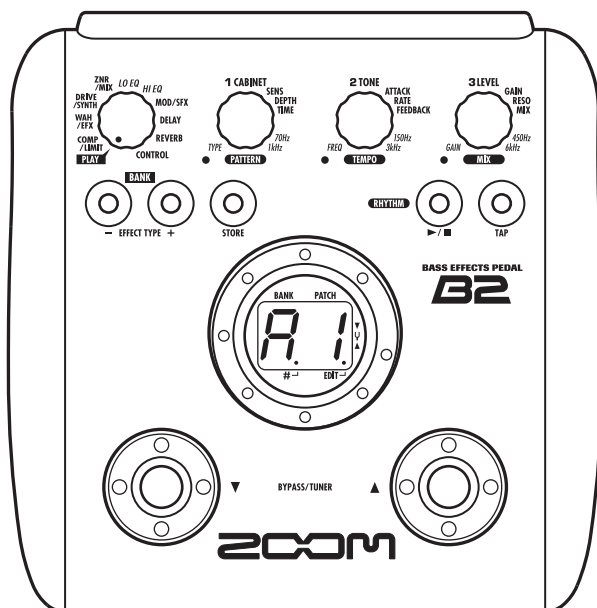


# BASS EFFECTS PEDAL

# B2

## Manuale operativo



# ZOOM

© ZOOM Corporation  
E' vietata la riproduzione di questo manuale, in tutto o parziale, con qualunque mezzo effettuata.

# PRECAUZIONI SULLA SICUREZZA Precauzioni d'uso

## PRECAUZIONI SULLA SICUREZZA

In questo manuale, sono usati dei simboli per evidenziare avvisi e 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 lo strumento in modo errato, possono derivarne incidenti anche mortali.



Attenzione

Questo simbolo indica spiegazioni su questioni pericolose. Se gli utenti ignorano questo simbolo e utilizzano lo strumento in modo errato, possono derivarne danni alle persone e alle apparecchiature.

Vi preghiamo di osservare i seguenti consigli sulla sicurezza e le precauzioni per un utilizzo di B2 libero da pericoli.



Avviso

### Alimentazione

Poiché il consumo dell'unità è piuttosto alto, l'uso di un adattatore AC è consigliato quando possibile. Se alimentate 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 e sia equipaggiato con spina "negativo al centro" (Zoom AD-0006). L'uso di adattatori diversi dal tipo specificato potrebbe danneggiare l'unità e compromettere la sicurezza.
- Collegate l'adattatore AC solo a una presa di corrente che fornisca il voltaggio richiesto dall'adattatore.
- Quando scollegate l'adattatore AC dalla presa di corrente, afferrate direttamente l'adattatore e non tirate il cavo.
- In caso di lampi o se l'unità non viene usata per lunghi periodi di tempo, scollegate l'adattatore dalla presa AC.

### [Funzionamento a batterie]

- Usate 4 normali batterie IEC R6 (size AA) (alcaline).
- B2 non può essere usato per la ricarica.
- Fate attenzione all'indicazione sulle batterie per esser certi di aver scelto il giusto tipo.
- Quando non usate l'unità per lunghi periodi di tempo, rimuovete le batterie dall'unità.
- Se si verifica una perdita dalle batterie, asciugate il vano e i terminali delle batterie con cura per rimuovere ogni residuo del fluido versato.
- Mentre l'unità è in uso, il coperchio del vano batterie deve restare chiuso.



Avviso

### Ambiente

Per prevenire il rischio di incendio, scossa elettrica o malfunzionamento, evitate l'uso di B2 in ambienti dove sia esposto a:

- Temperature estreme
- Fonti di calore quali radiatori o stufe
- Alta umidità
- Sabbia o polvere eccessiva
- Eccessiva vibrazione o colpi



Avviso

### Utilizzo

- Non collocate mai oggetti pieni di liquidi, come vasi, su B2 poiché questo potrebbe causare scosse elettriche.
- Non collocate fonti a fiamma viva, come candele, su B2 poiché potrebbero causare incendi.
- B2 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

### Collegamento di cavi e prese input e output

Occorre sempre spegnere l'alimentazione di B2 e tutta l'altra strumentazione prima di collegare o scollegare i cavi. Assicuratevi anche di scollegare tutti i cavi di connessione e di alimentazione prima di spostare B2.



Avviso

### Alterazioni

Non aprite mai il contenitore di B2 né cercate di modificare il prodotto in alcun modo poiché questo potrebbe causare danni all'unità.



Attenzione

### Volume

Non usate B2 ad alto volume per lungo tempo poiché questo potrebbe causare danni all'udito.

## Precauzioni d'uso

### Interferenze elettriche

Per questioni di sicurezza, B2 è stato progettato per fornire massima protezione contro l'emissione di radiazioni elettromagnetiche dall'interno dell'apparecchio, e protezione da interferenze esterne. Tuttavia, non vanno mai collocate vicino a B2 apparecchiature troppo sensibili alle interferenze o che emettano potenti onde elettromagnetiche, poiché la possibilità di interferenze non può mai essere governata completamente.

Con qualunque tipo di strumento a controllo digitale, B2 incluso, le interferenze elettromagnetiche possono causare malfunzionamento e possono rovinare o distruggere dati. Occorre aver cura di ridurre al minimo il rischio di danni.

### Pulizia

Usate un panno morbido asciutto per pulire B2. Se necessario, inumidite il panno leggermente. Non usate detersivi abrasivi, cera, o solventi (come diluenti per pittura o alcool per pulizie), poiché questi potrebbero intaccare le finiture o danneggiare la superficie.

Vi consigliamo di conservare questo manuale in un luogo comodo per ogni futura evenienza.

# Contenuti

<b>PRECAUZIONI SULLA SICUREZZA</b> Precauzioni d'uso.....	2
<b>PRECAUZIONI SULLA SICUREZZA</b> .....	2
Precauzioni d'uso.....	2
<b>Caratteristiche</b> .....	4
<b>Termini usati in questo manuale</b> .....	5
<b>Controlli e Funzioni / Collegamenti</b> .....	6
<b>Selezionare un Patch</b> .....	8
<b>Uso del Tuner</b> .....	10
<b>Uso della funzione Rhythm</b> .....	12
<b>Editing di un Patch</b> .....	14
<b>Memorizzare/Copiare Patch</b> .....	16
<b>Usare un footswitch o un pedale opzionali</b> .....	18
Uso del footswitch (FS01) .....	18
Uso del pedale di espressione (FP01/FP02) .....	19
<b>Recupero dei default di fabbrica</b> .....	20
<b>Agganciare effetti</b> .....	21
<b>Tipi di effetti e parametri</b> .....	22
Come leggere la tabella dei parametri .....	22
COMP/LIMIT .....	23
WAH/EFX .....	23
DRIVE /SYNTH.....	25
ZNR/MIX .....	26
LO EQ .....	26
HI EQ .....	27
MOD/SFX .....	27
DELAY .....	29
REVERB .....	29
CONTROL .....	30
<b>Specifiche</b> .....	31
<b>Soluzione dei problemi</b> .....	31
Pattern preset di B2 .....	Retro copertina

## The FCC regulation warning (for U.S.A.)

This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses, and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

# Caratteristiche

Grazie per aver scelto **ZOOM B2** (da qui in avanti semplicemente "**B2**"). B2 è un processore multieffetto con le seguenti caratteristiche e funzioni.

- **La più recente tecnologia per eccellenti performance**

Il campionamento a 96 kHz / 24 bit (con processing interno a 32 bit) assicura qualità sonora eccellente. B2 crea un profilo sonoro superbamente definito preservando il carattere sonoro originario del basso.

- **Versatile tavolozza di effetti**

Di 47 effetti totali, possono esserne usati simultaneamente fino a nove (incluso ZNR). Le eccellenti scelte fornite da B2 includono effetti di distorsione modellate su famosi ampli ed effetti compatti, effetti compressori/limiter per il punch dinamico, un equalizzatore parametrico essenziale per lavorare sulle nuance sonore, così come vari effetti delay e di modulazione. Sia in qualità che in versatilità, B2 supera tutti nella propria classe. Potete anche trasformare l'uscita in un ottimo suono di basso synth o fretless.

- **Patch utilizzabili direttamente e con efficacia**

Combinazioni di moduli effetto sono memorizzate e richiamate in unità chiamate patch. B2 possiede un intero complemento di 40 patch per sola lettura più 40 patch programmabili dall'utente, dandovi così 80 grandi ragioni per partire coi vostri groove.

- **Ottimo per live performance e registrazione diretta**

Gli effetti di distorsione hanno uno speciale parametro che seleziona se applicare solo le caratteristiche della testata dell'ampli o aggiungere anche il suono del cabinet. Questo vi consente di usare B2 efficacemente non solo per l'esecuzione dal vivo ma anche in registrazione diretta.

- **Funzione Rhythm e accordatore automatico cromatico integrati**

Realistiche sorgenti sonore PCM sono disponibili per l'esecuzione automatica di numerosi pattern ritmici. Questo è utile da usare con un metronomo quando si fa pratica o per fornire una semplice parte ritmica in una sessione veloce. E' incorporato un accordatore (Tuner) automatico cromatico per basso nell'unità, che include una funzione di accordatura muta per consentirvi di accordare sul palco.

- **Sofisticata interfaccia utente**

La combinazione di selettore rotativo e di tre manopole Parametro rendono l'editing degli effetti intuitivo e rapido. L'intervallo di mute nella commutazione dei patch è stato ridotto a meno di 8 millisecondi. Il cambio di patch senza giunture è ora una realtà.

- **Il principio della doppia alimentazione consente l'uso in qualunque situazione**

B2 può essere alimentato con 4 batterie IEC R6 (size AA) o con adattatore AC. Il funzionamento a batterie è di circa 7.5 ore continuative con batterie alcaline.

- **Funzionamento facile con footswitch e pedale di espressione**

Possono essere collegati un footswitch (FS01) o un pedale di espressione (FP01/FP02) opzionali alla presa CONTROL IN. Il footswitch è utile per cambiare rapidamente i programmi effetto, regolare il tempo per la funzione Rhythm, o commutare delay hold on e off. Il pedale di espressione può essere usato per regolare il volume o la qualità tonale di un effetto in tempo reale.

Vi consigliamo di dedicare del tempo all'attenta lettura di questo manuale per ottenere il massimo dalla vostra unità e assicurarvi prestazioni e affidabilità ottimali.

# Termini usati in questo manuale

Questa sezione spiega importanti termini usati del manuale che si trovano nella documentazione di B2.

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

## ■ Modulo effetto

Come mostrato nell'illustrazione sopra, B2 può essere visto come una combinazione di più effetti singoli. Ognuno di questi effetti è chiamato modulo effetto. In aggiunta ai moduli comprendenti effetti compressore e limiter (COMP/LIMIT), effetti amp simulator/synth bass (DRIVE/SYNTH), ed effetti modulation/special (MOD/SFX), B2 fornisce anche un modulo ZNR (ZOOM Noise Reduction). Vari parametri come l'effect intensity sono regolabili per ciascun modulo individualmente, e i moduli possono essere attivati/disattivati on e off a piacere.

## ■ Tipo di effetto

In alcuni moduli effetto, ci sono più effetti differenti chiamati tipi di effetto. Per esempio, il modulo effetto modulation/SFX (MOD/SFX) comprende chorus, flanger, pitch shifter, delay e altri tipi di effetto. Potete scegliere solo uno di questi per volta.

## ■ Parametro effetto

Tutti i moduli effetto hanno vari parametri regolabili. Questi sono detti parametri effetto. In B2, i parametri effetto vengono regolati con le manopole Parametro 1 – 3. Simili alle manopole su un effetto compatto, queste modificano aspetti come il carattere tonale e l'intensità dell'effetto. Quale parametro viene assegnato a ciascuna manopola dipende dal modulo e dal tipo di effetto attualmente selezionato.

## ■ Patch

In B2, le combinazioni di moduli effetti vengono memorizzate e richiamate in unità chiamate 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 effetto. La memoria interna di B2 tiene fino a 80 patch (inclusi 40 patch di lettura/scrittura).

## ■ Bank e area

Un gruppo di dieci patch è detto bank (banco). La memoria di B2 comprende un totale di otto bank, contrassegnati da A a d e da 0 a 3. I bank A – d formano l'area user (utente) di lettura/scrittura. I bank da 0 a 3 formano l'area preset che contiene patch di sola scrittura.

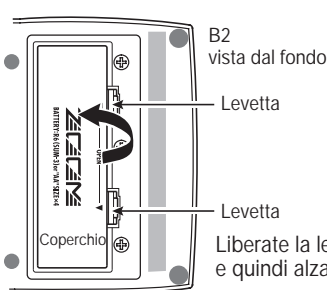
I patch entro ciascun banco sono numerati da 0 a 9. Per specificare un patch di B2, usate il formato "A1" (numero di patch 1 del banco A), "06" (numero di patch 6 del banco 0), ecc.

## ■ Play mode/edit mode

Lo stato interno di B2 è detto modo operativo. I due modi principali sono "modo play" in cui potete selezionare patch e usarli per suonare il vostro strumento, e "modo edit" in cui potete modificare gli effetti. Il selettore Modulo serve a commutare tra modo play e modo edit.

## Funzionamento di B2 a batterie

1. Capovolgete B2 e aprite il coperchio del vano batterie sul fondo.



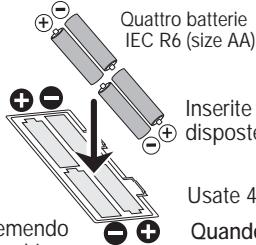
B2  
vista dal fondo

Levetta

Levetta

Liberate la levetta premendo e quindi alzate il coperchio.

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



Quattro batterie  
IEC R6 (size AA)

Inserite le batterie  
disposte in direzioni alternate.

3. Chiudete il coperchio del vano batterie.

Spingete il coperchio  
finché non sentite andare  
a posto le levette

Usate 4 batterie IEC R6 (size AA) nuove.

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

# Controlli e Funzioni / Collegamenti

## Selettore Modulo

Commuta fra modo play e modo edit. In modo edit, la manopola sceglie il modulo da utilizzare.

## Tasti BANK [-]/[+]

In modo play, i tasti servono per passare direttamente al successivo banco inferiore o superiore. In modo edit, i tasti commutano il tipo di effetto per il modulo attualmente selezionato.

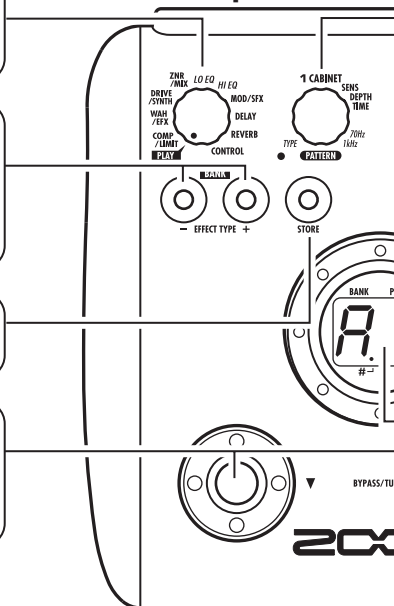
## Tasto [STORE]

Serve a salvare i patch modificati in memoria.

## Footswitch [▼]/[▲]

Questi switch vengono usati per scegliere i patch, commutare moduli effetto on e off, controllare il tuner, e altre funzioni.

## Pannello superiore

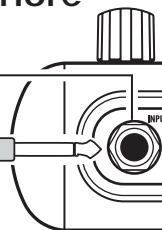


Chitarra basso

## Pannello posteriore

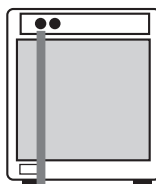
### Presse [INPUT]

Serve a collegare la chitarra basso.



### Presse [OUTPUT/PHONES]

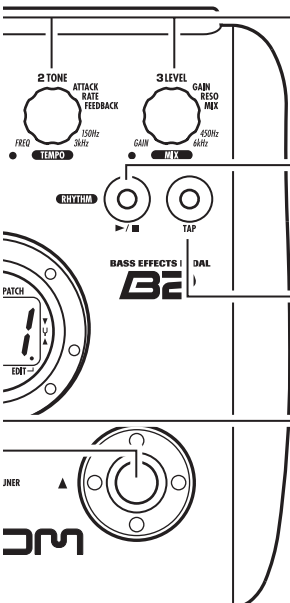
Questa presa phono stereo serve a collegarsi all'amplificatore per basso o per monitorare in cuffia. E' anche possibile usare un cavo a Y per inviare l'uscita a due ampli e produrre così uno spazioso effetto stereo sonoro.



Amplificatore per basso



Cuffie



### Manopole Parametro 1 - 3

Queste manopole permettono di cambiare il livello dei parametri effetto o del patch complessivo. Durante il playback del ritmo, le manopole permettono di scegliere un pattern, regolare il tempo e il ritmo del volume.

### Tasto RHYTHM [▶/■]

Serve a controllare start/stop di riproduzione del ritmo.

### Tasto [TAP]

Permette l'input manuale di valori parametro per effetti relativi al tempo (delay time, tempo di pattern rhythm).

### Display

Mostra numeri di patch, valori di impostazione, e altre informazioni sul funzionamento di B2.



Adattatore AC

### Presse [DC IN]

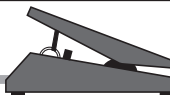
In questa presa potete inserire un adattatore AC (ZOOM AD-0006) con uscita DC a 9 volt, 300 mA (spina con negativo al centro).

### Switch [POWER]

Accende e spegne l'unità.

### Presse [CONTROL IN]

Serve a collegare il footswitch (FS01) o il pedale di espressione (FP01/FP02) opzionali.



FS01

FP01/FP02

# Selezionare un Patch

Per provare i diversi effetti di B2, vi consigliamo di suonare semplicemente il vostro strumento mentre commutate i patch.

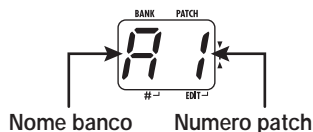
## 1 Accensione

- Usate un cavo schermato con connettore phono mono per collegare il basso alla presa [INPUT] di B2.
- Quando usate B2 con l'adattatore AC, collegate l'adattatore alla presa e quindi il cavo dall'adattatore alla presa [DC IN] su B2.
- Regolate lo switch [POWER] del pannello posteriore di B2 su ON.
- Accendete l'amplificatore per basso e regolate il volume in modo adeguato.

## 2 Mettete B2 in modo play

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

Sul display appariranno il banco e il patch selezionati prima dell'ultimo spegnimento.



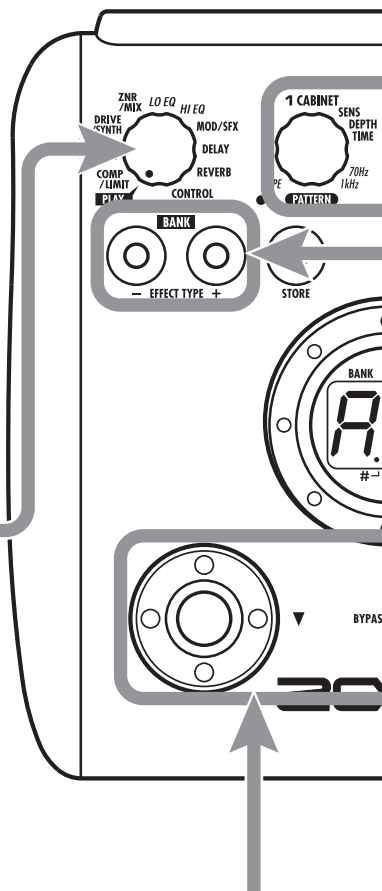
**AVVISO** All'accensione di B2, l'unità sarà in modo play, anche se il selettore Modulo si trova su una posizione diversa da "PLAY".

## 3 Selezionate un patch

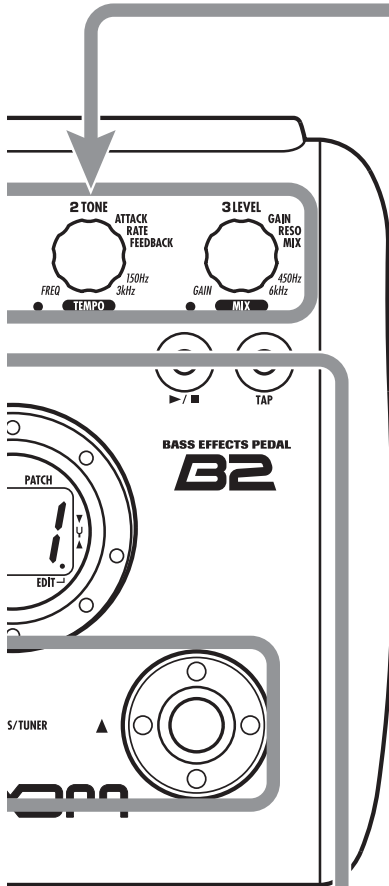
- Per commutare patch, premete uno dei footswitch [▼]/[▲].

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

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







## 5 Regolate tono e volume

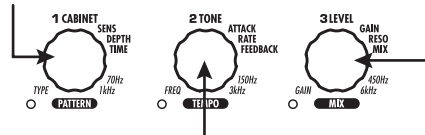
- Per regolare suono dell'effetto e livelli di volume in modo play, potete usare le manopole Parametro 1 - 3. Ognuna di esse controlla uno specifico parametro.

### Manopola Parametro 1

Regola il parametro CABINET del modulo DRIVE/SYNTH (intensità dell'effetto di simulazione cabinet).

### Manopola Parametro 3

Regola il parametro PATCH LEVEL (livello di uscita dell'intero patch).



### Manopola Parametro 2

Regola il parametro TONE del modulo DRIVE/SYNTH (principalmente il carattere del suono distorto).

Quando girate la manopola Parametro, il LED corrispondente si accende e il display mostra brevemente il valore del rispettivo parametro.

- NOTA**
- Se il modulo DRIVE/SYNTH è su OFF per il modulo attualmente scelto (sul display è indicato "oF"), le manopole Parametro 1 e 2 non hanno effetto.
  - Più alta è l'impostazione della manopola Parametro 1 (parametro CABINET), più verrà enfatizzato il carattere del cabinet.
  - Le modifiche fatte qui sono temporanee e andranno perse quando passate a un altro patch. Per conservare le modifiche, memorizzate il patch nell'area user.
  - Il livello master comune a tutti i patch viene regolato in modo edit (→ pag. 30).

## 4 Selezione diretta di un banco

- Per la selezione diretta di A - d, 0 - 3, usate i tasti BANK [-]/[+].

Premendo il tasto BANK [-] si passa al successivo banco inferiore, e premendo il tasto BANK [+] si chiama il successivo banco superiore.

# Uso del Tuner

B2 incorpora un accordatore (Tuner) automatico cromatico. Per usare la funzione Tuner, gli effetti incorporati devono essere bypassati (temporaneamente su off) o in mute (suono originale ed effetto su off).

## 1 Switch su bypass o mute

### • Mettere B2 in stato di bypass

In modo play, premete brevemente tutti e due i footswitch [▼]/[▲] e rilasciate.



### • Mettere B2 in stato di mute

In modo play, premete tutti e due i footswitch [▼]/[▲] e teneteli premuti per almeno 1 secondo.



## Cambio patch in bypass/mute

Quando premete tutti e due i footswitch [▼]/[▲] insieme mentre state suonando, viene attivata la condizione di bypass/mute. Tuttavia, il suono potrebbe cambiare momentaneamente appena prima dell'attivazione. Questo perché B2 passa al successivo patch superiore o inferiore quando uno dei footswitch viene premuto leggermente prima. (Quando annullate la condizione di bypass/mute, sarà di nuovo attivo il numero di patch originale.) Questo comportamento non è difettoso. E' dovuto all'estrema velocità con cui B2 risponde al patch switching. Per prevenire il cambiamento di suono provocato da questa condizione, non emettete suoni con lo strumento finché la condizione di bypass/mute non è stabilizzata.

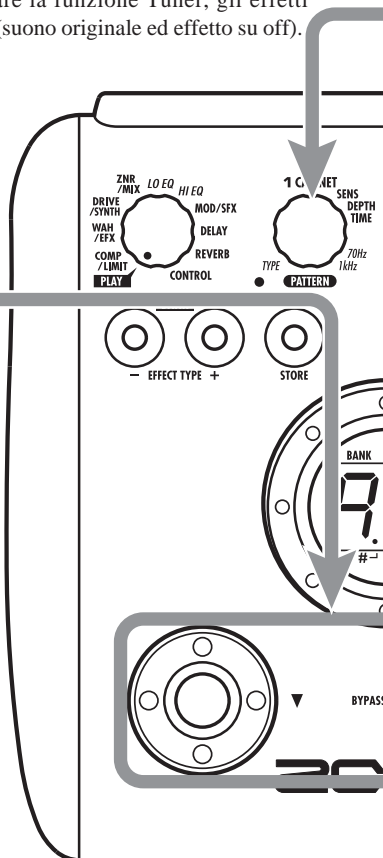
## 2 Suonate la corda da intonare

### • Suonate la corda libera da intonare, e regolate il pitch.



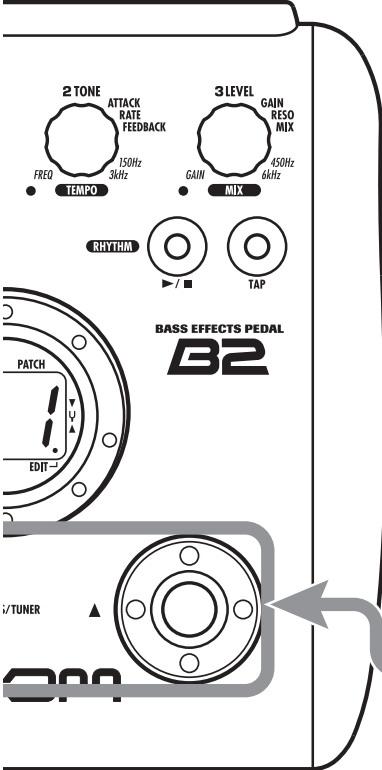
La parte sinistra del display mostra la nota più vicina al pitch corrente.

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 Regolate il pitch di riferimento del tuner

Se necessario, potete regolare il pitch di riferimento del tuner di B2. L'impostazione di default all'accensione è A (La centrale) = 440 Hz.



- Girate la manopola Parametro 1.



Viene mostrato il pitch di riferimento attuale. Il range di regolazione è 35 – 45 (La centrale = tra 435 e 445 Hz).

- Quando vedete il valore del pitch, regolatelo con la manopola Parametro1.



Quando rilasciate la manopola Parametro, l'indicazione sul display ritorna dopo poco alla precedente condizione.

**NOTA** Quando spegnete B2 e lo riaccendete, l'impostazione del pitch di riferimento viene riportata a 40 (center A = 440 Hz).

### 4 Ritorno al modo play

- Premete uno dei footswitch [▼]/[▲].

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



Intonate altre corde nello stesso modo.

Pitch crescente    Pitch corretto    Pitch calante



L'indicazione gira più forte quanto più è distante l'intonazione

# Uso della funzione Rhythm

B2 ha una funzione ritmica incorporata che utilizza suoni percussivi realistici in vari pattern. La funzione Rhythm è disponibile in modo play o nella condizione di bypass/mute.

## 1 Mettete B2 in modo play

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

## 2 Avviate la funzione rhythm

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

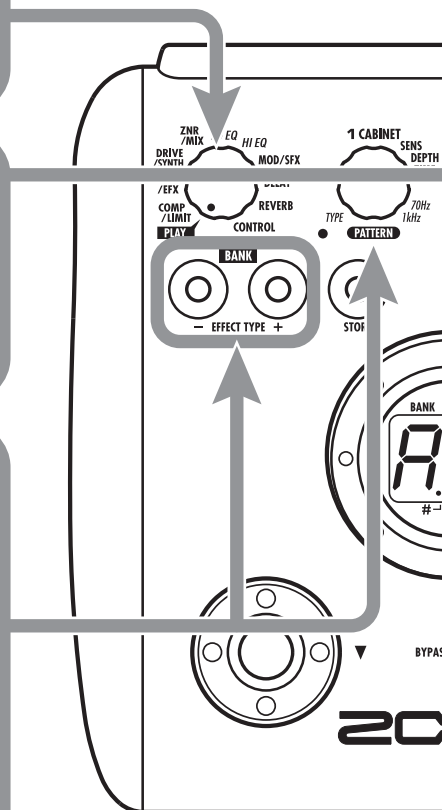
**NOTA** Durante il playback della ritmica, il modulo REVERB sarà su OFF.

## 3 Selezionate un pattern

B2 ha 40 pattern ritmici incorporati. Per maggiori informazioni sul contenuto dei pattern, ved. l'ultima pagina del manuale.

- Per far scorrere tutti i pattern ritmici, girate la manopola Parametro 1.
- Per selezionare il successivo pattern ritmico superiore o inferiore, premete uno dei tasti BANK [-]/[+].

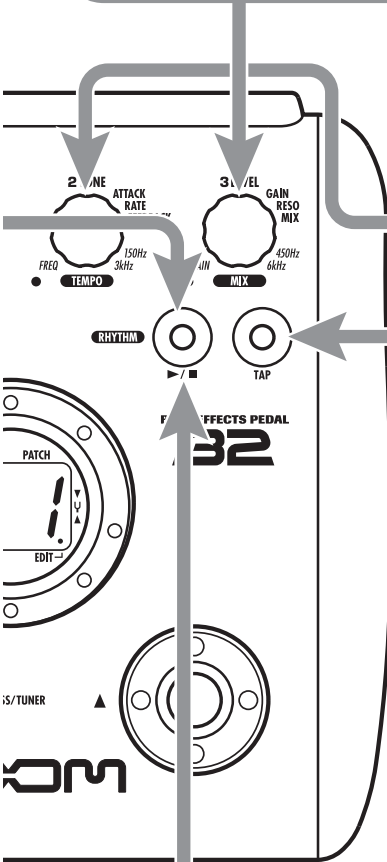
Una volta effettuati gli step precedenti, il numero di pattern ritmico corrente (01 – 40) viene brevemente visualizzato sul display.



#### 4 Regolate il volume del ritmo

- Per regolare il volume, girate la manopola Parametro 3.

Quando girate la manopola Parametro 3, sul display viene visualizzato il valore corrente (0 – 30).



#### 5 Regolate il tempo

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

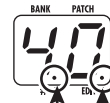
- Per cambiare il tempo in modo continuo, girate la manopola Parametro 2.
- Per specificare manualmente il tempo, battete il tasto [TAP] almeno tre volte nell'intervallo desiderato.

Alla prima pressione del tasto [TAP], il valore di tempo corrente viene visualizzato sul display. B2 rileva quindi automaticamente l'intervallo per la seconda e le successive pressioni di tasto e regola il tempo di conseguenza.

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



Un punto  
Tempo = 120 BPM



Due punti  
Tempo = 240 BPM

#### 6 Fermate il ritmo

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

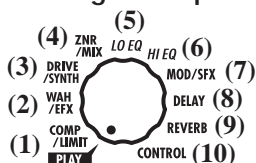
B2 ritorna nella condizione precedente.

# Editing di un Patch

I patch di B2 possono essere modificati liberamente cambiando le impostazioni del parametro effetto. Provate a editare il patch attualmente selezionato per creare il vostro suono personale.

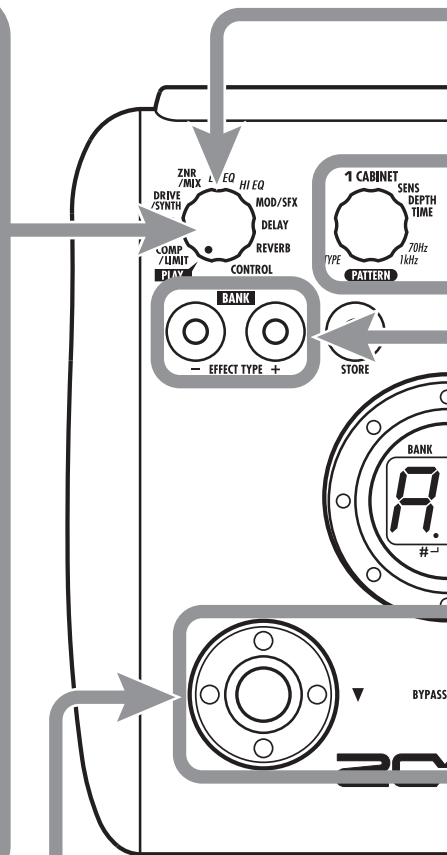
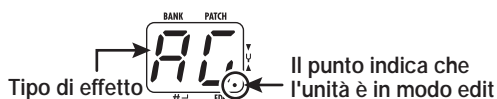
## 1 Scegliete il modulo effetto

- Girate il selettore Modulo per scegliere il modulo effetto da editare. Sono disponibili le seguenti opzioni.



- (1) Modulo COMP/LIMIT
- (2) Modulo WAH/EFX
- (3) Modulo DRIVE/SYNTH
- (4) Modulo ZNR/MIX
- (5) Modulo LO EQ
- (6) Modulo HI EQ
- (7) Modulo MOD/SFX
- (8) Modulo DELAY
- (9) Modulo REVERB
- (10) Parametri relativi a pedale/footswitch

Quando passate a un diverso modulo, il tipo di effetto attualmente selezionato per quel modulo viene mostrato sul display. Mentre B2 è in modo edit, appare un punto in fondo a destra nel display.



## 2 Attivare/disattivare un modulo effetto

- Per commutare un modulo selezionato tra ON e OFF, premete uno dei footswitch [▼]/[▲].

L'indicazione "oF" appare sul display. Quando premete ancora uno dei footswitch, l'indicazione torna alla condizione precedente.



**AVVISO** Il modulo ZNR/MIX non può essere disattivato così. Per disabilitare ZNR, regolate il parametro effetto su "oF".

## 5 Uscire dal modo edit

- Per uscire dal modo edit e tornare nel modo play, regolate il selettore Modulo sulla posizione "PLAY".

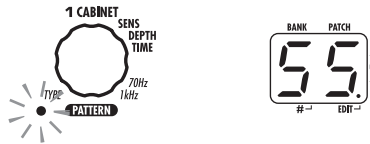
**NOTA** Quando tornate in modo play e scegliete un altro patch, le modifiche fatte in modo edit andranno perse se non salvate prima il patch. Per conservare le modifiche, salvate il patch come descritto a pag. 16.

## 4 Cambiate il valore del parametro

- Per cambiare valore di impostazione dei parametri effetti, usate le manopole Parametro 1 - 3.

Quale parametro è assegnato alla manopola dipende da quale modulo effetto/tipo effetto è selezionato. Per informazioni sui parametri per moduli effetto/tipi effetto, ved. a pag. 23 - 30.

Quando girate una manopola Parametro, il LED corrispondente si accende e il display mostra brevemente il valore corrente del parametro relativo.



**NOTA** Quando viene selezionato un modulo regolato su OFF, il display indicherà "oF".

## 3 Selezionate il tipo di effetto

- Cambiate tipo di effetto sul modulo selezionato, usando i tasti BANK [-]/[+].

**NOTA** Se premete i tasti BANK [-]/[+] per un modulo regolato su OFF, il modulo verrà regolato su ON. Per moduli che hanno solo un tipo di effetto, premendo i tasti BANK [-]/[+] non si avrà alcuna modifica.



# Memorizzare/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 crearne una copia.

**1** In modo play o edit, premete il tasto [STORE]

- Banco e numero di patch vengono mostrati sul display lampeggiando



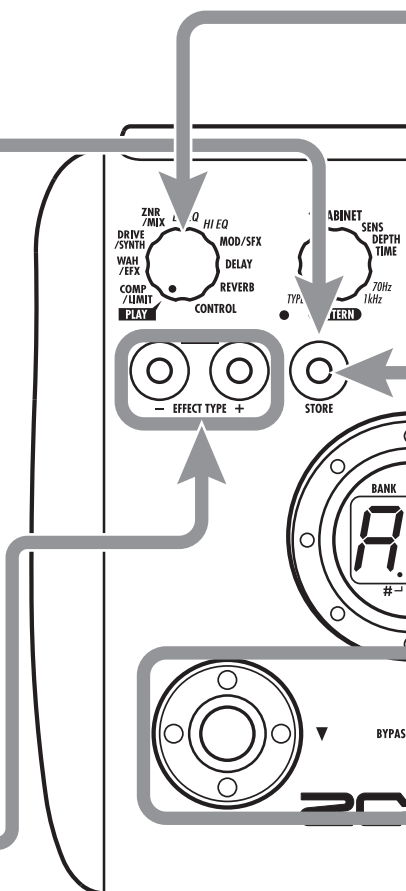
**NOTA** I patch dei banchi nell'area preset (0 – 3) sono di sola lettura. Non si possono copiare o salvare patch in queste locazioni. Se premete il tasto [STORE] mentre è selezionato un patch dall'area preset, il patch "A0" (banco A, patch numero 0) verrà scelto in automatico come destinazione default di store/copy.

**2** Scegliete il banco store/copy di destinazione

- Per scegliere il banco store/copy di destinazione, usate i tasti BANK [-]/[+].



**NOTA** Può essere scelto solo un banco d'area user (A – d) come destinatario di store/copy.





## 5 Per annullare il salvataggio

- Per annullare il salvataggio, azionate il selettore Modulo prima di premere di nuovo il tasto [STORE] (4).

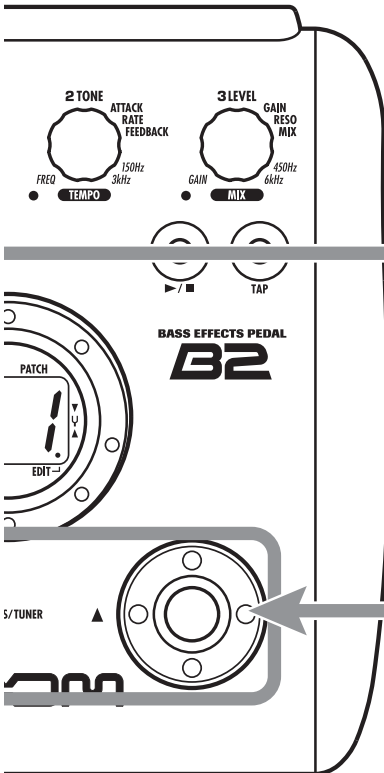
## 4 Premete il tasto [STORE] ancora una volta

- Completato il processo di store/copy, B2 ritorna al modo precedente, col patch di destinazione selezionato.



## 3 Indicate il numero di patch destinatario di store/copy

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



# Usare un footswitch o un pedale opzionali

B2 è equipaggiato con una presa [CONTROL IN] progettata per la connessione di un footswitch opzionale o un pedale di espressione. Questa sezione spiega come utilizzare questi accessori.

## Uso del footswitch (FS01)

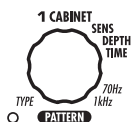
Collegando il footswitch FS01 opzionale alla presa [CONTROL IN] è possibile cambiare i banchi col pedale mentre l'unità è in modo play. E' anche possibile commutare bypass/mute on e off, controllare la funzione Tap tempo, o eseguire altre funzioni con il footswitch.

1. Collegate il cavo da FS01 alla presa [CONTROL IN], quindi accendete B2.
2. Mettete il selettore Modulo sulla posizione "CONTROL".



B2 entra in modo edit. Potete ora fare le regolazioni per pedale di espressione e foot switch.

3. Girate la manopola Parametro 2 per scegliere una delle seguenti funzioni del footswitch.



### ● bP (bypass/mute)

Il footswitch controlla bypass o mute on/off. Ha lo stesso effetto che premere entrambi i footswitch [▼]/[▲] insieme nel modo play.

### ● tP (tap tempo)

Premere il footswitch ripetutamente può servire a impostare l'intervallo per la funzione Rhythm o a fare le impostazioni per i parametri effetto che supportano la funzione Tap. Ha lo stesso effetto che premere il tasto [TAP].

### ● bU (bank up)

Ogni pressione del footswitch commuta al successivo banco superiore. Questo ha lo stesso effetto che premere il tasto BANK [+].

### ● rH (rhythm on/off)

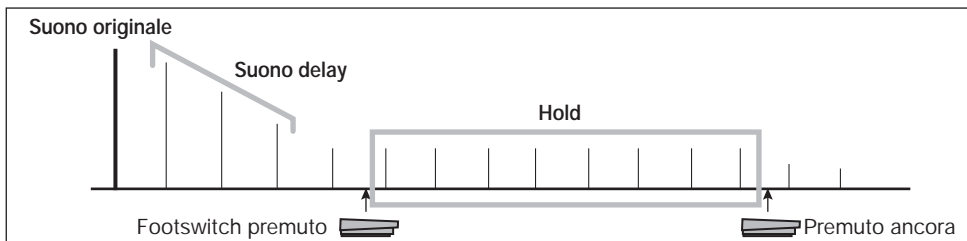
Il footswitch controlla start/stop della funzione Rhythm. Ha lo stesso effetto che premere il tasto RHYTHM [▶/■].

### ● dH (delay hold)

Il footswitch controlla l'on/off della funzione 'delay hold'. Quando è selezionato un patch che usa la funzione Hold, premendo il foot switch sarà attivata Hold, facendo così ripetere il suono di delay corrente (ved. illustrazione sotto). Premendo di nuovo il footswitch si annulla la condizione Hold, e il suono di delay decade normalmente.

### ● dM (delay input mute)

Commuta on e off il mute all'ingresso del modulo delay .



## SUGGERIMENTO

- Per informazioni sui parametri effetto che supportano la funzione Tap, ved. pagg. 23 – 29.
- Per usare la funzione Hold, deve essere selezionato nel patch un tipo di effetto che supporti la funzione Hold. Per dettagli, ved. pagg. 23 – 29.
- Mentre il modulo delay è regolato su hold o mute, il punto al centro del display lampeggia.

### 4. Selezionate il patch in modo play e azionate il footswitch.

La funzione selezionata verrà attivata. Questa funzione si applica a tutti i patch.

## Uso del pedale d'espressione (FP01/FP02)

Collegando il pedale di espressione (FP01/FP02) alla presa [CONTROL IN] è possibile usarlo come pedale volume o per regolare un parametro effetto in tempo reale.

La scelta di funzione per il pedale di espressione viene salvata per ogni patch individualmente.

Per informazioni sui parametri che possono essere regolati col pedale di espressione, fate rif. alle pagg. 23 – 29.

1. Collegare il cavo dal pedale di espressione alla presa [CONTROL IN], e quindi accendete B2.
2. Selezionate il patch per il quale volete usare il pedale di espressione.
3. Regolate il selettore Modulo sulla posizione "CONTROL".  
B2 entra in modo edit.
4. Girate la manopola Parametro 1 per selezionare una delle seguenti destinazioni di modulazione per il pedale di espressione (ved. pag. 30).

- oF  
Pedale inattivo.
- VL  
Volume

- WU, Wd, WH, WL  
Modulo WAH/EFX

- bU, bd, bH, bL  
Modulo ZNR/MIX

## NOTA

Quando la destinazione della modulazione è impostata sul modulo ZNR/MIX, il bilanciamento di mix tra suono originale ed effetto del modulo DRIVE/SYNTH può essere regolato col pedale. (Se il modulo DRIVE/SYNTH è regolato su OFF, il pedale non ha effetto.)

- MU, Md, MH, ML  
Modulo MOD/SFX

- dU, dd, dH, dL  
Modulo DELAY

- rU, rd, rH, rL  
Modulo REVERB

## SUGGERIMENTO

- Quale parametro cambia quando viene azionato il pedale di espressione dipende dal modulo selezionato. Per dettagli, ved. pagg. 23 – 29.
- Il pattern in cui il pedale di espressione altera il parametro può essere selezionato in modo edit. Ci sono quattro scelte (→ pag. 30).

### 5. Se necessario, salvate il patch.

L'impostazione del pedale di espressione viene salvata come parte del patch.

### 6. Selezionate il patch in modo play e azionate il pedale di espressione.

La funzione selezionata verrà attivata.

In condizione di bypass, il pedale di espressione agisce come pedale volume, indipendentemente dalla impostazione fatta allo step 4.

# Recupero dei default di fabbrica

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

## 1. Accendete B2 tenendo premuto il tasto [STORE].

Sul display appare l'indicazione "AL".



## 2. Per effettuare la funzione All Initialize, premete ancora una volta il tasto [STORE].

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

### NOTA

Quando effettuate All Initialize, qualunque patch di nuova creazione memorizzato nell'area user verrà cancellato (sovrascritto). Eseguite questa operazione con cura per prevenire la perdita di patch che volete invece conservare.

# Agganciare effetti

I patch di B2 consistono di nove moduli effetto agganciati in serie, come nell'illustrazione sotto. Potete usare tutti i moduli effetto insieme o usare selettivamente certi moduli regolandoli su on e off.

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

Tipo effetto

\* I nomi di costruttori e di prodotto menzionati in questa tabella sono marchi commerciali o marchi registrati dei rispettivi proprietari. I nomi sono usati solo per illustrare caratteristiche sonore e non indicano alcuna affiliazione con ZOOM CORPORATION.

Per alcuni moduli effetti, potete scegliere un tipo di effetto tra diverse opzioni possibili. Per es., il modulo COMP/LIMIT offre una scelta fra COMPRESSOR, LIMITER e altri tipi di effetto. Il modulo REVERB comprende HALL, ROOM, e altri tipi di effetto tra cui potete sceglierne uno. Poiché il modulo ZNR/MIX ha solo un tipo di effetto, in questo caso non potete scegliere il tipo.

## SUGGERIMENTO

- Il modulo DRIVE/SYNTH ha un parametro "CABINET" che controlla come vengono riprodotte le caratteristiche di speaker cabinet. Questo vi consente di abbinare l'effetto del carattere di cabinet alle diverse esigenze di live performance o registrazione diretta.
- Il bilanciamento di mix tra il suono originale del

modulo DRIVE/SYNTH e il suono effetto/suono synth, così come il livello del segnale dopo il passaggio dal modulo può essere regolato col modulo ZNR/MIX.

- Quando sono selezionati "STDSYN", "SYNTLK", o "MONO SYN" come tipo di effetto per il modulo DRIVE/SYNTH, l'azione del modulo COMP/LIMIT e del modulo WAH/EFX (punto di inserimento regolato su "bF") si applicherà solo al suono originale dopo il passaggio dal modulo DRIVE/SYNTH e non al suono synth.
- Il modulo ZNR/MIX non può essere disattivato con il footswitch. Per disabilitare ZNR, regolate il valore del parametro effetto su "oF".

# Tipi di effetti e parametri

## Come leggere la tabella dei parametri

### Parametri effetto 1 – 3

Questi sono i parametri regolabili con le manopole Parametro 1 – 3 quando è selezionato il tipo di effetto. Viene visualizzato il range di impostazione per ciascun parametro. Valori di impostazione a tre cifre vengono visualizzati con un punto tra i due numeri.

### Selettore Modulo

Il simbolo del selettore Modulo mostra la posizione della manopola su cui è richiamato questo modulo/parametro.

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

### Pedale di espressione

L'icona di un pedale () nell'elenco indica un parametro che può essere controllata col pedale di espressione (FP01/FP02).

Specificate il rispettivo modulo come destinatario della modulazione per il pedale di espressione (→ pag. 19), e quindi selezionate il tipo di effetto rispettivo del modulo. Il parametro può quindi essere controllato in tempo reale con un pedale di espressione collegato.

### Tap

L'icona del tasto [TAP] () nell'elenco indica un parametro che può essere regolato battendo sul tasto [TAP] key.


In modo edit, quando è scelto il relativo modulo/tipo effetto, battendo ripetutamente il tasto [TAP] si regola il parametro secondo l'intervallo di pressione del tasto (ciclo di modulazione, delay time, ecc.).

In modo play, se il modulo DELAY è ON per il patch selezionato, battendo ripetutamente il tasto [TAP] cambierà temporaneamente il parametro.


### Hold


L'icona di un footswitch () nell'elenco indica un tipo di effetto per il quale può essere attivato/disattivato l'hold col footswitch (FS01).



Regolate la funzione del footswitch su "dH" (delay hold) (→ pag. 18) per il rispettivo patch. Quando questo patch è quindi selezionato in modo play, la funzione hold può essere commutata on/off premendo il footswitch.


	<b>COMP/LIMIT</b>	
	<b>Modulo COMP/LIMIT (Compressor/Limiter)</b> Questo modulo include un compressore che mantiene il livello complessivo del segnale entro un certo range attenuando le componenti del segnale ad alto livello o enfatizzando le componenti del segnale a basso livello, e un limiter che sopprime le componenti di picco.	



 <b>CP COMPRESSOR</b>		
Il compressore attenua le componenti del segnale ad alto livello ed enfatizza le componenti del segnale a basso livello per mantenere il livello complessivo del segnale entro un certo range.		
<b>1 SENSE</b> 0 - 10  Regola la sensibilità del compressore. Valori di regolazione maggiori producono una maggior sensibilità.	<b>2 ATTACK</b> 1 - 10  Regola il tempo tra punto di attacco del suono e inizio della compressione. Valori maggiori producono una più rapida azione della compressione.	<b>3 LEVEL</b> 2 - 98, 1.0  Regola il livello del segnale dopo il passaggio dal modulo.

 <b>LM LIMITER</b>		
Questo è un limiter che sopprime i picchi di segnale sopra un certo livello di riferimento.		
<b>1 THRESHOLD</b> 0 - 10  Regola il livello del segnale di riferimento per l'azione del limiter.	<b>2 RATIO</b> 1 - 10  Regola l'intensità del limiter. Maggiori valori di regolazione producono maggior compressione del segnale in ingresso.	<b>3 LEVEL</b> 2 - 98, 1.0  Regola il livello del segnale dopo il passaggio dal modulo.






	<b>WAH/EFX</b>	
	<b>Modulo WAH/EFX (Wah/Effects)</b> Comprende effetti wah e filter così come effetti tipo VCA.	

 <b>AW AUTO WAH</b>		
Questo effetto varia il wah secondo l'intensità dell'esecuzione.		
 <b>Ar AUTO RESONANCE FILTER</b>		
Questo effetto varia la banda di frequenza del filtro di risonanza secondo l'intensità del picking.		
I due tipi di effetti sopra hanno gli stessi parametri.		


<b>1 POSI &amp; DIR MIX</b> b0 - b9, A0 - A9  Sceglie il punto di inserimento del modulo WAH/EFX. Le regolazioni b0 - b9 specificano l'inserimento prima del modulo DRIVE/SYNTH, e le regolazioni A0 - A9 specificano l'inserimento dopo il modulo HI EQ. I numeri 0 - 9 indicano il bilanciamento di mix del suono originale: valori più alti producono un più forte suono originale.	<b>2 SENSE</b> -10 - -1, 1 - 10   Regola la sensibilità dell'effetto. Impostato su un valore negativo, le caratteristiche di filtro vengono invertite.	<b>3 RESONANCE</b> 0 - 10  Regola la risonanza del suono.
--	---	---

 <b>oC OCTAVE</b>		
Questo effetto aggiunge una componente di ottava inferiore al suono originale.		
<b>1 OCT LVL</b> 0 - 98, 1.0   Regola il bilanciamento di mix dell'effetto (il suono all'ottava inferiore).	<b>2 DIR LVL</b> 0 - 98, 1.0  Regola il bilanciamento di mix del suono originale.	<b>3 TONE</b> 0 - 10  Regola la qualità del suono dopo il mix.

## Tipi di effetti e parametri


<b>tr TREMOLO</b>			
Questo effetto varia il volume periodicamente.			
<b>1 DEPTH</b>	0 – 98, 1.0	<b>2 RATE</b>	0 – 50
Regola la profondità della modulazione.		 <b>TAP</b> Regola il rate dell'effetto.	
		<b>3 WAVE</b> u0 – u9, d0 – d9, t0 – t9 Permette la scelta della forma d'onda di modulazione. Impostazioni disponibili: "u" (dente di sega ascendente), "d" (dente di sega discendente), e "t" (triangolare). Più alti valori di impostazione producono più clipping ai picchi d'onda, rinforzando l'effetto.	
<b>PH PH PHASER</b>			
Questo effetto dà al suono un carattere pulsante.			
<b>1 POSITION</b>	bF, AF	<b>2 RATE</b>	0 – 50
Seleziona il punto di inserimento del modulo WAH/EFX. L'impostazione bF specifica l'inserimento prima del modulo DRIVE/SYNTH, e AF l'inserimento dopo il modulo HI EQ.		 <b>TAP</b> Regola il rate di modulazione.	
		<b>3 COLOR</b> 1 – 4 Regola il tipo di suono.	
<b>rG RING MODULATOR</b>			
Questo effetto produce uno scampanelante suono metallico. Regolando il parametro FREQUENCY si ottiene un drastico cambiamento del carattere del suono.			
<b>1 POSITION</b>	bF, AF	<b>2 FREQUENCY</b>	1 – 50
Seleziona il punto di inserimento del modulo WAH/EFX. L'impostazione bF specifica l'inserimento prima del modulo DRIVE/SYNTH, e AF il punto d'inserimento dopo il modulo HI EQ.		Regola la frequenza usata per la modulazione.	
		<b>3 BALANCE</b> 0 – 98, 1.0  Regola il bilanciamento tra il suono originale e quello dell'effetto.	
<b>dF dF DEFRET</b>			
Questo effetto cambia il suono di un basso qualunque in un suono che richiama un basso fretless.			
<b>1 SENSE</b>	0 – 30	<b>2 TONE</b>	1 – 50
Regola la sensibilità dell'effetto.		 Regola la qualità del suono.	
		<b>3 COLOR</b> 1 – 10 Regola la quantità di armoniche. Valori più alti producono un maggior carattere del suono.	
<b>PH PW PEDAL WAH</b>			
Simula un pedale wah Vox			
<b>1 POSI &amp; DIR MIX</b>	b0 – b9, A0 – A9	<b>2 FREQUENCY</b>	1 – 50
Seleziona il punto di inserimento del modulo WAH/EFX. Le impostazioni b0 - b9 specificano l'inserimento prima del modulo DRIVE/SYNTH, e le impostazioni A0 - A9 quello dopo il modulo HI EQ. I numeri 0 - 9 specificano il bilanciamento di mix del suono originale, con valori maggiori che producono un più forte suono originale.		 Regola la frequenza che viene enfatizzata. Quando non si usa pedale di espressione, l'effetto è lo stesso che col pedale mezzo alzato.	
		<b>3 LEVEL</b> 2 – 98, 1.0 Regola il livello del segnale dopo il passaggio dal modulo.	



<b>DRIVE/SYNTH</b>					
<b>Modulo DRIVE/SYNTH</b>					
	<p>Questo modulo fornisce effetti speciali quali 13 tipi di simulazioni ampli e stompbox e un suono di synth bass. Il bilanciamento mix di suono originale e suono effetto/sonno synth, e il livello del segnale dopo il passaggio dal modulo sono regolati dal modulo ZNR/MIX.</p> <p>* I nomi di costruttori e i nomi di prodotto menzionati in questa tabella 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.</p>				
<b>AG</b> AMPEG	<b>Sb</b> SUPER BASS				
Simulazione dell'AMPEG SVT che è uno dei più popolari ampli per basso del Rock.	Simulazione del MARSHALL SUPER BASS, una pietra miliare nella storia del Rock.				
<b>SW</b> SWR	<b>AC</b> ACOUSTIC				
Simulazione del SWR SM-900 famoso per il suo suono hi-fi.	Simulazione dell'ACOUSTIC 360 celebre per il suo speciale suono sul midrange.				
<b>bM</b> BASSMAN	<b>HA</b> HARTKE				
Simulazione del FENDER BASSMAN 100.	Simulazione di HARTKE HA3500 famoso per il suo cono in alluminio.				
<b>tE</b> TRACE ELLIOT					
Simulazione del TRACE ELLIOT AH-500.					
Tutti i tipi di effetto sopra hanno gli stessi parametri.					
<b>1</b> CABINET	oF, 1 - 3	<b>2</b> TONE	0 - 10	<b>3</b> GAIN	0 - 98, 1.0
Con l'impostazione "oF", si applicano le caratteristiche della sola testata. Una impostazione numerica aggiunge anche un suono di cabinet di diversa intensità.		Regola la qualità del suono.		Regola l'intensità della distorsione.	
<b>tU</b> TUBE PRE	<b>SA</b> SANSAMP				
Originale suono ZOOM di preampli valvolare.	Simulazione del SANSAMP BASS DRIVER DI, molto popolare tra i bassisti.				
<b>tS</b> TS9	<b>od</b> ODB-3				
Simulazione del Tube Screamer usato da molti chitarristi come booster.	Simulazione del Boss Overdrive ODB-3 per chitarra basso.				
<b>dS</b> MXR BASS D.I. +	<b>FF</b> FUZZ FACE				
Simulazione del canale distorsion del MXR Bass D.I.+.	Simulazione del Fuzz Face che ha fatto la storia del rock col suo look eccentrico.				
Tutti i tipi di effetto sopra hanno gli stessi parametri.					
<b>1</b> CABINET	oF, 1 - 3	<b>2</b> TONE	0 - 10	<b>3</b> GAIN	0 - 98, 1.0
Con l'impostazione "oF", si applicano le sole caratteristiche di stompbox. Una regolazione numerica aggiunge anche un suono di cabinet di diversa intensità.		Regola la qualità del suono.		Regola la quantità della distorsione.	
<b>SS</b> STDSYN (Standard Synth)	Suono synth bass standard di ZOOM.				
<b>1</b> CABINET	oF, 1 - 3	<b>2</b> VARI	1 - 4	<b>3</b> SENSE	0 - 98, 1.0
Impostazioni numeriche selezionano differenti tipi di cabinet.		Seleziona la variazione di sound synth.		Regola la sensibilità di rilevamento del trigger.	
<b>St</b> SYNTLK (Synth Talk)	Questo effetto produce un suono di synth tipo talking modulator usando vocali per la vocalizzazione.				
<b>1</b> CABINET	oF, 1 - 3	<b>2</b> VARI	iA, UE, UA, oA	<b>3</b> DECAY	0 - 98, 1.0
Impostazioni numeriche selezionano differenti tipi di cabinet.		Seleziona il tipo di vocalizzazione.		Regola il rate di variazione del suono.	

## Tipi di effetti e parametri

<b>MS MONO SYN (Mono Synth)</b>			
Questo è un bass synthesizer monofonico (a singole note) che rileva il pitch del segnale in ingresso.			
<b>1 CABINET</b>	oF, 1 - 3	<b>2 VARI</b>	s1 - s5, p1 - p5, m1 - m5
Impostazioni numeriche selezionano differenti tipi di cabinet.		Sceglie tipo di forma d'onda e variazione del suono: "s" produce un'onda a dente di sega, "p" produce un'onda quadra, e "m" usa PWM (pulse width modulation).	
		<b>3 DECAY</b>	0 - 98, 1.0
		Regola il rate di variazione del suono.	


<b>ZNR/MIX</b>			
<b>Modulo ZNR/MIX</b>			
Questo modulo serve a ridurre il rumore nelle pause dell'esecuzione. Il modulo è usato anche per controllare il bilanciamento tra suono originale ed effetto del modulo DRIVE/SYNTH, e il livello del segnale dopo il modulo. Il modulo ZNR/MIX non può essere disattivato col pedale. Per disattivare ZNR, regolate il suo valore di parametro su "oF".			
<b>nr ZNR (ZOOM Noise Reduction)</b>			
Originale noise reduction di ZOOM che sopprime il rumore nelle pause dell'esecuzione senza modificare la qualità del suono. Permette anche di regolare il bilanciamento nel mix del livello del modulo DRIVE/SYNTH.			
<b>1 ZNR</b>	oF, Z0 - Z9	<b>2 MIX BALANCE</b>	0 - 98, 1.0
Regola la sensibilità di ZNR. Per una riduzione di rumore al massimo, regolate il valore quanto possibile alto senza che l'attacco del suono o il suo decadimento vengano tagliati innaturalmente.		 Regola il bilanciamento nel mix tra il segnale prima dell'ingresso al modulo DRIVE/SYNTH e il segnale dopo il modulo. Maggiori valori di impostazione producono un suono più WET. Col modulo DRIVE/SYNTH regolato su Off, appare l'indicazione "oF".	
		<b>3 LEVEL</b>	2 - 98, 1.0
		Regola il livello del segnale dopo il passaggio dal modulo DRIVE/SYNTH. Quando il modulo DRIVE/SYNTH è regolato su Off, viene mostrata l'indicazione "oF".	

<b>LO EQ</b>			
<b>Modulo LO EQ</b>			
Questo è un equalizzatore per il range delle basse frequenze. Potete scegliere tra equalizzatore a 3 bande ed equalizzatore parametrico.			
<b>LE LO EQ (Low EQ)</b>			
Questo è un equalizzatore a 3 bande che regola il range di frequenze sotto i 450 Hz.			
<b>1 70Hz</b>	±12	<b>2 150Hz</b>	±12
70 Hz, equalizzatore di tipo shelving.		150 Hz, equalizzatore di tipo peaking.	
		<b>3 450Hz</b>	±12
		450 Hz, equalizzatore di tipo peaking.	

<b>LP LO PARAMETRIC EQ (Low Parametric EQ)</b>			
Questo è un equalizzatore parametrico che regola il range di frequenze sotto i 650 Hz.			
<b>1 TYPE</b>	1, 2, SH	<b>2 FREQUENCY</b>	Ved. Tabella 1
Seleziona il tipo di filtro. "1" dà un filtro di tipo peaking con Q ristretta, "2" dà un filtro di tipo peaking con ampia Q, e "SH" produce uno shelving LO EQ.		Seleziona una frequenza entro il range di 100 - 650 Hz.	
		<b>3 GAIN</b>	±12
		Regola il gain.	

Tabella 1

Display	Frequenza	Display	Frequenza
10	100Hz	50	500Hz
25	250Hz	65	650Hz
35	350Hz		

	<b>HI EQ</b>	
	<b>Modulo HI EQ</b>	
Questo è un equalizzatore per il range di alte frequenze. Potete scegliere tra equalizzatore a 3 bande ed equalizzatore parametrico.		

**HE HE HI EQ (High EQ)**

Questo è un equalizzatore a 3 bande che regola il range di frequenze sopra 1 kHz.

<b>1</b> 1kHz	±12	<b>2</b> 3kHz	±12	<b>3</b> 6kHz	±12
1 kHz, equalizzatore di tipo peaking.		3 kHz, equalizzatore di tipo peaking.		6 kHz, equalizzatore di tipo shelving.	


**HP HP HI PARAMETRIC EQ (High Parametric EQ)**

Questo è un equalizzatore parametrico per il range di frequenze sopra gli 800 Hz.

<b>1</b> TYPE	1, 2, SH	<b>2</b> FREQUENCY	Ved. Tabella 2	<b>3</b> GAIN	±12
Seleziona il tipo di filtro. "1" dà un filtro di tipo peaking con Q ristretta, "2" dà un filtro di tipo peaking con ampia Q. E "SH" produce un tipo shelving LO EQ.		Seleziona una frequenza entro il range di 800 Hz – 4.8 kHz.		Regola il gain.	


Tabella 2

Display	Frequenza	Display	Frequenza
80	800Hz	3.6	3.6kHz
1.2	1.2kHz	4.8	4.8kHz
2.4	2.4kHz		

	<b>MOD/SFX</b>	
	<b>Modulo MOD/SFX(Modulation/SFX)</b>	
Comprende effetti di modulazione e delay come chorus, pitch shifter, delay, ed eco.		


**CH CH CHORUS**

Questo effetto introduce una componente variabile di pitch-shifting al segnale originale, donando al suono una risonanza a tutto corpo.

<b>1</b> DEPTH	0 – 98, 1.0	<b>2</b> RATE	1 – 50	<b>3</b> MIX	0 – 98, 1.0
Regola la profondità di modulazione.		 Regola il rate di modulazione.		Regola il livello del suono effettato mischiato a quello originale.	


**SC SC STEREO CHORUS**

Questo è un chorus stereo con suono chiaro.

<b>1</b> DEPTH	0 – 98, 1.0	<b>2</b> RATE	1 – 50	<b>3</b> MIX	0 – 98, 1.0
Regola la profondità di modulazione.		Regola il rate di modulazione.		 Regola il livello del suono effettato mischiato a quello originale.	

**FL FL FLANGER**

Questo effetto produce un suono risonante e fortemente ondulatorio.

<b>1</b> DEPTH	0 – 98, 1.0	<b>2</b> RATE	0 – 50	<b>3</b> RESONANCE	-10 – -1, 0, 1 – 10
Regola la profondità di modulazione.		 Regola il rate di modulazione.		Regola l'intensità di risonanza della modulazione.	

## Tipi di effetti e parametri

<b>PP PP PEDAL PITCH</b>						
Questo effetto permette l'uso di un pedale per sfasare il pitch in tempo reale.						
<b>1</b> COLOR	Ved. tabella 3	<b>2</b> MODE	UP, dn	<b>3</b> TONE	0 - 10	
Seleziona il tipo di pitch change prodotto dal pedale.		Seleziona la direzione del pitch change.		Regola la qualità del suono.		
Tabella 3						
COLORE		MODO	Valore minimo pedale	Valore massimo pedale	COLORE	
MODO			Valore minimo pedale	Valore massimo pedale	MODO	
1	UP dn	-100 cent Solo suono originale	Solo suono originale -100 cent	5	UP dn	-1 ottava + DRY +1 ottava + DRY
2	UP dn	DOUBLING Detune + DRY	Detune + DRY DOUBLING	6	UP dn	-700 cent + DRY 500 cent + DRY
3	UP dn	0 cent +1 ottava	+1 ottava 0 cent	7	UP dn	-∞ (0 Hz) + DRY +1 ottava
4	UP dn	0 cent -2 ottave	-2 ottave 0 cent	8	UP dn	-∞ (0 Hz) + DRY +1 ottava + DRY
						-∞ (0 Hz) + DRY
<b>Vb Vb VIBRATO</b>						
Effetto con vibrato automatico.						
<b>1</b> DEPTH	0 - 98, 1.0	<b>2</b> RATE	0 - 50	<b>3</b> BALANCE	0 - 98, 1.0	
Regola la profondità di modulazione.		<b>TAP</b> Regola il rate di modulazione.		Regola il bilanciamento tra suono originale ed effetto.		
<b>St St STEP</b>						
Speciale effetto che cambia il suono in pattern a scala.						
<b>1</b> DEPTH	0 - 98, 1.0	<b>2</b> RATE	0 - 50	<b>3</b> RESONANCE	0 - 10	
Regola la profondità di modulazione.		<b>TAP</b> Regola il rate di modulazione.		Regola l'intensità di risonanza della modulazione.		
<b>dL dL DELAY</b>						
Questo è un delay con regolazione massima di 2000 ms.						
<b>1</b> TIME	1 - 99, 1.0 - 2.0	<b>2</b> FEEDBACK	0 - 98, 1.0	<b>3</b> MIX	0 - 98, 1.0	
<b>TAP</b> Regola il tempo di ritardo. Nel range 10 - 990 ms, la regolazione è fatta in step di 10-ms (1 - 99). Per 1 secondo e oltre, la regolazione è fatta in step di 100-ms (1.0 - 2.0).		Regola la quantità di feedback.		Regola il livello del suono effettato mischiato a quello originale.		
<b>tE tE TAPE ECHO</b>						
Questo effetto simula un eco a nastro.						
<b>1</b> TIME	1 - 99, 1.0 - 2.0	<b>2</b> FEEDBACK	0 - 98, 1.0	<b>3</b> MIX	0 - 98, 1.0	
<b>TAP</b> Regola il tempo di ritardo. Nel range da 10 - 990 ms, la regolazione è fatta in step di 10-ms (1 - 99). Per 1 secondo e oltre, la regolazione è fatta in step di 100-ms (1.0 - 2.0).		Regola la quantità di feedback.		Regola il livello del suono effettato mischiato a quello originale.		
<b>Pt Pt PITCH SHIFTER</b>						
Questo effetto sfasa il pitch del suono originale in su o in giù.						
<b>1</b> SHIFT	-12 - -1, dt, 1 - 12, 24	<b>2</b> TONE	0 - 10	<b>3</b> BALANCE	0 - 98, 1.0	
Regola la quantità di pitch shift in semitoni. Selezionando "dt" si ha un effetto di detune.		Regola la qualità del suono.		Regola il bilanciamento tra suono originale e suono effettato.		

**HP HP HARMONIZED PITCH SHIFTER**

Questo è un pitch shifter intelligente che genera automaticamente armonie secondo chiave e scala di preset.

<b>1 SCALE</b>	-6, -5, -4, -3, -m, m, 3, 4, 5, 6	<b>2 KEY</b>	C, Co, d...b	<b>3 MIX</b>	0 - 98, 1.0
Determina l'intervallo per il suono pitch shifted (ved. Tabella 4).		Determina la tonica per la scala usata per il pitch shifting (ved. Tabella 5).		Regola il livello del suono effettato mischiato al suono originale.	

Tabella 4

Impost.	Tipo di scala	Intervallo	Impost.	Tipo di scala	Intervallo
-6	Scala maggiore	Sesta asc.	3	Scala maggiore	Terza asc.
-5		Quinta disc.	4		Quarta asc.
-4		Quarta disc.	5		Quinta asc.
-3		Terza disc.	6		Sesta asc.
-m	Scala minore	Terza disc.			
m		Terza asc.			

Tabella 5

Impost.	Tonica	Impost.	Tonica
C	C	Fo	F#
Co	C#	G	G
d	D	Go	G#
do	D#	A	A
E	E	Ao	A#
F	F	b	B

**DELAY**

**Modulo DELAY**

Questo è un modulo delay che permette lunghi tempi di delay e uso della funzione hold.

**dL dL DELAY**

**HOLD** Questo è un delay con regolazione massima di 5000 ms.

**Pd Pd PINGPONG DELAY**

**HOLD** Questo è un delay di tipo ping-pong dove il suono del ritardo alterna tra destra e sinistra in stereo.

**EC EC ECHO**

**HOLD** Questo è un lungo delay dal suono caldo fino a 5000 ms di durata.

Questi tre tipi di effetto hanno gli stessi parametri.

<b>1 TIME</b>	1 - 99, 1.0 - 5.0	<b>2 FEEDBACK</b>	0 - 98, 1.0	<b>3 MIX</b>	0 - 98, 1.0
<b>TAP</b> Regola il tempo del delay. Nel range da 10 - 990 ms, la regolazione è fatta in step di 10-ms (1 - 99). Per 1 second e oltre, la regolazione è fatta in step di 100-ms (1.0 - 5.0).		Regola la quantità di feedback.		Regola il livello del suono effettato mischiato a quello originale.	

**REVERB**

**Modulo REVERB**

Questo è un modulo con vari tipi di effetto reverb.

**HL HL HALL**

Questo riverbero simula l'acustica di una sala da concerto.

**rM rM ROOM**

Questo riverbero simula l'acustica di una stanza.

**SP SP SPRING**

Questo effetto simula un riverbero del tipo a molla.

I tre tipi di effetto sopra hanno gli stessi parametri.

<b>1 DECAY</b>	1 - 30	<b>2 TONE</b>	0 - 10	<b>3 MIX</b>	0 - 98, 1.0
Regola la durata del riverbero.		Regola la qualità del suono.		Regola il livello del suono effettato mischiato a quello originale.	

 CONTROL	<b>CONTROL</b>		
	<b>Modulo CONTROL</b>		
Serve a fare le regolazioni del pedale e vi permette di controllare la funzione del footswitch e le regolazioni del livello master che si applicano a tutti i patch.			
<b>1</b> RTM DESTINATION	Ved. Tabella 6	<b>2</b> FS	Ved. Tabella 7
Quando un pedale di espressione (FP01/FP02) è collegato alla presa [CONTROL IN], questo sceglie il modulo destinatario della modulazione per la funzione RTM (Ved. Tabella 6).		Quando un footswitch (FS01) è collegato alla presa [CONTROL IN], questo sceglie la funzione azionabile col footswitch (Ved. Tabella 7). La funzione scelta qui si applica a tutti i patch.	
		<b>3</b> MASTER LEVEL	0 - 98, 1.0
Regola il livello master per tutti i patch.			

RTM (Real Time Modulation): Il parametro effetto può essere cambiato col pedale di espressione in tempo reale.

Tabella 6

Impostazione	Destinaz. modulazione
oF	OFF
VL	Volume
WU, Wd, WH, WL	Modulo WAH/EFX (*)
bU, bd, bH, bL	Modulo ZNR/MIX (*)
MU, Md, MH, ML	Modulo MOD/SFX (*)
dU, dd, dH, dL	Modulo DELAY (*)
rU, rd, rH, rL	Modulo REVERB (*)

Tabella 7

Impost.	Funzione
bP	Bypass/Mute
tP	Tap tempo
bU	Bank up
rH	Rhythm function on/off
dH	Delay hold
dM	Delay mute

Il funzionamento dei moduli indicati con (\*) cambia come segue, secondo la lettera sulla destra.

**U** UP

Il parametro è al minimo quando il pedale è tutto alzato e al massimo quando il pedale è completamente abbassato.

**d** DOWN

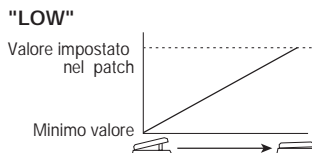
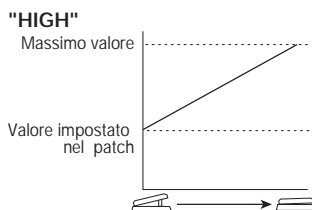
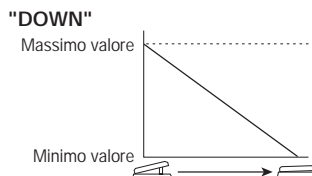
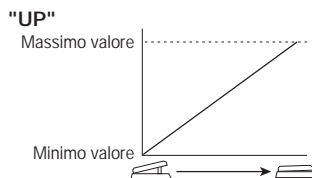
Il parametro è al massimo quando il pedale è tutto alzato e al minimo quando il pedale è tutto abbassato.

**H** HIGH

Col pedale tutto alzato, il parametro è sul valore impostato nel patch. Col pedale tutto abbassato, il parametro è al massimo.

**L** LOW

Col pedale tutto alzato, il parametro è al minimo. Col pedale tutto abbassato, il parametro è sul valore impostato nel patch.



**AVVISO**

Se il modulo ZNR/MIX è selezionato come destinazione della modulazione, il pedale regola il bilanciamento di mix del modulo DRIVE/SYNTH (→ pag. 26).

# Specifiche

Tipi di effetti	47
Moduli effetto	Max. 9 modulo simultanei
Patch	Area user: 10 patch x 4 banchi Area preset: 10 patch x 4 banchi
Frequenza di campionamento	96 kHz
Convertitore A/D	24 bit, 64 times oversampling
Convertitore D/A	24 bit, 128 times oversampling
Trattamento del segnale	32 bit
Risposta in frequenza	20 Hz – 40 kHz +1 dB -3 dB (con carico di 10 kilohm)
Display	LED a 2 cifre 7 segmenti LED parametri
Ingresso	Presse phono mono standard
Livello ingresso	-20 dBm
Impedenza d'ingresso	1 megohm
Uscita	Presse phono stereo standard (agisce da linea e presa cuffie)
Massimo livello di uscita	Linea: +5 dBm (impedenza d'uscita 10 kilohm e più) Cuffie: 20 mW + 20 mW (in carico da 32 ohms)
Ingresso di controllo	Per FP02 (FP01)/FS01
Specifiche alimentazione	
Adattatore AC	9 V DC, 300 mA (negativo al centro) (ZOOM AD-0006)
Batterie	4 batterie IEC R6 (size AA), Approx. 7.5 ore di funzionamento continuo (batterie alcaline)
Dimensioni	162 mm (D) x 156 mm (W) x 65 mm (H)
Peso	700 g (senza batterie)
Opzioni	Pedale di espressione FP02/ Footswitch FS01

• 0 dBm = 0.775 Vrms

• Progetto e specifiche soggetti a modifiche senza obbligo di preavviso.

## Soluzione dei problemi

### ● Nessuna alimentazione

Fate rif. a "Accensione" a pag. 8.

### ● L'effetto riverbero non funziona

Quando suona un pattern ritmico, l'effetto riverbero non è disponibile. Fermate prima la funzione Rhythm (→ pag. 12).

### ● Alto livello di rumore

State usando l'adattatore ZOOM AC? Accertatevi di usare solo l'adattatore DC 9 V, 300 mA con spina "negativo al centro" (ZOOM AD-0006).

### ● Breve vita delle batterie

State usando batterie al manganese? E' consigliato l'uso di batterie alcaline.

## Pattern preset di B2

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



ZOOM CORPORATION  
 ITOHPIA Iwamotocho 2chome Bldg. 2F, 2-11-2, Iwamoto-cho,  
 Chiyoda-ku, Tokyo 101-0032, Japan  
 Web Site: <http://www.zoom.co.jp>



# B2 Patch List

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

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

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