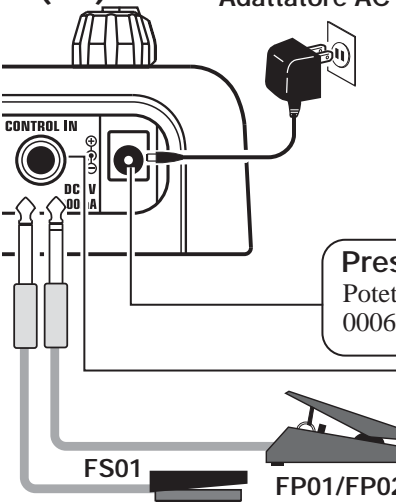
In play mode, il tasto attiva il successivo banco superiore. In altri modi, il tasto vi lascia specificare manualmente il tempo del pattern rhythm e altri parametri relativi a tempo e ciclicità.

Footswitch [▼]/[▲]

Questi switch sono usati per scegliere i patch, controllare il tuner, e altre funzioni.

e (B1)

Adattatore AC



Differenze tra B1X e B1

Speciali funzioni di B1X che differiscono da B1:

- Equipaggiato con pedale d'espressione come standard (→ p. 26)
- Tasto [PEDAL ASSIGN] sul pannello superiore che consente la selezione del modulo da controllare col pedale (→ p. 26)
- Niente presa [CONTROL IN] sul retro; non possono essere usati footswitch opzionale (FS01) o pedale d'espressione (FP01/FP02).

Presse [DC IN]

Potete collegare a questa presa un adattatore AC (ZOOM AD-0006) con uscita DC a 9 volt, 300 mA (spina negativo al centro).

Presse [CONTROL IN] (solo B1)

Serve a collegare il footswitch opzionale (FS01) o il pedale d'espressione (FP01/FP02).

Selezionare un Patch

Per scoprire i vari effetti di B1/B1X, vi consigliamo di suonare semplicemente il vostro strumento mentre commutate i patch.

1 Accensione

- Quando usate B1/B1X a batterie, collegate un cavo audio mono schermato nella presa [INPUT] sul pannello posteriore di B1/B1X.
- Quando usate B1/B1X con adattatore AC, collegate l'adattatore alla presa corrente e inserite il cavo dall'adattatore alla presa [DC IN] di B1/B1X.
- Accendete l'amplificatore per basso e regolate il volume su un livello adeguato.

2 Regolate B1/B1X su play mode

- Se il selettore Modulo è su una posizione diversa da "PLAY", mettetelo su "PLAY".

Sul display vengono mostrati numero di banco e di patch attualmente selezionati.



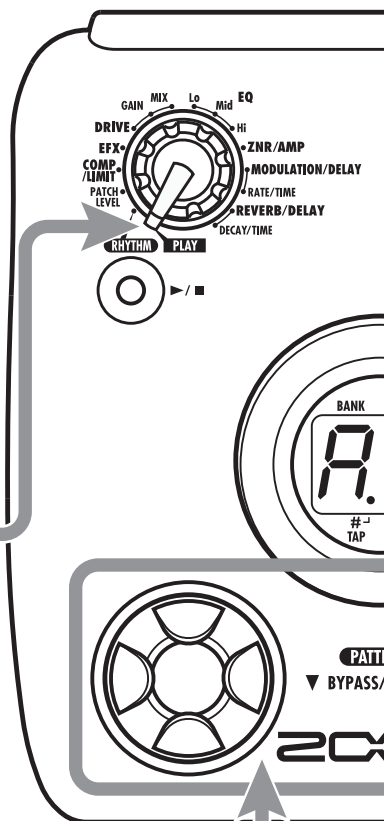
AVVISO All'accensione di B1/B1X, l'unità si trova in play mode, anche se il selettore Modulo è regolato su una posizione diversa da "PLAY".

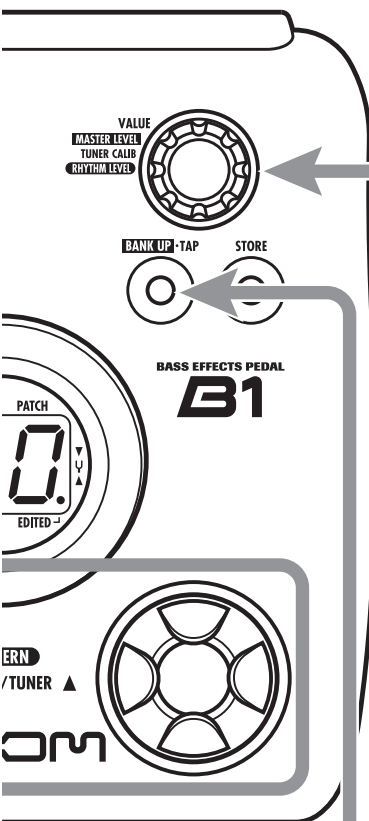
3 Selezionate un patch

- Per attivare un patch, premete uno dei footswitch [▼]/[▲].

Premendo il footswitch [▼] si richiama il successivo patch inferiore, e premendo il footswitch [▲] si richiama il successivo patch superiore.

Premendo ripetutamente un footswitch si scorrono ciclicamente i patch nell'ordine A0 – A9 ... d0 – d9 → 00 – 09 ... 30 – 39 → A0, oppure nell'ordine inverso.





5 Regolate il livello master

- Per regolare il livello master in play mode, potete usare la manopola [VALUE].

Quando girate la manopola [VALUE], sul display viene mostrata l'impostazione master level.



Il range di regolazione master level è 0 – 98, 1.0. Verrà resettata su 80 quando l'unità viene spenta e poi riaccesa di nuovo.

NOTA Quando usate le cuffie, questa manopola regola il volume di ascolto.

4 Selezione diretta di un banco

- Per selezionare direttamente i banchi A - d, 0 - 3, usate il tasto [BANK UP-TAP].

Ogni pressione del tasto commuta il successivo banco superiore.

NOTA Con B1, è anche possibile commutare i banchi usando il footswitch (FS01) (→ p. 16).

Uso del Tuner

B1/B1X incorpora un accordatore automatico cromatico (tuner). Per usare la funzione Tuner, gli effetti incorporati devono essere bypassati (temporaneamente off) o in mute (suono originale ed effetto off).

1 Mettete in bypass o mute

• Regolare B1/B1X su bypass

In play mode o rhythm mode (→ p. 10), premete entrambi i footswitch [▼]/[▲] insieme brevemente e poi lasciate.



• Regolare B1/B1X su mute

In play mode o rhythm mode (→ p. 10), premete entrambi i footswitch [▼]/[▲] insieme e tenete per almeno 1 secondo.



NOTA La condizione di bypass o mute non è attivabile quando l'unità è in edit mode.

Cambio patch in bypass/mute

Quando premete entrambi i footswitch [▲]/[▼] insieme mentre suonate lo strumento, il suono potrebbe cambiare momentaneamente appena prima di attivare il bypass/mute. Questo perché B1/B1X passa al successivo banco superiore o inferiore quando uno dei footswitch viene premuto lievemente prima dell'altro. (Quando annullate il bypass/mute, si riattiva il numero di patch originale.) Non si tratta di un difetto. Dipende dalla estrema rapidità a cui risponde il patch switching di B1/B1X. Per evitare che il cambiamento di suono causi questa condizione, non produceate suoni con lo strumento prima che la condizione di bypass/mute sia stabilizzata.

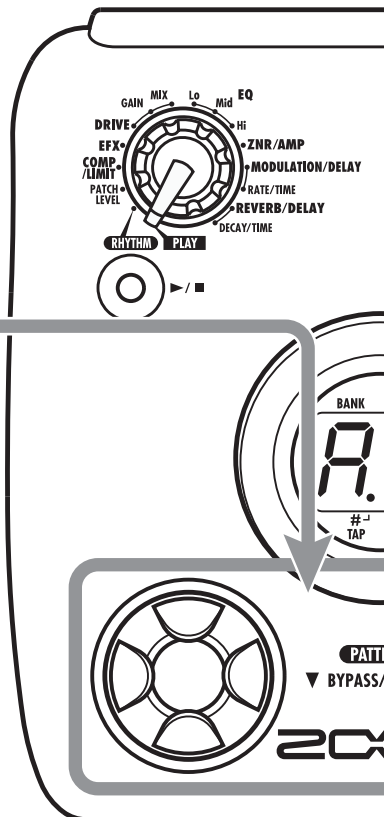
2 Intonate lo strumento

- Suonate la corda libera da intonare, e regolate il pitch (intonazione).



La parte sinistra del display mostra la nota più vicina al pitch corrente.

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



3 Regolare il pitch di riferimento del tuner

Se richiesto, potete modificare il pitch di riferimento del tuner di B1/B1X.

- **Girate la manopola [VALUE].**

Quando girate la manopola [VALUE] in condizione di bypass/mute, il pitch di riferimento attuale viene mostrato sul display. L'impostazione di default è 40 (LA centrale = 440 Hz).

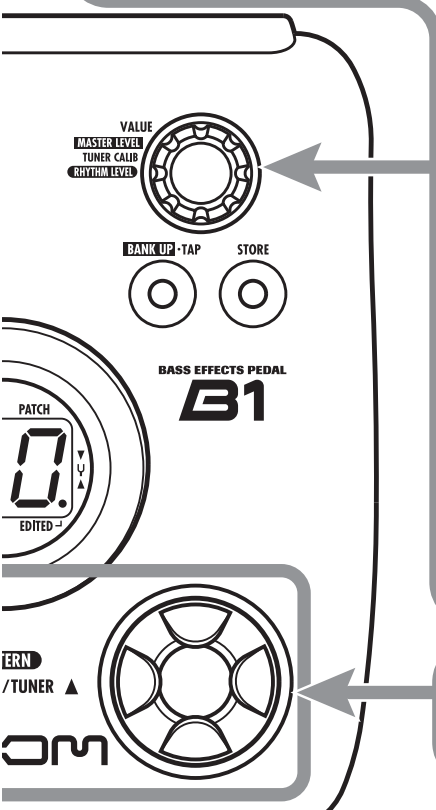


- **Quando è visualizzato il pitch di riferimento, girate la manopola [VALUE] per regolare il valore nel range di 35 - 45 (LA centrale = da 435 a 445 Hz).**



Subito dopo aver lasciato la manopola [VALUE], l'indicazione sul display tornerà all'indicazione precedente.

NOTA Quando spegnete e poi riaccendete B1/B1X, il pitch di riferimento viene resettato su 40 (LA centrale = 440 Hz).



4 Tornate in play mode

- Premete uno dei footswitch [▼]/[▲].

La parte destra del display mostra un simbolo che indica di quanto è lontana l'intonazione.



Pitch crescente Pitch corretto Pitch calante



L'indicazione gira più rapida quanto più il pitch è distante dalla corretta intonazione.

Intonate le altre corde nello stesso modo.

Uso della funzione Rhythm

B1/B1X ha una funzione Rhythm incorporata che utilizza realistici suoni percussivi in vari pattern. La funzione Rhythm è disponibile in play mode e in rhythm mode. Questa sezione descrive come utilizzare la funzione in rhythm mode.

1 Selezionate il rhythm mode

- Regolate il selettore Modulo sulla posizione "RHYTHM".

Il numero del pattern rhythm attualmente selezionato (01 – 40) appare sul display. Non potete commutare patch né regolare il livello master.



- AVVISO**
- La funzione rhythm può essere usata anche in play mode.
 - In play mode, non potete commutare pattern rhythm né regolare volume e tempo del rhythm.

2 Avviate la funzione rhythm

- Per avviare la funzione rhythm, premete il tasto RHYTHM [▶/■].

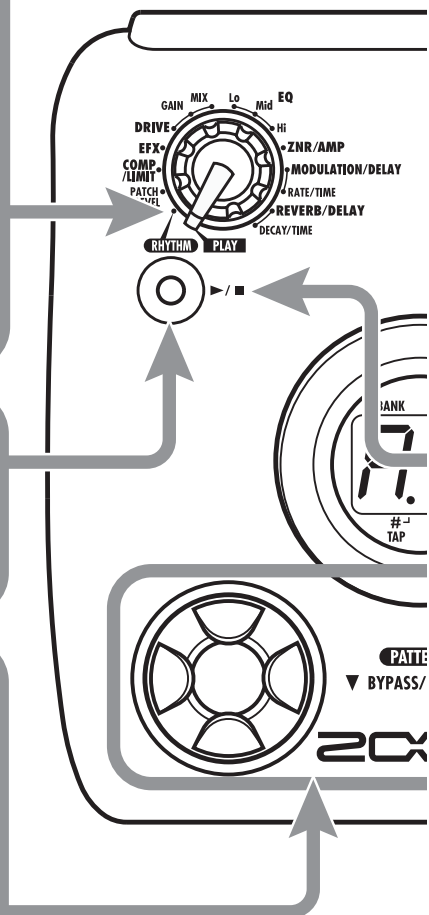
NOTA Mentre il rhythm sta suonando, il modulo effetto REVERB/DELAY è disabilitato.

3 Scegliete un pattern rhythm

B1/B1X ha 40 pattern rhythm incorporati. Per maggiori informazioni sui contenuti dei pattern, ved. a pag. 25.

- Per cambiare pattern rhythm, premete uno dei footswitch [▼]/[▲] in rhythm mode.

AVVISO Quando premete entrambi i footswitch [▼]/[▲] in rhythm mode, B1/B1X passa in bypass/mute (→ p. 8). La funzione rhythm può essere usata anche in questa condizione.



4 Regolate il volume rhythm

- Per regolare il volume della ritmica, usate la manopola [VALUE].

Quando girate la manopola [VALUE], la regolazione corrente (0 – 30) viene mostrata temporaneamente sul display.



5 Regolate il tempo

Il tempo del pattern rhythm può essere regolato nel range di 40 – 250 BPM (beats per minute).

- Per cambiare il tempo del ritmo in modo continuo, battete il tasto [BANK UP•TAP] una volta e quindi girate la manopola [VALUE] mentre il valore è mostrato sul display.
- Per specificare il tempo manualmente, battete sul tasto [BANK UP•TAP] almeno due volte nell'intervallo desiderato.

B1/B1X rileva automaticamente l'intervallo a cui è stato premuto il tasto la seconda e le successive volte, regolando il tempo di conseguenza (funzione tap tempo).

Mentre si effettuano gli step precedenti, il valore di tempo corrente (40 – 250) è mostrato brevemente sul display. Per valori nel range da 100 a 199, vedrete un punto in basso a destra (dopo la seconda cifra). Per valori di 200 e oltre, i punti vengono mostrati dopo la prima e la seconda cifra.



Un punto
Tempo = 120 BPM



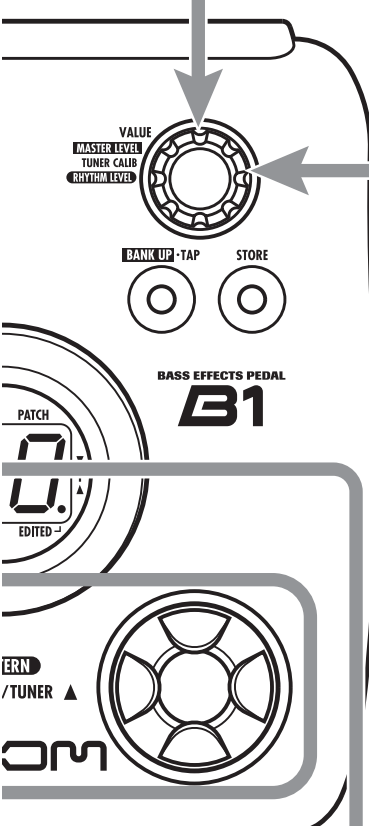
Due punti
Tempo = 240 BPM

AVVISO Con B1, è anche possibile usare il footswitch (FS01) per regolare il tempo manualmente (→ p. 16). B1X non supporta l'uso di un footswitch.

6 Fermate il rhythm

- Per fermare il rhythm, premete il tasto RHYTHM [▶/■].

B1/B1X torna nella condizione precedente.



Editare un Patch

I patch di B1/B1X possono essere liberamente modificati cambiando le impostazioni dei parametri effetto. Provate a modificare il patch attualmente selezionato per creare il vostro suono personale.

1 Selezionate effect module/parameter

- Girate il selettore Modulo per selezionare modulo effetto o parametro da editare. Le regolazioni disponibili sono mostrate sotto.

Il modulo EQ ha tre parametri, mentre DRIVE, MODULATION/DELAY, e REVERB/DELAY hanno due parametri ciascuno. Il selettore Modulo vi permette di accedere direttamente a ognuno di questi.

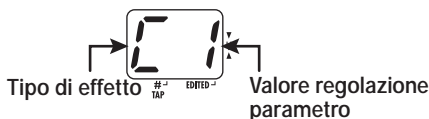


Type = Tipo di effetto Prm = Parametro

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

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

Elemento dove tipo di effetto (parte sinistra del display) e valore del parametro (parte destra del display) vengono selezionati simultaneamente.



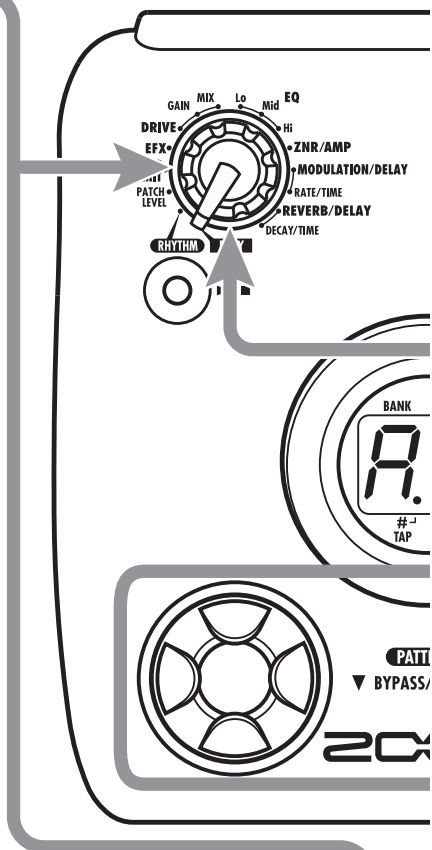
- **Type**

Elemento dove è selezionato solo il tipo di effetto.



- **Prm, Prm1, or Prm2**

Elemento dove è regolato il solo valore di regolazione parametro.



2 Cambiate l'impostazione

- Usate la manopola [VALUE] per cambiare tipo di effetto e parametro come indicato nel display.

Quando l'impostazione del tipo di effetto e/o parametro è stata modificata, appare un punto (.) in basso a destra nel display. Questo indica che un'impostazione è stata modificata.



Il punto indica che è stata modificata l'impostazione

NOTA Se avete selezionato un parametro regolabile con la funzione tap (→ p. 18), potete usare il tasto [BANK UP•TAP] per specificare un intervallo di tempo o una frequenza battendo il tasto ripetutamente.

3 Per commutare un modulo effetto on e off

- Per commutare il modulo effetto attualmente selezionato tra on e off, premete uno dei footswitch [▼]/[▲].

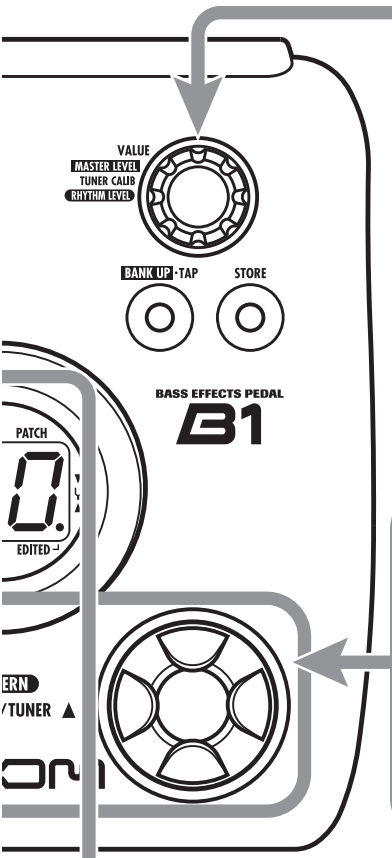
L'indicazione "oF" appare sul display. Quando premete uno degli switch ancora una volta, l'indicazione ritorna alla condizione precedente.



4 Uscite dall'edit mode

- Per uscire dall'edit mode e ritornare al play mode, regolate il selettore Modulo sulla posizione "PLAY".

NOTA Quando tornate in play mode e avete fatto delle modifiche al patch, verrà mostrato un punto (.) in basso a destra nel display. Se selezionate un altro patch in questa condizione, le modifiche fatte in edit mode andranno perse se prima non salvate il patch. Per salvare le modifiche, memorizzate il patch come descritto a pag. 14.



Salvare/copiare Patch

Un patch modificato può essere memorizzato in un banco dell'area user (A - d). E' anche possibile memorizzare un patch esistente in un'altra locazione per farne una copia.

1 In play mode o edit mode, premete il tasto [STORE].

- Banco e numero di patch vengono mostrati nel display lampeggiando.



NOTA Patch di banci dell'area preset (0 - 3) sono di sola lettura. In queste locazioni non si possono salvare né copiare patch. Se premete un tasto [STORE] mentre è selezionato un patch di area preset, il patch "A0" (bank A, patch number 0) verrà selezionato automaticamente come store/copy di default.

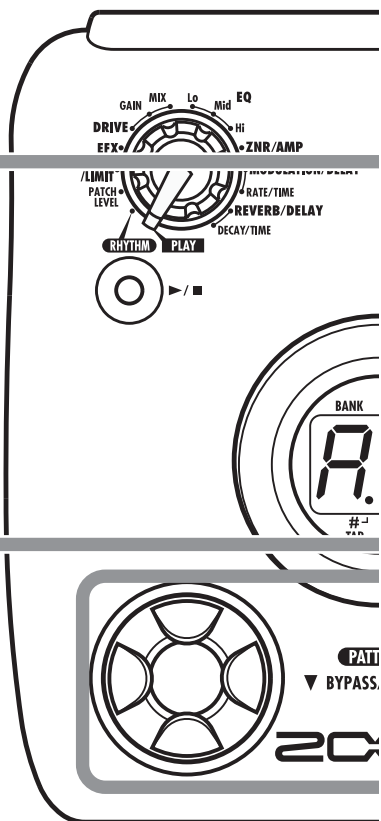
2 Selezionate il banco target di store/copy

- Per selezionare il banco target di store/copy, usate il tasto [BANK UP•TAP].



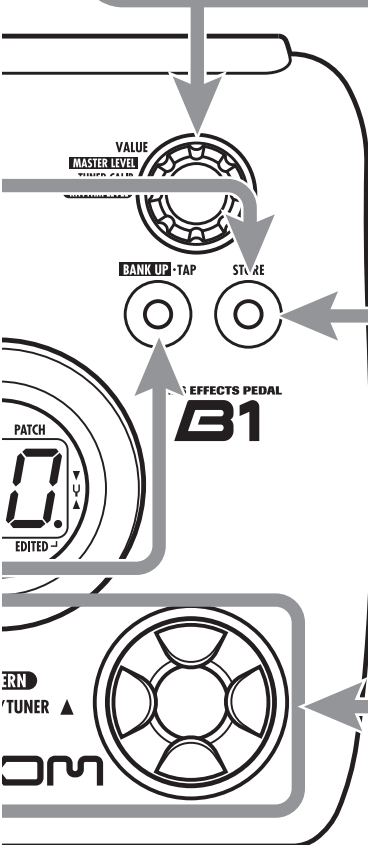
NOTA

- Può essere scelto come target di store/copy solo un banco di area user (A - d).
- Durante il processo di store/copy, il foot switch (FS01) non può essere usato per cambiare banco.



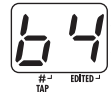
5 Per annullare il processo di store

- Per annullare il processo di store, azionate la manopola [VALUE] prima di premere di nuovo il tasto [STORE] allo step 4.



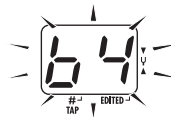
4 Premete il tasto [STORE] ancora una volta

- Una volta completato il processo di store/copy, B1/B1X ritorna al modo precedente, con il banco di destinazione (target) selezionato.



3 Specificate il numero di patch target di store/copy

- Per specificare il numero di patch target di store/copy, usate i footswitch [▼]/[▲].



Cambiare modo di richiamo patch

Nel normale funzionamento, cambiando un patch di B1/B1X in play mode esso diverrà attivo immediatamente. Questo significa che il suono cambia subito appena effettuate la selezione.

In alcuni casi, come quando il nuovo patch si trova in una locazione di memoria non adiacente a quello corrente, questo metodo può non risultare l'ideale, perché il suono cambierà in vari modi mentre fate scorrere tutti i patch. In tal caso, potreste voler cambiare il metodo di selezione del patch in "pre-select". In questo modo, prima selezionate il patch che volete utilizzare, e quindi eseguite uno step aggiuntivo per attivare the patch.

Per cambiare il funzionamento di B1/B1X in pre-select, eseguite i seguenti step.

1. Accendete B1/B1X tenendo premuto il footswitch [▲].

L'indicazione "PrE-SElEct" scorre sul display durante lo startup.

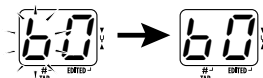
2. In play mode, usate i footswitch [▼]/[▲] per specificare il successivo patch da usare.

Potete usare il tasto [BANK UP•TAP] o un footswitch (FS01) collegato alla presa [CONTROL IN] per commutare solo il banco (B1X non supporta l'uso di un footswitch.)

Il nuovo numero di banco o patch specificato nel precedente step lampeggia sul display. Il suono non cambia ancora.

3. Quando avete specificato il patch da usare, premete entrambi i footswitch [▼]/[▲] insieme.

Il cambiamento di patch è accettato, il display cambia da lampeggiante ad acceso permanente, e il suono cambia.



4. Per riportare B1/B1X alla normale selezione di patch, basta spegnere e riaccendere di nuovo.

Il metodo di selezione patch è automaticamente resettato nel modo convenzionale.

B1 è fornito di una presa [CONTROL IN] che

Uso di un footswitch o pedale

consente il collegamento di un footswitch opzionale o di un pedale d'espressione.

Questa sezione spiega come utilizzare questa possibilità.

Uso di un footswitch (FS01) (solo B1)

Collegate semplicemente il footswitch opzionale (FS01) alla presa [CONTROL IN] di B1 e accendete l'unità. Questo vi permette di commutare i banchi e specificare il tempo dei pattern ritmici tramite footswitch.

A seconda del modo attualmente selezionato, il footswitch agisce come segue.

● Play mode

Premendo il footswitch si seleziona il successivo banco superiore.

● Rhythm mode

Quando premete il footswitch due volte o più,

B1 rileva l'intervallo e automaticamente regola il tempo di conseguenza (funzione tap tempo).

● **Edit mode**

Il footswitch non ha effetto.

Uso del pedale d'espressione

Con B1, può essere collegato un pedale d'espressione (FP01/FP02) alla presa [CONTROL IN] per usarlo come pedale volume o per regolare un certo parametro o tipo di effetto in tempo reale.

Con B1X, il pedale d'espressione incorporato può essere usato allo stesso modo. La funzione del pedale d'espressione può essere selezionata e memorizzata individualmente per ogni patch.

- 1.** Per usare il pedale d'espressione con B1, collegate FP01 o FP02 alla presa [CONTROL IN] e accendete l'alimentazione.
- 2.** Selezionate il patch in cui usare il pedale d'espressione.
- 3.** Regolate il selettore Modulo su una posizione diversa da "PLAY" o "RHYTHM".

B1/B1X entra in edit mode.

- 4.** Tenendo premuto il tasto [RHYTHM], usate la manopola [VALUE] per selezionare il modulo da controllare col pedale d'espressione. Qui sotto le impostazioni disponibili.

Display	Target di controllo
	Disabilitato
	Volume
	Modulo COMP/LIMIT
	Modulo EFX

Display	Target di controllo
	Modulo DRIVE
	Modulo MODULATION/DELAY
	Modulo REVERB/DELAY

AVVISO

- Nella sezione "Tipi di effetto e parametri" (pagg. 19 - 24), il simbolo di un pedale indica quale tipo di effetto/parametro viene controllato dal pedale.
- Quando un modulo è stato selezionato come target di controllo, ma il tipo di effetto attualmente selezionato per quel modulo non ha il simbolo del pedale, il pedale d'espressione non ha effetto.

5. Salvate il patch come richiesto.

L'impostazione del pedale d'espressione è stata memorizzata per quel patch.

6. Selezionate questo patch in play mode, e azionate il pedale d'espressione.

Il rispettivo parametro cambia quando azionate il pedale (abbassare il pedale è come aumentare il valore di quel parametro).

In condizione di bypass, il pedale d'espressione agisce sempre da pedale volume, qualunque sia la regolazione fatta allo step 4.

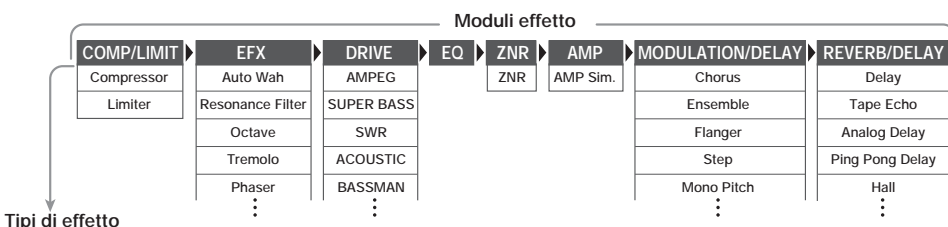
AVVISO

- Il pedale d'espressione agisce anche in edit mode.
- Con B1X, potete anche usare il tasto [PEDAL ASSIGN] sul pannello superiore invece del tasto [RHYTHM] e la manopola [VALUE] per selezionare il modulo da controllare col pedale. Per i dettagli, ved. a pag. 26.

Tipi di effetto e parametri

Agganciare effetti

I patch di B1/B1X consistono in otto moduli effetti agganciati in serie, come mostrato



* Nomi di produttori e nomi di prodotti menzionati in questo elenco sono marchi commerciali o marchi commerciali registrati dei rispettivi proprietari. I nomi sono usati solo per illustrare le caratteristiche sonore e non indicano alcuna affiliazione con ZOOM CORPORATION.

Per alcuni moduli effetto, potete selezionare un tipo di effetto tra diverse scelte possibili. Per esempio, il modulo MODULATION/DELAY comprende Chorus, Flanger, e altri tipi di effetto. Il modulo REVERB/DELAY comprende Hall, Room, e altri tipi di effetto tra i quali potete sceglierne uno.

Spiegazione dei simboli

● Selettore Modulo



Il simbolo del selettore Modulo mostra la posizione della manopola dove questo modulo/parametro viene richiamato.

● Pedale d'espressione



L'icona di un pedale nell'elenco indica un parametro che può essere controllato col pedale d'espressione incorporato o esterno.

Quando è selezionato questo elemento, il parametro del modulo è controllabile in tempo reale con un pedale d'espressione collegato.


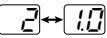
● Tap




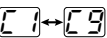

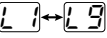

Un'icona [TAP] nell'elenco indica un parametro che può essere regolato col tasto [BANK UP•TAP].

Quando il rispettivo modulo/tipo di effetto è selezionato in edit mode e il tasto [BANK UP•TAP] viene premuto ripetutamente, il parametro (come modulation rate o delay time) verrà regolato a seconda dell'intervallo con cui il tasto è stato premuto.

■ PATCH LEVEL

	PATCH LEVEL (Prm) Determina il livello di volume generale del patch.
	Regola il livello del patch nel range 2 – 98, 1.0. Un'impostazione di 80 corrisponde all'unity gain (livello di ingresso e livello di uscita sono uguali).

■ Modulo COMP/LIMIT

Questo modulo comprende gli effetti che controllano le dinamiche di livello come compressore e limiter.	
	COMP/LIMIT (Type&Prm) Seleziona il tipo di effetto del modulo COMP/LIMIT e regola l'intensità dell'effetto.
	Compressor  Questo è un compressore che mantiene il livello entro un certo range attenuando i segnali di alto livello ed enfatizzando i segnali di basso livello. Maggiori valori di impostazione producono una maggior sensibilità dell'effetto.
	Limiter  Questo è un limiter che sopprime i picchi di segnale sopra un certo livello di riferimento. Il valore della cifra destra regola il livello di riferimento del limiter.

■ Modulo EFX (Effetti)

Questo modulo comprende effetti di modulazione come tremolo e phaser.	
	EFX (Type&Prm) Seleziona il tipo di effetto del modulo EFX e regola l'intensità dell'effetto.
	Auto Wah  Questo effetto varia il wah secondo l'intensità del segnale in ingresso. Maggiori valori d'impostazione producono una maggior sensibilità dell'effetto.
	Resonance Filter  Questo effetto varia la banda di frequenza del filtro di risonanza secondo l'intensità del segnale in ingresso. Maggiori valori d'impostazione producono una maggior sensibilità dell'effetto.
	Octave  Questo effetto aggiunge una componente all'ottava inferiore al suono originale. Maggiori valori di regolazione aumentano il livello dell'effetto (il suono all'ottava inferiore).
	Tremolo  Questo effetto varia periodicamente il volume. Maggiori valori di regolazione producono un più rapido rate di modulazione.
	Phaser  Questo effetto produce un suono con carattere pulsante. Maggiori valori di regolazione producono un rate di modulazione più alto.
	Ring Mod (Ring Modulator)  Questo effetto produce un suono metallico scampanellante. Maggiori valori di regolazione producono una più alta frequenza di modulazione.

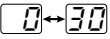
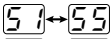

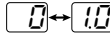

	Defret
	Questo effetto fa assomigliare il suono di una basso coi tasti a quello di un basso fretless. Maggiori valori di regolazione producono una maggior sensibilità dell'effetto.
	Slow Attack
	Questo effetto riduce il rate di attacco di ogni singola nota, producendo un suono tipo violino. Maggiori valori di regolazione producono tempi di attacco più lenti.
	Pedal Vox
	Questo effetto simula il suono half-open di una pedale wah Vox vintage. Maggiori valori di impostazione producono una più alta enfattizzazione delle frequenze.

■ Modulo DRIVE

Questo modulo include 13 tipi di effetti amp/stomp box modeling e un bass synthesizer. Per questo modulo, DRIVE (effect type), GAIN (parameter 1), and MIX (parameter 2) possono essere regolati separatamente.

	DRIVE (Type)		
	Seleziona il tipo di effetto per il modulo DRIVE.		
	AMPEG Effetto modellato sul suono del definitivo ampli rock per basso, l'Ampeg SVT.		SUPER BASS Simulazione della testata Marshall Super Bass che ha fatto la storia del rock.
	SWR Simulazione di SWR SM-900, famoso per il suo suono hi-fi.		ACOUSTIC Effetto modellato sul suono di Acoustic 360 dal midrange compatto.
	BASSMAN Effetto modellato sul suono del Fender Bassman 100.		HARTKE Simulazione di Hartke HA3500 famoso per il cono in alluminio.
	TRACE ELLIOT Effetto modellato sul suono del Trace Elliot AH-500.		TUBE PRE Suono di preampli valvolare originale di ZOOM.
	SANSAMP Simulazione del Sansamp Bass Driver DI, molto popolare tra i bassisti.		TS9 Simulazione del Tube Screamer usato da molti chitarristi come booster.
	ODB-3 Simula una bass machine ODB-3 overdrive della Boss.		MXR BASS DI Simulazione di una MXR Bass D.I. + canale di distorsione.
	FUZZFACE Simulazione del Fuzz Face che fece la storia del rock col suo eccentrico look e il suono strepitoso.		MONO SYN Questo è un bass synthesizer mono (per esecuzione a singole note) che rileva il pitch del segnale in ingresso.




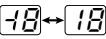
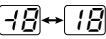
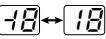
	GAIN (Prm1)
	Regola il parametro 1 del modulo DRIVE. Il tipo di parametro dipende dal tipo di effetto attualmente selezionato.
Quando è selezionato il tipo di effetto Distortion	

	Gain Regola il gain (profondità di distorsione).
Quando è selezionato il tipo di effetto MONO SYN	
	Variation Permette la selezione di tipo di forma d'onda dell'oscillatore e variazione del tono. Impostazioni disponibili sono "s" (dente di sega), "p" (quadra), e "m" (PWM = pulse width modulation).
	MIX (Prm2) Regola il parametro 2 del modulo DRIVE. Questo parametro è lo stesso per tutti i tipi di effetto.
	Mix  Regola il balance di mix tra il segnale prima del modulo DRIVE e il segnale dopo il passaggio dal modulo. Maggiori valori d'impostazione producono più drive nel suono.

* Nomi di produttori e nomi di prodotti citati in questo elenco sono marchi commerciali o marchi commerciali registrati dei rispettivi proprietari. I nomi sono usati solo per illustrare le caratteristiche sonore e non indicano alcuna affiliazione con ZOOM CORPORATION.


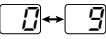
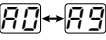
■ Modulo EQ

Questo è un equalizzatore a 3 bande. Per questo modulo, i tre elementi EQ LO, EQ MID, ed EQ HI possono essere regolati separatamente.

	EQ LO (Prm)		EQ MID (Prm)		EQ HI (Prm)
	Regola la banda LO del modulo EQ.		Regola la banda MID del modulo EQ.		Regola la banda HI del modulo EQ.
	Lo Regola enfasi/taglio sul low range (70Hz).		Mid Regola enfasi/taglio sul midrange (450 Hz).		Hi Regola enfasi/taglio sull'high range (3 kHz).



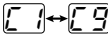

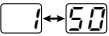
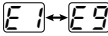

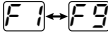
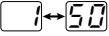



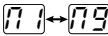



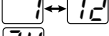

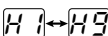








■ Modulo ZNR/AMP (ZNR/Amp Simulator)


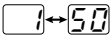

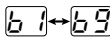
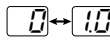

Questo modulo combina due elementi. ZNR è un circuito di riduzione del rumore sviluppato da ZOOM che rimuove il disturbo durante le pause dell'esecuzione senza modificare la qualità del suono. L'amp simulator ricrea il suono delle casse di altoparlanti.

	ZNR/AMP (Type&Prm) Seleziona ZNR sensitivity e tipo di amp simulator allo stesso tempo.
	ZNR (ZOOM Noise Reduction) Questa è la sola funzione di noise reduction. Maggiori valori di impostazione producono un effetto più forte. Regolate il valore quanto più alto senza causare tagli innaturali del suono.
	AMP&ZNR (Amp Simulator & ZNR) Combinazione di ZNR con bass amp cabinet simulator. Il valore della cifra di destra controlla la ZNR sensitivity.





■ Modulo MODULATION/DELAY

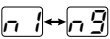

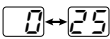
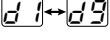

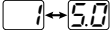

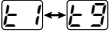

Questo modulo comprende effetti modulation e delay quali chorus, flanger, delay, ecc. Per questo modulo, i due elementi MODULATION/DELAY (tipo di effetto & parametro 1) e RATE/TIME (parametro 2) possono essere regolati separatamente.

	MODULATION/DELAY (Type&Prm1) Selezione il tipo di effetto del modulo MODULATION/DELAY e controlla il parametro 1 allo stesso tempo.		RATE/TIME (Prm2) Regola il valore del parametro 2 per il modulo MODULATION/DELAY.
	Chorus  Questo effetto introduce una componente variabile pitch-shifted al segnale originale, producendo un suono di risonanza a tutto corpo. Maggiori valori di impostazione della cifra destra producono un maggior livello del suono dell'effetto.		Rate Regola il modulation rate.
	Ensemble  Questo è un chorus ensemble con movimento tridimensionale. Maggiori valori della cifra destra producono un maggior livello del suono dell'effetto.		
	Flanger Questo effetto produce un suono risonante e fortemente ondulante. Maggiori valori della cifra destra enfatizzano le caratteristiche dell'effetto.		Rate   Regola il modulation rate.
	Step Effetto speciale che modifica il suono in pattern a scalini. Maggiori valori della cifra destra enfatizzano le caratteristiche dell'effetto.		
	Mono Pitch  Questo è un pitch shifter mono (per esecuzioni a singole note) con flutter ridotto. Maggiori valori della cifra destra aumentano il livello dell'effetto.	   	Shift Regola la quantità di pitch shift in semitoni. "dt" produce un effetto di detune.
	HPS (Harmonized Pitch Shifter)  Un pitch shifter intelligente che sfasa automaticamente il pitch del suono originale su una scala maggiore, basato su una chiave preset. Maggiori valori della cifra destra aumentano il livello dell'effetto.	      	Key Sceglie la tonica per la scala usata nel pitch shifting. Il simbolo "o" sta per #.

	<p>Vibrato</p> <p>Questo è un effetto vibrato automatico. Maggiori valori della cifra destra producono un più profondo vibrato.</p>		<p>Rate </p> <p>Regola il modulation rate.</p>
	<p>Pitch Bend</p> <p>Questo effetto permette di usare il pedale di espressione per cambiare il pitch in tempo reale. I valori della cifra destra selezionano il tipo di pitch change causato dal pedale di espressione (ved. Tabella 1).</p>		<p>Pedal Position </p> <p>Regola il valore iniziale per la quantità di pitch shift (il valore attivo quando il pedale è a riposo). Anche il mix tra suono originale ed effetto cambia con il parametro 1 (ved. Tabella 1).</p>



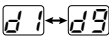

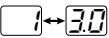

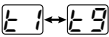

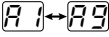

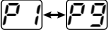



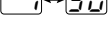


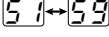

[Table1]

Type&Prm1	Prm2=0	Prm2=1.0	Type&Prm1	Prm2=0	Prm2=1.0
	Pedale tutto alzato (minimo) 	Pedale tutto premuto (massimo) 		Pedale tutto alzato (minimo) 	Pedale tutto premuto (massimo) 
b1	0 cent	+1 ottava	b6	-1 ottava + suono originale	+1 ottava + suono originale
b2	0 cent	+2 ottave	b7	-700 cent + suono originale	+500 cent + suono originale
b3	0 cent	-100 cent	b8	Doubling	Detune + suono originale
b4	0 cent	-2 ottave	b9	-∞(0Hz) + suono originale	+1 ottava + suono originale
b5	0 cent	..∞			

	<p>Detune </p> <p>Aggiungendo una componente armonica leggermente sfasata di pitch al segnale in ingresso, questo effetto produce un suono che ricorda una chitarra a 12 corde. Valori più alti aumentano il livello dell'effetto.</p>		<p>Fine</p> <p>Permette di intonare finemente il pitch shift in unità da 1/100 di semitono.</p>
	<p>Delay </p> <p>Questo è un lungo delay con regolazione massima di 5000 ms. Maggiori valori della cifra destra aumentano il livello dell'effetto e la quantità di feedback.</p>		<p>Time </p>
	<p>Tape Echo </p> <p>Questo effetto simula un eco a nastro con lungo tempo di delay fino a 5000 ms. I valori della cifra destra determinano il livello dell'effetto e la quantità di feedback.</p>		<p>Regola il delay time. Nel range di 10 - 1000 millisecondi, la regolazione è eseguita in step di 10-ms (1 - 99,1.0). Sopra 1 secondo, la regolazione è eseguita in step di 100-ms (1.1 - 5.0).</p>

■ Modulo REVERB/DELAY

Questo modulo contiene effetti che simulano vari suoni di riverbero. Per questo modulo, i due elementi REVERB/DELAY e DECAY/TIME possono essere regolati separatamente.

	REVERB/DELAY (Type&Prm1) Seleziona il tipo di effetto del modulo REVERB/DELAY e controlla il parametro 1 allo stesso tempo.		DECAY/TIME (Prm2) Controlla il valore del parametro 2.
	Delay  Questo è un delay con regolazione massima di 3000 ms. Maggiori valori della cifra destra aumentano il livello dell'effetto e la quantità di feedback.		Time  Regola il delay time. nel range di 10 - 1000 millisecondi, la regolazione è eseguita in step di 10-ms (1 - 99,1.0). Sopra 1 secondo, la regolazione è eseguita in step di 100-ms (1.1 - 3.0).
	Tape Echo  Questo effetto simula un eco a nastro con lungo tempo di delay fino a 3000 ms. I valori della cifra destra determinano il livello dell'effetto e la quantità di feedback.		
	Analog Delay  Questo effetto simula un delay analogico con lungo tempo di ritardo fino a 3000 ms. I valori della cifra destra determinano il livello dell'effetto e la quantità di feedback.		
	Ping Pong Delay  Questo è un delay tipo ping-pong dove i suoni del ritardo si alternano tra left e right. I valori della cifra destra determinano il livello dell'effetto e la quantità di feedback.		
	Hall  Questo effetto di riverbero simula l'acustica di una sala da concerto. Maggiori valori della cifra destra aumentano il livello dell'effetto.		Decay Regola la durata del decadimento.
	Room  Questo effetto di riverbero simula l'acustica di una stanza. Maggiori valori della cifra destra aumentano il livello dell'effetto.		
	Spring  Questo effetto simula un riverbero a molla. Maggiori valori della cifra destra aumentano il livello dell'effetto.		

Pattern preset di B1/B1X

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

Ripristino default di fabbrica

In condizione default di fabbrica, i patch dell'area user (A0 – d9) di B1/B1X contengono le stesse impostazioni dei patch dell'area preset (00 – 39). Anche dopo aver sostituito i patch user, il loro contenuto originale può essere ripristinato in una sola operazione (funzione "All Initialize").

1. Accendete B1/B1X tenendo premuto il tasto [STORE].

Sul display appare l'indicazione "AL".



2. Per effettuare All Initialize, premete ancora il tasto [STORE].

Tutte le impostazioni di patch vengono riportate alla condizione default di fabbrica, e l'unità entra in play mode. Per annullare All Initialize, premete il tasto RHYTHM [▶/■] invece del tasto [STORE].

NOTA

Quando effettuate All Initialize, ogni patch di nuova creazione memorizzato nell'area user verrà cancellato (sostituito). Eseguite questa operazione con cura per evitare di perdere patch che volete invece tenere.

Speciali funzioni di B1X



Questa sezione spiega funzioni e step operativi specifici di B1X.

Uso del tasto [PEDAL ASSIGN]

Sul pannello superiore di B1X trovate un tasto [PEDAL ASSIGN]. Oltre al metodo descritto a pag. 17, il modulo da controllare col pedale può essere scelto anche con questo tasto.

- 1. In play mode o edit mode, premete il tasto [PEDAL ASSIGN] per scegliere il modulo target di controllo.**

Il modulo attualmente selezionato come target di controllo è indicato sulla fila di LED sopra il tasto [PEDAL ASSIGN].

- Spento Off
● **VOLUME** Volume
○ **COMP** Modulo COMP/LIMIT
○ **WAH/EFX** Modulo EFX
○ **DRIVE** Modulo DRIVE
○ **MODULATION** .. Modulo MODULATION/DELAY
○ **REVERB** Modulo REVERB/DELAY

PEDAL ASSIGN



- 2. Memorizzate il patch come richiesto.**

- 3. In play mode, selezionate il patch e azionate il pedale d'espressione.**

Il rispettivo parametro cambia in tempo reale.

- 4. Per alternare il modulo assegnato al pedale tra on e off, premete brevemente il pedale fino in fondo.**

Quando il modulo è off, il rispettivo LED sopra il tasto [PEDAL ASSIGN] lampeggia. Questa funzione può essere usata anche in edit mode.

Regolare il pedale d'espressione

Il pedale d'espressione di B1X può essere regolato secondo necessità. Se il cambiamento dell'effetto sembra insufficiente quando si abbassa il pedale, o se il volume o il tono cambiano eccessivamente anche quando il pedale viene premuto solo leggermente, regolate il pedale come segue.

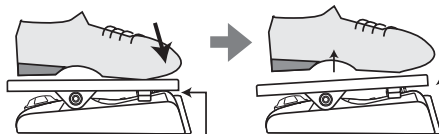
- 1. Tenete premuto il tasto [PEDAL ASSIGN] mentre accendete B1X.**

Sul display appare l'indicazione "dn".

- 2. Alzate tutto il pedale d'espressione e premete il tasto [STORE].**

Sul display appare l'indicazione "UP".

- 3. Abbassate tutto il pedale d'espressione e poi rilasciate.**



Spingete forte, così che il pedale tocchi qui

Quando il piede è sollevato, il pedale torna leggermente

- 4. Premete ancora il tasto [STORE].**

La regolazione è completata, e l'unità torna in play mode. Se vedete l'indicazione "Er", ripetete la procedura dallo step 2.

Specifiche

Tipi di effetto	46
Moduli effetto	max. 8 moduli simultanei
Memoria patch	Area user: 10 patch x 4 banchi = 40 Area preset: 10 patch x 4 banchi = 40 Totale 80 patch
Freq. di campionamento	96 kHz
Convertitore A/D	24 bit, 128 times oversampling
Convertitore D/A	24 bit, 128 times oversampling
Trattamento del segnale	32 bit
Risposta in frequenza	20 Hz – 40 kHz +1.0 dB -4.0 dB (10-kilohm di carico)
Display	LED a 7 segmenti 2 cifre
Ingresso	Presenza audio mono standard
Livello d'ingresso	-20 dBm
Impedenza d'ingresso	470 kilohm
Uscita	Presenza audio stereo standard (agisce come presa linea e cuffie)
Massimo livello uscita	Linea +3 dBm (carico impedenza in uscita di 10 kilohm o più) Cuffie 20 mW + 20 mW (in 32-ohm di carico) Per FP02/FP01 o FS01 (solo B1)
Ingresso di controllo	
Requisiti alimentazione	
Adattatore AC	DC 9 V, 300 mA (spina negativo al centro) (ZOOM AD-0006)
Batterie	B1/B1X 4 batterie IEC R6 (size AA), approx. 12 ore di funzionamento continuo (con batterie alcaline)
Dimensioni	B1 155 mm (D) x 136 mm (W) x 52 mm (H) B1X 155 mm (D) x 234 mm (W) x 52 mm (H)
Peso	B1 350 g (senza batterie) B1X 600 g (senza batterie)
Opzioni	Pedale d'espressione FP01/FP02 o Footswitch FS01 (solo B1)

Soluzione dei problemi

- **Nessuna alimentazione**
Fate rif. a "Accensione", pag. 6.
- **L'effetto del modulo REVERB/DELAY non funziona**
Quando suona un pattern ritmico, l'effetto del modulo REVERB/DELAY non è disponibile. fermate prima il pattern rhythm (→ p. 11).
- **Non si riescono a cambiare i patch**
E' stato cambiato il modo di richiamo patch in "pre-select" (→ p. 16)? Spegnete e riaccendete per ripristinare il funzionamento normale.
- **Alto livello di rumore**
State usando un adattatore ZOOM AC? Assicuratevi di usare solo un adattatore DC a 9 V, 300 mA con spina "negativo al centro" (ZOOM AD-0006).
- **Le batterie durano poco**
State usando batterie al manganese? Il tempo di funzionamento continuo è di 12 ore usando batterie alcaline.



Disposizioni per lo smaltimento di vecchie apparecchiature elettriche ed elettroniche (Applicabili nei Paesi europei con sistemi di raccolta differenziata). Questo simbolo sul prodotto o sull'imballo indica che il prodotto non deve essere smaltito con i rifiuti domestici, ma deve essere depositato in uno dei punti di raccolta previsti per il riciclaggio di materiali elettrici ed elettronici. Così facendo aiuterete la conservazione delle risorse naturali e la salvaguardia della salute dell'uomo e dell'ambiente, che sarebbero altrimenti compromesse dall'inappropriato smaltimento di questo genere di prodotto. Per informazioni dettagliate sul riciclaggio di questo apparecchio, consultate gli uffici locali preposti, il vostro servizio di smaltimento rifiuti o il negoziante presso cui avete acquistato il prodotto.

ZOOM

ZOOM CORPORATION

ITOHPIA Iwamotocho 2chome Bldg. 2F, 2-11-2, Iwamoto-cho,
Chiyoda-ku, Tokyo 101-0032, Japan

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

BASS EFFECTS PEDAL
B1/B1X Patch List

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

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

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