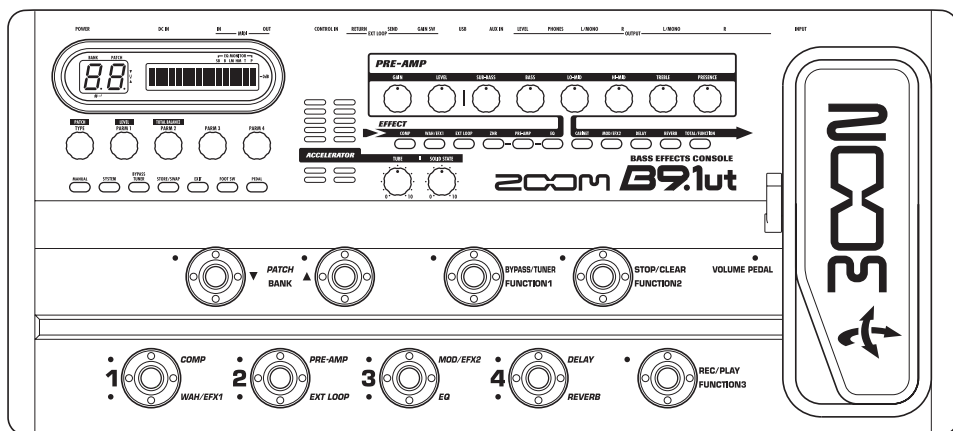


BASS EFFECTS CONSOLE

B9.1ut

Manuale operativo



ZOOM



©ZOOM Corporation

E' proibita la riproduzione di questo manuale, in tutto o in parte, con ogni mezzo.

Indicazioni di sicurezza / Precauzioni d'utilizzo

INDICAZIONI DI SICUREZZA

In questo manuale, sono usati dei simboli per sottolineare avvertimenti e informazioni, da leggere per evitare incidenti. Il significato dei simboli è il seguente:

 Warning	Questo simbolo indica spiegazioni su punti particolarmente pericolosi. Ignorando il simbolo e maneggiando l'apparecchiatura nella maniera sbagliata, si possono verificare incidenti molto pericolosi, persino mortali.
 Caution	Questo simbolo indica spiegazioni su punti pericolosi. Ignorando il simbolo e maneggiando l'apparecchiatura nella maniera sbagliata, si possono verificare incidenti e danni all'apparecchiatura.

Osservate i consigli di sicurezza seguenti, per essere certi di utilizzare B9.lut senza rischi.

Requisiti di alimentazione



- Assicuratevi di usare un adattatore AC fornito con B9.lut. L'utilizzo di qualunque altro adattatore può causare malfunzionamenti e danni, o comportare rischi di incendio o altro.
- Collegate l'adattatore AC solo a un impianto AC che abbia il voltaggio richiesto dall'adattatore stesso.
- Scollegando l'adattatore AC dall'impianto AC, afferrate sempre solo la spina e non tirate il cavo.
- In caso di temporali o quando non si usa l'unità per molto tempo, scollegate l'adattatore AC dalla presa.
- Non bloccate il cavo d'alimentazione, non piegatelo eccessivamente, e non appoggiate oggetti pesanti sul cavo.

Ambiente



Per evitare incendi, scariche elettriche o malfunzionamenti, evitate di usare B9.lut in ambienti in cui possa essere esposta a:

- Temperature estreme
- Fonti di calore, come radiatori o stufe
- Eccessiva umidità
- Eccessiva polvere o sabbia
- Eccessive vibrazioni o colpi

Mantenete una distanza minima di 5cm attorno all'unità, per una corretta ventilazione.

Non ostruite le bocchette di ventilazione con oggetti come giornali o tende.

Gestione



- Non posizionate mai oggetti contenenti liquidi, come vasi, su B9.lut perché questo può provocare scariche elettriche.
- Non utilizzate fiamme libere, come candele, su

B9.lut perché ciò può provocare incendi.



- B9.lut è uno strumento di precisione. Non esercitate pressione eccessiva su tasti e controlli. Fate attenzione a non far cadere l'unità, a non sottoporla a colpi o pressione eccessiva.
- Fate attenzione a non far entrare oggetti estranei (monete o spille) o liquidi nell'unità.

Collegare i cavi e i jack input e output



Dovreste sempre spegnere l'unità, e tutte le altre apparecchiature, prima di collegare o scollegare i cavi. Assicuratevi inoltre di scollegare tutti i cavi di collegamento e il cavo d'alimentazione prima di spostare B9.lut.

Modifiche



Non aprite B9.lut e non tentate di modificare il prodotto in alcun modo, perché ciò può provocare danni all'unità.

Volume



Non usate B9.lut a volume eccessivo per troppo tempo, perché ciò può provocare danni all'udito.

Precauzioni di utilizzo Interferenza elettrica

Per motivi di sicurezza, B9.lut è stata progettata per fornire la protezione massima contro le emissioni elettromagnetiche dall'interno dell'apparecchio, e per fornire la massima protezione dalle interferenze esterne. Tuttavia, apparecchi particolarmente sensibili alle interferenze, o che emettano onde elettromagnetiche potenti, non devono essere posizionati vicino a B9.lut, perché la possibilità di interferenza non può essere eliminata del tutto.

Con ogni tipo di apparecchio a controllo digitale, inclusa B9.lut, l'interferenza elettromagnetica può provocare malfunzionamenti e danneggiare o distruggere dati. Fate attenzione, per ridurre al minimo il rischio di danni.

Pulizia

Usate un panno morbido e asciutto per pulire B9.lut. Se necessario, inumidite leggermente il panno. Non usate detersivi abrasivi, cere o solventi (come solventi per vernici o alcol), perché questi potrebbero opacizzare la finitura o sciupare la superficie.

Conservate questo manuale in luogo opportuno, per futura referenza.

* MIDI è un marchio registrato di Association of Musical Electronics Industry (AMEI).

Indice

Indicazioni di sicurezza /Precauzioni di utilizzo	2	Esempi di utilizzo MIDI	42
Caratteristiche	4	Cosa potete fare col MIDI	42
Termini usati nel manuale	5	Selezionare il canale MIDI	42
Controlli e funzioni	6	Inviare e ricevere informazioni di commutazione di patch via MIDI (program change)	43
Eseguire i collegamenti	8	Inviare e ricevere informazioni sull'operatività pedale/interruttore/tasto via MIDI (control change)	46
Accensione	9	Inviare informazioni esecutive di pedal synth via MIDI (note on/note off)	49
Guida rapida 1 (Operatività delle modalità Manual/Play)	10	Inviare e ricevere dati di patch di B9.1ut via MIDI	50
Guida rapida 2 (Operatività delle modalità Edit /Store)	12	Altre funzioni	52
Attivare/disattivare moduli (Modalità Manual)	14	Usare la funzione ARRМ	52
Visualizzazione pannello	14	Usare la funzione sound-on-sound	54
Selezionare le patch	14	Usare la funzione pedal synth	55
Attivare/disattivare un modulo	15	Usare B9.1ut come interfaccia audio per un computer	57
Regolare il suono	16	Mettere in mute l'uscita quando si usa un collegamento USB	58
Usare Accelerator	17	Cambiare la tonalità di riferimento di default dell'accordatore	59
Selezionare le patch da eseguire (modalità Play)	18	Usare come direct box	59
Usare l'accordatore (Modalità Bypass/Mute)	20	Verificare la versione di B9.1ut	60
Usare l'accordatore cromatico	20	Software editor/librarian per B9.1ut	60
Usare l'accordatore per basso	21	Collegare gli effetti	61
Cambiare suono a una patch (modalità Edit)	23	Usare la funzione Pickup Select	61
Configurazione della patch	23	Cambiare la posizione di inserimento della sezione preamp e del modulo WAH/EFX1	62
Fasi basilari della modalità Edit	23	Tipi d'effetto e parametri	64
Cambiare nome a una patch	26	Come leggere la tabella parametri	64
Salvare patch e bank (Modalità Store)	27	Modulo COMP (Compressor)	65
Salvare/scambiare patch	27	Modulo WAH/EFX1 (Wah/Effects 1)	65
Salvare/scambiare bank	28	EXT LOOP (External Loop) module	68
Riportare le patch alle condizioni di default di fabbrica	29	Modulo ZNR (Zoom Noise Reduction)	68
Usare il pedale d'espressione	30	Modulo PRE-AMP (Preamplifier)	68
Il pedale d'espressione	30	Modulo EQ (Equalizer)	70
Assegnare obiettivi di controllo al pedale d'espressione	31	Modulo CABINET	71
Regolare il pedale d'espressione	33	Modulo MOD/EFX2 (Modulation/Effects 2)	71
Usare un pedale d'espressione esterno	34	Modulo DELAY	76
Regolare il movimento del pedale d'espressione	35	Modulo REVERB	77
Usare gli interruttori a pedale	36	Modulo TOTAL	79
Eseguire le impostazioni per gli interruttori a pedale funzione	36	Diagnostica	80
Assegnare moduli agli interruttori a pedale 1 - 4	38	B9.1ut - Specifiche tecniche	81
Specificare il tempo di una patch	38	Tabella d'implementazione MIDI	82
Usare il loop effetti	40	B9.1ut - Tabella d'assegnazione patch/ bank number + program number	83

* Windows, Windows XP, e Windows Vista sono marchi registrati di Microsoft Corporation.

* Macintosh è marchio registrato di Apple, Inc..

* Tutti gli altri marchi, nomi di prodotto, e di società menzionati in questo documento appartengono ai rispettivi proprietari.

* I nomi dei produttori e dei prodotti menzionati in questo documento sono marchi registrati dei rispettivi proprietari. Questi nomi sono usati solo per illustrare caratteristiche soniche e non indicano alcuna appartenenza a ZOOM CORPORATION.

Caratteristiche

Grazie per aver scelto **ZOOM B9.1ut** (d'ora in poi detto "**B9.1ut**" in questo manuale). B9.1ut è un sofisticato processore multi effetto, dalle caratteristiche seguenti.

● Tecnologia all'avanguardia per altissime performance

Qualità sonora eccellente assicurata dal processamento del segnale con 96 kHz/24 bit di campionamento e processamento interno a 32-bit. La risposta in frequenza resta lineare fino a 40 kHz, e la conversione del rumore in ingresso (rapporto segnale-rumore) resta 120 dB o meglio.

● Patch pronte all'uso

Le combinazioni del modulo effetto e le impostazioni possono essere salvate e richiamate come "patch". B9.1ut offre 80 patch in gruppi predefiniti di sola lettura, più 80 patch nel gruppo utente, che possono essere riscritte liberamente, per una scelta totale di 160.

● Circuitazione valvolare Tube Accelerator

E' provvista di una apposita circuitazione valvolare chiamata "Accelerator", che consente di mixare liberamente il segnale amplificato da un circuito valvolare col segnale allo stato solido. In questo caso, potete aggiungere la caratteristica compressione e distorsione valvolare a un suono clean.

● Versatile catena d'effetti

All' interno di una versatile gamma di 112 effetti, un massimo di 10 (incluso ZNR) può essere usato contemporaneamente. Ricreare il suono distorto di ampli famosi e di effetti compatti, applicare compressione per ravvivare il suono, usare l'equalizzatore a 6-bande, controllare il delay, aggiungere modulazione, o scegliere tra altri effetti, tutti ugualmente grandi. Sia per qualità che per versatilità, B9.1ut è di gran lunga al di sopra di altri prodotti della sua classe. Potete anche trasformare l'uscita in un bel suono synth per basso o basso fretless.

● Due modalità operative selezionabili (modalità manual/play)

In modalità manual, potete usare gli interruttori a pedale per attivare/disattivare singoli effetti nelle patch. Ciò rende più facile simulare l'esecuzione con una catena di effetti compatti e pedali effetto. In modalità play, gli interruttori a pedale servono per spostarsi velocemente tra le patch.

● Connettori XLR per uscita diretta

Oltre ai jack OUTPUT, un set di connettori XLR consente di inviare un segnale di linea bilanciato direttamente a un mixer PA o a una console di registrazione. Il segnale può essere deviato sia prima che dopo il processamento d'effetto. E' previsto anche un interruttore per disaccoppiare il segnale diretto dalla terra in caso di problemi di rumore.

● Z-Pedale sensibile non solo al movimento verticale, ma anche orizzontale

B9.1ut è provvista di un pedale d'espressione tipo Z incorporato, dalla grande funzionalità. Il pedale sente non solo il movimento su/giù, ma anche quello laterale. Questo consente di esplorare una nuova dimensione di performance del pedale. E' possibile collegare un pedale d'espressione aggiuntivo (FP01/FP02) al jack CONTROL IN, ed usarlo come pedale del volume dedicato.

● Interruttori a pedale dalle funzioni programmabili

3 interruttori a pedale dalla funzione utente programmabile aumentano ulteriormente la flessibilità e consentono di ottimizzare l'unità per una gamma di applicazioni. Usateli per impostare il tempo di delay, attivare/disattivare hold delay, e per altri scopi.

Prendetevi il tempo necessario per leggere questo manuale con attenzione, per ottenere il massimo da B9.1ut e assicurare performance e affidabilità ottimali.

Termini usati nel manuale

Questa sezione illustra alcuni termini importanti usati nel manuale di B9.1ut.

■ Modulo effetti

Come illustrato sotto, B9.1ut può essere considerata una combinazione di diversi effetti singoli. Ognuno di questi è detto modulo effetto. B9.1ut offre un modulo effetti compressore (COMP), simulatore d'ampli/basso synth (PRE-AMP), un modulo di controllo del loop effetti esterno (EXT LOOP), e altro. Parametri quali l'intensità dell'effetto possono essere regolati per ogni modulo singolarmente, e i moduli possono essere attivati/disattivati a piacere.

I cinque moduli EXT LOOP, ZNR, PRE-AMP, EQ, e CABINET fungono da preamplificatore virtuale controllato da manopole e tasti posti sul pannello della sezione preamp.

■ Tipo d'effetto

La maggior parte dei moduli comprende diversi effetti cui si fa riferimento come tipi d'effetto. Ad esempio, il modulo effetto modulazione (MOD/EFX2) comprende chorus, flanger, pitch shifter, delay, e altri tipi d'effetto. E' possibile selezionarne solo uno alla volta.

■ Parametro effetto

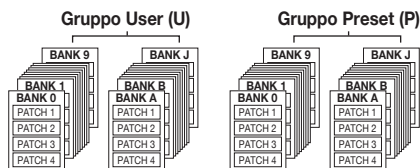
Tutti i moduli effetto hanno degli aspetti che si possono controllare. Si chiamano parametri effetto, sono regolabili con le manopole parametro 1 – 4 poste sul pannello. Se pensiamo a un modulo effetto come fosse un effetto compatto, i parametri cambiano il tono e l'intensità dell'effetto, allo stesso modo delle manopole poste sull'apparecchio.

■ Patch

In B9.1ut, le combinazioni dei moduli effetto sono salvate e richiamate in unità, che sono dette patch. Una patch contiene informazioni relative allo status on/off di ogni modulo effetti, al tipo di effetto usato nel modulo, e alle impostazioni dei parametri effetto. Le impostazioni del pedale d'espressione e del tempo sono salvate singolarmente per ogni patch.

■ Bank e gruppo

Le patch sono organizzate in gruppi user-utente (U) che possono essere modificate, e in gruppi preset-presetati (P) di sola lettura. Poiché ogni gruppo contiene 80 patch, in totale esse sono 160. In B9.1ut, le patch sono richiamate quattro alla volta e selezionate coi quattro interruttori a pedale. Queste 4 patch sono considerate nell'insieme come dei Bank. Vi sono 20 bank in un gruppo, numerati 0 – 9 e A – J.



■ Modalità

B9.1ut ha cinque diverse modalità operative, come elencato sotto.

• Modalità Manual

In questa modalità, suonate lo strumento usando una patch specifica e attivate/disattivate i moduli di quella patch con gli interruttori a pedale.

E' la modalità di default di B9.1ut sempre attiva all'accensione.

• Modalità Play

In questa modalità, le diverse patch possono essere selezionate velocemente con gli interruttori a pedale.

• Modalità Edit

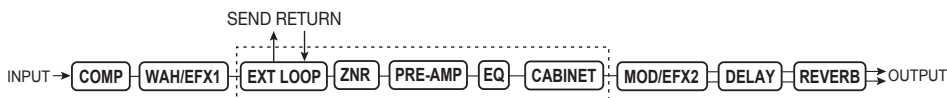
In questa modalità, è possibile editare (cambiare) i parametri di una patch.

• Modalità Store

Questa modalità serve per salvare le patch editate. Consente anche di cambiare la posizione di salvataggio delle patch.

• Modalità Bypass/mute

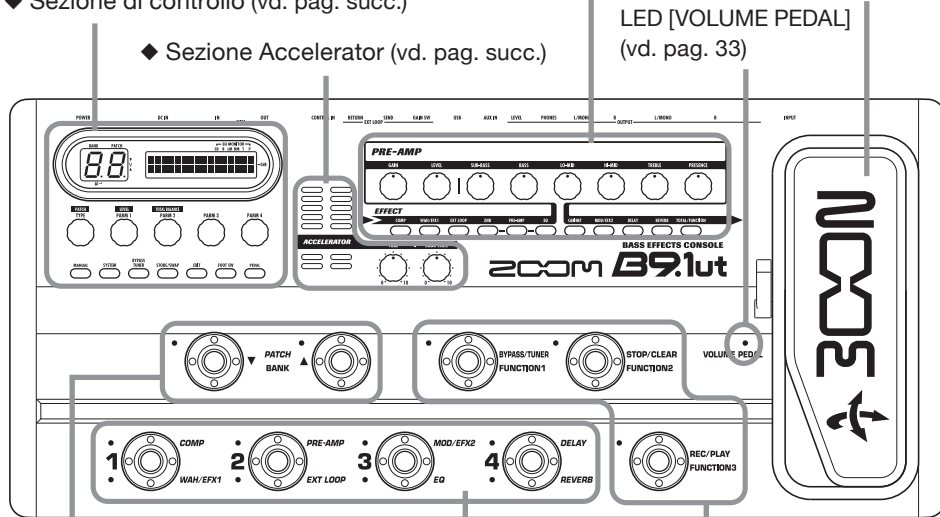
Quando B9.1ut è in bypass, il processing d'effetto è temporaneamente spento e si sente solo il suono originale. In mute, ogni suono è disattivato. La funzione Tuner è utilizzabile in entrambe le condizioni.



Controlli e funzioni

B9.1ut Pannello frontale

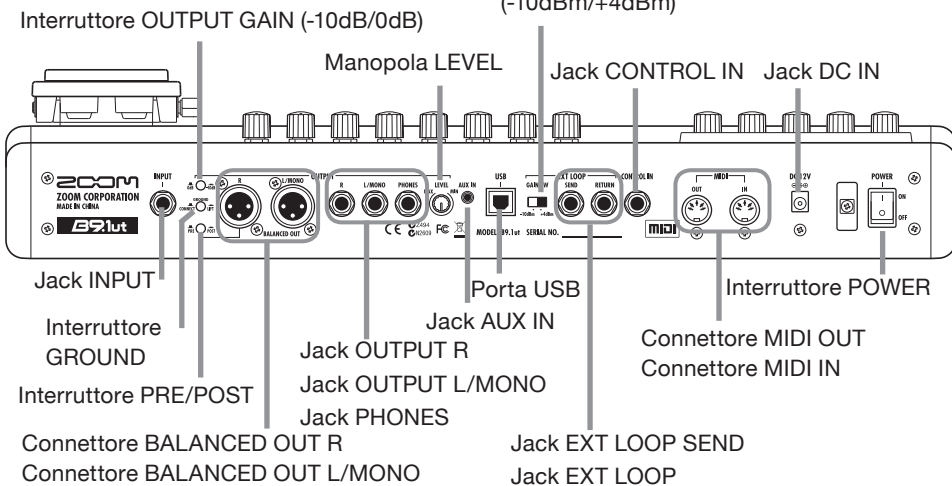
- ◆ Sezione Pre-amp (vd. pag. succ.)
- ◆ Sezione di controllo (vd. pag. succ.)
- Pedale d'espressione



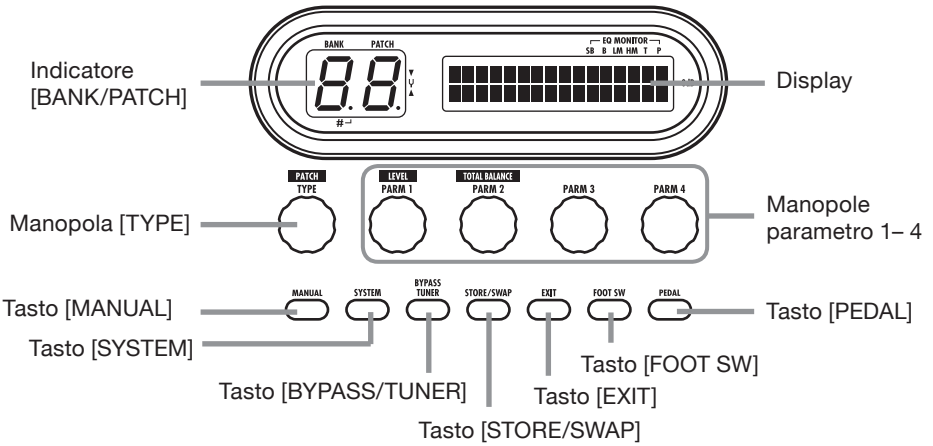
- ◆ Sezione Accelerator (vd. pag. succ.)
- LED [VOLUME PEDAL] (vd. pag. 33)
- Interruttori PATCH/BANK [▼]/[▲]
- Interruttori a pedale 1-4
- Interruttori a pedale funzione 1 - 3

B9.1ut Pannello posteriore

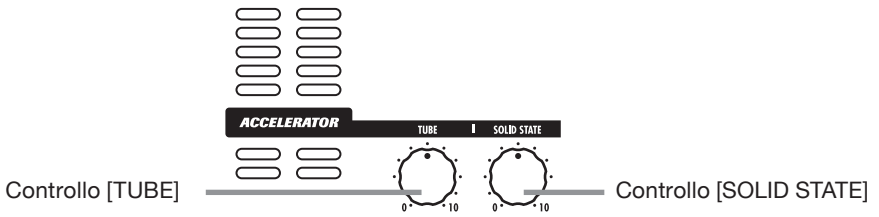
- Interruttore EXT LOOP GAIN (-10dBm/+4dBm)



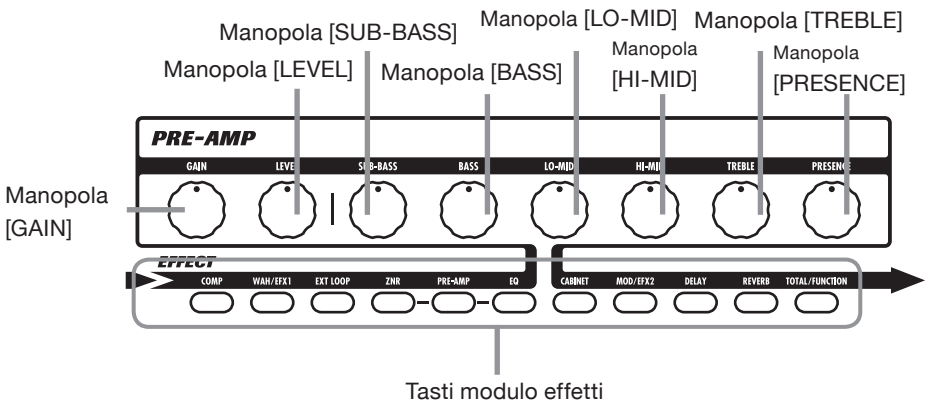
◆ Sezione di controllo



◆ Sezione Accelerator



◆ Sezione Preamp



Eeguire i collegamenti

Fate riferimento a quanto esposto sotto, nell'eguire i collegamenti.

■ Esempio di collegamento (1)

Usate un cavo adattatore a Y con mini jack stereo per collegare una batteria elettronica (ZOOM SB-246 o simili) o un lettore CD/MD. Il segnale del jack AUX IN non è processato dagli effetti interni ma resta inalterato. Il segnale è anche inviato alla porta USB.

Usate cavi mono per collegare gli ampli per basso. Usando un solo ampli per basso, usate il jack OUTPUT L/MONO.

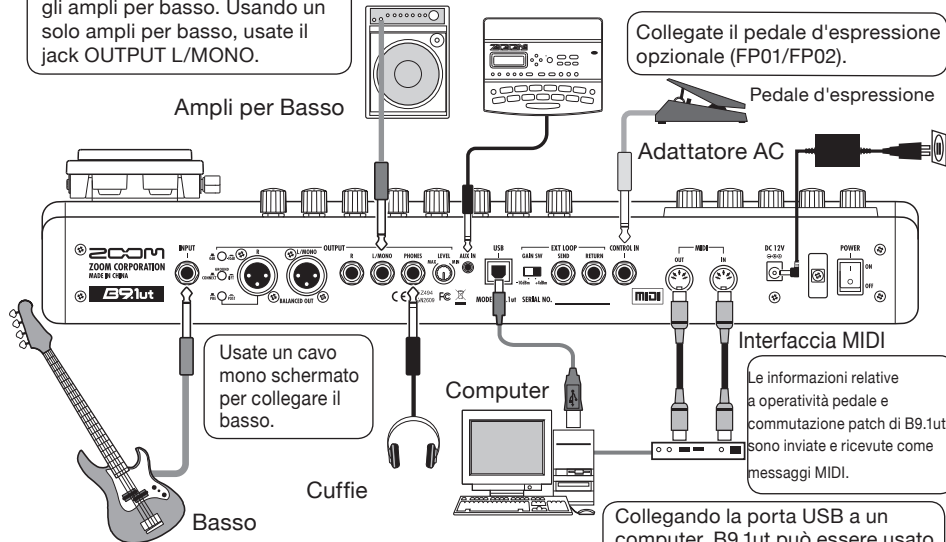
Macchina ritmica o simili

Collegate il pedale d'espressione opzionale (FP01/FP02).

Ampli per Basso

Pedale d'espressione

Adattatore AC



Usate un cavo mono schermato per collegare il basso.

Interfaccia MIDI

Le informazioni relative a operatività pedale e commutazione patch di B9.1ut sono inviate e ricevute come messaggi MIDI.

Collegando la porta USB a un computer, B9.1ut può essere usato come interfaccia audio.

■ Esempio di collegamento (2) (Usando B9.1ut come DI)

Interruttore OUTPUT GAIN

Se l'unità è collegata a un mixer o a un apparecchio per la registrazione e si verifica distorsione del segnale in ingresso, impostate l'interruttore su "-10dB".

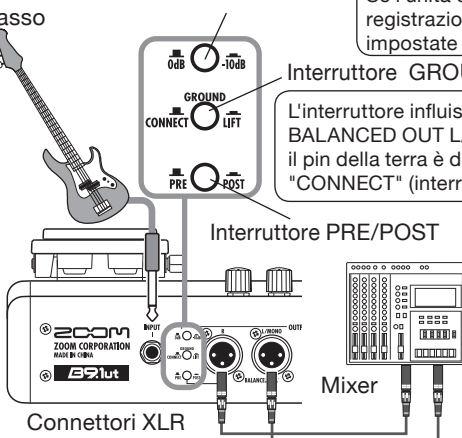
Basso

Interruttore GROUND

L'interruttore influisce solo sui connettori BALANCED OUT R e BALANCED OUT L/MONO. In posizione "LIFT" (interruttore premuto), il pin della terra è disaccoppiato dal percorso di segnale. In posizione "CONNECT" (interruttore alzato), il pin di terra è abilitato.

Interruttore PRE/POST

L'interruttore influisce solo sul segnale del connettore BALANCED OUT R. In posizione "POST" (interruttore premuto), è inviato il segnale dopo il processamento d'effetto. In posizione "PRE" (interruttore alzato), è inviato il segnale dopo l'acceleratore ma prima del processamento d'effetto. Il connettore BALANCED OUT L/MONO porta sempre il segnale post-processamento.



Connettori XLR

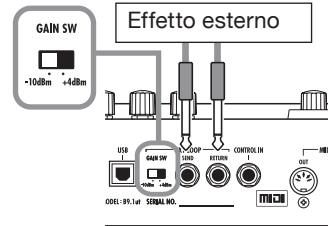
Mixer

■ Esempio di collegamento (3) (Collegamento effetto esterno)

Quando viene collegato un effetto esterno ai jack SEND/RETURN, impostazioni quali effetto on/off e il livello di send/return possono essere salvati come parte di una patch. Per dettagli, vd. pag. 40.

Interruttore EXT LOOP GAIN

Collegando un effetto con un livello d'ingresso nominale pari a +4 dBm (effetti a rack o simili), usate l'impostazione "+4 dBm". Collegando un effetto per strumento o un effetto compatto, usate l'impostazione "-10 dBm".



Accensione

Sono illustrati di seguito i punti relativi all'accensione di B9.1ut.

1. Assicuratevi di aver spento tutti gli ampli per basso collegati.
Inoltre, abbassate completamente il volume dell'ampli per basso.
2. Collegate l'adattatore AC alla presa AC e collegate il cavo dall'adattatore al connettore DC IN di B9.1ut.
3. Usate un cavo mono per collegare il basso al jack INPUT di B9.1ut. Usate un cavo mono per collegare il jack OUTPUT L/MONO (o R) all'ampli per basso.

CONSIGLIO

Per monitorare con le cuffie, collegate il cavo cuffie al jack PHONES di B9.1ut.

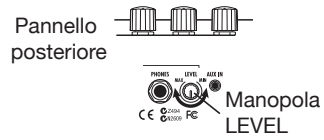
4. Accendete seguendo quest'ordine: B9.1ut → ampli per basso.

NOTA

Procedete con cautela accendendo il sistema. Se accendete B9.1ut mentre l'ampli per basso è già acceso, c'è rischio di danneggiare il vostro udito o i diffusori.

5. Suonate il basso e regolate il volume sull'ampli per basso, sul basso, e

regolate la manopola LEVEL posta sul pannello posteriore di B9.1ut per ottenere un livello di volume ottimale.



NOTA

L'impostazione di Accelerator può anche influenzare il volume (→ p. 17).

CONSIGLIO

B9.1ut possiede una funzione detta "Pickup Select" che consente di adattare l'unità a vari tipi di pickup per basso. Se necessario, selezionate l'impostazione adatta al vostro basso, la prima volta che usate B9.1ut (→ p. 61).

6. Per spegnere il sistema, spegnete i vari componenti nell'ordine inverso all'accensione.

NOTA

- Quando la manopola LEVEL, posta sul pannello posteriore, è al massimo, il livello in uscita di B9.1ut è +6 dB.
- Per informazioni sulle impostazioni di Accelerator per gain unitario, (livello in uscita uguale al livello in ingresso), vd. pag. 17.

Guida rapida 1 (Operatività delle modalità Manual/Play)

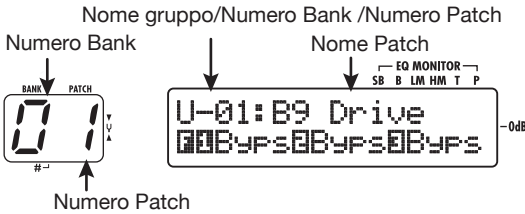
Questa sezione illustra alcuni passi basilari, per usare B9.lut.

1 Attivare/disattivare moduli col piede (modalità manual)

Subito dopo l'accensione, l'unità è in modalità manual, e potete usare gli interruttori a pedale 1 - 4 per attivare/disattivare i moduli.

1. Usate gli interruttori a pedale PATCH/BANK [▼]/[▲] per selezionare una patch. Ogni pressione di PATCH/BANK [▼]/[▲] provoca il passaggio alla patch seguente.

[Stesse voci del display in modalità manual e play]



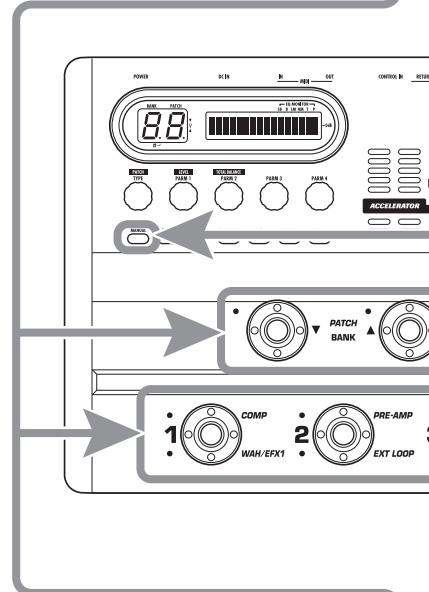
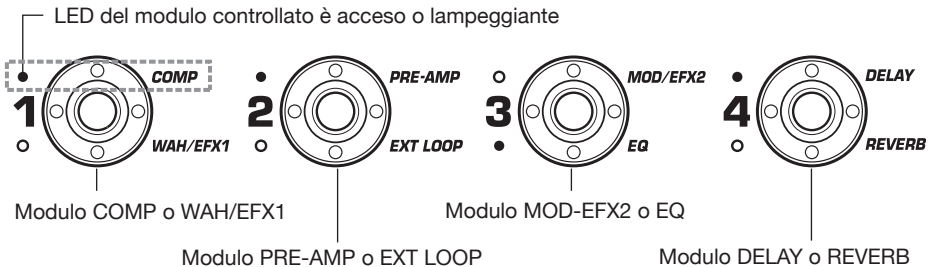
2. Premete l'interruttore a pedale del modulo da attivare/disattivare.

Il LED corrispondente al modulo assegnato al pedale cambia status. Modulo attivo: LED acceso. Modulo spento: LED lampeggiante.

CONSIGLIO

Potete cambiare i moduli assegnati agli interruttori a pedale 1 - 4 (→ p. 38).

[Moduli assegnati agli interruttori a pedale 1 - 4]



[Sezione Preamp]

Livello uscita modulo preamp

Enfasi/taglio basse frequenze Enfasi/taglio ultra alte frequenze

Enfasi/taglio frequenze medio-alte

PRE-AMP

GAIN LEVEL SUB-BASS BASS LO-MID HI-MID TREBLE PRESENCE

Intensità' distorsione

Enfasi/taglio frequenze ultra basse Enfasi/taglio frequenze medio basse Enfasi/taglio alte frequenze

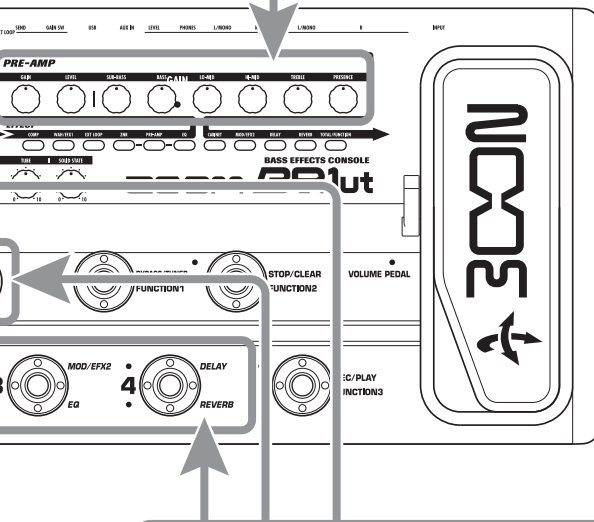
3 Operativita' Preamp

La sezione preamp consente di regolare l'intensità' della distorsione e l'EQ.

1. Usate le manopole della sezione preamp per eseguire regolazioni.

B9.lut passa in modalità' edit.

2. Per tornare alla modalità' manual o play, premete il tasto [EXIT].



2 Selezionare le patches (modalità' play)

1. Premete il tasto [MANUAL] fino a farlo spegnere.

B9.lut e' in modalità' Play.

2. Per selezionare una patch, usate gli interruttori a pedale PATCH/BANK [▼]/[▲] per selezionare un gruppo/bank, e usate gli interruttori a pedale 1 - 4.

3. Per tornare in modalità' Manual, premete ancora il tasto [MANUAL] per farlo accendere.

Guida rapida 2 (operatività delle modalità Edit/Store)

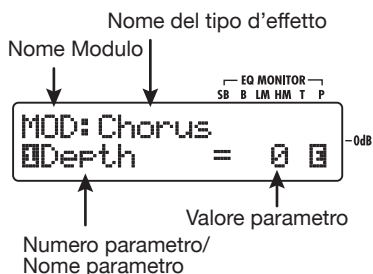
Questa sezione illustra come editare una patch selezionata e salvare le modifiche effettuate.

1 Editare una patch (modalità edit)

1. Premete il tasto del modulo effetto da editare.

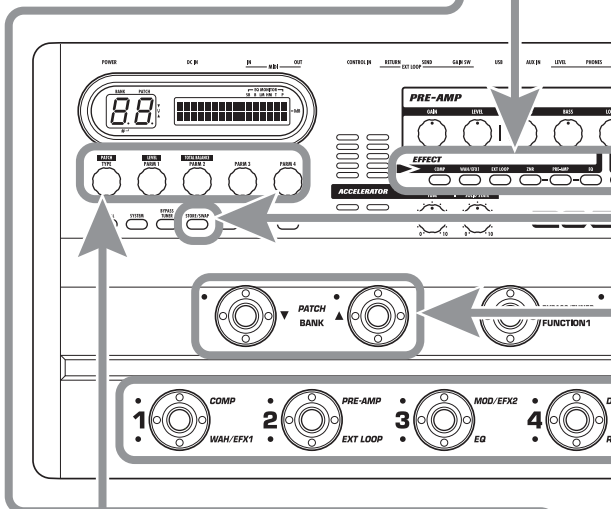
L'unità passa in modalità edit. A ogni pressione del tasto del modulo effetto, il modulo corrispondente è attivato/disattivato.

[Display in modalità edit]



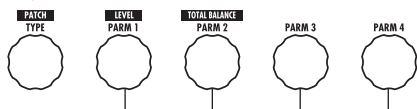
NOTE

Se premete il tasto modulo PRE-AMP/EQ, il display varierà.
Per dettagli, vd. pag. 24.



2. Usate la manopola [TYPE] e le manopole parametro 1 – 4 per eseguire le regolazioni.

Manopola [TYPE] Cambia il tipo d'effetto



Manopole parametro 1 – 4
Cambiano il parametro corrispondente.

Per informazioni sui parametri assegnati alle manopole, vd. pag. 64 – 79.

CONSIGLIO

I parametri principali del modulo PRE-AMP/EQ possono essere editati con le manopole della sezione pre-amplificatore, allo stesso modo della modalità manual o play.

NOTE

I cambiamenti fatti a una patch andranno persi selezionando un'altra patch. Per mantenere i cambiamenti, salvate la patch.

2 Salvare una patch (modalità store)

1. In modalità play, manual o edit, premete il tasto [STORE/SWAP].

[Display in modalità store]

Numero di bank obiettivo di salvataggio

Nome della patch fonte di salvataggio



Numero di patch obiettivo di salvataggio



Nome gruppo, numero bank, numero patch obiettivo di salvataggio

2. Appare l'indicazione "PATCH" in alto a destra sul display e l'indicazione "STORE?" in basso a sinistra.

In queste condizioni, potete salvare singole patch. Se il display è diverso, usate la manopola parametro 1 per visualizzare l'indicazione "STORE?" e la 2 per visualizzare "PATCH"

CONSIGLIO

In modalità store, potete commutare patch o salvare o commutare interi bank (→ p. 27).

3. Selezionate il numero di bank/patch obiettivo di salvataggio.

- Se la sequenza d'attivazione era la modalità Manual → modalità store
- Se la sequenza d'attivazione era la modalità Manual → modalità edit → store

Usate gli interruttori a pedale PATCH/BANK [▼]/[▲] per selezionare bank/patch

- Se la sequenza d'attivazione era la modalità play → modalità store
- Se la sequenza d'attivazione era la modalità play → modalità edit → store

Usate gli interruttori a pedale PATCH/BANK [▼]/[▲] per selezionare il bank, e gli interruttori a pedale 1 - 4 per selezionare la patch.

- NOTA**
- Solo le patch del gruppo user si possono definire obiettivo di salvataggio.
 - Quando è selezionata una patch del gruppo user, questa patch diventa obiettivo di salvataggio di default.
 - Quando è selezionata una patch del gruppo preset, la prima patch del gruppo user diventa obiettivo di salvataggio di default.

4. Premete ancora una volta il tasto [STORE/SWAP].

Il salvataggio è eseguito, e B9.1ut torna in modalità manual o play.

CONSIGLIO

Potete riportare facilmente le patch del gruppo user ai valori di default di fabbrica (→ p. 29).

Attivare/disattivare moduli (Modalità Manual)

La condizione in cui gli interruttori a pedale 1 - 4 sono usati per attivare/disattivare singolarmente moduli all'interno della patch selezionata è detta modalità "manual". Questa è la modalità d'avvio di B9.lut, all'accensione.

Visualizzazione pannello

In modalità manual, sul pannello appaiono le informazioni seguenti.

Nome Gruppo/numero Bank/numero Patch
Il nome di gruppo "P" indica il gruppo preset, mentre il nome "U" il gruppo user.

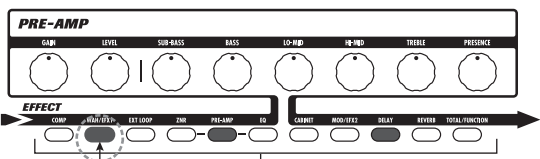
Numero Bank (0 - 9, A - J)
BANK PATCH
→ V A

Numero Patch (1 - 4)
→

Patch name
EQ MONITOR SB B LM HM T P
U-01: B9 Drived [E] -0dB
[E] Byp[s] [E] Mute [E] BPM

Simbolo "E"
Se un'impostazione della patch attualmente selezionata differisce dall'impostazione originaria, appare l'indicazione "E" (Edited-editata).

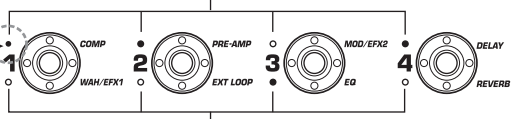
Funzioni assegnate agli interruttori a pedale funzione 1 - 3
Mostra l'operazione che sarà eseguita, premendo il corrispondente interruttore a pedale funzione (→ p. 36).



Tasti modulo effetto
I tasti dei moduli attivi nella patch attualmente selezionata sono accesi in rosso.

Quando il modulo assegnato all'interruttore a pedale è attivo, il LED è acceso. Quando il modulo non è attivo, il LED lampeggia.

LED degli interruttori a pedale 1 - 4



LED degli interruttori a pedale 1 - 4

Selezionare le patch

Questa sezione illustra come selezionare patch in modalità manual.

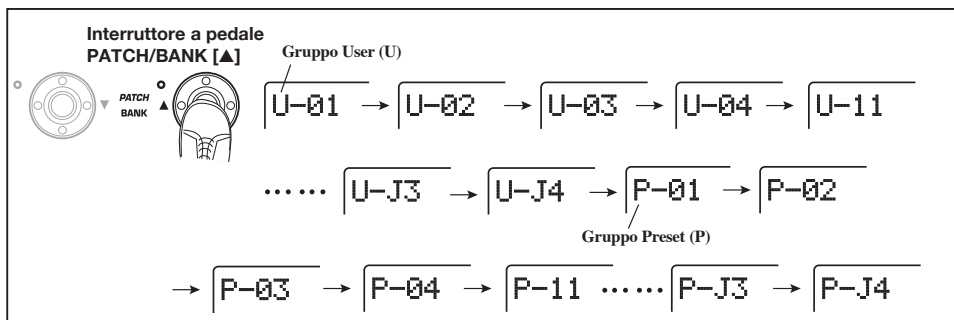
1. Assicuratevi che il tasto [MANUAL] sia acceso.

Immediatamente dopo l'accensione, il tasto [MANUAL] sarà acceso e B9.lut sarà in

modalità Manual. Se il tasto è spento, premetelo per accenderlo.



Tasto [MANUAL] (acceso)



2. Usate gli interruttori a pedale PATCH/BANK [▼]/[▲] per selezionare una patch.

Ad esempio, premendo ripetutamente l'interruttore a pedale PATCH/BANK [▲] si passa ciclicamente tra gruppi, bank e patch, come illustrato sopra.

CONSIGLIO

- L'indicatore [BANK/PATCH] mostra solo il numero di bank e il numero di patch. Per identificare il nome del gruppo attuale, controllate sul display.
- Potete anche commutare gruppo/bank/patch ruotando la manopola [TYPE].

Attivare/disattivare un modulo

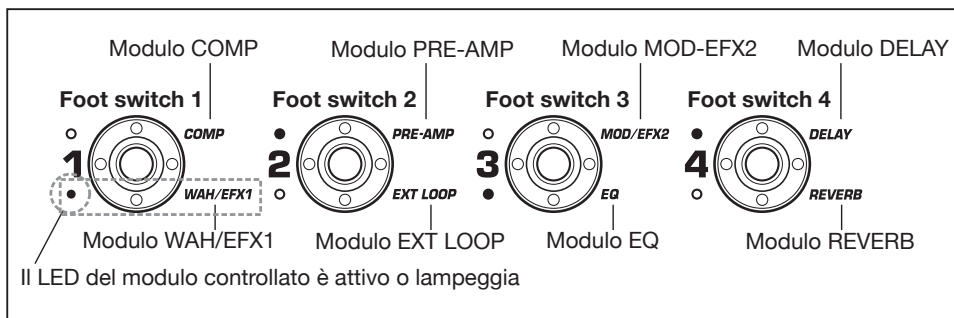
In modalità manual, potete usare gli interruttori a pedale 1 – 4 per attivare/disattivare moduli specifici. I moduli principali della patch attualmente selezionata possono essere controllati in questo modo.

Ogni interruttore a pedale porta l'indicazione di due moduli. Uno di questi moduli è controllato dall'interruttore. I LED superiore e inferiore dell'interruttore indicano quale modulo è controllato e il suo status attuale, come segue. LED acceso: modulo attivo. LED lampeggiante: modulo spento.

L'illustrazione sotto mostra gli interruttori a pedale e i moduli corrispondenti.

CONSIGLIO

- Potete cambiare i moduli assegnati agli interruttori a pedale 1 – 4 (→ p. 38).
- Le impostazioni on/off del modulo non sono salvate automaticamente quando passate a un'altra patch. Se necessario, salvate la patch per salvare le nuove impostazioni (→ p. 27).



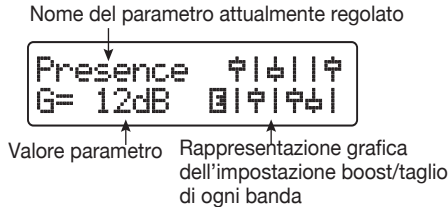
Regolare il suono

In modalità manual, potete usare le manopole poste sul pannello per regolare i parametri di base della sezione preamp (intensità della distorsione, EQ enfasi/taglio ecc.), così come il livello di volume generale (livello della patch).

1. Selezionate la patch in modalità manual.
2. Per variare i principali parametri della sezione preamp, usate le manopole (vd. illustrazione sotto).

Quando ruotate una manopola, appaiono sul display il nome e l'impostazione attuale del parametro corrispondente.

Adoperando la manopola [SUB-BASS], [BASS], [LO-MID], [HI-MID], [TREBLE], o [PRESENCE] si accentua o si taglia la banda corrispondente, e l'impostazione si riflette nel grafico a destra del display.



CONSIGLIO

- Eseguito questa operazione, B9.1ut passa in modalità edit. Per tornare in modalità Manual, premete il tasto [EXIT]. (Per dettagli sulla modalità edit, vd. pag. 23.)

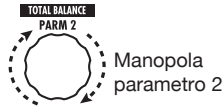
- Se appare "Off" sulla seconda linea del display, il modulo preamp o EQ è su off. Premete il tasto corrispondente per attivare il modulo e poi cambiate i parametri.

3. Per regolare il livello di volume generale (livello della patch), ruotate la manopola parametro 1 in modalità manual.

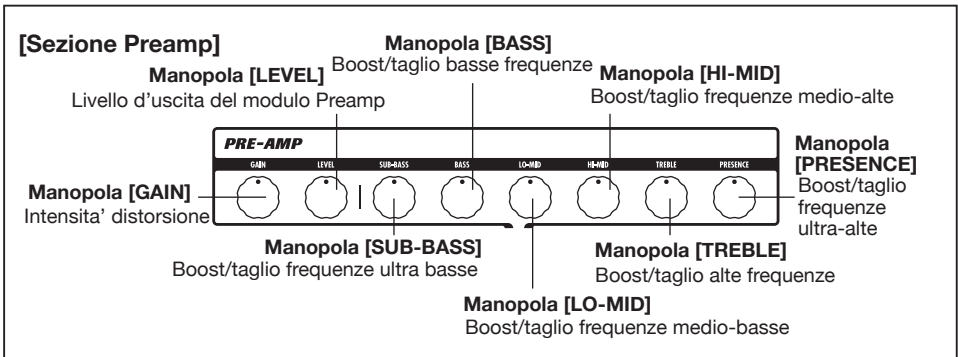


Il livello della patch è un parametro che controlla il livello in uscita della patch corrispondente. La gamma d'impostazione è 2 – 100. Un'impostazione pari a 80 dà gain unitario (nessun aumento o diminuzione di livello).

4. Per regolare il bilanciamento di mixaggio tra suono originale e segnale effettato (bilanciamento totale), ruotate la manopola 2 dopo il punto 3.



Il bilanciamento totale è un parametro che controlla il rapporto tra segnale effettato e suono originale di ogni patch. La gamma d'impostazione è 0 – 100. Un'impostazione pari a 0 dà solo il suono originale, e 100 darà solo il segnale effettato.



CONSIGLIO

- Il livello della patch e il bilanciamento totale sono parametri del modulo TOTAL/FUNCTION (→ p. 79). Quando cambiate uno di questi parametri, B9.1ut passa in modalità edit. Per tornare alla modalità manual, premete il tasto [EXIT].
- Le impostazioni di patch variate non sono salvate automaticamente quando passate a un'altra patch. Se necessario, salvate la patch per salvare le nuove impostazioni (→ p. 27).

Usare Accelerator

Lo stadio di ingresso di B9.1ut presenta una funzione Accelerator che amplifica il segnale analogico prima del processamento d'effetto usando un circuito valvolare o allo stato solido. Ciò consente di mixare la caratteristica compressione valvolare e la distorsione col suono clean e poi inviare il segnale alla circuitazione effetto.

CONSIGLIO

La funzione Accelerator è attiva in ogni modalità. Le impostazioni non sono salvate come parte della patch.

Per regolare Accelerator, usate i controlli della sezione Accelerator posti sul pannello. I controlli funzionano come illustrato sotto.

● Controllo [TUBE]

Questo controllo regola il gain del segnale in ingresso del circuito valvolare. Ruotando il controllo in senso orario si aumenta il livello del volume e il carattere tipico del suono valvolare.

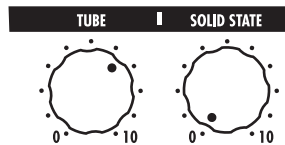
● Controllo [SOLID STATE]

Questo controllo regola il gain del segnale in ingresso del circuito allo stato solido. Ruotando il controllo in senso orario si aumenta solo il volume. Sulla posizione massima, il gain è di circa +6 dB. Si può usare per aumentare il gain del segnale prima del processamento d'effetto.

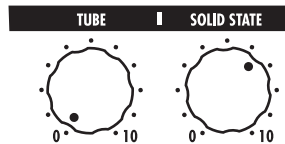
A seconda delle impostazioni fatte per la funzione Accelerator, anche l'intensità dell'effetto del modulo COMP e la profondità della distorsione del modulo PRE-AMP varieranno.

I seguenti esempi d'impostazione mostrano come ottenere il gain unitario (stesso livello d'ingresso e d'uscita) usando i soli controlli di tube o solid state. Vi consigliamo di usare queste impostazioni come punto di partenza per eseguire regolazioni ad Accelerator.

● Impostazione gain unitario di Tube



● Impostazione gain unitario di solid state



NOTA

Quando entrambi i controlli sono al minimo, non sarà inviato alcun segnale a B9.1ut.

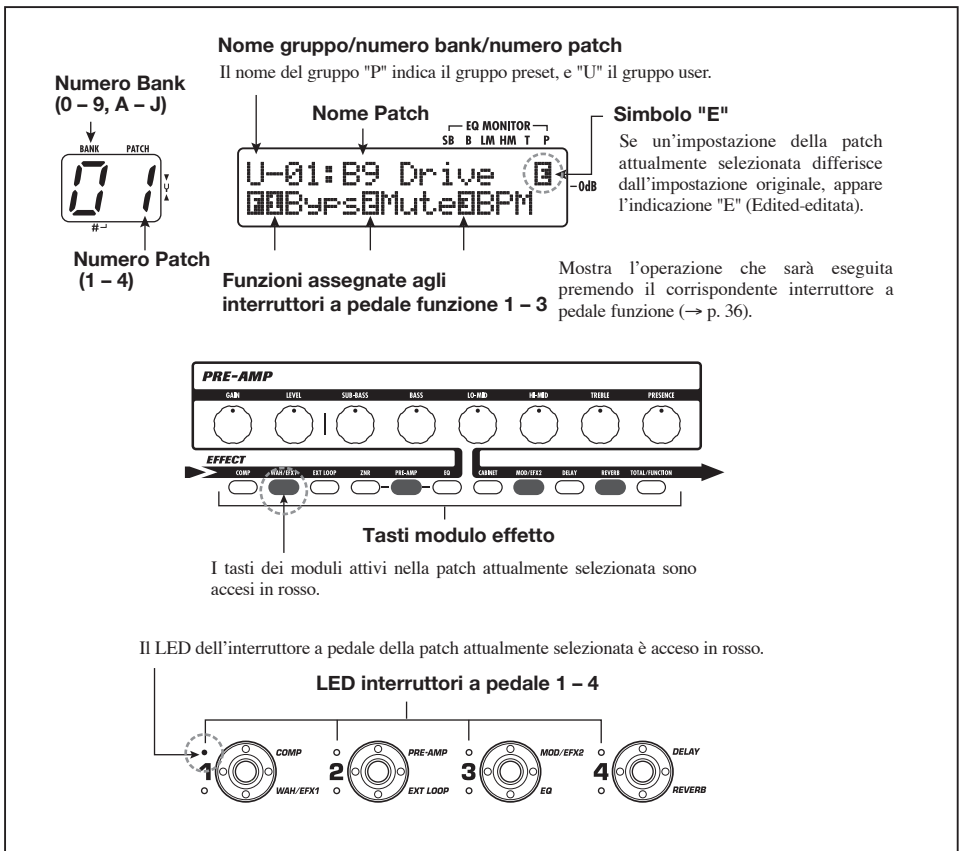
Selezionare le Patch da eseguire (Modalità Play)

Questa sezione spiega come usare la modalità play in cui potete velocemente commutare le patch usando gli interruttori a pedale 1 - 4.

1. Assicuratevi che il tasto [MANUAL] sia spento.



Quando il tasto [MANUAL] è spento, B9.1ut è in modalità play. In modalità play, appaiono le informazioni seguenti sul pannello.



- 2.** Premete un interruttore a pedale 1 - 4 corrispondente alla patch desiderata.

Si accende il LED relativo all'interruttore premuto, indicando così, che una nuova patch è stata richiamata.

CONSIGLIO

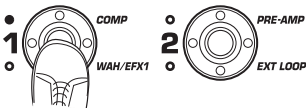
Quando premete un interruttore a pedale, il cui LED è acceso, viene richiamata la stessa patch.

- 3.** Per passare a una patch in un altro bank, usate gli interruttori a pedale PATCH/BANK [▼]/[▲] per cambiare bank e poi gli interruttori a pedale 1 - 4 per selezionare la patch.

Interruttori a pedale PATCH/BANK [▼]



Interruttori a pedale 1 - 4



CONSIGLIO

- Potete commutare gruppo/bank/patch ruotando la manopola [TYPE].
- In modalità play, come in modalità manual, potete usare le manopole poste sul pannello per controllare i principali parametri della sezione preamp (intensità della distorsione, enfasi/taglio EQ, ecc.) e la funzione Accelerator. Per informazioni su come fare questo, vd. "Regolare il suono" a pagina 16.
- Dalla modalità play, potete passare in modalità edit per editare le patch. Per dettagli sulla modalità edit, vd. pagina 23.

- 4.** Per tornare in modalità manual, premete il tasto [MANUAL].



Usare l'accordatore (Modalità Bypass/Mute)

B9.lut ha un accordatore cromatico incorporato e un accordatore standard per basso. Questa sezione illustra come usare le funzioni dell'accordatore.

Usare l'accordatore cromatico

Per usare l'accordatore cromatico, procedete come segue.

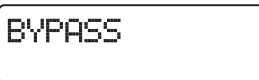
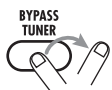
1. In modalità manual, play o edit, premete e tenete premuto il tasto [BYPASS/TUNER].



Per usare l'accordatore, B9.lut deve essere in modalità bypass (segnale effettato disattivato) o mute (suono originale e segnale effettato entrambi disattivati).

- Per passare alla modalità bypass

Premete brevemente e rilasciate il tasto [BYPASS/TUNER] in modo che il tasto si accenda. B9.lut è ora in modalità Bypass.

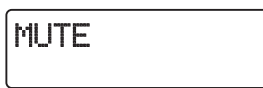


CONSIGLIO

In condizioni di default, ogni patch di B9.lut ha assegnato la funzione on/off di Bypass all'interruttore a pedale 1.

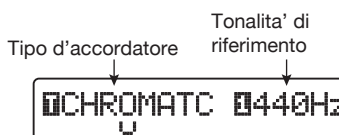
- Per passare alla modalità mute

Tenete premuto il tasto [BYPASS/TUNER] finchè l'indicazione "BYPASS" passa a "MUTE". Poi rilasciate il tasto. B9.lut è ora in modalità mute.



Rilasciate il tasto quando appare "MUTE"

Dopo aver visualizzato "BYPASS" o "MUTE", B9.lut passa automaticamente al display d'accordatura.



CONSIGLIO

- In modalità bypass, il pedale d'espressione incorporato funge da pedale del volume. (In modalità mute, il pedale non ha effetto.)
- Ruotando la manopola [TYPE], potete alternare accordatore cromatico e per basso. Per informazioni sull'accordatore per basso, si veda la sezione successiva.
- La "T" in negativo o il numero sul display indicano che la manopola [TYPE] o la corrispondente manopola parametro possono essere usate per le regolazioni.

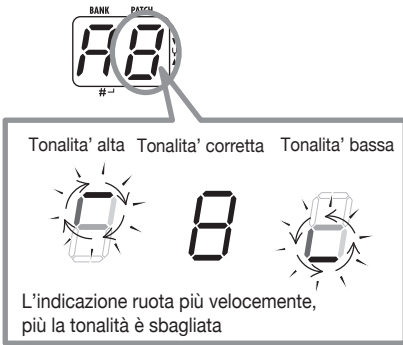
2. Suonate la corda libera per accordare.

Il simbolo di sinistra dell'indicatore [BANK/PATCH] mostra il nome della nota più vicina a quella realmente suonata.

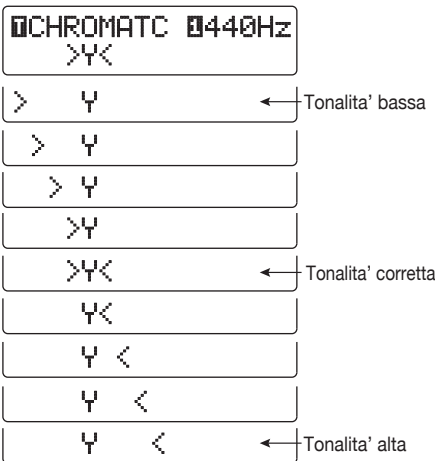


A = \tilde{A}	C = \tilde{C}	D# = \tilde{d}	F# = \tilde{F}
A# = \tilde{A}	C# = \tilde{C}	E = \tilde{E}	G = \tilde{G}
B = \tilde{b}	D = \tilde{d}	F = \tilde{F}	G# = \tilde{G}

Il simbolo a destra dell'indicatore [BANK/PATCH] mostra quanto differisce l'altezza della nota reale rispetto a quella visualizzata.



Il segno "><" sotto il display mostra anche quanto differisce la tonalità.



3. Accordate la corda dello strumento confrontando la visualizzazione della nota di riferimento e di quella reale.

CONSIGLIO

Prima eseguite un'accordatura di massima per visualizzare l'indicazione della nota desiderata. Poi, eseguite l'accordatura più precisa, sempre controllando il simbolo a destra di [BANK/

PATCH] e la parte inferiore del display.

4. Per cambiare la tonalità di riferimento dell'accordatore, ruotate la manopola parametro 1.



All'accensione di B9.1ut, la tonalità di riferimento è sempre 440 Hz (A centrale = 440 Hz). La gamma di regolazione usando la manopola parametro 1 è A centrale = 435 - 445 Hz, a intervalli di 1-Hz.

CONSIGLIO

Spegnendo e riaccendendo B9.1ut, la tonalità di riferimento sarà resettata su 440 Hz. Potete cambiare la frequenza di default che sarà usata dopo un reset (→ p. 59).

5. Completata l'accordatura, premete il tasto [BYPASS/TUNER]. B9.1ut torna in modalità manual o play.

Usare l'accordatore per basso

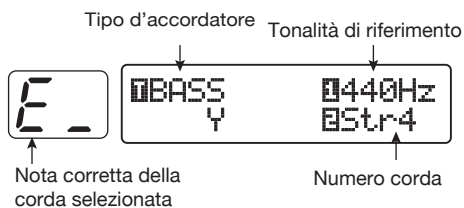
Oltre all'accordatore cromatico, B9.1ut offre anche un accordatore standard per basso. Per usare questa funzione, procedete come segue.

1. Fate passare B9.1ut in modalità bypass o mute, come descritto al punto 1 di "Usare l'accordatore cromatico".

Il display mostra l'indicazione di accordatura.

2. Ruotate la manopola [TYPE] per selezionare "BASS" come tipo d'accordatore.

Il display dell'indicatore [BANK/PATCH] varia come segue.



I nomi delle note di ogni corda appaiono nella tabella sottostante.

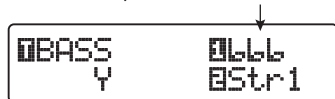
Numero corda	Nome nota
Str1	<i>E</i>
Str2	<i>d</i>
Str3	<i>A</i>
Str4	<i>E</i>
Str5	<i>b</i>

3. Se necessario, ruotate la manopola parametro 1 per variare la tonalità di riferimento dell'accordatore.

La gamma d'impostazione è A centrale = 435 – 445 Hz, a intervalli di 1-Hz.

Se è stato selezionato "BASS" come tipo d'accordatore, ruotando ulteriormente la manopola parametro 1 in senso antiorario dall'impostazione "435" si seleziona l'impostazione "b" (un semitono sotto), "bb" (due semitoni sotto), e "bbb" (tre semitoni sotto).

Accordatura opzionale 1 – 3 semitoni sott



CONSIGLIO

Spegnendo e riaccendendo B9.1ut, la tonalità di riferimento sarà resettata su 440 Hz. Potete cambiare la frequenza di default che sarà usata dopo un reset (→ p. 59).

4. Suonate la corda libera corrispondente al numero indicato e regolate la tonalità.

5. Ruotate la manopola parametro 2 per cambiare il numero di corda.

6. Accordate le altre corde allo stesso modo.

7. Completata l'accordatura, premete il tasto [BYPASS/TUNER].



B9.1ut torna in modalità manual o play.

Cambiare suono a una patch (Modalità Edit)

Questa sezione illustra come usare la modalità Edit, per cambiare i tipi d'effetto e le impostazioni di ogni modulo effetto.

Configurazione della patch

Come si vede nell'illustrazione "configurazione di patch" sotto, B9.lut può essere considerata come una serie di effetti singoli (moduli effetto). Una combinazione di questi moduli e di queste impostazioni è salvata come patch.

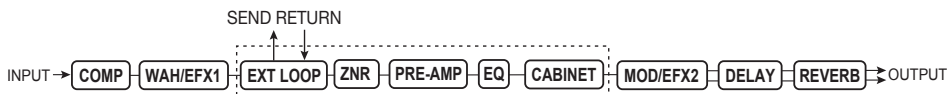
Quasi tutti i moduli possiedono effetti diversi (detti tipi d'effetto), uno dei quali è selezionato in un momento determinato. Ad esempio, il modulo MOD/EFX2 consente di scegliere tra Chorus, PitchShift, Delay, ecc.

Gli elementi che determinano il suono della patch sono detti parametri effetto. Ogni tipo d'effetto ha i propri parametri, che possono essere controllati grazie a manopole poste sul pannello. Anche all'interno dello stesso modulo, quando il tipo d'effetto è diverso, anche i parametri controllabili saranno diversi.

Nella configurazione del modulo mostrata sotto, la serie di moduli EXT LOOP, ZNR, PRE-AMP, EQ, e CABINET funge da sezione pramp virtuale.

In base all'applicazione, questa sezione può essere inserita dopo il modulo WAH/EFX1 o dopo il modulo DELAY (→ p. 62).

[Configurazione di patch]



Fasi basilari della modalità Edit

Le fasi basilari della modalità edit sono descritte qui. Per dettagli sui tipi d'effetto e i parametri di ogni modulo, si veda la sezione "Tipi d'effetto e parametri" a pag. 64 – 79.

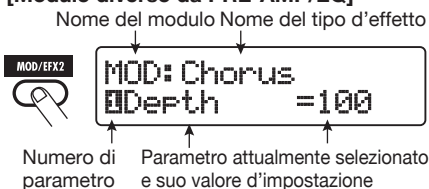
1. Selezionate la patch da editare.

La patch può appartenere al gruppo preset (P) o user (U). Tuttavia, se avete editato una patch proveniente da un gruppo preset, è poi possibile salvarla nel gruppo user (→ p. 27).

2. In modalità play o manual, premete il tasto del modulo effetto (vedi illustrazione alla pagina seguente) per selezionare il modulo su cui lavorare.

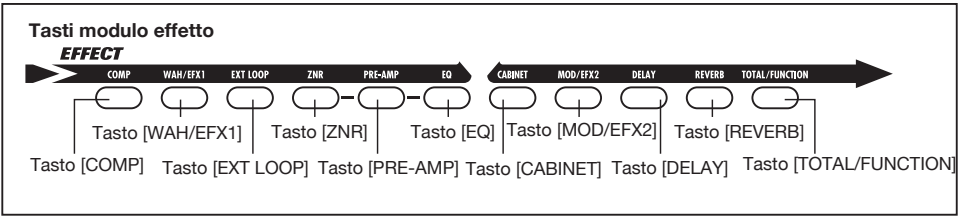
B9.lut passa in modalità edit, e il display varia come segue, in base al modulo selezionato.

[Modulo diverso da PRE-AMP/EQ]



CONSIGLIO

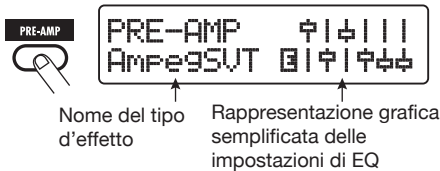
I tasti del modulo effetto che sono su ON nella patch attualmente selezionata, sono accesi in rosso i tasti dei moduli che sono su OFF non sono accesi). Quando premete un tasto per



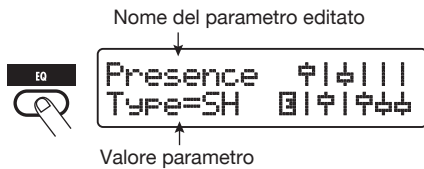
selezionare un modulo, il colore di quel tasto passa ad arancio (o a verde se il modulo è spento).

"Module Off" sul display. Premendo ancora una volta lo stesso tasto, si attiva il modulo.

Modulo [PRE-AMP]



Modulo [EQ]



NOTA

- Se la modalità edit è stata attivata partendo dalla modalità manual, gli interruttori a pedale 1 – 4 possono essere usati per attivare/disattivare moduli specifici. Gli interruttori a pedale PATCH/BANK [▼]/[▲] possono essere usati per commutare le patch.
- Se la modalità edit è stata attivata partendo dalla modalità play, sia gli interruttori a pedale PATCH/BANK [▼]/[▲] che 1 – 4 possono essere usati per commutare le patch. Notate comunque, che le variazioni editate andranno perse commutando le patch durante l'editing, a meno che non salviate prima la patch.

3. Per attivare/disattivare il modulo selezionato, premete ancora una volta lo stesso tasto modulo.

Quando il modulo è spento, appare l'indicazione

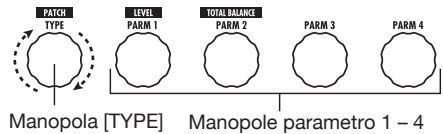
CONSIGLIO

- Se è stato variato almeno una volta lo status on/off di un modulo, le selezioni del tipo d'effetto, o il valore d'impostazione di un parametro, il tasto [STORE/SWAP] si accende e appare l'indicazione "E" a destra della voce.
- L'indicazione "E" scompare quando la voce viene riportata al valore originario. Tuttavia, se altre voci sono state cambiate, il tasto [STORE/SWAP] rimane acceso.

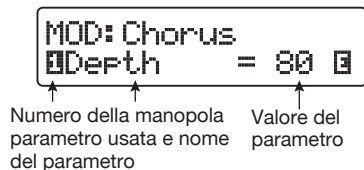
4. Per editare il modulo selezionato, procedete come segue.

[Quando è selezionato un modulo diverso da PRE-AMP/EQ]

Attivate il tipo d'effetto secondo necessità con la manopola [TYPE] (per moduli con diversi tipi d'effetto), e usate le manopole parametro 1 – 4 per regolare i parametri del tipo d'effetto.



Ruotando una manopola parametro, il display varia come segue.



[Quando è selezionato il modulo PRE-AMP]

Selezionate il tipo d'effetto con la manopola [TYPE] secondo necessità, e usate le manopole parametro 1 – 4 per regolare i parametri del tipo d'effetto. Per il modulo PRE-AMP, i parametri sono assegnati anche alle manopole [GAIN] e [LEVEL], oltre alle manopole parametro 1 – 4. Le assegnazioni delle manopole per il modulo PRE-AMP sono illustrate sotto.

[Quando è selezionato il modulo EQ]

Selezionate la banda di frequenza con la manopola [TYPE] secondo necessità, e usate le manopole parametro 1 – 3 per regolare i parametri della banda corrispondente.

L'impostazione di enfasi/taglio delle bande di frequenza del modulo EQ può anche essere regolata con le manopole della sezione preamp. Le assegnazioni delle manopole sono illustrate sotto.

CONSIGLIO

- Per informazioni sui tipi d'effetto e le assegnazioni dei parametri, vd. pag. 64 – 79.
- Regolando i parametri PRE-AMP con le manopole della sezione preamp, è automaticamente selezionato il modulo PRE-AMP. Quando regolate i parametri EQ, è

selezionato automaticamente il modulo EQ.

NOTA

Se è selezionato HPF (filtro passa-alto) per la banda Sub-Bass del modulo EQ, o se è selezionato LPF (filtro passa-basso) per la banda Presence, l'impostazione enfasi/taglio per quella banda non può essere regolata. (L'indicazione sarà fissa su -12 dB).

5. Ripetete i punti 2 – 4 per editare altri moduli allo stesso modo.

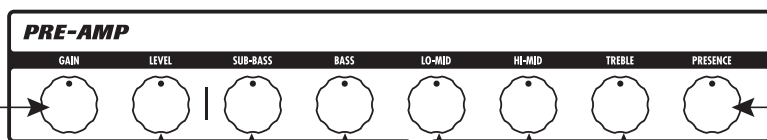
6. Terminato l'editing, premete il tasto [EXIT].

B9.lut torna alla modalità precedente.

NOTA

- I cambiamenti effettuati su una patch andranno persi quando ne selezionate un'altra. Per mantenere i cambiamenti, salvate prima la patch (→ p. 27).
- Il livello della patch (livello in uscita della singola patch) e il bilanciamento totale (rapporto tra suono originale e segnale effettato della singola patch) possono essere impostati nel modulo TOTAL/FUNCTION (→ p. 79).

[Editare il modulo PRE-AMP/EQ con la sezione preamp]



Manopola [GAIN]

Regola il gain (intensità di distorsione) del modulo PRE-AMP.

Manopola [SUB-BASS]

Regola enfasi/taglio delle frequenze ultra basse.

Manopola [BASS]

Regola enfasi/taglio delle basse frequenze.

Manopola [LEVEL]

Regola il livello in uscita del modulo PRE-AMP.

Manopola [HI-MID]

Regola enfasi/taglio delle frequenze medio-alte.

Manopola [TREBLE]

Regola enfasi/taglio delle alte frequenze.

Manopola [LO-MID]

Regola enfasi/taglio delle frequenze medio-basse.

Manopola [PRESENCE]

Regola enfasi/taglio delle frequenze ultra alte.

Cambiare nome a una patch

Potete cambiare il nome di una patch editata. Procedete come segue.

1. In modalità play, manual o edit, premete il tasto del modulo effetto [TOTAL/FUNCTION].

TOTAL/FUNCTION



2. Ruotate la manopola [TYPE] per richiamare il nome della patch sulla parte inferiore del display.



Manopola [TYPE]

Nome della patch

Il quadrato nero lampeggiante (■) indica che quel carattere può essere cambiato.

3. Ruotate la manopola parametro 4 per spostare la posizione di inserimento del carattere, e usate le manopole parametro 1 – 3 per selezionare il nuovo carattere.

Le manopole parametro 1 – 3 selezionano i seguenti tipi di carattere.

Manopola parametro 1 (numeri): 0 – 9

Manopola parametro 2 (lettere): A – Z, a – z

Manopola parametro 3 (simboli): (spazio) ! " # \$ % & ' () * + , - . / : ; < > = ? @ [] ^ _ ` {

} |

4. Ripetete il punto 3 fino a modificare completamente il nome della patch come desiderate. Poi premete il tasto [EXIT].

NOTA

I cambiamenti effettuati su una patch andranno persi quando ne selezionate un'altra. Per mantenere i cambiamenti, salvate prima la patch (→ p. 27).

Salvare patch e bank (Modalità Store)

Questa sezione illustra come utilizzare la modalità store. In modalità store, potete salvare patch editate in memoria, o scambiare la posizione di salvataggio di patch del gruppo user. Si possono salvare o scambiare interi bank. Le patch del gruppo user possono essere riportate alle condizioni di default di fabbrica in qualunque momento.

Salvare/scambiare patch

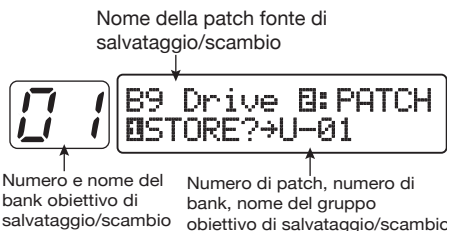
Questa sezione mostra come salvare o scambiare patch.

1. In modalità manual, play, o edit, premete il tasto [STORE/SWAP].



B9.lut passa in condizione di standby di salvataggio, e la patch attualmente selezionata diventa la fonte di salvataggio/scambio.

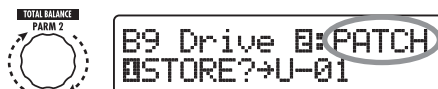
L'indicatore [BANK/PATCH] mostra il nome del gruppo obiettivo di salvataggio/scambio e il numero di bank.



CONSIGLIO

- Alle condizioni di default di fabbrica, il gruppo user (U) contiene le stesse patch del gruppo preset (P).
- Se una patch è stata editata, sarà salvata o scambiata nella condizione editata.
- Se è selezionata una patch del gruppo preset premendo il tasto [STORE/SWAP], la patch del corrispondente gruppo user è automaticamente selezionata come obiettivo di salvataggio.

2. Per salvare/scambiare singole patch, ruotate la manopola parametro 2 per richiamare l'indicazione "PATCH" in alto a destra del display.



Manopola parametro 2

CONSIGLIO

Quando appare "BANK", l'operazione seguente sarà eseguita per l'intero bank. Assicuratevi che appaia l'indicazione corretta.

3. Ruotate la manopola parametro 1, per richiamare l'indicazione "STORE?" o "SWAP?" sul display.



Manopola parametro 1

Quando è selezionato "STORE?", la patch attuale può essere salvata come una normale patch user.

Quando è selezionato "SWAP?", la patch user attuale può essere scambiata con una qualunque altra patch user.

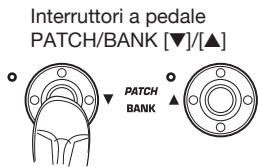
NOTA

Se la patch fonte è del gruppo preset, non appare l'indicazione "SWAP?".

4. Selezionate il numero di patch/bank obiettivo di salvataggio/scambio.
 - Quando la sequenza di attivazione era modalità manual → modalità store
 - Quando la sequenza di attivazione era modalità manual → modalità edit → modalità store

Salvare patch e bank (Modalità Store) .

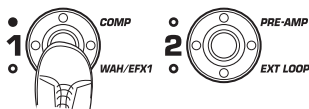
Usate gli interruttori a pedale PATCH/BANK [▼]/[▲] per selezionare bank e patch.



- Quando la sequenza di attivazione era modalità play → modalità store
- Quando la sequenza di attivazione era modalità play → modalità edit → modalità store

Usate gli interruttori a pedale PATCH/BANK [▼]/[▲] per selezionare il bank, poi usate gli interruttori a pedale 1-4 per selezionare la patch.

Interruttori a pedale 1-4



CONSIGLIO

Potete anche selezionare il numero di bank/patch con la manopola [TYPE].

5. Premete ancora una volta il tasto [STORE/SWAP].

Il processo di salvataggio/scambio è eseguito, e B9.lut torna poi in modalità manual o play con la patch obiettivo di salvataggio/scambio selezionata. Premendo il tasto [EXIT] invece di [STORE/SWAP], potete annullare il processo e tornare alla modalità precedente.

NOTA

Le impostazioni di Accelerator non sono salvate come parte della patch.

Salvare/scambiare bank

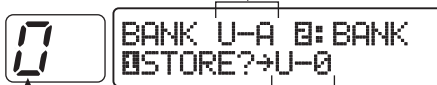
Questa sezione illustra come salvare e scambiare interi banks.

1. In modalità manual, play, o edit, premete il tasto [STORE/SWAP].

B9.lut passa in standby di salvataggio, e il bank attualmente selezionato diventa la fonte di salvataggio/scambio.

2. Per salvare/scambiare bank interi, ruotate la manopola parametro 2 per richiamare l'indicazione "BANK" in alto a destra sul display.

Numero di bank/nome del gruppo fonte di salvataggio/scambio



Numero di bank obiettivo di salvataggio/scambio

Numero di bank/nome del gruppo obiettivo di salvataggio/scambio

3. Ruotate la manopola parametro 1 per richiamare l'indicazione "STORE?" o "SWAP?" sul display.

Quando è selezionato "STORE?", il bank attuale può essere salvato come un normale bank user. Quando è selezionato "SWAP?", il bank user attuale può essere scambiato con un qualunque altro bank user.

NOTA

Se il bank fonte fa parte del gruppo preset, non appare l'indicazione "SWAP?".

4. Usate gli interruttori a pedale PATCH/BANK [▼]/[▲] per selezionare il bank obiettivo di salvataggio/scambio.

5. Premete ancora una volta il tasto [STORE/SWAP].

Il processo di salvataggio/scambio è eseguito, e B9.lut torna poi in modalità play o manual,

con il bank obiettivo di salvataggio/scambio selezionato.

Premendo il tasto [EXIT] invece di [STORE/SWAP], potete annullare il processo e tornare alla modalità precedente.

Riportare le patch alle condizioni di default di fabbrica

Anche se avete effettuato dei cambiamenti alle patch del gruppo user, potete riportare tutte le patch alle condizioni di default di fabbrica in qualunque momento. Procedete come segue.

NOTA

Utilizzando la funzione All Initialize, tutte le patch salvate nell'area user saranno riscritte. Procedete con cautela.

1. Accendete B9.1ut mentre tenete premuto il tasto [STORE/SWAP].

Appare l'indicazione "All Initialize?" sul display.



2. Premete ancora una volta il tasto [STORE/SWAP].

Tutte le patch sono riportate alle condizioni di default di fabbrica. B9.1ut passa poi in modalità manual. Premendo il tasto [EXIT] prima del punto 2, potete annullare il processo.

Usare il pedale d'espressione

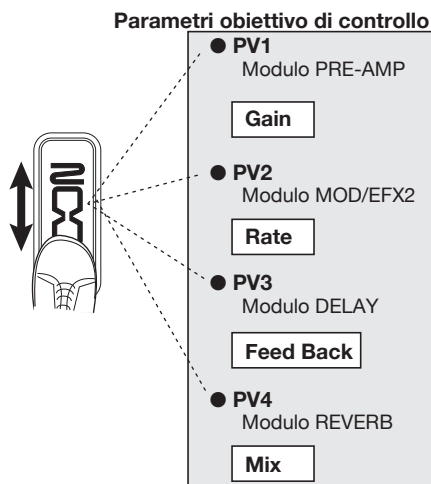
Questa sezione illustra come usare il pedale d'espressione incorporato di B9.1ut o un pedale d'espressione esterno.

Il pedale d'espressione

B9.1ut ha un pedale d'espressione incorporato che può essere usato per controllare parametri effetto specifici in tempo reale.

In direzione verticale, questo pedale d'espressione ha un massimo di quattro obiettivi di controllo (da PV1 a PV4).

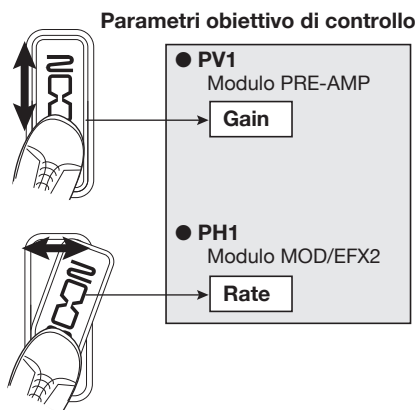
Ad esempio, quando le assegnazioni sono fatte come illustrato sotto, si possono regolare quattro diversi parametri contemporaneamente, muovendo il pedale in su o in giù.



Il pedale d'espressione di B9.1ut è un cosiddetto Z-Pedal, sensibile non solo al movimento verticale, ma anche a quello orizzontale. Possono essere assegnati quattro obiettivi di controllo aggiuntivi (da PH1 a PH4) per la direzione laterale. E' possibile quindi cambiare

contemporaneamente un massimo di otto parametri (4 verticali e 4 orizzontali).

Con un'impostazione come quella illustrata sotto, il pedale regola il parametro Gain del modulo PRE-AMP quando lo si muove in verticale e il parametro Rate del modulo MOD/EFX2, quando lo si muove in orizzontale.



CONSIGLIO

- La gamma di regolazione dei parametri può essere impostata per ogni obiettivo di controllo separatamente.
- In modalità bypass, il pedale d'espressione funge da pedale del volume, quando lo si muove in verticale. (Spostando il pedale in orizzontale, non ha effetto.)
- In modalità mute, il pedale d'espressione non ha effetto.

NOTA

Il pedale d'espressione di B9.1ut è progettato per lavorare con un piede. Quando è completamente orientato verso destra, abbassarlo con forza, colpirlo o esercitare comunque forza eccessiva, può danneggiare il pedale stesso. Adoperare il pedale solo entro i limiti consentiti.

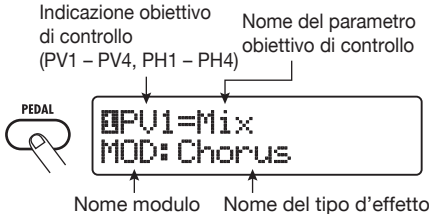
Assegnare obiettivi di controllo al pedale d'espressione

Questa sezione illustra come assegnare un obiettivo di controllo al pedale d'espressione. E' possibile assegnare quattro obiettivi di controllo al movimento verticale e quattro all'orizzontale. La commutazione on/off del modulo è assegnabile solo al movimento verticale.

1. In modalità manual o play, selezionate la patch.

2. Premete il tasto [PEDAL].

Il display varia come segue.



CONSIGLIO

L'impostazione del pedale d'espressione fa parte del modulo TOTAL/FUNCTION corrispondente alla patch. Il display può essere richiamato anche premendo il tasto del modulo effetto [TOTAL/FUNCTION] e ruotando la manopola [TYPE].

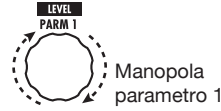
3. Per assegnare un obiettivo di controllo al movimento verticale, ruotate la manopola [TYPE] per selezionare uno dei 4 obiettivi di controllo verticali (da PV1 a PV4).

I passi operativi per impostare gli obiettivi di controllo del movimento verticale PV1-PV4 sono gli stessi.



4. Ruotate la manopola parametro

1 per selezionare il parametro da controllare.



La rotazione della manopola 1 modifica le impostazioni del parametro effetto, del tipo d'effetto, e del modulo effetto.

CONSIGLIO

- Per informazioni sui parametri che possono essere selezionati come obiettivo di controllo, vd. "Tipi d'effetto e parametri" a pag. 64 - 79.
- Quando è selezionato "Volume" come obiettivo di controllo, il pedale d'espressione funge da pedale del volume.
- Quando è visualizzato "NOT Assign", nessun parametro è assegnato all'obiettivo di controllo attuale. Impostando tutti e 4 gli obiettivi di controllo su "NOT Assign", si annulla l'azione del movimento verticale del pedale d'espressione.

NOTA

Selezionando "NOT Assign", i punti 5 e 6 non possono essere eseguiti.

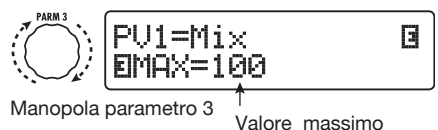
5. Per impostare la gamma di regolazione del parametro da controllare, usate la manopola parametro 2 (valore minimo) e 3 (valore massimo).

Il display varia come segue.

■ Quando si usa la manopola parametro 2



■ Quando si usa la manopola parametro 3



CONSIGLIO

- La gamma d'impostazione disponibile dipende dal parametro selezionato al punto 4.
- E' anche possibile impostare "min" su un valore superiore a "MAX". In tal caso, il valore del parametro sarà minimo quando il pedale è completamente premuto e massimo quando è completamente alzato.

6. Per usare il pedale d'espressione per attivare/disattivare il modulo, ruotate la manopola parametro 4 e selezionate "Switch:Enable".

Quando ruotate la manopola parametro 4, il display varia come segue.



Manopola parametro 4

Il pedale d'espressione ha un interruttore che si aziona quando il pedale è spinto ulteriormente verso il basso, dopo aver raggiunto la posizione abbassata. Il modulo al quale appartiene il parametro selezionato, sarà attivato/disattivato. Se selezionate "Disable" ruotando la manopola parametro 4, la commutazione on/off del modulo non sarà disponibile.

CONSIGLIO

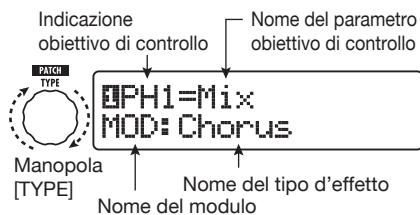
- Quando "Volume" è l'obiettivo di controllo ed è selezionato "Enable", la funzione del pedale del volume può essere attivata/disattivata. L'effetto della commutazione on/off può essere verificato controllando lo status del LED [VOLUME PEDAL] sulla sinistra del pedale d'espressione.
- E' anche possibile usare il pedale normalmente per il controllo di volume e attivare/disattivare un modulo premendo fino in fondo il pedale. Per fare ciò, impostate lo status on/off del pedale del volume e lo status on/off del modulo dell'obiettivo di controllo sulla condizione opposta (→ p. 33).

7. Ripetete i punti 3 – 6 per impostare allo stesso modo gli altri obiettivi di controllo del movimento verticale.

8. Per assegnare obiettivi di controllo per il movimento orizzontale,

ruotate la manopola [TYPE] per selezionare uno dei 4 obiettivi di controllo del movimento orizzontale (da PH1 a PH4).

Il display varia come segue.



I passi operativi per impostare gli obiettivi di controllo del movimento orizzontale PH1-PH4 sono gli stessi.

9. Ripetete i punti 4 – 5 per impostare il parametro e i valori minimo e massimo dell'obiettivo di controllo.

NOTA

Muovendo in orizzontale il pedale d'espressione, non è possibile attivare/disattivare alcun modulo.

10. Ripetete i punti 8– 9 per impostare allo stesso modo gli altri obiettivi di controllo del movimento orizzontale.

NOTA

E' possibile specificare lo stesso parametro per più di un obiettivo di controllo, ma in alcuni casi, cambiamenti estremi del valore del parametro possono provocare rumore. Non si tratta di un difetto.

11. Eseguite tutte le impostazioni del pedale d'espressione, premete il tasto [EXIT].

L'unità torna alla modalità manual o play.

NOTA

Le impostazioni del pedale andranno perse selezionando una nuova patch. Salvate la patch, prima, se volete mantenere i cambiamenti (→ p. 27).

CONSIGLIO

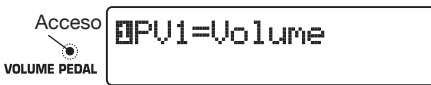
- Il pedale d'espressione è provvisto di un fermo per il movimento orizzontale. Se non è necessario muoverlo in orizzontale, può essere preferibile usare il fermo.
- E' possibile abilitare/disabilitare l'azione in orizzontale assegnandola a un interruttore a pedale funzione (→ p. 36).

■ Usare il pedale d'espressione mentre si commutano le funzioni

L'interruttore push-down del pedale d'espressione può essere usato durante l'esecuzione per alternare due set d'impostazioni. A carattere esemplificativo, questa sezione illustra come impostare B9.1ut in modo che il pedale lavori normalmente come pedale del volume, ma abiliti un effetto specifico quando viene premuto completamente.

- (1) Eseguite i punti 1 – 5 di "Assegnare obiettivi di controllo al pedale d'espressione" (p. 31) e assegnate parametri per il movimento verticale del pedale d'espressione (PV1 – PV4).

Innanzitutto, assegnate "Volume" come obiettivo di controllo PV1 e impostate la funzione del pedale del volume su on. Quando la funzione è attiva, il LED [VOLUME PEDAL] sulla sinistra del pedale d'espressione è acceso.



Poi, per la funzione alternativa del pedale del volume, assegnate il parametro "Sense" del modulo WAH/EFX1 come obiettivo di controllo PV2.



- (2) Eseguite il punto 6 di "Assegnare obiettivi di controllo al pedale d'espressione" per impostare tutti gli obiettivi di controllo su "Enable".

Completata l'impostazione, premete il tasto [EXIT] per tornare alla modalità precedente.

- (3) Verificate che la funzione del pedale del volume sia attiva e impostate l'obiettivo di controllo selezionato al punto 1 (il modulo WAH/EFX1 in questo esempio) su off.

In questa condizione, il modulo WAH/EFX1 sarà spento quando la funzione del pedale del volume è attiva. Premendo completamente il pedale del volume, la funzione del pedale del volume si spegne e il modulo WAH/EFX1 sarà attivo.

Regolare il pedale d'espressione

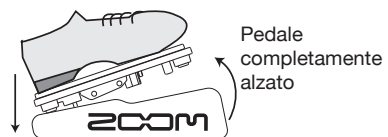
Il pedale d'espressione di B9.1ut è regolato per la massima performance, in fabbrica, ma, a volte, può essere necessario regolarlo nuovamente. Se l'operatività del pedale sembra insufficiente, o si verifica un grosso cambiamento anche quando il pedale è solo leggermente spinto, regolatelo come segue.

1. Tenete premuto il tasto [PEDAL] mentre accendete l'unità.

L'indicazione del display varia come segue.



2. Col pedale d'espressione completamente alzato, premete il tasto [STORE/SWAP].



L'indicazione del display varia come segue.



PDL Calibration
PEDAL-V...MAX

3. Abbassate completamente in senso verticale il pedale d'espressione, e poi togliete il piede dal pedale e premete il tasto [STORE/SWAP].

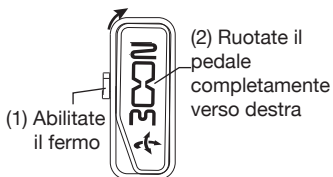


L'indicazione sul display varia come segue.



PDL Calibration
PEDAL-H...min

4. Sollevare il fermo del pedale d'espressione per fissare il pedale. Poi ruotate il pedale completamente verso destra e premete il tasto [STORE/SWAP].

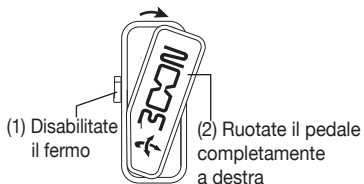


L'indicazione sul display varia come segue.



PDL Calibration
PEDAL-H...MAX

5. Abbassate il fermo del pedale, ruotate completamente il pedale verso destra, e premete il tasto [STORE/SWAP].



La regolazione è completa, e l'unità torna in modalità play.

CONSIGLIO

Se appare l'indicazione "ERROR", tornate al punto 2 e ripetete la procedura.

Usare un pedale d'espressione esterno

Se collegate un pedale d'espressione ottico opzionale (FP01/FP02) al jack CONTROL IN di B9.lut, potete usarlo come pedale del volume dedicato, liberando così il pedale d'espressione incorporato per altre funzioni.

1. Collegate il cavo del pedale d'espressione esterno al jack CONTROL IN e accendete B9.lut.
2. Adoperare il pedale d'espressione esterno in modalità manual, play o edit.

Cambia il livello di volume.

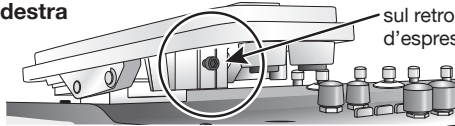
CONSIGLIO

Il pedale d'espressione esterno funge sempre da pedale del volume. Può anche essere usato come controller, per inviare messaggi MIDI (→ p. 46).

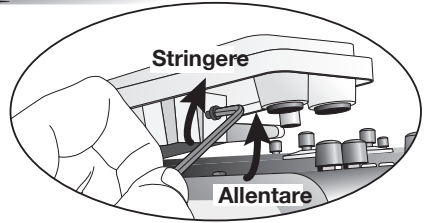
Regolare il movimento del pedale d'espressione

Regolare il movimento orizzontale del pedale d'espressione

1. Alzate completamente il pedale d'espressione a destra dell'unità.



2. Inserite una chiave a brugola da 3mm nella vite all'esterno del pannello. Per fissare maggiormente il pedale, ruotate la chiave in senso orario. Per allentarlo, ruotatela in senso antiorario.



Regolare il movimento verticale del pedale d'espressione

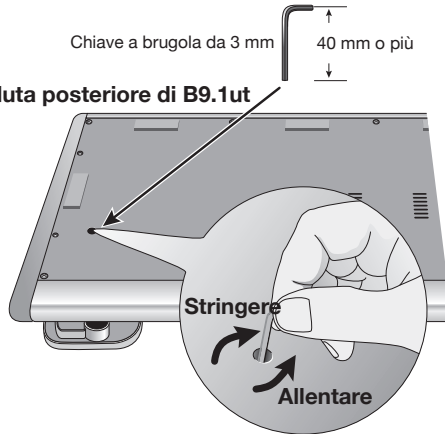
1. Spegnete B9.1ut, Scollegate l'adattatore AC dall'unità, e capovolgetela.

Chiave a brugola da 3 mm

40 mm o più

Veduta posteriore di B9.1ut

2. Inserite una chiave a brugola da 3 mm nel foro posto sotto il pedale d'espressione. Per fissare maggiormente il pedale, ruotate la chiave in senso orario. Per allentarlo, ruotatela in senso antiorario.



- Il pedale d'espressione di B9.1ut è progettato per lavorare con un piede. Quando il pedale è ruotato completamente verso destra, premerlo con forza, colpirlo o esercitare forza eccessiva possono danneggiare il pedale stesso. Utilizzatelo nei limiti consentiti.
- Se allentate troppo il pedale, la vite interna potrebbe uscire, e non potrete più stringere il pedale. Eseguite questa operazione con cura.
- Se la vite fosse caduta all'interno dell'unità, contattate il negoziante o un centro d'assistenza Zoom autorizzato.
- Non cercate mai di aprire B9.1ut da soli, e non accendetela mai, se c'è una vite non fissata, al suo interno. Si potrebbe danneggiare seriamente la circuitazione interna.

Usare gli interruttori a pedale

Questa sezione illustra come assegnare funzioni singole agli interruttori a pedale funzione 1 – 3 e come selezionare i moduli che sono assegnati agli interruttori a pedale 1 – 4 in modalità manual.

Eeguire le impostazioni per gli interruttori a pedale funzione

Gli interruttori a pedale funzione 1 – 3 possono essere usati per eseguire funzioni user. Per assegnare una funzione a un interruttore, procedete come segue.

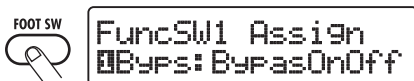
1. In modalità manual o play, selezionate la patch.

CONSIGLIO

Le funzioni assegnate agli interruttori a pedale funzione 1 – 3 sono specifici per ogni patch.

2. Premete il tasto [FOOT SW].

Il display varia come segue.



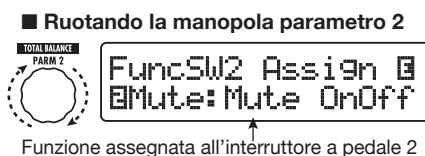
CONSIGLIO

L'impostazione del pedale d'espressione fa parte del modulo TOTAL/FUNCTION corrispondente alla patch. Il display può essere richiamato anche premendo il tasto del modulo effetto [TOTAL/FUNCTION] e ruotando la manopola [TYPE].

3. Usate le manopole parametro 1 – 3 per selezionare la funzione degli interruttori a pedale funzione 1 – 3.

Il numero della manopola parametro corrisponde al numero dell'interruttore a pedale funzione.

Ad esempio, ruotando la manopola 2, il display varia come segue.



Funzione assegnata all'interruttore a pedale 2

Le seguenti funzioni possono essere assegnate agli interruttori a pedale funzione 1 – 3.

- BypasOnOff, Mute OnOff

L'interruttore a pedale funzione alterna commutazione on/off della modalità bypass e mute. In entrambe le modalità, appare il display d'accordatura.

- ManualMode

L'interruttore a pedale funzione alterna modalità play e manual.

- BPM TAP

L'interruttore a pedale funzione può essere usato per definire un tempo specifico di una patch (→ p. 38). Quando l'interruttore è premuto ripetutamente, l'intervallo tra le ultime 4 pressioni è individuato, è calcolata la media automaticamente, e il risultato è usato come nuova impostazione del tempo.

CONSIGLIO

Usando il tempo impostato qui, parametri specifici (Time e Rate) possono essere sincronizzati in unità di note (→ p. 38).

- Delay Tap

L'interruttore a pedale funzione può essere usato per specificare il parametro Time del modulo DELAY.

CONSIGLIO

• Mentre BPM TAP specifica il tempo di una singola patch, Delay TAP usa l'intervallo operativo dell'interruttore a pedale per impostare direttamente il valore del parametro

Time (tempo di delay).

- Per usare Delay TAP, il modulo DELAY deve essere attivo per quella patch.

● Hold Delay

L'interruttore a pedale funzione alterna commutazione on/off di hold delay. Premendo l'interruttore a pedale funzione in una patch per la quale hold delay è attivo, la funzione hold è attivata e il suono delay attuale è ripetuto. Premendo ancora una volta l'interruttore a pedale funzione si annulla hold, e il suono delay avrà un decadimento naturale (vd. illustrazione seguente).

CONSIGLIO

Per usare HOLD DELAY, il modulo DELAY deve essere attivo per quella patch.

● Delay Mute

L'interruttore a pedale funzione alterna commutazione on/off del mute in ingresso del modulo DELAY.

CONSIGLIO

Per usare Delay Mute, il modulo DELAY deve essere attivo per quella patch.

● Hold Synth

L'interruttore a pedale funzione alterna commutazione on/off di Hold Synth. Quando la funzione è assegnata e l'interruttore a pedale è premuto per una patch in cui Hold Synth è abilitato, la funzione diventa attiva e il suono attuale del basso è trattenuto. Premendo ancora una volta l'interruttore a pedale si rilascia la condizione hold e il suono del basso si ferma.

CONSIGLIO

Per usare la funzione Hold Synth, "MonoSyn" o "4VoiceSyn" devono essere selezionati come tipo d'effetto nel modulo PRE-AMP della patch.

- COMP OnOff, WAH OnOff, ExLopOnOff, ZNR OnOff, AMP OnOff, EQ OnOff, CAB OnOff, MOD OnOff, DELAYOnOff, REV OnOff

L'interruttore a pedale funzione alterna commutazione on/off del modulo corrispondente.

● TunerDsply

L'interruttore a pedale funzione richiama il display d'accordatura senza bypassare gli effetti.

● P-H Disable

L'interruttore a pedale funzione abilita/disabilita il movimento orizzontale del pedale d'espressione.

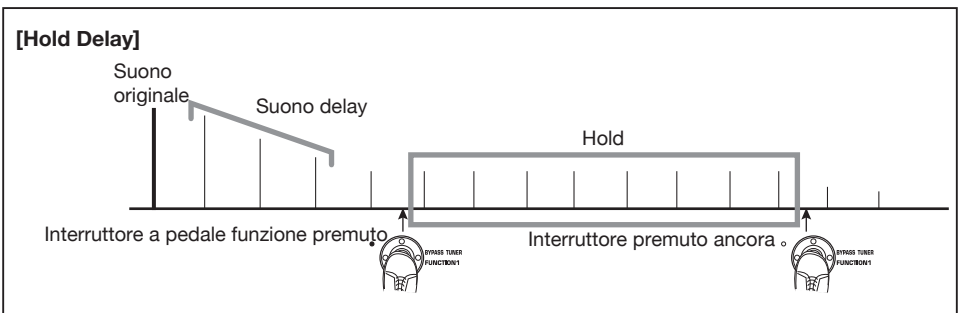
CONSIGLIO

- Quando è selezionato "BPM TAP" o "Delay TAP", il LED dell'interruttore a pedale funzione lampeggia in rosso, in sincrono con l'impostazione di BPM.
- E' anche possibile assegnare la stessa funzione a più interruttori a pedale funzione.

4. Dopo aver selezionato una funzione da assegnare all'interruttore a pedale funzione, premete il tasto [EXIT].

NOTE

Le impostazioni d'assegnazione andranno perse selezionando una nuova patch. Salvate la patch, prima, se volete mantenere i cambiamenti (→ p. 27).



Assegnare moduli agli interruttori a pedale 1 – 4

In modalità manual, gli interruttori a pedale 1 – 4 possono essere usati per attivare/disattivare moduli specifici. Questa sezione illustra come assegnare moduli agli interruttori.

1. In modalità manual o play, selezionate la patch.

CONSIGLIO

Le funzioni assegnate agli interruttori a pedale 1 – 4 sono specifiche per ogni patch.

2. Premete due volte il tasto [FOOT SW].

Il display varia come segue.



Premete il tasto due volte ↑
Moduli assegnati agli interruttori a pedale 1 – 4

CONSIGLIO

L'impostazione degli interruttori 1 – 4 fa parte del modulo TOTAL/FUNCTION della patch. Il display sopra può essere richiamato anche premendo il tasto [TOTAL/FUNCTION] nella sezione modulo effetti e ruotando poi la manopola [TYPE].

3. Usate le manopola parametro 1 – 4 per selezionare gli interruttori a pedale funzione 1 – 4.

Il numero della manopola parametro corrisponde al numero di interruttore a pedale. Ad esempio, per selezionare un modulo da assegnare all'interruttore 1, ruotate la manopola 1.

Si possono assegnare i moduli seguenti, ai corrispondenti interruttori a pedale.

- Interruttore a pedale 1
Modulo COMP (CMP) o WAH/EFX1 modulo (WAH)

- Interruttore a pedale 2
Modulo PRE-AMP (AMP) o modulo EXT LOOP (ExL)
- Interruttore a pedale 3
Modulo MOD/EFX2 (MOD) o modulo EQ (EQ)
- Interruttore a pedale 4
Modulo DELAY (DLY) o modulo REVERB (REV)

CONSIGLIO

I nomi dei due moduli assegnabili a ogni interruttore a pedale sono stampati sul pannello a destra dell'interruttore. Il modulo attualmente selezionato è indicato dal corrispondente LED che è acceso (modulo attivo) o lampeggiante (modulo spento).

NOTA

Le impostazioni del pedale andranno perse selezionando una nuova patch. Salvate la patch, prima, se volete mantenere i cambiamenti (→ p. 27).

Specificare il tempo di una patch

B9.1ut consente di specificare un tempo per ogni singola patch e di sincronizzare parametri specifici a quel tempo in unità di note. Questa sezione mostra come specificare e usare l'impostazione del tempo di una patch.

1. In modalità manual o play, selezionate la patch.

2. Premete il tasto [TOTAL/FUNCTION] del modulo effetti.

L'impostazione del tempo per ogni patch fa parte del modulo [TOTAL/FUNCTION]. Premendo il tasto [TOTAL/FUNCTION] del modulo effetto, il display varia come segue.

TOTAL/FUNCTION



TOTAL: PatchLevel
 [Level] = 80

3. Ruotate la manopola parametro 3 per impostare il tempo.

La gamma d'impostazione del tempo è 40 – 250. Ruotando la manopola parametro 3, il display varia come segue.



TOTAL: Tempo
 [BPM] = 120

Manopola parametro 3

4. Per sincronizzare un parametro col tempo specificato, selezionate il tipo d'effetto e il parametro effetto da sincronizzare, e selezionate il simbolo della nota come valore d'impostazione del parametro.

Il valore d'impostazione dei parametri effetto che supportano la sincronizzazione del tempo può essere selezionato in unità di tempo, usando il tempo specifico della patch come riferimento. Ad esempio, il parametro Time del tipo d'effetto TapeEcho del modulo MOD/EFX2 supporta la sincronizzazione del tempo di una patch specifica. Per usare questa funzione, ruotate la manopola parametro corrispondente da un'impostazione massima (2000) ulteriormente in senso orario, fino a far apparire il simbolo di una nota sul display.

CONSIGLIO

Nella sezione "Tipi d'effetto e parametri" (→ pag. 64 – 79), i parametri che supportano la sincronizzazione del tempo sono contrassegnati dal simbolo di una nota.

5. Selezionate un valore parametro selezionando un simbolo di nota.

Sono disponibili le seguenti impostazioni di nota per i parametri in grado di supportare la sincronizzazione del tempo.

♩	Trentaduesimo
♪	Sedecesimo
♩ 3	Terzina di quarti
♪	Sedecesimo puntato
♩	Ottavo
♩ 3	Terzina di metà
♪	Ottavo puntato
♩	Quarto
♪	Quarto puntato
♩x2	Quarto x 2
:	:
♩x20	Quarto x 20

NOTA

L'effettiva gamma d'impostazione disponibile dipende dal parametro.

Ad esempio, quando avete scelto l'impostazione ottavo, il parametro Time sarà impostato su un valore corrispondente a un ottavo nel tempo specifico della patch. Quando il tempo è cambiato, anche il tempo di delay varia in conseguenza.

NOTE

In base alla combinazione dell'impostazione del tempo e del simbolo della nota selezionata, il massimo della gamma di impostazione del parametro (ad es., 2000 ms) può essere superato. In questo caso, il valore è automaticamente dimezzato (o impostato su 1/4 se ancora supera la gamma).

6. Completata l'impostazione di tempo e parametro, premete il tasto [EXIT].

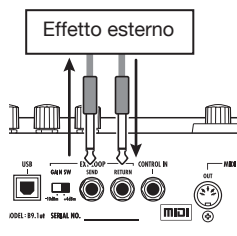
L'unità torna in modalità manual o play. Salvate la patch se necessario.

La procedura di cui sopra usa il tempo impostato al punto 3 come riferimento per l'impostazione della nota effettuata al punto 5. Se la funzione "BPM TAP" è assegnata a uno degli interruttori a pedale 1 – 3, potete specificare il tempo col piede nel corso dell'esecuzione e variare di conseguenza il parametro.

Usare il loop effetti

I jack EXT LOOP SEND/RETURN posti sul pannello posteriore di B9.1ut consentono di collegare un effetto compatto, un effetto a rack o simili. Le impostazioni di commutazione on/off dell'effetto esterno e del livello di send/return possono essere salvate come parti di una patch. Questa sezione illustra come usare il loop effetti.

1. Collegate l'effetto esterno ai jack EXT LOOP SEND/RETURN.



CONSIGLIO

Collegando un effetto con un livello nominale in ingresso di +4 dBm (effetto a rack o simili), impostate l'interruttore EXT LOOP GAIN su "+4 dBm". Collegando un effetto per strumento o un effetto compatto, usate l'impostazione "-10 dBm".

NOTA

- L'effetto esterno dovrebbe essere sempre impostato su ON, per consentire la commutazione on/off da B9.1ut.
- Se l'effetto esterno consente la regolazione del rapporto di mixaggio tra suono originale e segnale effettato (ad es., reverb o delay), impostate il suono originale su 0% e il segnale effettato su 100%.

2. Selezionate la patch in modalità manual o play.

CONSIGLIO

Le impostazioni del loop effetti possono essere eseguite singolarmente per ogni patch.

3. Premete il tasto [EXT LOOP] del modulo effetti, per attivare la modalità edit.

Le impostazioni del loop effetti sono effettuate nel modulo EXT LOOP.

Il display varia come segue.



NOTA

Quando appare "EXT LOOP Module Off" il modulo EXT LOOP è attualmente spento. Premete ancora una volta il tasto [EXT LOOP] per attivare il modulo.

4. Usate la manopola parametro 1 per regolare il livello del segnale inviato da B9.1ut all'effetto esterno (livello di mandata).



Manopola parametro 1

CONSIGLIO

Se il livello in ingresso dell'effetto esterno non è sufficiente anche se il livello di mandata è attivo, o in caso di distorsione nell'ingresso dell'effetto esterno, abbassando il livello di mandata, verificate che l'impostazione dell'interruttore EXT LOOP GAIN sia adeguata.

5. Usate la manopola parametro 2 per regolare il livello del segnale inviato dall'effetto esterno a B9.1ut (livello di ritorno).



Manopola parametro 2

```
EXT LOOP
[Ret.Level] = 80 [E]
```

- 6.** Usate la manopola parametro 3 per regolare il bilanciamento di livello tra il segnale di ritorno dall'effetto esterno e il segnale interno di B9.1ut (livello dry).



Manopola parametro 3

```
EXT LOOP
[EDryLevel] = 80 [E]
```

CONSIGLIO

- Se l'effetto esterno è del tipo che mixa il segnale effettato al suono originale (ad es., reverb, delay, o chorus), regolate il bilanciamento di livello tra il suono originale e il segnale effettato regolando il livello di ritorno e il livello dry.
- Se l'effetto esterno è del tipo che processa il segnale in ingresso per l'uscita (ad es., un compressore o un'unità EQ), il livello dry dovrebbe essere impostato su 0 e il livello del segnale regolato col parametro del livello di ritorno.

- 7.** Eseguite le impostazioni del loop effetti, premete il tasto [EXIT].

L'unità torna in modalità manual o play.



- 8.** Salvate la patch se necessario.

Quando richiamate la patch salvata, le impostazioni dell'effetto esterno saranno nuovamente effettive.

CONSIGLIO

Se l'effetto esterno supporta la commutazione dei programmi basata sul MIDI, B9.1ut può controllare l'effetto inviando messaggi di program change. In questo modo, è possibile sincronizzare la commutazione della patch su B9.1ut e la commutazione del programma su B9.1ut (→ p. 43).

Esempi di utilizzo MIDI

Questa sezione descrive le varie funzioni MIDI di B9.1ut.

Cosa potete fare col MIDI

B9.1ut consente di usare il MIDI in vari modi, come descritto sotto.

- Inviare e ricevere informazioni di commutazione di patch via MIDI

Quando commutate le patch su B9.1ut, il connettore MIDI OUT convoglia i corrispondenti messaggi MIDI (program change, o bank select + program change). Allo stesso modo, quando è ricevuto un messaggio MIDI valido dal connettore MIDI IN, B9.1ut eseguirà la corrispondente azione di commutazione di patch.

Ciò consente di commutare le patch automaticamente su B9.1ut sotto il controllo di un sequencer MIDI, o di collegare l'operatività di B9.1ut nel commutare le patch ad altri apparecchi MIDI.

- Inviare e ricevere informazioni sull'operatività pedale/interruttore/tasto via MIDI

Quando adoperate tasti e interruttori a pedale specifici di B9.1ut, o usate il pedale d'espressione, il connettore MIDI OUT convoglia i corrispondenti messaggi MIDI (control change). Allo stesso modo, quando è ricevuto un messaggio MIDI valido dal connettore MIDI IN, B9.1ut varierà il parametro corrispondente.

Ciò consente di usare B9.1ut come controller in tempo reale per altri apparecchi MIDI, o di alterare parametri effetto e lo status on/off del modulo sotto il controllo di un sequencer MIDI un synth, o un altro apparecchio MIDI.

- Scambiare dati di patch tra 2 unità di B9.1ut via MIDI

I dati di patch di B9.1ut possono essere inviati

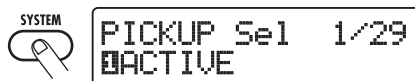
come messaggi MIDI (system exclusive), da copiare su un'altra B9.1ut.

Selezionare il canale MIDI

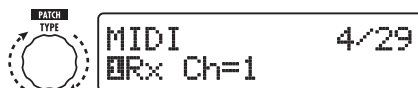
Per abilitare il corretto invio e la corretta ricezione di messaggi di program change, control change e altri messaggi MIDI, l'impostazione del canale MIDI (1 – 16) di B9.1ut e dell'altro apparecchio MIDI devono corrispondere. Per impostare il canale MIDI su B9.1ut, procedete come segue.

1. In modalità manual o play, premete il tasto [SYSTEM].

Appare il menu SYSTEM dei parametri applicabili a tutte le patch.

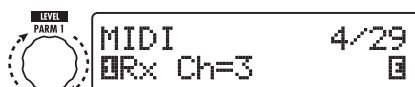


2. Ruotate la manopola [TYPE] per selezionare il parametro "MIDI Rx Ch" (Canale MIDI receive).



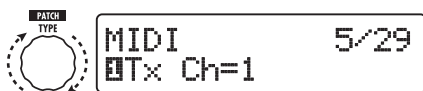
Manopola [TYPE]

3. Ruotate la manopola parametro 1 per selezionare il canale MIDI (1 – 16) sul quale B9.1ut riceverà messaggi MIDI.



Manopola parametro 1

4. Ruotate la manopola [TYPE] per selezionare il parametro "MIDI Tx Ch" (Canale MIDI transmit).



Manopola [TYPE]

5. Ruotate la manopola parametro 1 per selezionare il canale MIDI (1 – 16) sul quale B9.1ut invierà messaggi MIDI

6. Completata l'impostazione, premete il tasto [EXIT] per uscire dal menu SYSTEM.

Se è stata modificata un'impostazione, appare l'indicazione "Store...?" sul display, per consentirvi di salvare i cambiamenti.



Se non sono state fatte modifiche, l'unità torna alla modalità precedente.

7. Premete il tasto [STORE/SWAP] per salvare le modifiche.



L'impostazione del canale MIDI è accettata, e l'unità torna in modalità manual o play.

Premendo il tasto [EXIT], potete interrompere l'operazione e tornare alla modalità precedente, senza salvare.

Inviare e ricevere informazioni di commutazione di patch via MIDI (program change)

Potete inviare e ricevere informazioni sul cambio di patch di B9.1ut via MIDI come messaggi di program change o bank select + program change.

Esistono due modi (modalità program change) per fare ciò, come illustrato sotto.

● Modalità Direct

Con questo metodo, usate una combinazione di messaggi MIDI di bank select e program change per specificare la patch.

CONSIGLIO

- *Bank select è un tipo di messaggio MIDI che definisce la categoria del suono di un synth o simili. E' usato unitamente ai messaggi di program change.*
- *Normalmente, bank select è specificato in due parti, usando il valore MSB (most significant byte-byte più significativo) e LSB (least significant byte-byte meno significativo).*

● Modalità Mapping

Con questo metodo, usate solo i messaggi MIDI di program change per specificare la patch. Una mappatura di program change è usata per assegnare numeri di program change 0 – 127 alle patch, e le patch sono poi selezionate usando le informazioni della mappatura. Con questo metodo, può essere specificato un massimo di 128 patch.

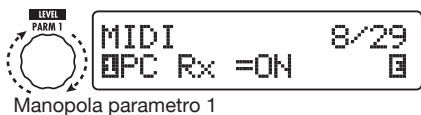
■ Abilitare la funzione send/receive dei messaggi di program change

La procedura per abilitare la funzione send/receive dei messaggi di program change (+ bank select) è descritta sotto.

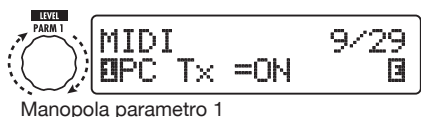
1. In modalità manual o play, premete il tasto [SYSTEM].



- Per abilitare B9.1ut a ricevere messaggi di program change (+ bank select), ruotate la manopola [TYPE] per richiamare il parametro "MIDI PC Rx" (ricezione program change), e ruotate la manopola parametro 1 per selezionare "ON".



- Per abilitare B9.1ut a inviare messaggi di program change (+ bank select), ruotate la manopola [TYPE] per richiamare il parametro "MIDI PC Tx" (invio program change) e ruotate la manopola parametro 1 per selezionare "ON".



- Completata l'impostazione, premete il tasto [EXIT] per uscire dal menu SYSTEM.

Se è stata modificata un'impostazione, appare l'indicazione "Store...?" sul display, per consentirvi di salvare i cambiamenti.



Se non sono state fatte modifiche, l'unità torna alla modalità precedente.

- Premete il tasto [STORE/SWAP] per salvare le modifiche.

L'impostazione è accettata, e l'unità torna in modalità manual o play. Premendo il tasto [EXIT], potete interrompere l'operazione e tornare alla modalità precedente, senza salvare.

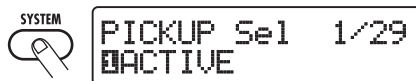
■ Usare la modalità direct

Usando una combinazione di messaggi MIDI bank select e program change, potete specificare una patch direttamente.

NOTA

Prima di procedere oltre, verificate che l'impostazione del canale MIDI send/receive di B9.1ut sia corretta (→ p. 42), e che sia abilitata la funzione send/receive dei messaggi di program change (→ p. 43).

- In modalità play, premete il tasto [SYSTEM].



- Ruotate la manopola [TYPE] per richiamare il parametro "MIDI PCMODE" (modalità program change).



- Verificate che sia selezionato "DIRECT" come modalità di program change.

Se non è così, ruotate la manopola parametro 1 per modificare l'indicazione in "DIRECT". Ciò abilita la selezione diretta di tutte le patch usando i messaggi di bank select e program change.

CONSIGLIO

Per informazioni su quale numero di bank/program change sia assegnato a ogni patch, vd. l'elenco in fondo al manuale (→ p. 83).

- Completata l'impostazione, premete il tasto [EXIT] per uscire dal menu SYSTEM.

Se è stata modificata un'impostazione, appare l'indicazione "Store...?" sul display, per consentirvi di salvare i cambiamenti. Se non sono state fatte modifiche, l'unità torna alla modalità precedente.

- 5.** Premete il tasto [STORE/SWAP] per salvare le modifiche.

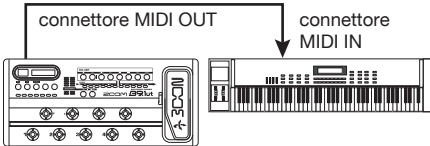
L'impostazione è accettata, e l'unità torna in modalità manual o play

Premendo il tasto [EXIT], potete interrompere l'operazione e tornare alla modalità precedente, senza salvare.

- 6.** Per inviare e ricevere messaggi di program change (+ bank select), collegate B9.1ut e l'altro apparecchio MIDI come segue.

[Esempio di invio di messaggi di program change (+ bank select)]

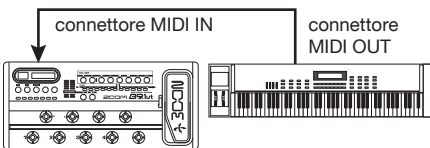
- (2) Il messaggio di program change (+ bank select) è inviato**



- (1) Quando è commutata una patch su B9.1ut ...**

[Esempio di ricezione di messaggi di program change (+ bank select)]

- (1) Quando è ricevuto un messaggio di program change (+ bank select) ...**



- (2) La patch su B9.1ut è commutata.**

NOTA

Quando l'apparecchio MIDI esterno invia solo un messaggio di bank select a B9.1ut, non vi sono cambiamenti. La volta successiva, in cui B9.1ut riceve un program change, saranno usate le istruzioni più recenti di bank select.

■ Usare la modalità mapping

In questa modalità, è usata una mappatura di program change per assegnare le patch, consentendo di specificarle usando solo messaggi di program change.

NOTA

Prima di procedere oltre, verificate che l'impostazione del canale MIDI send/receive di B9.1ut sia corretta (→ p. 42), e che sia abilitata la funzione send/receive dei messaggi di program change (→ p. 43).

- 1.** In modalità manual o play, premete il tasto [SYSTEM].



- 2.** Ruotate la manopola [TYPE] per richiamare il parametro "MIDI PCMODE" (modalità program change).



Manopola [TYPE]

- 3.** Ruotate la manopola parametro 1 per richiamare l'indicazione "MAPPING".

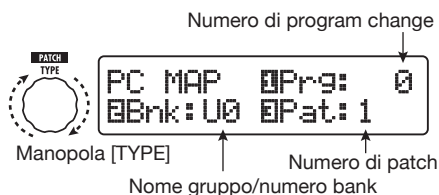
Le patch possono essere specificate usando messaggi di program change in base alla mappatura di program change.



Manopola parametro 1

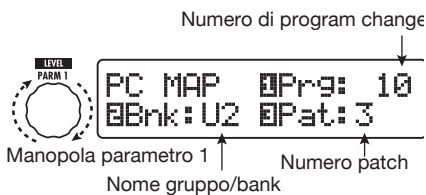
- 4.** Ruotate la manopola [TYPE] per richiamare il parametro "PC MAP" (mappatura program change).

Usando questo display, potete assegnare qualunque patch di B9.1ut a un numero di program change da 0 – 127.



5. Per assegnare una patch a un numero di program change, procedete come segue.

- (1) Ruotate la manopola parametro 1 fino a far apparire sulla prima linea del display il numero di program change da usare.



- (2) Usate le manopole parametro 2 e 3 per selezionare il nome del gruppo/numero di bank e il numero di patch da assegnare al numero di program change selezionato al punto (1).

Manopola parametro 2



Manopola parametro 3



- (3) Ripetete questi punti per altri numeri di program change.

6. Completata l'impostazione, premete il tasto [EXIT] per uscire dal menu SYSTEM.

Se è stata modificata un'impostazione, appare l'indicazione "Store...?" sul display, per consentirvi di salvare i cambiamenti.

Se non sono state fatte modifiche, l'unità torna alla modalità precedente.

7. Premete il tasto [STORE/SWAP] per salvare le modifiche.

L'impostazione è accettata, e l'unità torna in modalità manual o play

Premendo il tasto [EXIT], potete interrompere l'operazione e tornare alla modalità precedente, senza salvare.

8. Per inviare e ricevere messaggi di program change, procedete come descritto al punto 6 di "Usare la modalità direct" (→ p. 44).

I messaggi di program change (+ bank select) inviati dall'unità sono gli stessi, sia in modalità direct che mapping. Per informazioni su quale numero di bank/program change sia assegnato a ogni patch, vd. l'elenco in fondo al manuale (→ p. 83).

Inviare e ricevere informazioni sull'operatività pedale/interruttore/tasto via MIDI (control change)

B9.lut consente di inviare e ricevere messaggi di control change via MIDI. Questi messaggi governano azioni quali l'operatività del pedale d'espressione, la commutazione dei moduli o bypass/mute on/off con tasti e interruttori. Ogni azione può essere assegnata al proprio numero di control change (cc#).

■ Abilitare la funzione control change send/receive

La procedura per abilitare send/receive dei messaggi di control change è descritta sotto.

1. In modalità manual o play, premete il tasto [SYSTEM].



- 2.** Per abilitare B9.1ut a ricevere messaggi di control change, ruotate la manopola [TYPE] per richiamare il parametro "MIDI CTRL Rx" (ricezione control change), e ruotate la manopola parametro 1 per selezionare "ON".



Manopola parametro 1

- 3.** Per abilitare B9.1ut a inviare messaggi di control change, ruotate la manopola [TYPE] per richiamare il parametro "MIDI CTRL Tx" (invio control change), e ruotate la manopola parametro 1 per selezionare "ON".



Manopola parametro 1

- 4.** Completata l'impostazione, premete il tasto [EXIT] per uscire dal menu SYSTEM.

Se è stata modificata un'impostazione, appare l'indicazione "Store...?" sul display, per consentirvi di salvare i cambiamenti.

Se non sono state fatte modifiche, l'unità torna alla modalità precedente.



- 5.** Premete il tasto [STORE/SWAP] per salvare le modifiche.

L'impostazione è accettata, e l'unità torna in modalità manual o play

Premento il tasto [EXIT], potete interrompere l'operazione e tornare alla modalità precedente, senza salvare.

■ Assegnare numeri di control change

Potete assegnare numeri di control change al pedale d'espressione e ai tasti di B9.1ut come segue.

NOTA

Prima di procedere oltre, verificate che l'impostazione del canale MIDI send/receive di B9.1ut sia corretta (→ p. 42), e che sia abilitata la funzione send/receive dei messaggi di control change (→ p. 46).

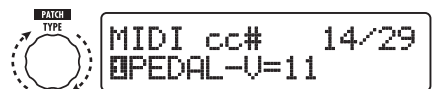
- 1.** In modalità manual o play, premete il tasto [SYSTEM].



- 2.** Ruotate la manopola [TYPE] per richiamare il display di assegnazione del numero di control change.

Le operazioni cui è possibile assegnare un numero di control change sono elencate alla pagina seguente.

Ad es., per assegnare il numero 11 di control change 11 (cc#11) al movimento verticale del pedale d'espressione incorporato, si usa il display seguente.

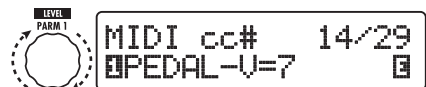


Manopola [TYPE]

CONSIGLIO

L'assegnazione del numero di control change si applica sempre sia all'invio che alla ricezione.

- 3.** Ruotate la manopola parametro 1 per specificare un numero di control change.



Manopola parametro 1

Esempi di utilizzo MIDI

Display	Obiettivo di controllo	Default cc#	Gamma d'impostazione cc#
CTRL IN	Operatività pedale d'espressione	7	OFF, 1 - 5, 7 - 31, 64 - 95
PEDAL-V	Operatività pedale d'espressione, movimento verticale	11	OFF, 1 - 5, 7 - 31, 64 - 95
PEDAL-H	Operatività pedale d'espressione, movimento orizzontale	12	OFF, 1 - 5, 7 - 31, 64 - 95
COMP	Modulo COMP on/off	64	OFF, 64 - 95
WAH/EFX1	Modulo WAH/EFX1 on/off	65	OFF, 64 - 95
EXT LOOP	Modulo EXT LOOP on/off	66	OFF, 64 - 95
ZNR	Modulo ZNR on/off	67	OFF, 64 - 95
PRE-AMP	Modulo PRE-AMP on/off	68	OFF, 64 - 95
EQUALIZER	Modulo EQ on/off	69	OFF, 64 - 95
CABINET	Modulo CABINET on/off	70	OFF, 64 - 95
MOD/EFX2	Modulo MOD/EFX2 on/off	71	OFF, 64 - 95
DELAY	Modulo DELAY on/off	72	OFF, 64 - 95
REVERB	Modulo REVERB on/off	73	OFF, 64 - 95
MUTE	Modalità Mute on/off	74	OFF, 64 - 95
BYPASS	Modalità Bypass on/off	75	OFF, 64 - 95

4. Assegnate numeri di controllo change ad altre operatività allo stesso modo.

5. Completata l'impostazione, premete il tasto [EXIT] per uscire dal menu SYSTEM.

Se è stata modificata un'impostazione, appare l'indicazione "Store...?" sul display, per consentirvi di salvare i cambiamenti.

Se non sono state fatte modifiche, l'unità torna alla modalità precedente.

6. Premete il tasto [STORE/SWAP] per salvare le modifiche.

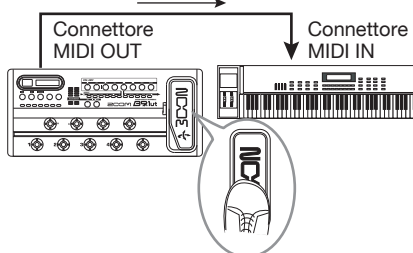
L'impostazione è accettata, e l'unità torna in modalità manual o play

Premendo il tasto [EXIT], potete interrompere l'operazione e tornare alla modalità precedente, senza salvare.

7. Per inviare e ricevere messaggi di control change, collegate B9.1ut e l'altro apparecchio MIDI come segue.

■ Esempio di invio di messaggi di control change

(2) Il messaggio di control change è inviato



(1) Quando si usa il pedale d'espressione gli interruttori e i tasti di B9.1ut ...

I valori di control change inviati da B9.1ut variano come segue.

● Usando il pedale d'espressione incorporato/esterno

Il valore del numero di control change assegnato varia continuamente su una gamma da 0 - 127. Per il pedale d'espressione incorporato, si possono inviare due messaggi di control change contemporaneamente, per il movimento verticale e orizzontale.

● Attivando/disattivando un modulo

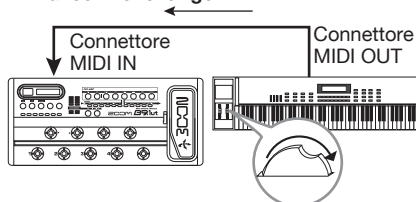
Quando il modulo è su on, viene inviato il valore 127 come numero di control change.
Quando il modulo è su off, viene inviato il valore 0 come numero di control change.

● Attivando/disattivando bypass/mute

Quando bypass/mute è su on, viene inviato il valore 127 come numero di control change.
Quando bypass/mute è su off, viene inviato il valore 0 come numero di control change.

■ Esempio di ricezione di messaggi di control change

(1) Quando si riceve un messaggio di control change ..



(2) L'operatività è la stessa di quando si usa il corrispondente pedale d'espressione o interruttore o tasto di B9.1ut .

In base al valore di control change ricevuto, lo status di B9.1ut e i valori dei parametri variano come segue.

● Quando si riceve un control change per il pedale d'espressione incorporato/esterno

Il valore del parametro assegnato al pedale varia in base al valore di control change (0 – 127).

● Quando si riceve un control change per la commutazione on/off del modulo

Se il valore di control change è tra 0 e 63, il modulo è spento. Se il valore è tra 64 e 127, il modulo è attivo.

● Quando si riceve un control change per la commutazione on/off di bypass/mute

Se il valore di control change è tra 0 e 63,

bypass/mute è spento. Se il valore è tra 64 e 127, bypass/mute è attivato.

Inviare informazioni esecutive di pedal synth via MIDI (note on/note off)

Quando è abilitata la funzione pedal synth, le informazioni esecutive dell'interruttore a pedale possono essere inviate come messaggi note on/note off via MIDI

1. In modalità manual o play, premete il tasto [SYSTEM].



2. Ruotate la manopola [TYPE] per richiamare il parametro "NOTE ON Tx" (invio note on/note off) sul display.



Manopola [TYPE]

3. Ruotate la manopola parametro 1 per selezionare "ON" o "OFF".

Se è stato selezionato ON, l'esecuzione con la funzione pedal synth provocherà l'invio di messaggi note on/note off.

La funzione pedal synth ha due modalità per produrre suono: TG (trigger) e HD (hold).

Le differenze nell'operatività e modalità d'invio di note on/note off sono le seguenti.

● TG

Il messaggio Note on è inviato quando si preme l'interruttore a pedale e quello di note off quando l'interruttore è rilasciato.

● HD

Il messaggio Note on è inviato quando

l'interruttore a pedale è premuto, e quello di note off quando l'interruttore è premuto ancora una volta.

CONSIGLIO

Per maggiori informazioni sulla funzione pedal synth, vd. pag. 55.

4. Completata l'impostazione, premete il tasto [EXIT] per uscire dal menu SYSTEM.

Se è stata modificata un'impostazione, appare l'indicazione "Store...?" sul display, per consentirvi di salvare i cambiamenti.

Se non sono state fatte modifiche, l'unità torna alla modalità precedente.

5. Premete il tasto [STORE/SWAP] per salvare le modifiche.

L'impostazione è accettata, e l'unità torna in modalità manual o play

Premendo il tasto [EXIT], potete interrompere l'operazione e tornare alla modalità play, senza salvare.

CONSIGLIO

Per inviare informazioni note on/note off, eseguite i collegamenti come illustrato al punto 7 di "Assegnare numeri di control change" (→ p. 47).

Inviare e ricevere dati di patch di B9.1ut via MIDI

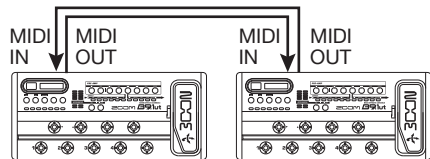
I dati di patch salvati su una B9.1ut possono essere inviati e ricevuti come messaggi MIDI (system exclusive). Quando sono collegate due unità B9.1ut tramite cavo MIDI, è possibile copiare i dati di patch dall'unità che invia all'unità ricevente.

NOTA

Quando si ricevono dati di patch, tutti i dati di patch esistenti su B9.1ut saranno sovrascritti. Eseguite le operazioni seguenti con attenzione, per evitare di sovrascrivere accidentalmente dei dati importanti.

1. Collegate il connettore MIDI

OUT dell'unità B9.1ut sorgente al connettore MIDI IN di B9.1ut obiettivo, usando un cavo MIDI.

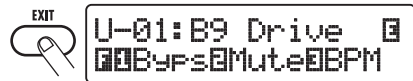


Le operazioni per l'unità B9.1ut obiettivo e B9.1ut sorgente sono illustrate separatamente sotto.

■ Unità B9.1ut obiettivo

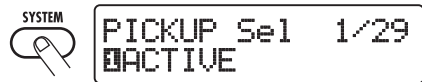
2. Impostate B9.1ut su modalità manual o play.

Se l'unità è in una modalità diversa, o visualizza un display diverso, premete il tasto [EXIT] per tornare in modalità manual o play.



■ Unità B9.1ut sorgente

3. Impostate B9.1ut su modalità manual o play e premete il tasto [SYSTEM].



4. Usate la manopola [TYPE] per richiamare il parametro "BulkDumpTx" (trasmissione bulk dump) sul display.



Manopola [TYPE]

5. Premete il tasto [STORE/SWAP] .

Inizia l'invio dei dati di patch.

Mentre l'unità B9.1ut obiettivo sta ricevendo dati, il display varia come segue.



```
PatchDataDumpRx
Receive Patch...
```

Completato il processo di invio/ricezione dei dati di patch, l'unità B9.1ut sorgente torna al menu SYSTEM e quella obiettivo torna alla modalità precedente.

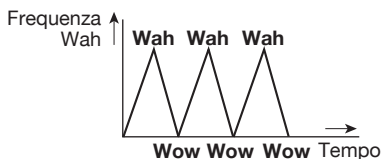
CONSIGLIO

Il sito web di ZOOM Corporation (<http://www.zoom.co.jp>) ha software editor/librarian disponibile per il download. Usando questo software, potete salvare dati di patch di B9.1ut su un computer.

Altre funzioni

Usare la funzione ARRM

B9.lut presenta una funzione innovativa detta ARRM (Auto-Repeat Real-time Modulation) che utilizza varie curve d'onda di controllo generate internamente per modificare ciclicamente i parametri effetto. Potete selezionare, ad esempio, una curva d'onda triangolare e applicarla alla frequenza wah come obiettivo di controllo. L'effetto risultante è mostrato sotto.



Questa sezione mostra come usare la funzione ARRM.

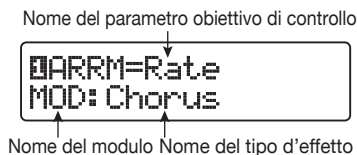
1. In modalità manual o play, selezionate la patch.

CONSIGLIO

Le impostazioni ARRM possono essere effettuate separatamente per ogni patch.

2. Premete il tasto [TOTAL/FUNCTION] del modulo effetto per passare in modalità edit, poi ruotate la manopola [TYPE] per richiamare l'indicazione "ARRM" sul display.

Le impostazioni della funzione ARRM fanno parte del modulo TOTAL/FUNCTION. Il display mostra l'informazione seguente.



3. Ruotate la manopola parametro 1 per selezionare il parametro obiettivo di controllo.



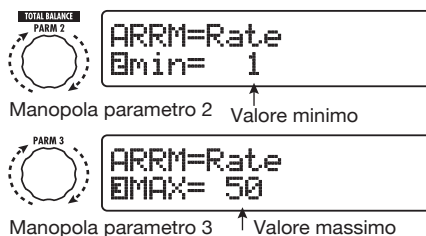
Mentre ruotate la manopola parametro 1, il parametro effetto, il tipo d'effetto e il modulo effetto variano.

CONSIGLIO

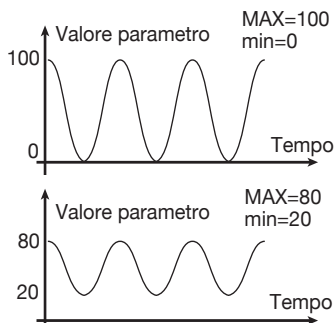
- I parametri selezionabili come obiettivi di controllo sono gli stessi che possono essere selezionati per l'uso del pedale d'espressione. Vd. la sezione "Tipi d'effetto e parametri" (→ p. 64 – 79).
- Se appare "NOT Assign", nessun parametro è assegnato come obiettivo di controllo e la funzione ARRM è disabilitata.

4. Per impostare la gamma di regolazione del parametro da controllare, usate la manopola parametro 2 (valore minimo) e 3 (valore massimo).

Le impostazioni selezionate con le manopole parametro 2 e 3 determinano il valore nel momento in cui la curva d'onda di controllo raggiunge il valore minimo e massimo.



La differenza tra una gamma d'impostazione parametro pari a 0 (minimo) – 100 (massimo) e 20 (minimo) – 80 (massimo) appare nel grafico sotto.



CONSIGLIO

- La gamma d'impostazione dipende dal parametro.
- E' anche possibile impostare "min" su un valore maggiore di "MAX". In tal caso, la direzione di control change sarà invertita.

5. Impostati l'obiettivo di controllo e la gamma parametro, ruotate la manopola [TYPE] in senso orario per richiamare il display seguente.

Questo display consente di selezionare la curva d'onda di controllo e il ciclo.



Manopola [TYPE]

La funzione ARRM ha in totale 5 parametri. Per impostare i parametri 4 e 5, ruotate la manopola [TYPE] per richiamare il display precedente e usate le manopole parametro 1 e 2 per eseguire le impostazioni. Per tornare alla condizione delle impostazioni dei parametri 1 – 3, ruotate la manopola [TYPE] in senso antiorario, per tornare al display precedente. Se l'obiettivo di controllo di ARRM è su "Not Assign", questo display non appare.

6. Ruotate la manopola parametro 1 per selezionare il tipo di curva d'onda di controllo.

Il display varia come segue.



Manopola parametro 1 Tipo di curva d'onda

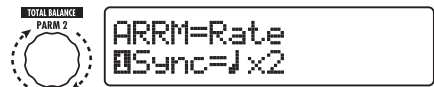
Le curve d'onda disponibili sono mostrate sotto.

1		Dente di sega ascendente (Up Saw)
2		Curva ascendente (Up Curve)
3		Dente di sega discendente (Down Saw)
4		Curva discendente (Down Curve)

5		Triangolare (Triangle)
6		Triangolare quadra (Square Tri)
7		Sinusoide (Sine)
8		Onda quadra (Square)

7. Ruotate la manopola parametro 2 per selezionare il ciclo della forma d'onda di controllo.

Il display varia come segue.



Manopola parametro 2

Il ciclo della curva d'onda di controllo usa il tempo specifico della patch (→ p. 38) come riferimento ed è visualizzato in ottavi, quarti, o quarti x numero (vd. tabella a pag. 39).

Il numero dopo x (2 – 20) indica la durata di un ciclo in multipli di quarti. Quando è selezionato "2", la curva d'onda di controllo cambia lungo un intervallo ciclico che corrisponde a metà della nota del tempo specifico della patch. Quando è selezionato "4", il ciclo è di 4 battute (1 misura in 4/4).

CONSIGLIO

Quando il parametro "ARRM BPM" è assegnato al pedale d'espressione, il tempo di riferimento della funzione ARRM (0 – 250) può essere controllato col pedale. Per informazioni su come assegnare obiettivi di controllo al pedale d'espressione, vd. pag. 31. Il movimento del pedale d'espressione non varia il tempo specifico della patch.

8. Completata l'impostazione di ARRM, premete il tasto [EXIT] .

L'unità torna in modalità manual o play. Salvate la patch se necessario.

NOTA

Ogni cambiamento di impostazione di ARRM andrà perso selezionando una nuova patch. Salvate la patch per mantenere i cambiamenti (→ p. 27).

Usare la funzione sound-on-sound

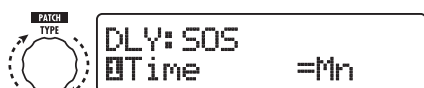
B9.1ut può registrare una frase della durata massima di 5,4 secondi di riproduzione e usarla per la riproduzione in loop, per creare un effetto sound-on-sound. Le operazioni necessarie sono descritte sotto.

1. In modalità manual o play, premete il tasto [DELAY].

B9.1ut passa in modalità edit. Se appare l'indicazione "Module Off", premete ancora una volta il tasto [DELAY] per attivare il modulo.

2. Ruotate la manopola [TYPE] per selezionare il tipo d'effetto "SOS" (sound-on-sound).

Il display varia come segue.



Manopola [TYPE]

Quando è selezionato "SOS" come tipo d'effetto, il LED dell'interruttore a pedale funzione 2 non è attivo (niente di registrato), e il LED dell'interruttore a pedale funzione 3 lampeggia (standby di registrazione).

Gli interruttori a pedale funzione 2 e 3 funzionano come segue.

- Interruttore a pedale funzione 2
Ferma la registrazione/riproduzione, cancella il contenuto della registrazione, imposta il tempo.
- Interruttore a pedale funzione 3
Avvia la registrazione/riproduzione, annulla la modalità di registrazione.

3. Ruotate la manopola parametro 1 per impostare la durata di registrazione.

La durata di registrazione può essere selezionata come segue.

- Mn

Specificate la durata premendo due volte l'interruttore a pedale funzione nell'intervallo desiderato (max. 5,4 secondi).

• Simbolo della nota

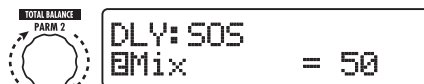
Usa il tempo specifico della patch (→ p. 38) come riferimento e imposta la durata della registrazione in unità di nota.

CONSIGLIO

Quando non è registrato niente (il LED dell'interruttore a pedale funzione 2 è spento), potete usare l'interruttore a pedale funzione 2 per impostare il tempo della patch. Premendo ripetutamente l'interruttore, viene individuato l'intervallo tra le ultime 4 pressioni, viene calcolata la media, e il risultato è usato come impostazione del nuovo tempo.

4. Ruotate la manopola parametro 2 per definire il rapporto di mixaggio del segnale effettato.

Alzando questo valore aumenterà il livello del segnale effettato durante la riproduzione in loop dopo la registrazione.



Manopola parametro 2

5. Completate le impostazioni di sound-on-sound, premete il tasto [EXIT].

L'unità torna in modalità manual o play. Salvate la patch se necessario.

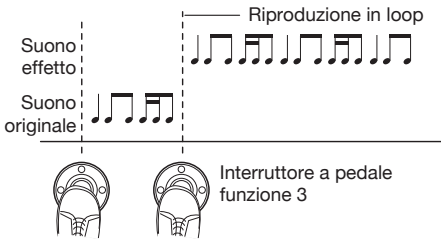
6. Mentre suonate il basso, premete l'interruttore a pedale funzione 3 per avviare la registrazione.

Il LED dell'interruttore a pedale funzione 3 si accende in rosso, e la registrazione inizia.

L'operazione di registrazione dipenderà dalle impostazioni fatte al punto 3.

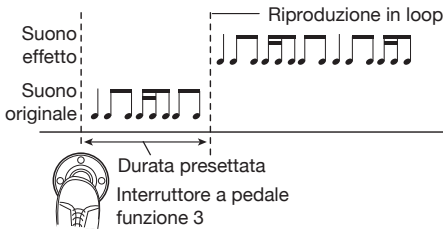
■ E' selezionato "Mn"

Dopo l'avvio, la registrazione continua finché non premete ancora una volta l'interruttore a pedale funzione 3, o finché non trascorrono 5,4 secondi. Finita la registrazione, inizia la riproduzione in loop.



■ E' selezionato il simbolo della nota

Una volta iniziata, la registrazione proseguirà per la durata selezionata e poi si fermerà automaticamente. Tuttavia, se la combinazione di tempo e simbolo della nota provoca una durata superiore a 5,4 secondi, la registrazione si fermerà quando è trascorsa metà della durata. (Se è ancora superiore a 5,4 secondi, la registrazione si fermerà a un quarto della durata.) terminata la registrazione, inizia la riproduzione in loop.

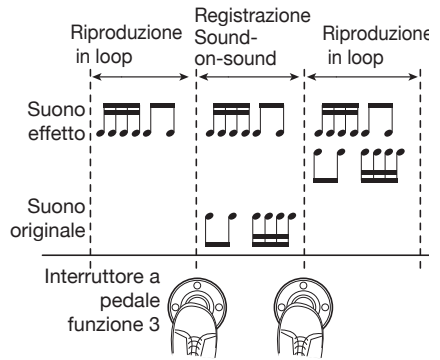


CONSIGLIO

- Quando ci sono dati registrati, il LED dell'interruttore a pedale funzione 2 sarà acceso in rosso.
- Durante la riproduzione in loop, il LED dell'interruttore a pedale funzione 3 lampeggerà in verde.

7. Per sovrincidere ulteriormente, premete ancora l'interruttore a pedale funzione 3, durante la riproduzione in loop.

Il LED dell'interruttore a pedale funzione 3 si accende in arancio, e inizia la registrazione sound-on-sound. Potete ascoltare la riproduzione in loop e registrare una nuova frase di basso. Premendo ancora l'interruttore a pedale funzione 3, la registrazione si ferma e l'unità torna in condizione di riproduzione in loop.



8. Per fermare la riproduzione in loop, premete l'interruttore a pedale funzione 2.

CONSIGLIO

Per riavviare la riproduzione in loop, premete l'interruttore a pedale 3.

9. Per cancellare il contenuto registrato, tenete premuto l'interruttore a pedale funzione 2.

Quando il contenuto è stato cancellato (il LED dell'interruttore a pedale funzione 2 si spegne) rilasciate l'interruttore.

NOTA

- Il contenuto della registrazione non si può salvare.
- Quando cambiate il tipo d'effetto o attivate o disattivate un modulo, il contenuto registrato è cancellato.
- Quando è abilitata la funzione pedal synth (vd. sezione successiva) la funzione sound-on-sound non è disponibile.

Usare la funzione pedal synth

B9.1ut ha una funzione pedal synth che consente di usare gli interruttori a pedale del pannello frontale per eseguire un suono da basso synth. Ecco i passaggi relativi a questa funzione.

1. In modalità manual o play, premete il tasto [PRE-AMP].

B9.1ut passa in modalità edit. Se appare

Altre funzioni

l'indicazione "Off", premete ancora il tasto [PRE-AMP] per attivare il modulo.

2. Ruotate la manopola [TYPE] per selezionare il tipo d'effetto "PedalSyn" (pedal synth).

Il display varia come segue.



Selezionando "PedalSyn" come tipo d'effetto, gli interruttori a pedale del pannello frontale sono assegnati solo alla funzione pedal synth.

NOTA

Quando è abilitata la funzione pedal synth, le funzioni "Loop" e "SOS" del modulo DELAY non sono disponibili.

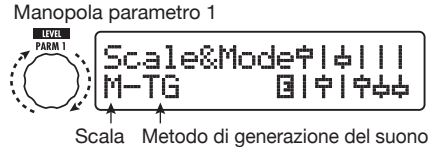
CONSIGLIO

L'interruttore a pedale funzione 2 serve per disattivare il modulo PRE-AMP. Gli altri

interruttori sono usati per produrre il suono di pedal synth.

3. Ruotate la manopola parametro 3 per selezionare la scala di pedal synth e il metodo di generazione del suono.

Il display varia come segue.



Sono disponibili tre tipi di scale di pedal synth: M (Maggiore), m (Minore), C (Cromatica). L'arrangiamento del suono è illustrato sotto.

La funzione pedal synth ha due modalità operative per produrre il suono: TG (trigger) e HD (hold).

Le differenze operative sono le seguenti.

Arrangiamento del suono con diverse scale (tonica C3)

Scala = M (Maggiore)

1. COMP: COMP, NAM, EXFT 2. PRE-AMP: EXT, LOOP 3. MOD-EFFX: EQ 4. DELAY: ST, REVERB

Disattiva il modulo PRE-AMP

Scala = m (Minore)

1. COMP: COMP, NAM, EXFT 2. PRE-AMP: EXT, LOOP 3. MOD-EFFX: EQ 4. DELAY: ST, REVERB

Disattiva il modulo PRE-AMP

Scala = C (Cromatica)

1. COMP: COMP, NAM, EXFT 2. PRE-AMP: EXT, LOOP 3. MOD-EFFX: EQ 4. DELAY: ST, REVERB

Disattiva il modulo PRE-AMP

● TG

Il suono di pedal synth è prodotto alla pressione dell'interruttore a pedale e poi decade gradatamente.

● HD

Il suono di pedal synth è prodotto alla pressione dell'interruttore a pedale e continua finché lo stesso interruttore a pedale non è premuto ancora oppure ne è premuto un'altro.

4. Per definire la tonica (il suono prodotto dall'interruttore a pedale 1), ruotate la manopola parametro 2.

Il display varia come segue.



Manopola parametro 2

La tonica è espressa con caratteri alfanumerici (gamma d'impostazione: C1 – B3). La lettera e il simbolo # (diesis) indicano la gamma per nome, il numero la gamma in ottave. C1 è Do tre ottave sotto C centrale e B3 è Si immediatamente sotto C centrale.

La tonica qui è assegnata all'interruttore a pedale 1. L'assegnazione degli altri interruttori dipende dalla scala specificata al punto 3.

5. Per cambiare il suono di pedal synth, ruotate la manopola parametro 3. Per regolare il bilanciamento tra suono originale e segnale effettato, ruotate la manopola parametro 4.

Per dettagli su ogni parametro, vd. la sezione "Tipi d'effetto e parametri" (→ p. 70).

6. Completate le impostazioni di pedal synth, premete il tasto [EXIT].

L'unità torna in modalità manual o play. Salvate la patch se necessario.

Quando è abilitata la funzione pedal synth, l'indicazione in modalità manual e play varia come segue.



Tonica Scala e metodo di generazione del suono

7. Per eseguire i suoni di pedal synth, premete gli interruttori a pedale, tranne l'interruttore a pedale funzione 2.

CONSIGLIO

Il suono di pedal synth è processato dagli effetti dopo il modulo PRE-AMP, e il suono del basso è processato dagli effetti diversi dal modulo PRE-AMP. Per informazioni sulla sequenza di collegamento, vd. pag. 63.

8. Per riportare tutti gli interruttori a pedale del pannello frontale all'operatività normale, premete l'interruttore a pedale funzione 2.

Il modulo PRE-AMP si spegne e tutti gli interruttori tornano alla normale operatività.

Usare B9.1ut come interfaccia audio per un computer

Collegando la porta USB di B9.1ut a una porta USB di un computer, B9.1ut può essere usata come interfaccia audio con convertitore AD/DA ed effetti integrati. Le condizioni dell'ambiente operativo per questo uso sono le seguenti.

■ **Sistema operativo compatibile**

- Windows XP, Windows Vista
- Mac OS X (10.2e successivi)

■ **Quantizzazione**

16-bit

■ **Frequenza di campionamento**

32 kHz / 44.1 kHz / 48 kHz

CONSIGLIO

Con ognuno dei sistemi operativi sopra elencati, B9.1ut funzionerà come interfaccia audio semplicemente collegando il cavo USB. Non è

necessario installare alcun driver dedicato.

NOTA

La porta USB di B9.1ut serve solo per inviare e ricevere dati audio. Per i messaggi MIDI, usate i connettori MIDI IN/OUT.

Per usare B9.1ut come interfaccia audio per computer, collegate la porta USB di B9.1ut a una porta USB sul computer. B9.1ut sarà riconosciuta come interfaccia audio.

In questa condizione, il suono di un basso collegato al jack INPUT di B9.1ut può essere processato con gli effetti di B9.1ut e poi registrato sulle tracce audio di un'applicazione software DAW (Digital Audio Workstation) su computer (vd. fig. 1 sotto).

Eseguendo una riproduzione con l'applicazione DAW, il suono riprodotto dalle tracce audio è mixato col suono del basso processato dagli effetti di B9.1ut e arriva al jack OUTPUT di B9.1ut (vd. fig. 2 sotto).

Se necessario, il segnale del basso dopo il processamento può essere messo in mute durante la riproduzione (vd. fig. 3 sotto). Per dettagli, si veda la sezione successiva. Per dettagli sulla registrazione e la riproduzione, fate riferimento alla documentazione dell'

applicazione DAW.

NOTA

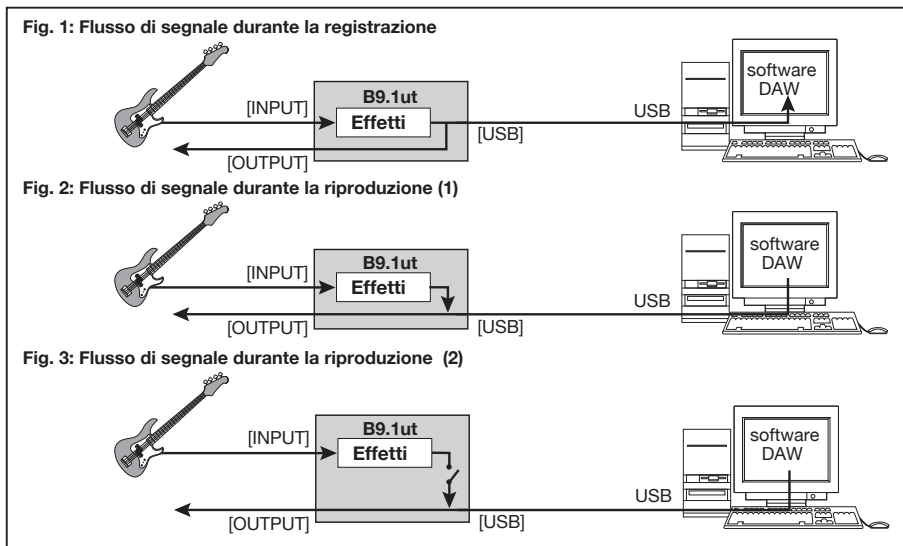
- Se l'applicazione DAW ha una funzione che abilita un ritorno di segnale (echo back) (il segnale in ingresso durante la registrazione è inviato direttamente a un'uscita), essa deve essere disabilitata. Se la registrazione è effettuata con la funzione di ritorno di segnale attiva, il segnale in uscita può risultare come se fosse processato da un flanger, o il suono diretto in uscita può risultare con delay.
- Usate un cavo USB di qualità e mantenete il collegamento il più corto possibile.

Mettere in mute l'uscita diretta quando si usa un collegamento

USB

Quando B9.1ut è collegata a un computer e usata come interfaccia audio, il segnale del jack OUTPUT dopo il processamento d'effetto può essere messo in mute, se necessario. Procedete come segue.

1. In modalità manual o play, premete il tasto [SYSTEM].
Appare il menu SYSTEM per i parametri



applicabili a tutte le patch.



2. Ruotate la manopola [TYPE] per visualizzare l'indicazione per il parametro "USB Monitor" (modalità d'uscita quando si usa un collegamento USB).



Manopola [TYPE]

3. Ruotate la manopola parametro 1 per selezionare una delle impostazioni seguenti.

- **USB+DIRECT**

Il segnale dopo il processamento arriva direttamente ai jack OUTPUT anche quando si usa un collegamento USB.

- **USB Only**

Il segnale dopo il processamento è messo in mute, ed è inviato in uscita solo il segnale proveniente dal computer tramite USB.

4. Completata l'impostazione, premete il tasto [EXIT].

CONSIGLIO

L'impostazione USB Monitor è riportata alle condizioni di default (USB+DIRECT) al successivo ciclo di accensione/spagnimento.

Cambiare la tonalità di riferimento di default dell'accordatore

Potete specificare la tonalità di riferimento dell'accordatore incorporato che comparirà all'accensione.

1. In modalità manual o play, premete

il tasto [SYSTEM].

Appare il menu SYSTEM per i parametri applicabili a tutte le patch.

2. Ruotate la manopola [TYPE] per visualizzare l'indicazione mostrata sotto.



Manopola [TYPE]

3. Ruotate la manopola parametro 1 per cambiare la tonalità di riferimento.

4. Completata l'impostazione, premete il tasto [EXIT].

Se l'impostazione è stata cambiata, appare l'indicazione "Store...?" sul display, per consentire di salvare le modifiche.

Se l'impostazione non è stata cambiata, l'unità torna alla modalità precedente.

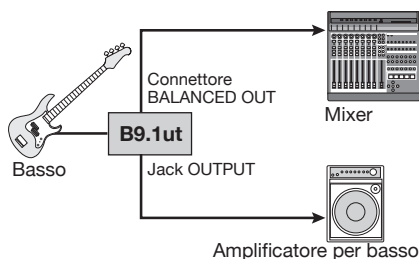
5. Premete il tasto [STORE/SWAP] per salvare la nuova impostazione.

Se premete il tasto [EXIT], il cambiamento non sarà considerato e l'unità tornerà alla modalità precedente.

■ Uso come direct box

I connettori BALANCED OUT del pannello posteriore consentono di usare B9.lut come direct box per inviare il segnale del basso direttamente a un PA o console di registrazione. (Gain: 0 dB, impedenza d'uscita: 200 ohm, HOT-COLD)

Per usare la funzione, collegate i connettori BALANCED OUT di B9.lut a un PA o console di registrazione, usando cavi bilanciati XLR. Se il segnale provoca distorsione in ingresso su un altro apparecchio, impostate l'interruttore OUTPUT GAIN di B9.lut su "-10 dB". Allo stesso tempo, potete anche collegare il jack OUTPUT a un amplificatore per basso per monitorare.



Se usate il connettore BALANCED OUT R, l'interruttore [PRE/POST] consente di controllare il tipo di segnale inviato come uscita diretta. Per usare il segnale dopo il processamento d'effetto, selezionate la posizione "POST" (interruttore abbassato). Per usare il segnale prima del processamento d'effetto, selezionate la posizione "PRE" (interruttore alzato). La funzione Accelerator è attiva anche se si sceglie l'impostazione "PRE".



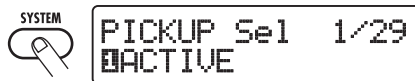
Quando sono usati i connettori BALANCED OUT per collegare B9.1ut a un PA o simili, dei loop di messa a terra (loop del segnale elettrico che si verifica quando vari componenti di un sistema sono collegati alla messa a terra separatamente) possono provocare rumore. In tal caso, impostate l'interruttore GROUND su "LIFT" (interruttore abbassato). Spesso così si elimina o almeno si riduce il rumore.

Verificare la versione di B9.1ut

Per verificare la versione del sistema della vostra B9.1ut, procedete come segue.

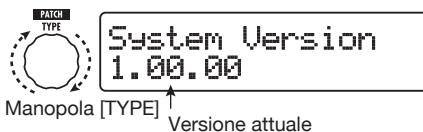
1. In modalità manual o play, premete il tasto [SYSTEM].

Appare il menu SYSTEM per i parametri applicabili a tutte le patch.



2. Ruotate la manopola [TYPE] per richiamare l'indicazione "System Version".

La versione del sistema attuale appare sulla seconda riga del display.



CONSIGLIO

La versione del sistema appare brevemente anche durante l'accensione di B9.1ut.

3. Dopo aver verificato la versione, premete il tasto [EXIT].

L'unità torna alla modalità precedente.

Software editor/librarian per B9.1ut

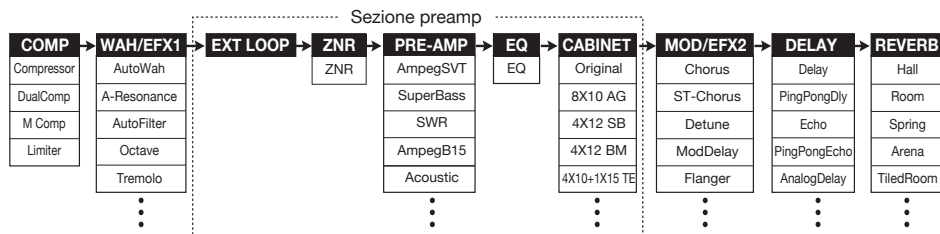
ZOOM CORPORATION ha un'applicazione software editor/librarian per B9.1ut, disponibile per il download sul suo sito web.

Per usare il software, il computer deve avere un'interfaccia MIDI, e deve essere stabilita una connessione tra i connettori MIDI IN/MIDI OUT del computer e i connettori MIDI IN/OUT di B9.1ut. Il software allora consente di salvare i dati di patch di B9.1ut su computer, editare dati, e copiare dati di patch editati nuovamente su B9.1ut.

Sito Web di ZOOM CORPORATION
<http://www.zoom.co.jp>

Collegare gli effetti

Le patch di B9.1ut possono essere considerate come dieci moduli effetto collegati in serie, come illustrato sotto. Potete usare tutti i moduli effetto assieme o impostarne selettivamente alcuni su off per usare solo moduli effetto specifici.



Per alcuni moduli effetto, potete selezionare un tipo d'effetto tra alcune possibilità. Per esempio, il modulo MOD/EFX2 comprende Chorus, Flanger, e altri tipi d'effetto, tra cui scegliere. La serie di 5 moduli EXT LOOP, ZNR, PRE-AMP, EQ, e CABINET funziona come preamplificatore virtuale.

● PASSIVE

Selezionate questa impostazione se state usando un basso con pickup passivo.

● ACTIVE

Selezionate questa impostazione se state usando un preamplificatore alimentato a batteria o un basso con pickup attivo.

Usare la funzione Pickup Select

B9.1ut incorpora una funzione Pickup Select che ottimizza il livello di segnale, per adeguarlo al tipo di pickup in uso. Iniziando a usare B9.1ut o cambiando il vostro basso, dovrete scegliere un'impostazione di pickup adatta, come descritto sotto.

- In modalità manual o play, premete il tasto [SYSTEM].



- Ruotate la manopola parametro 1 per selezionare una delle impostazioni seguenti.

- Completata l'impostazione, premete il tasto [EXIT].

Se l'impostazione è stata cambiata, appare l'indicazione "Store...?" sul display, per consentire di salvare le modifiche.

Se l'impostazione non è stata cambiata, l'unità torna alla modalità precedente.

- Premete il tasto [STORE/SWAP] per salvare la nuova impostazione.

Se premete il tasto [EXIT], il cambiamento non sarà considerato e l'unità tornerà alla modalità precedente.

Cambiare la posizione di inserimento della sezione

preamp e del modulo WAH/EFX 1

B9.1ut consente di cambiare la posizione d'inserimento dei 5 moduli che costituiscono la sezione preamp (EXT LOOP, ZNR, PRE-AMP, EQ, CABINET) e del modulo WAH/EFX1. Ciò provoca variazioni all'azione dell'effetto e al tono.

■ Cambiare la posizione di inserimento del modulo WAH/EFX1

Per cambiare la posizione d'inserimento del modulo WAH/EFX1, richiamate il parametro Position e impostatelo su "Befr" (prima della sezione preamp) o "Aftr" (dopo la sezione preamp). Il parametro Position può essere usato quando non è selezionato il tipo d'effetto Octave, Tremolo, Defret, Splitter, o X-Vibe.

1. In modalità manual, edit o play, premete il tasto [WAH/EFX1].



2. Ruotate la manopola [TYPE] e selezionate un tipo d'effetto diverso da Octave, Tremolo, Defret, Splitter, o X-Vibe.

3. Ruotate la manopola parametro 1 per selezionare "Befr" (prima della sezione preamp) o "Aftr" (dopo la sezione preamp).



Manopola parametro 1

4. Completata l'impostazione, premete il tasto [EXIT].

L'unità torna alla modalità precedente. Per abilitare l'impostazione cambiata, assicuratevi di salvare la patch (→ p. 27).

■ Cambiare la posizione di inserimento della sezione preamp

Per cambiare la posizione d'inserimento della sezione preamp, richiamate il parametro Chain e impostatelo su "Pre" (prima del modulo MOD/EFX2) o "Post" (dopo il modulo DELAY). Il parametro Chain può essere usato con tutti i tipi d'effetto a eccezione degli effetti per il basso synth.

1. In modalità manual, edit o play, premete il tasto [PRE-AMP].

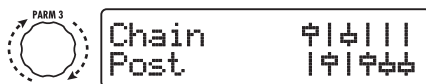
Il display varia come segue.



2. Ruotate la manopola [TYPE] e selezionate un tipo d'effetto diverso da un effetto per basso synth.

3. Ruotate la manopola parametro 3 per selezionare "Pre" (prima del modulo MOD/EFX2) o "Post" (dopo il modulo DELAY).

Il display varia come segue.



Manopola parametro 3

4. Completata l'impostazione, premete il tasto [EXIT].

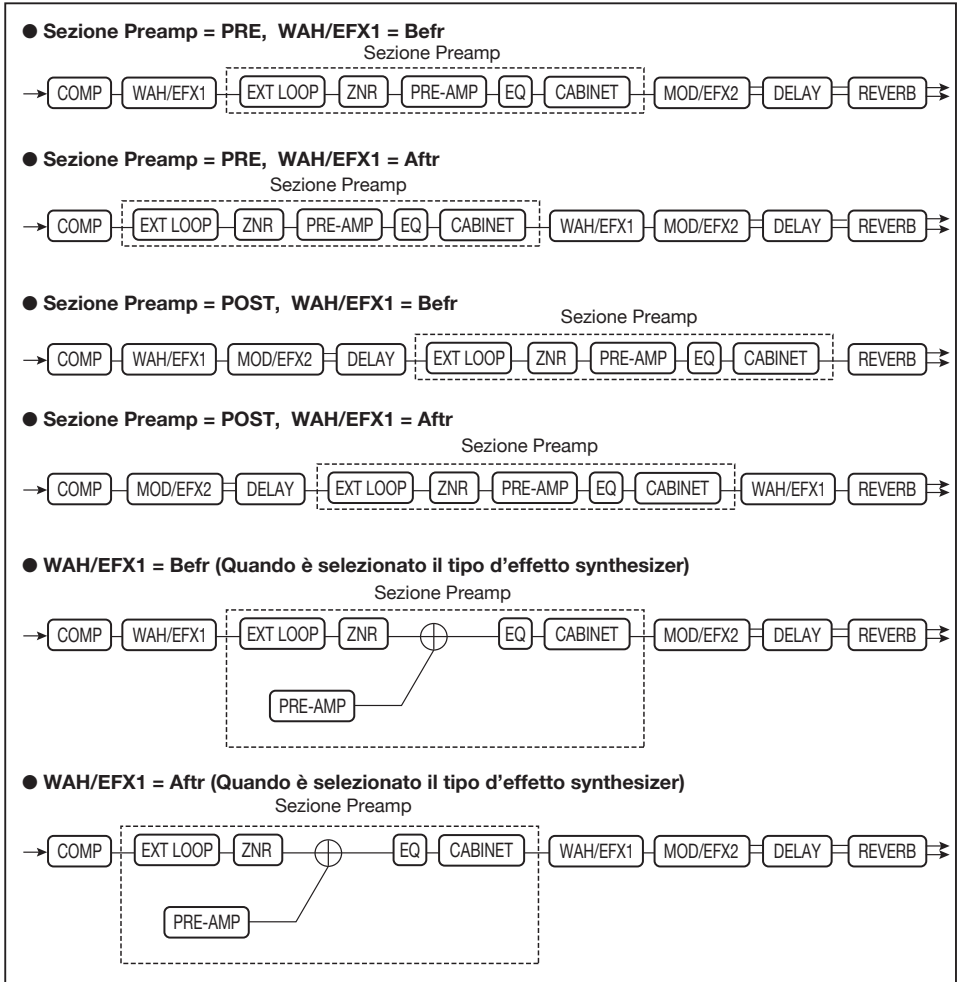
L'unità torna alla modalità precedente. Per abilitare l'impostazione cambiata, assicuratevi di salvare la patch (→ p. 27).

NOTE

- Se è selezionato "Pre" come posizione d'inserimento della sezione preamp, il segnale dopo il modulo MOD/EFX2 è processato pienamente in stereo. Selezionando "Post", il segnale è processato in mono nella sezione preamp.
- Quando è selezionato un tipo d'effetto synth (StdSyn, SynTlk, V-Syn, MonoSyn, 4VoiceSyn, PedalSyn) per il modulo PRE-AMP, non si può usare il parametro Chain. Con un tipo d'effetto synth, il suono synth è processato dagli effetti dopo il modulo PRE-AMP, e il

suono del basso è processato dagli effetti diversi dal modulo PRE-AMP.

L'allineamento del modulo con impostazioni diverse per il modulo WAH/EFX1 e per la sezione preamp, è illustrato sotto.



Tipi d'effetto e parametri

Come leggere la tabella parametri

Parametri effetto 1 - 4

Quando è selezionato questo tipo d'effetto, i quattro parametri elencati qui possono essere regolati con le manopole parametro 1 - 4. E' elencata anche la gamma di regolazione per ogni parametro. Alcuni parametri effetto sono regolati con le manopole della sezione preamp.

Modulo effetto

Tipo d'effetto

DELAY		modulo DELAY			
		E' un modulo delay che consente la funzione hold. I parametri d'effetto.		effetto sono descritti dopo l'elenco dei tipi d'effetto.	
Delay					
Lungo delay con impostazione massima di 5000 ms					
PingPongDly (Ping Pong Delay)					
Delay analogico tipo					
ping-pong con lungo tempo di delay fino a 5000 ms.					
The above five effect types have the same parameters.					
PARAM1	PARAM2	PARAM3	PARAM4	PARAM1	PARAM4
Time	Feedback	HiLamp	Mix	Time	Mix
Imposta il tempo di delay	Regola la quantità di feedback	Regola l'attenuazione di treble del suono delay	Regola il bilanciamento tra suono originale e suono effetto.	Imposta il tempo di delay	Regola il bilanciamento tra suono originale e suono effetto.
ReverseDelay					
Delay invertito con un lungo tempo di delay, fino a 2500 ms.					
PARAM1	PARAM2	PARAM3	PARAM4	PARAM1	PARAM4
Time	Feedback	HiLamp	Mix	Time	Mix
Imposta il tempo di delay	Regola la quantità di feedback	Regola l'attenuazione di treble del suono delay	Regola il bilanciamento tra suono originale e suono effetto.	Imposta il tempo di delay	Regola il bilanciamento tra suono originale e suono effetto.

Tempo sync

Il simbolo della nota nella tabella indica che il parametro può essere sincronizzato col tempo specifico della patch. Se selezionate il simbolo della nota come valore per il parametro, eseguendo le impostazioni di B9.1ut, il valore del parametro sarà sincronizzato col tempo specifico della patch in unità di nota (→ p. 38).


Expression pedal

Il simbolo del pedale nella tabella indica che il parametro può essere controllato col pedale d'espressione incorporato. Se selezionate il parametro come obiettivo di controllo eseguendo le impostazioni di B9.1ut (→ p. 31), il pedale d'espressione regolerà il parametro in tempo reale, quando è selezionata la patch. I parametri col simbolo del pedale possono anche essere selezionati come obiettivi di controllo per la funzione ARR.M.

Delay tap/hold delay/delay mute/hold synth

Le indicazioni **TAP HOLD MUTE SYNTH** nella tabella mostrano che il corrispondente interruttore a pedale funzione 1 -3- può essere usato per specificare il tempo di delay (TAP), alternare on/off di hold delay (HOLD), alternare on/off dell'ingresso in mute di delay (MUTE), alternare on/off di hold synth (SYNTH). Queste funzioni si applicano al modulo DELAY (TAP, HOLD, MUTE) o PRE-AMP (SYNTH).

Per usare le funzioni, esse devono essere assegnate agli interruttori a pedale funzione 1 - 3 (→ p. 36) e il corrispondente tipo d'effetto deve essere abilitato.

COMP

Modulo COMP (Compressor)
 Questo modulo comprende un compressore che attenua le componenti alte del segnale e accentua le componenti basse, per mantenere il livello del segnale all'interno di una certa gamma, e un limiter, che controlla i picchi di segnale, per mantenere il segnale al di sotto di un determinato limite.

Compressor

Compressore che sottolinea l'attacco.

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Sense	0 - 50	Attack	1 - 10	Release	1 - 10	Level	2 - 100
Regola la sensibilità del compressore. Valori più alti provocano maggiore sensibilità.		Regola l'attacco del compressore.		Regola il delay tra il punto in cui il livello del segnale scende sotto la soglia e il rilascio del compressore.		Regola il livello del segnale dopo aver passato il modulo.	

DualComp (Dual Compressor)

Compressore che consente impostazioni separate per la gamma delle alte e basse frequenze.

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
SenseHi	0 - 50	SenseLo	0 - 50	XoverFreq	1 - 10	Level	2 - 100
Regola la profondità della compressione nella gamma delle alte frequenze.		Regola la profondità della compressione nella gamma delle alte frequenze.		Regola il punto di crossover tra gamma delle alte e basse frequenze.		Regola il livello del segnale dopo aver passato il modulo.	

M Comp (M Compressor)

Compressore dall'operatività naturale.

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Threshold	0 - 50	Ratio	1 - 10	Attack	1 - 10	Level	2 - 100
Regola il livello del segnale di riferimento dell'azione del compressore.		Regola il rapporto di compressione del compressore.		Regola l'attacco del compressore.		Regola il livello del segnale dopo aver passato il modulo.	

Limiter

Limiter che elimina i picchi di segnale al di sopra di un certo livello di riferimento.

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Threshold	0 - 50	Ratio	1 - 10	Release	1 - 10	Level	2 - 100
Regola il livello del segnale di riferimento dell'azione del limiter.		Regola il rapporto di compressione del limiter.		Regola il delay tra il punto in cui il livello del segnale scende sotto la soglia e il rilascio del limiter.		Regola il livello del segnale dopo aver passato il modulo.	

WAH/EFX1

Modulo WAH/EFX1 (Wah/Effects 1)

Questo modulo comprende wah ed effetti filtro così come effetti speciali come il modulatore ad anello e octave.

AutoWah

Questo effetto varia in base all'intensità del tocco.

A-Resonance (Auto Resonance)

Quest'effetto varia la frequenza del filtro di risonanza in base all'intensità del tocco.

I due effetti di cui sopra hanno gli stessi parametri.

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Position	Befr, Afr	Sense	-10 - 10	Resonance	0 - 10	DryMix	0 - 100
Seleziona la posizione di connessione del modulo WAH/EFX1. Le impostazioni disponibili sono "Befr" (prima della sezione preamp) o "Afr" (dopo la sezione preamp).		Regola la sensibilità dell'effetto. Valori negativi provocano l'azione verso il basso del filtro.		Regola l'intensità del carattere dell'effetto.		Regola il rapporto di mixaggio del suono originale.	

AutoFilter

Filtro di risonanza con inviluppo tagliente.

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Position	Befr, Afr	Sense	-10 - 10	Peak	0 - 10	DryMix	0 - 100
Vd. "A-Resonance (Auto Resonance)".		Regola la sensibilità dell'effetto..		Regola il valore Q del filtro.		Regola il rapporto di mixaggio del suono originale.	

Tipi d'effetto e parametri

Octave

Questo effetto aggiunge una componente di un'ottava inferiore al suono originale.

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
OctLevel	0 - 100	DryLevel	0 - 100	Tone	0 - 10	Level	2 - 100
Regola il livello del suono della componente di un'ottava inferiore.		Regola il livello del suono originale.		Regola la qualità tonale del suono della componente di un'ottava inferiore.		Regola il livello del segnale dopo aver passato il modulo.	

Tremolo

Quest'effetto varia periodicamente il livello del volume.

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Depth	0 - 100	Rate	0 - 50	Wave	Up, Down, Tri	Clip	1 - 10
Regola la profondità della modulazione.		Regola il livello della modulazione.		Imposta la curva d'onda della modulazione su "Up" (dente di sega ascendente), "Down" (dente di sega discendente), o "Tri" (triangolare).		Controlla la quantità di clip della curva della modulazione. Valori più alti danno un clip più forte, con un effetto maggiore.	

4StagePhaser

Effetto phaser a 4 stadi, che produce un suono fruscante.

8StagePhaser

Effetto phaser a 8 stadi, che produce un suono fruscante. Paragonato a quello a 4 stadi, il segnale effettato è più definito.

I due tipi d'effetto di cui sopra hanno gli stessi parametri.

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Position	Befr, Afr	Rate	0 - 50	Resonance	-10 - 10	Level	2 - 100
Vd. "A-Resonance (Auto Resonance)" (→ p. 65).		Regola il livello della modulazione.		Regola l'intensità del carattere dell'effetto.		Regola il livello del segnale dopo aver passato il modulo.	

FixedPhaser

Effetto phaser fisso con suono simile a un equalizzatore.

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Position	Befr, Afr	Frequency	1 - 50	Color	1 - 4	Level	2 - 100
Vd. "A-Resonance (Auto Resonance)" (→ p. 65).		Regola la frequenza da enfatizzare.		Regola il colore del suono.		Regola il livello del segnale dopo aver passato il modulo.	

RingModulate

Quest'effetto produce un suono metallico ad anello. Regolare il parametro "Frequency" provoca un drastico cambiamento del carattere del suono.

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Position	Befr, Afr	Frequency	1 - 50	Balance	0 - 100	Level	2 - 100
Vd. "A-Resonance (Auto Resonance)" (→ p. 65).		Regola la frequenza della modulazione.		Regola il bilanciamento tra suono originale e segnale effettato.		Regola il livello del segnale dopo aver passato il modulo.	

Defret

Trasforma il suono di qualunque basso in basso fretless.

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Sense	0 - 30	Tone	1 - 50	Color	1 - 10	Level	2 - 100
Regola la sensibilità dell'effetto.		Regola la qualità tonale del suono.		Regola il contenuto armonico del suono. Valori più alti danno un maggiore carattere all'effetto.		Regola il livello del segnale dopo aver passato il modulo.	

SlowAttack

Quest'effetto rallenta il livello d'attacco del suono, creando un suono simile allo stile di un violino.

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Position	Befr, Afr	Time	1 - 50	Curve	0 - 10	Level	2 - 100
Vd. "A-Resonance (Auto Resonance)" (→ p. 65).		Regola il tempo di crescita.		Regola l'andamento della curva di cambiamento di volume.		Regola il livello del segnale dopo aver passato il modulo.	

Splitter

Quest'effetto divide il segnale in due bande (alti/bassi) e consente di regolare liberamente il rapporto di mixaggio delle due bande.

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Hi Mix	0 – 100	Low Mix	0 – 100	Frequency	80 – 2.5k	Level	2 – 100
Regola il rapporto di mixaggio della banda delle alte frequenze.		Regola il rapporto di mixaggio della banda delle basse frequenze.		Regola il punto di crossover tra le bande di alte e basse frequenze.		Regola il livello del segnale dopo aver passato il modulo.	

PedalVox

Quest'effetto di simulazione è modellato sul pedale wah Vox vintage.

PedalWah

Effetto pedale wah per basso.

I due tipi d'effetto di cui sopra hanno gli stessi parametri.

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Position	Befr, Afr	Frequency	1 – 50	DryMix	0 – 100	Level	2 – 100
Vd. "A-Resonance (Auto Resonance)" (→ p. 65).		Regola la frequenza enfatizzata. Quando non si usa il pedale d'pressione, l'effetto è simile a un pedale semi-aperto.		Regola il rapporto di mixaggio del suono originale.		Regola il livello del segnale dopo aver passato il modulo.	

P-Resonance (Pedal Resonance)

Pedale wah dal forte carattere.

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Position	Befr, Afr	Frequency	1 – 50	Resonance	0 – 10	Level	2 – 100
Vd. "A-Resonance (Auto Resonance)" (→ p. 65).		Regola la frequenza di modulazione.		Regola l'intensità del carattere dell'effetto.		Regola il livello del segnale dopo aver passato il modulo.	

X-Wah

Quest'effetto consente il cross-fading del suono originale e del segnale effettato (wah tipo Vox), usando il pedale o altra fonte di controllo. Provare ad assegnare il movimento verticale di Z-pedal (PV1 – PV4) al parametro "Frequency" e l'orizzontale (PH1 - PH4) al parametro "X-Fade".

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Position	Befr, Afr	Frequency	1 – 50	X-Fade	0 – 100	Level	2 – 100
Vd. "A-Resonance (Auto Resonance)" (→ p. 65).		Regola la frequenza di modulazione.		Regola il bilanciamento tra suono originale e segnale effettato.		Regola il livello del segnale dopo aver passato il modulo.	

X-Phaser

Quest'effetto consente il cross-fading del suono originale e del segnale effettato (phaser), usando il pedale o altra fonte di controllo. Provare ad assegnare il movimento verticale di Z-pedal (PV1 – PV4) al parametro "Rate" e l'orizzontale (PH1 - PH4) al parametro "X-Fade".


PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Color	Bef1 – 4, Aft1 – 4	Rate	0 – 50	X-Fade	0 – 100	Level	2 – 100
Seleziona la posizione di connessione e il tipo di suono. Le impostazioni "Bef1" – "Bef4" posizionano l'effetto prima del modulo PRE-AMP e le impostazioni "Aft1" – "Aft4" dopo il modulo PRE-AMP.		Regola la frequenza di modulazione.		Regola il bilanciamento tra suono originale e segnale effettato.		Regola il livello del segnale dopo aver passato il modulo.	

X-Vibe (X Vibrato)

Quest'effetto consente il cross-fading del suono phaser e del suono tremolo, usando il pedale o altra fonte di controllo. Provare ad assegnare il movimento verticale di Z-pedal (PV1 – PV4) al parametro "PHA Rate" o "TRM Rate" e l'orizzontale (PH1 - PH4) al parametro "X-Fade".

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
PHA Rate	0 – 50	TRM Rate	0 – 50	X-Fade	0 – 100	Level	2 – 100
Regola la frequenza di modulazione dell'effetto phaser.		Regola la frequenza di modulazione dell'effetto tremolo.		Regola il bilanciamento tra suono phaser e suono tremolo.		Regola il livello del segnale dopo aver passato il modulo.	

	Modulo EXT LOOP (External Loop)		
	Questo modulo controlla un effetto esterno collegato ai jack EXT LOOP SEND/RETURN. Il livello di mandata e ritorno dell'effetto esterno e il livello di segnale interno a B9.1ut possono essere impostati separatamente per ogni patch. Quando questo modulo è su OFF, l'effetto esterno è disattivato.		
PARAM1		PARAM2	
 SendLevel	0 - 100	 RetLevel	0 - 100
Regola il livello di mandata dell'effetto esterno.		Regola il livello di ritorno dell'effetto esterno.	
		PARAM3	
		 DryLevel	0 - 100
Regola il volume del suono originale di B9.1ut (livello in ingresso per il modulo EXT LOOP).			

	Modulo ZNR (Zoom Noise Reduction)		
	Questo modulo serve a ridurre il rumore durante le pause dell'esecuzione.		

ZNR (Zoom Noise Reduction)	
L'originale ZOOM noise reduction che riduce il rumore nelle pause dell'esecuzione senza incidere sul tono generale.	
PARAM1	
Threshold	1 - 16
Regola la sensibilità di ZNR. Per avere il massimo di noise reduction, impostate il valore più in alto possibile, senza far decadere il suono in maniera poco naturale.	

	Modulo PRE-AMP (Preamplifier)		
	Questo modulo fornisce la simulazione di 21 tipi d'amplificatore e stomp box, come pure effetti speciali come basso synth ecc. * i nomi dei produttori e i nomi dei prodotti menzionati nella tabella sono marchi o marchi registrati appartenenti ai rispettivi proprietari. Detti nomi sono usati solo per illustrare caratteristiche sonore e non indicano alcuna appartenenza a ZOOM CORPORATION.		

AmpegSVT Simulazione del più recente ampli per basso rock, Ampeg SVT.	SuperBass Simulazione di Marshall Super Bass che ha fatto la storia del rock.
SWR Simulazione di SWR SM-900, famoso per il suo suono hi-fi.	AmpegB15 Simulazione di Ampeg B-15, reso famoso dal sound Motown degli anni '60.
Acoustic Simulazione di Acoustic 360 noto per i suoi medi brillanti.	Aguilar Simulazione di Aguilar DB750 famoso per il suono potente.
Bassman Simulazione di Fender Bassman 100.	Hartke Simulazione di Hartke HA3500, famoso per il cono in alluminio.
Polytone Simulazione di Polytone Mini Brute coi suoi medi distinti, spesso usato dai musicisti jazz.	G-Krueger Simulazione del famoso ampli per basso metal Gallien Krueger 800RB degli anni '80.
Trace Simulazione di Trace Elliot AH-500.	WalterWds Simulazione di Walter Woods preferito dai bassisti che sono sensibili al suono originale.
TubePre Suono originale ZOOM di un preamplificatore valvolare.	SansAmp Simulazione di Sansamp Bass Driver DI, molto popolare tra i bassisti.
TS9 Simulazione di Tube Screamer usato da molti chitarristi come booster.	ODB-3 Simula ODB-3 overdrive bass machine di Boss.
MXR D.I.+ Simula MXR Bass D.I.+ canale distorsione.	Fuzz Face Simulazione di Fuzz Face che ha fatto la storia del rock col suo look strano e il suono fantastico.
MetalZone Simulazione di Boss MetalZone dal lungo sustain e medi dinamici.	BigMuff Simulazione di Electro-Harmonix Big Muff preferito da artisti famosi, per il suo suono fuzz dolce e denso.

DigiFuzz

Suono fuzz ad alto gain con forte carattere.

I 21 tipi d'effetto di cui sopra hanno gli stessi parametri.

GAIN		LEVEL		PARM3	
Gain	0 - 100	Level	1 - 100	Chain	Pre, Post
Regola il gain del preamp (profondità distorsione).		Regola il livello del segnale dopo aver passato il modulo.		Seleziona la posizione di connessione della sezione preamp. Impostazioni disponibili sono "Pre" (prima del modulo MOD/EFX2) o "Post" (dopo il modulo DELAY).	
PARM1		PARM2			
Tone	0 - 30	MixBal	0 - 100		
Regola la qualità tonale del suono.		Regola il bilanciamento tra suono originale e segnale effettato.			

StdSyn (Standard Synthesizer)

Suono basso synth originale ZOOM.

GAIN		LEVEL		PARM3	
Sense	0 - 100	Level	1 - 100	MixBal	0 - 100
Regola la sensibilità per il trigger.		Regola il livello del segnale dopo aver passato il modulo.		Regola il bilanciamento tra suono originale e segnale effettato.	
PARM1		PARM2			
Variation	1 - 4	Tone	0 - 10		
Seleziona una variazione del synth.		Regola la qualità tonale del suono.			

SynTik (Synthesizer Talk)

Quest'effetto produce un suono synth simile a un modulatore che produca vocali.

GAIN		LEVEL		PARM3	
Decay	0 - 100	Level	1 - 100	MixBal	0 - 100
Regola il livello di variazione del suono.		Regola il livello del segnale dopo aver passato il modulo.		Regola il bilanciamento tra suono originale e segnale effettato.	
PARM1		PARM2			
Variation	iA, UE, UA, oA	Tone	0 - 10		
Seleziona una variazione di vocale.		Regola la qualità tonale del suono.			

V-Syn (Vintage Synthesizer)

Quest'effetto produce un suono synth per basso vintage.

GAIN		LEVEL		PARM3	
Decay	0 - 100	Level	1 - 100	MixBal	0 - 100
Regola il livello di variazione del suono.		Regola il livello del segnale dopo aver passato il modulo.		Regola il bilanciamento tra suono originale e segnale effettato.	
PARM1		PARM2			
Sense	0 - 30	Range	-10 - 10		
Regola la sensibilità per il trigger.		Regola la gamma di spostamento del filtro.			

MonoSyn (Mono Synthesizer)

SYNTH

Quest'effetto produce il suono di un basso synth mono (che esegue una nota singola) che individua la tonalità del segnale in ingresso.


GAIN		LEVEL		PARM3	
Decay	0 - 100	Level	1 - 100	MixBal	0 - 100
Regola il livello di variazione del suono.		Regola il livello del segnale dopo aver passato il modulo.		Regola il bilanciamento tra suono originale e segnale effettato.	
PARM1		PARM2			
Variation	Saw, Pulse, PWM	Resonance	0 - 10		
Imposta il tipo di curva d'onda su "Saw" (dente di sega), "Pulse" (onda quadra), o PWM (modulazione di larghezza d'impulso e conseguente suono più denso).		Regola l'intensità del carattere dell'effetto.			

Tipi d'effetto e parametri

4VoiceSyn (4-Voice Synthesizer)

Questo tipo d'effetto aggiunge componenti armoniche alle singole note suonate sul basso. Le componenti armoniche sono determinate dai parametri Mode e Scale.

GAIN		LEVEL			
Attack	0 - 10	Level	1 - 100		
Regola l'attacco del suono del synth.		Regola il livello del segnale dopo aver passato il modulo.			
PARAM1		PARAM2		PARAM3	
Mode	1 - 9	Scale	1, 2	MixBal	0 - 100
Seleziona un tipo d'armonia tra 1 - 9.		Seleziona una variazione armonica: per ogni modalità parametro 1 - 9 sono disponibili due variazioni. (Vd. illustrazione sotto.)		Regola il bilanciamento tra suono originale e segnale effettato.	

Nota eseguita sul basso:  (Esempio: C)

	Scala 1	Scala 2		Scala 1	Scala 2
Modalità 1	 C	 Cm		 Cdim	 Ebdim
Modalità 2	 C7 (ommettere 5)	 Cm7 (ommettere 5)		 C7	 F7
Modalità 3	 CMaj7 (ommettere 5)	 Cm Maj7 (ommettere 5)		 CMaj7	 FMaj7
Modalità 4	 FonC	 FonC		 Csus4	 Cadd9
Modalità 5	 C	 C			

PedalSyn (Pedal Synthesizer)

E' un synth che può essere suonato con gli interruttori a pedale di B9.1ut. Quando è selezionato questo tipo d'effetto, gli interruttori a pedale lavorano diversamente. Per dettagli, si veda pagina 56.

GAIN		LEVEL			
Decay/Atk	1 - 100	Level	1 - 100		
Regola il livello di cambiamento del suono. Il parametro obiettivo è Decay in modalità trigger e Attack in modalità hold.		Regola il livello di segnale dopo aver passato il modulo.			
PARAM1		PARAM2		PARAM3	
Scale&Mode	M-TG, m-TG, C-TG, M-HD, m-HD, C-HD	Key	C1 - B3	Variation	Saw0 - 9, Pulse0 - 9, PWM0 - 9
Seleziona la scala (M/m/C) e la modalità di generazione del suono (TG/HD) (→ p. 56).		Seleziona una tonica per l'esecuzione di pedal synth.		Seleziona il tipo di curva d'onda e la variazione del suono. Impostazioni disponibili sono "Saw" (dente di sega), "Pulse" (onda quadra), o PWM (modulazione di larghezza d'impulso e conseguente suono più denso).	
				MixBal	0 - 100
				Regola il bilanciamento tra suono originale e segnale effettato.	



Modulo EQ (Equalizer)

E' un equalizzatore a 6 bande. In modalità edit, il modulo è regolato usando le manopole [SUB-BASS], [BASS], [LO-MID], [HI-MID], [TREBLE], e [PRESENCE] della sezione preamp.

Sub-Bass

Regola la gamma delle frequenze ultra-basse.

Bass

Regola la gamma delle basse frequenze.

Lo-Mid

Regola la gamma delle frequenze medio-basse.

Hi-Mid

Regola la gamma delle frequenze medio-alte.

Treble
Regola la gamma delle alte frequenze.
Presence
Regola la gamma delle frequenze ultra-alte.

I 6 tipi d'effetto di cui sopra hanno gli stessi parametri.


PARAM1		PARAM2		PARAM3	
Type	Q1, Q2, SH, HPF, LPF	f	See Table 2	G	-12 - +12
Q1 seleziona un equalizzatore tipo peaking con una curva Q stretta e Q2 ne seleziona uno con una curva Q ampia. SH seleziona un equalizzatore tipo shelving. HPF abilita un filtro passa-alto e LPF un filtro passa-basso. Le impostazioni Type disponibili dipendono dalla banda di frequenza (vd. tabella 1).			Seleziona la frequenza da regolare.		Imposta il gain.

[Tabella 1]

Banda	Impostazioni Type disponibili
Sub-Bass	Q1,Q2,SH,HPF
Bass, Lo-Mid, Hi-Mid, Treble	Q1,Q2
Presence	Q1,Q2,SH,LPF

[Tabella 2]

Banda	Impostazioni f disponibili	Banda	Impostazioni f disponibili
Sub-Bass	50 - 120	Hi-Mid	450 - 1.2k
Bass	120 - 200	Treble	1.0k - 3.6k
Lo-Mid	200 - 450	Presence	3.6k - 8.0k

	Modulo CABINET
	Quest'effetto simula il suono del cabinet dell'amplificatore.

Original	8x10 AG (8x10 Ampeg)
Quando è selezionato un preamplificatore per il modulo PRE-AMP, si possono selezionare le impostazioni del cabinet originali o quelle consigliate. Quando è selezionato uno stomp box o un synth per il modulo PRE-AMP, o se il modulo PRE-AMP è spento, è selezionato "8x10 AG".	Simula Ampeg 810E.

4x12 SB (4x12 Superbass)	4x12 BM (4x12 Bassman)
Simula Marshall 1935A.	Simula il cabinet dell'ampli combo Fender Bassman.

4x10+1x15 TE (4x10+1x15 Trace Elliot)	4x10 HA (4x10 Hartke)
Simula Trace Elliot 1048H/1518.	Simula Hartke 4.5XL.

4x10 SWR (4x10 SWR)	4x10 AL (4x10 Aguilar)
Simula SWR Goliath.	Simula Aguilar GS410.


4x10 GK (4x10 Gallien Krueger)	2x15 EV (2x15 Electro-Voice)
Simula Gallien Krueger 410RBH.	Simula Electro-Voice B-2150M.

1x18 AC (1x18 Acoustic)	1x15 PT (1x15 Polytone)
Simula Acoustic 301.	Simula il cabinet dell'ampli combo Polytone Mini Brute III.



1x15 AG (1x15 Ampeg)	1x12 BE (1x12 Bag End)
Simula il cabinet dell'ampli combo Ampeg B-15R.	Simula Bag End S-12B.

I 14 tipi d'effetto di cui sopra hanno gli stessi parametri.

PARAM1	
CabMix	2 - 100
Regola il rapporto di mixaggio tra suono originale e suono del cabinet.	

	Modulo MOD/EFX2 (Modulation/Effects 2)
	Questo modulo comprende effetti modulation e delay come chorus, pitch shifter, delay, ed echo.

Chorus
Questo effetto mixa una componente variabile a tonalità sfasata al segnale originale, per un suono più corposo e risonante.

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Depth	0 - 100	 Rate	1 - 50	Lo-Cut	Off - 800	 Mix	0 - 100
Regola la profondità della modulazione.		Regola il livello di modulazione.		Specifica il punto di taglio delle basse frequenze del segnale effettato.		Regola il livello del segnale effettato mixato al suono originale.	

Tipi d'effetto e parametri

ST-Chorus (Stereo Chorus)			
Chorus stereo dal suono pulito.			
PARAM1	PARAM2	PARAM3	PARAM4
Depth	0 - 100	Rate	1 - 50
Regola la profondità della modulazione.		Regola il livello della modulazione.	
		Lo-Cut	Off - 800
		Specifica il punto di taglio delle basse frequenze del segnale effettato.	
		Mix	0 - 100
		Regola il livello del segnale effettato mixato al suono originale.	
Detune			
Quest'effetto mixa una componente a tonalità leggermente sfasata al suono originale, dando un effetto chorus con un leggera modulazione soltanto.			
PARAM1	PARAM2	PARAM3	PARAM4
Cent	-50 - 50	Tone	0 - 10
Regola la quantità di desintonizzazione a intervalli di Cent (1/100 semitono).		Regola la qualità tonale del suono.	
		PreDelay	0 - 50
		Regola il tempo di pre-delay dell'effetto.	
		Mix	0 - 100
		Regola il livello del segnale effettato mixato al suono originale.	
ModDelay (Modulation Delay)			
Delay che consente l'uso della modulazione.			
PARAM1	PARAM2	PARAM3	PARAM4
Time	1 - 2000ms	Rate	1 - 50
Imposta il tempo di delay.		Regola il livello della modulazione.	
		FeedBack	0 - 100
		Regola la quantità di feedback. Valori d'impostazione maggiori danno luogo a un maggior numero di ripetizioni del suono delay.	
		Mix	0 - 100
		Regola il livello del segnale effettato mixato al suono originale.	
Flanger			
Quest'effetto produce un suono risonante e profondamente ondulato.			
PARAM1	PARAM2	PARAM3	PARAM4
Depth	0 - 100	Rate	0 - 50
Regola la profondità della modulazione.		Regola il livello della modulazione.	
		Resonance	-10 - 10
		Regola l'intensità della risonanza.	
		Lo-Cut	Off - 800
		Specifica il punto di taglio delle basse frequenze del segnale effettato.	
PitchShift (PitchShifter)			
Quest'effetto sposta la tonalità in su o giù.			
PARAM1	PARAM2	PARAM3	PARAM4
Shift	-12 - -1, 0, 1 - 12, 24	Tone	0 - 10
Imposta la quantità di spostamento in semitoni.		Regola la qualità tonale del suono.	
		Fine	-25 - 25
		Consente la regolazione precisa dello spostamento in intervalli di Cent (1/100 semitono).	
		Balance	0 - 100
		Regola il bilanciamento tra suono originale e segnale effettato.	
PedalPitch			
Quest'effetto consente di usare il pedale d'espressione per spostare la tonalità in tempo reale.			
PARAM1	PARAM2	PARAM3	PARAM4
Color	1 - 9	Mode	Up, Down
Seleziona il tipo di spostamento tonale provocato dal pedale (vd. tabella 3).		Imposta la direzione dello spostamento tonale su Up o Down.	
		Regola la qualità tonale del suono.	
		PdIcon	0 - 100
		Imposta la quantità di spostamento. In base all'impostazione di "Color", il bilanciamento tra suono originale e segnale effettato può variare.	
[Tabella 3]			
Color	Mode	Pedale valore minimo	Pedale valore massimo
1	Up Down	-100 cent Solo suono originale	Solo suono originale -100 cent
2	Up Down	DOUBLING Detune + DRY	Detune + DRY DOUBLING
3	Up Down	0 cent +1 ottava	+1 ottava 0 cent
4	Up Down	0 cent -2 ottave	-2 ottave 0 cent
5	Up Down	-1 ottava + DRY +1 ottava + DRY	+1 ottava + DRY -1 ottava + DRY
6	Up Down	-700 cent + DRY +500 cent + DRY	+500 cent + DRY -700 cent + DRY
7	Up Down	-∞ (0 Hz) + DRY +1 ottava	+1 ottava + DRY -∞ (0 Hz) + DRY
8	Up Down	-∞ (0 Hz) + DRY +1 ottava + DRY	+1 ottava + DRY -∞ (0 Hz) + DRY
9	Up Down	DRY +2 ottave	+2 ottave DRY
Vibe (Vibrato)			
Effetto con un vibrato automatico.			
PARAM1	PARAM2	PARAM3	PARAM4
Depth	0 - 100	Rate	0 - 50
Regola la profondità della modulazione.		Regola il livello della modulazione.	
		Regola la qualità tonale del suono.	
		Balance	0 - 100
		Regola il bilanciamento tra suono originale e segnale effettato.	

Step									
Effetto speciale che varia il suono a gradini.									
PARM1		PARM2			PARM3			PARM4	
Depth	0 - 100	Rate	0 - 50	Resonance	0 - 10	Shape	0 - 10		
Regola la profondità della modulazione.		Regola il livello della modulazione.			Regola l'intensità della risonanza.			Regola l'involuppo del segnale effettato.	
Delay									
Delay con impostazione massima di 2000 ms.									
TapeEcho									
Quest'effetto simula un eco a nastro.									
I 2 effetti di cui sopra hanno gli stessi parametri.									
PARM1		PARM2			PARM3			PARM4	
Time	1 - 2000ms	FeedBack	0 - 100	HiDamp	0 - 10	Mix	0 - 100		
Imposta il tempo di delay.		Regola la quantità di feedback. Impostazioni più alte danno un maggior numero di ripetizioni del suono delay.			Regola l'attenuazione delle frequenze acute del suono di delay. Impostazioni più alte danno un suono delay più morbido.			Regola il livello del segnale effettato mixato al suono originale.	
DynamicDelay									
Delay dinamico in cui il volume dell'effetto varia in base al livello del segnale in ingresso.									
PARM1		PARM2			PARM3			PARM4	
Time	1 - 2000ms	Amount	0 - 100	FeedBack	0 - 100	Sense	-10 - 10		
Imposta il tempo di delay.		Regola il livello del segnale effettato mixato al suono originale.			Regola la quantità di feedback.			Regola la sensibilità dell'effetto. Con valori positivi d'impostazione, il livello del segnale effettato aumenta con livelli di segnale in ingresso più alti. Con impostazione negativa il livello del segnale effettato scende, con segnali in ingresso più alti.	
DynamicFlang (Dynamic Flanger)									
Flanger dinamico dove il volume effetto varia in base al livello del segnale in ingresso.									
PARM1		PARM2			PARM3			PARM4	
Depth	0 - 100	Rate	0 - 50	Resonance	-10 - 10	Sense	-10 - 10		
Regola la profondità della modulazione.		Regola il livello della modulazione.			Regola l'intensità della risonanza.			Regola la sensibilità dell'effetto. Con valori positivi d'impostazione, il livello del segnale effettato aumenta con livelli di segnale in ingresso più alti. Con impostazione negativa il livello del segnale effettato scende, con segnali in ingresso più alti.	
MonoPitch									
Pitch shifter specifico per suono monofonico (esecuzione a nota singola), con piccola fluttuazione sonora.									
PARM1		PARM2			PARM3			PARM4	
Shift	-12 - -1, dt, 1 - 12, 24	Tone	0 - 10	Fine	-25 - 25	Balance	0 - 100		
Imposta la quantità di spostamento in semitoni. (dt=detuned)		Regola la qualità tonale del suono.			Consente la regolazione precisa dello spostamento in intervalli di Cent (1/100 semitono).			Regola il bilanciamento tra suono originale e segnale effettato.	
H.P.S (Harmonized Pitch Shifter)									
Pitch shifter intelligente che genera il segnale effettato in base a una chiave e una scala preasettate.									
PARM1		PARM2			PARM3			PARM4	
Scale	-6 - 6	Key	C - B	Tone	0 - 10	Mix	0 - 100		
Determina l'intervallo del suono a tonalità sfasata (vd. tabella 4).		Determina la tonica della scala usata per lo spostamento di tonalità (vd. tabella 3).			Regola la qualità tonale del suono.			Regola il livello del segnale effettato mixato al suono originale.	
[Tabella 4]	Impostaz.	Tipo di scala	Intervallo	Impostaz.	Tipo di scala	Impostaz.	Tipo di scala	Intervallo	
	-6	Scala Maggiore	Sesto giù	3	Scala Maggiore	Terzo su	Scala Minore	Terzo giù	
	-5		Quinto giù	4		Quarto su		Terzo su	
	-4		Quarto giù	5		Quinto su			
	-3		Terzo giù	6		Sesto su			

PdIMonoPitch (Pedal Mono Pitch)

Pitch shifter specifico per suono monofonico (esecuzione a nota singola), che consente di variare la tonalità in tempo reale usando il pedale d'espressione.

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Color	1 - 9	Mode	Up, Down	Tone	0 - 10	PdIPosi	0 - 100
Seleziona il tipo di spostamento tonale provocato dal pedale (vd. tabella 3 a pag. 72).		Imposta la direzione dello spostamento tonale su Up o Down		Regola la qualità tonale del suono.		Imposta la quantità di spostamento. In base all'impostazione di "Color", il bilanciamento tra suono originale e segnale è fattato può variare.	

Cry

Quest'effetto varia il suono come un talking modulator.

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Range	1 - 10	Resonance	0 - 10	Sense	-10 - 10	Balance	0 - 100
Regola la gamma di frequenza della modulazione.		Regola l'intensità della risonanza.		Regola la sensibilità dell'effetto.		Regola il bilanciamento tra suono originale e segnale effettato.	

ReverseDelay

Delay speciale in cui l'effetto agisce come se fosse suonato a rovescio.

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Time	10 - 1000ms	FeedBack	0 - 100	HiDamp	0 - 10	Balance	0 - 100
Imposta il tempo di delay.		Regola la quantità di feedback.		Regola l'attenuazione delle frequenze acute del suono delay.		Regola il bilanciamento tra suono originale e segnale effettato.	

BendChorus

Quest'effetto fornisce un bending che utilizza il segnale in ingresso come trigger e processa ogni nota separatamente.

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Depth	-50 - 50	Attack	1 - 10	Release	1 - 10	Balance	0 - 100
Regola la profondità dell'effetto. Valori positivi danno un bending verso l'alto, mentre valori negativi danno un bending verso il basso.		Regola il tempo d'attacco dell'effetto bending. Impostazioni più alte danno un attacco più lento.		Regola il tempo di rilascio dell'effetto bending, valori più alti danno un rilascio più lento.		Regola il bilanciamento tra suono originale e segnale effettato.	

CombFilter

Quest'effetto usa le caratteristiche del filtro a pettine generate usando una modulazione fissa sul flanger, come fosse un equalizzatore.

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Frequency	1 - 50	Resonance	-10 - 10	HiDamp	0 - 10	Mix	0 - 100
Regola la frequenza da enfatizzare.		Regola l'intensità della risonanza.		Regola l'attenuazione delle frequenze acute del segnale effettato.		Regola il livello del segnale effettato mixato al suono originale.	

Air

Quest'effetto riproduce l'atmosfera di una stanza, per creare profondità spaziale.

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Size	1 - 100	Reflex	0 - 10	Tone	0 - 10	Mix	0 - 100
Regola la dimensione dello spazio simulato.		Regola la quantità di riflesso dalle pareti.		Regola la qualità tonale del suono.		Regola il livello del segnale effettato mixato al suono originale.	

AutoWah

Quest'effetto varia il wah in base all'intensità del tocco.

A-Resonance (Auto Resonance)

Quest'effetto varia la frequenza del filtro di risonanza in base all'intensità del tocco.

12 tipi d'effetto di cui sopra hanno gli stessi parametri.

PARAM1		PARAM2		PARAM3	
Sense	-10 - 10	Resonance	0 - 10	DryMix	0 - 100
Regola la sensibilità dell'effetto. Valori negativi danno un'azione verso il basso del filtro.		Regola l'intensità del carattere dell'effetto.		Regola il rapporto di mixaggio del suono originale.	

AutoFilter					
Filtro di risonanza dall'involuppo tagliente.					
PARM1		PARM2		PARM3	
Sense	-10 - 10	Peak	0 - 10	DryMix	0 - 100
Regola la sensibilità dell'effetto.		Regola il valore Q del filtro.		Regola il rapporto di mixaggio del suono originale.	

Z-Echo							
Quest'effetto consente di cambiare la tonalità o la durata dell'eco controllando il parametro "Time" col pedale o altra fonte di controllo. Provate ad assegnare il movimento verticale di Z-pedal (PV1 - PV4) al parametro "Time" e l'orizzontale (PH1 - PH4) al parametro "FeedBack" o "Mix" parameter.							
PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Time	10 - 1000ms	FeedBack	0 - 100	HiDamp	0 - 10	Mix	0 - 100
Imposta il tempo di delay.		Regola la quantità di feedback. Valori d'impostazione maggiori danno luogo a un maggior numero di ripetizioni del suono delay.		Regola la quantità d'attenuazione delle frequenze acute del suono dealy. Valori più bassi danno un suono delay più morbido.		Regola il bilanciamento tra suono originale e segnale effettato.	

X-Flanger							
Quest'effetto consente il cross-fading del suono originale e del segnale effettato (Flanger), usando il pedale o altra fonte di controllo. Provate ad assegnare il movimento verticale di Z-pedal (PV1 - PV4) al parametro "Rate" e l'orizzontale (PH1 - PH4) al parametro "X-Fade".							
PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Depth	0 - 100	Rate	0 - 50	X-Fade	0 - 100	Manual	0 - 100
Regola la profondità della modulazione.		Regola il livello della modulazione.		Regola il bilanciamento tra suono originale e segnale effettato.		Regola la gamma di frequenza in cui opera l'effetto.	

X-Step							
Quest'effetto consente il cross-fading del suono originale e del segnale effettato (Step), usando il pedale o altra fonte di controllo. Provate ad assegnare il movimento verticale di Z-pedal (PV1 - PV4) al parametro "Rate" e l'orizzontale (PH1 - PH4) al parametro "X-Fade".							
PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Depth	0 - 100	Rate	0 - 50	X-Fade	0 - 100	Shape	0 - 10
Regola la profondità della modulazione.		Regola il livello della modulazione.		Regola il bilanciamento tra suono originale e segnale effettato.		Regola l'involuppo del segnale effettato.	

Z-Step							
Effetto a step che consente di spostare su e giù la frequenza enfatizzata, usando il pedale o altre fonti di controllo. Assegnando il parametro "Frequency" al pedale, la frequenza enfatizzata cambierà a intervalli discreti, fino a raggiungere la frequenza obiettivo. Provate ad assegnare il movimento verticale di Z-pedal (PV1 - PV4) al parametro "Frequency" e l'orizzontale (PH1 - PH4) al parametro "Mix".							
PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Frequency	1 - 50	Depth	0 - 100	Shape	0 - 10	Mix	0 - 100
Regola la frequenza da enfatizzare.		Regola la profondità della modulazione.		Regola l'involuppo del segnale effettato.		Regola il bilanciamento tra suono originale e segnale effettato.	

Z-Pitch			
Pitch shifter che consente di impostare una diversa quantità di spostamento tonale al movimento verticale o orizzontale di Z-pedal. Provate ad assegnare il movimento verticale di Z-pedal (PV1 - PV4) al parametro "PdlPosi V" e l'orizzontale (PH1 - PH4) al parametro "PdlPosi H".			

Z-MonoPitch			
Pitch shifter monofonico (per esecuzione a nota singola) che consente di impostare una diversa quantità di spostamento tonale al movimento verticale o orizzontale di Z-pedal. Provate ad assegnare il movimento verticale di Z-pedal (PV1 - PV4) al parametro "PdlPosi V" e l'orizzontale (PH1 - PH4) al parametro "PdlPosi H".			

I 2 tipi d'effetto di cui sopra hanno gli stessi parametri.

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Color	1 - 8	Tone	0 - 10	PdlPosi V	0 - 100	PdlPosi H	0 - 100
Seleziona il tipo di spostamento tonale provocato dal pedale (vd. tabella 5 a pag. successiva).		Regola il tono.		Regola la quantità di spostamento tonale (movimento verticale del pedale).		Regola la quantità di spostamento tonale (movimento orizzontale del pedale).	

Tipi d'effetto e parametri

[Tabella 5] La tabella mostra un esempio di operatività di Z-pedal, in cui il movimento verticale è assegnato a "PdIPosi V" e l'orizzontale a "PdIPosi H".

Color	Movimento verticale	Movimento orizzontale		Color	Movimento verticale	Movimento orizzontale	
		min	max			min	max
1	max	1000 cent	+1 ottava	5	max	700 cent	+1 ottava
	min	-200 cent	0 cent		min	0 cent	0 cent
2	max	+1 ottava	1500 cent	6	max	+1 ottava	+2 ottave
	min	0 cent	300 cent		min	0 cent	0 cent
3	max	300 cent	+1 ottava	7	max	+1 ottava	-∞ (0 Hz)
	min	0 cent	0 cent		min	0 cent	0 cent
4	max	500 cent	+1 ottava	8	max	500 cent	+1 ottava
	min	0 cent	0 cent		min	-700 cent	-1 ottava

Z-Talking

Quest'effetto trasforma il suono del basso in un suono parlante. Usando Z-pedal, le vocali possono essere cambiate in molti modi muovendo il pedale in verticale o orizzontale. Provatelo assegnando il movimento verticale di Z-pedal (PV1 - PV4) al parametro "Formant V" e l'orizzontale (PH1 - PH4) al parametro "Formant H".

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Variation	1 - 5	Formant V	0 - 100	Formant H	0 - 100	DryMix	0 - 100
Seleziona il tipo di variazione di suono provocata dal pedale (vd. tabella 6).		Regola la formante [picchi dello spettro di frequenza acustico che caratterizzano le vocali] (movimento verticale del pedale).		Regola la formante [picchi dello spettro di frequenza acustico che caratterizzano le vocali] (movimento orizzontale del pedale).		Regola il rapporto di mixaggio del suono originale.	

[Tabella 6] La tabella illustra un esempio di operatività di Z-pedal, in cui il movimento verticale è assegnato a "Formant V" e l'orizzontale a "Formant H".

Variation	Movimento verticale	Movimento orizzontale		Variation	Movimento verticale	Movimento orizzontale	
		min	max			min	max
1	max	i	u	4	max	o	a
	min	a	e		min	e	i
2	max	u	e	5	max	a	i
	min	i	o		min	o	u
3	max	e	o				
	min	u	a				

DELAY



Modulo DELAY

Modulo delay che consente di usare la funzione hold. I parametri effetto sono descritti dopo l'elenco dei tipi d'effetto.

Delay

Lungo delay con impostazione massima di 5000 ms.

TAP HOLD MUTE

PingPongDly (Ping Pong Delay)

Delay tipo ping-pong in cui il suono delay si muove alternativamente tra destra e sinistra.

TAP HOLD MUTE

Echo

Quest'effetto simula un eco a nastro con lungo tempo di delay fino a 5000 ms.

TAP HOLD MUTE

PingPongEcho

Eco tipo ping-pong in cui il suono si muove alternativamente tra destra e sinistra. Sono possibili impostazioni lunghe di delay, fino a 5000 ms.

TAP HOLD MUTE

AnalogDelay

Quest'effetto simula un delay analogico con un lungo tempo di delay, fino a 5000 ms.

TAP HOLD MUTE

I 5 effetti di cui sopra hanno gli stessi parametri.

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Time	1 - 5000ms	FeedBack	0 - 100	HiDamp	0 - 10	Mix	0 - 100
Imposta il tempo di delay.		Regola la quantità di feedback.		Regola l'attenuazione delle frequenze acute del suono delay.		Regola il bilanciamento tra suono originale e segnale effettato.	

ReverseDelay

Delay invertito con lungo tempo di delay, fino a 2500 ms.

TAP HOLD MUTE

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Time	10 - 2500ms	FeedBack	0 - 100	HiDamp	0 - 10	Balance	0 - 100
Imposta il tempo di delay.		Regola la quantità di feedback.		Regola l'attenuazione delle frequenze acute del suono delay.		Regola il bilanciamento tra suono originale e segnale effettato.	

Air							
Quest'effetto riproduce l'atmosfera di una stanza, per dare profondità spaziale.							
PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Size	1 - 100	Reflex	0 - 10	Tone	0 - 10	Mix	0 - 100
Regola la dimensione dello spazio simulato.		Regola la quantità di riflesso dalle pareti.		Regola la qualità tonale del suono.		Regola il livello del segnale effettato mixato al suono originale.	

Loop				TAP	
Quest'effetto consente di trattenere un suono eseguito e ripeterlo in un loop. Quando l'effetto è abilitato, l'interruttore a pedale funzione 3 è assegnato alla funzione LOOP. Premendo l'interruttore, il suono può essere eseguito in un loop.					
PARM1		PARM2		PARM3	
Time	10 - 5000ms	Mix	0 - 100	Mode	Trg, Hold
Imposta il tempo di hold.		Regola il rapporto di mixaggio del segnale effettato.		Seleziona "Trg" (il suono è trattenuto mentre è premuto l'interruttore) o "Hold" (una pressione per avviare la funzione hold e un'altra per fermarla) come modalità di generazione del suono.	

SOS (Sound-on-Sound)				
Quest'effetto consente di registrare più livelli mentre si esegue in loop il contenuto registrato. Quando quest'effetto è abilitato, le funzioni speciali di SOS, STOP e REC, sono assegnate agli interruttori a pedale 2 e 3. Per dettagli, vd. pag. 54.				
PARM1			PARM2	
Time		Mn	Mix	0 - 100
Specifica il tempo di registrazione. Impostato su "Mn", premendo l'interruttore a pedale funzione 3 si avvia la registrazione, e premendolo ancora la si ferma. Impostato diversamente da "Mn", la combinazione dell'impostazione attuale di BPM e simbolo della nota determina il tempo di registrazione.			Regola il rapporto di mixaggio del segnale effettato.	

	<h3>Modulo REVERB</h3> <p>Questo modulo comprende vari tipi di riverbero, early reflections, e delay multi-tap.</p>
--	---

Hall	Questo riverbero simula l'acustica di una sala da concerto.
Room	Questo riverbero simula l'acustica di una stanza.
Spring	Quest'effetto simula un riverbero a molla.
Arena	Questo riverbero simula l'acustica di un ambiente molto grande, come uno stadio, o un'arena.
TiledRoom	Questo riverbero simula l'acustica di una stanza piastrellata.
ModernSpring	Questo riverbero simula un riverbero a molla brillante, trasparente.

I 6 effetti di cui sopra hanno gli stessi parametri.

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Decay	1 - 30	Pre Delay	1 - 100	Tone	0 - 10	Mix	0 - 100
Imposta la durata del riverbero.		Regola il delay tra ingresso del suono originale e avvio del riverbero.		Regola la qualità tonale del suono.		Regola il livello del segnale effettato mixato al suono originale.	

E/Reflection (Early Reflections)							
Quest'effetto isola solo le componenti di prima riflessione del riverbero.							
PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Decay	1 - 30	Shape	-10 - 10	Tone	0 - 10	Mix	0 - 100
Imposta la durata del riverbero.		Regola l'involuppo del segnale effettato. Valori negativi invertono l'involuppo. Su 0, l'effetto è un gate reverb. Su valori positivi, l'involuppo è di tipo attenuante.		Regola la qualità tonale del suono.		Regola il livello del segnale effettato mixato al suono originale.	

Tipi d'effetto e parametri

MultiTapDly (Multi Tap Delay)

Quest'effetto produce diverse componenti con diversi tempi di delay.

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Time	1 - 3000ms ↲	Pattern	1 - 8	Tone	0 - 10	Mix	0 - 100
Imposta il tempo di delay di base.		Seleziona il pattern di combinazione del tap.		Regola la qualità tonale del suono.		Regola il livello del segnale effettato mixato al suono originale.	

PanDelay

Delay stereo con tempo di delay fino a 3000 ms.

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Time	1 - 3000ms ↲	FeedBack	0 - 100	HiDamp	0 - 10	Pan	L50 - L2, 0, R2 - R50
Imposta il tempo di delay.		Regola la quantità di feedback.		Regola l'attenuazione delle frequenze acute del segnale effettato.		Regola il panning (destra/sinistra) del suono.	

PingPongDly (Ping Pong Delay)

Delay tipo ping-pong, con tempo di delay fino a 3000 ms.

PingPongEcho

Eco tipo ping-pong, in cui il suono dealy passa alternativamente tra destra e sinistra. Sono possibili impostazioni di delay lunghe, fino a 3000 ms.

I 2 tipi d'effetto di cui sopra hanno gli stessi parametri.

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Time	1 - 3000ms ↲	FeedBack	0 - 100	HiDamp	0 - 10	Mix	0 - 100
Imposta il tempo di delay.		Regola la quantità di feedback.		Regola l'attenuazione delle frequenze acute del segnale effettato.		Regola il livello del segnale effettato mixato al suono originale.	

AutoPan

Quest'effetto sposta ciclicamente la posizione di panning del suono.

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Width	L50 - L2, 0, R2 - R50	Rate	0 - 50 ↲	Depth	0 - 10	Wave	0 - 10
Regola la portata del movimento del suono.		Regola il livello della modulazione.		Regola la profondità della modulazione.		Seleziona una curva d'onda per la modulazione. Valori più alti danno un clip più forte alla curva, dando un effetto auto-panning maggiore.	

Z-Delay

Delay che consente la regolazione del panning e del livello di mix, usando il pedale o altra fonte di controllo. Provate ad assegnare il movimento verticale di Z-pedal (PV1 - PV4) al parametro "Pan" e l'orizzontale (PH1 - PH4) al parametro "Mix".

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Time	1 - 3000ms ↲	FeedBack	0 - 100	Pan	L50 - L2, 0, R2 - R50	Mix	0 - 100
Imposta il tempo di delay.		Regola la quantità di feedback.		Regola il panning destra/sinistra del suono.		Regola il livello del segnale effettato mixato al suono originale.	

Z-Dimension


Effetto spaziale che consente la regolazione della profondità, del panning e del riverbero usando il pedale o altra fonte di controllo. Provate ad assegnare il movimento verticale di Z-pedal (PV1 - PV4) al parametro "Pan" e l'orizzontale (PH1 - PH4) al parametro "Depth".

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Pan	L50 - L2, 0, R2 - R50	Depth	0 - 100	Decay	1 - 30	Mix	0 - 100
Regola il panning destra/sinistra del suono.		Regola la quantità di feedback.		Regola la durata del riverbero.		Regola il livello di mixaggio del suono reverb.	

Z-Tornado

Delay che fa turbinare il segnale effettato come un tornado. Provate ad assegnare il movimento verticale di Z-pedal (PV1 - PV4) al parametro "Rate" e l'orizzontale (PH1 - PH4) al parametro "Width".

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Time	1 - 3000ms ↲	Rate	1 - 50 ↲	Width	L50 - L2, 0, R2 - R50	Mix	0 - 100
Imposta il tempo di delay.		Regola il livello della modulazione.		Regola la gamma di spostamento del suono.		Regola il livello di mixaggio del suono delay.	

	<h2>Modulo TOTAL</h2>
<p>Questo modulo comprende parametri che influenzano l'intera patch.</p>	

TOTAL
 Definisce il livello specifico della patch, il tempo, e le impostazioni di bilanciamento.

PARAM1		PARAM2		PARAM3	
PatchLevel	2 - 100	 TotalBal	0 - 100	Tempo	40 - 250
Specifica il livello generale della patch.		Specifica il bilanciamento di mixaggio tra il suono inviato tramite il modulo effetti e il suono diretto.		Definisce il tempo specifico della patch (→ p. 38).	

NAME
 Specifica il nome della patch (→ p. 26).

ARRM (Page 1)
 Esegue impostazioni per la funzione ARRM (→ p. 52). Per visualizzare la seconda pagina d'impostazioni, ruotate la manopola [TYPE] in senso orario, mentre l'obiettivo di controllo di ARRM è impostato diversamente da "NOT Assign".

PARAM1		PARAM2		PARAM3	
ARRM		min (valore minimo)	Vd. pag. 52	MAX (valore massimo)	Vd. pag. 52
ARRM control target Seleziona l'obiettivo di controllo di ARRM. Se è selezionato "NOT Assign" la funzione ARRM è disabilitata.		Specifica il valore del parametro impostato quando la curva d'onda di controllo raggiunge il suo punto più basso.		Specifica il valore del parametro impostato quando la curva d'onda di controllo raggiunge il suo punto più alto.	

ARRM (Page 2)
 Per tornare alla prima pagina delle impostazioni, ruotate la manopola [TYPE] in senso antiorario.

PARAM1		PARAM2	
Wave	Vd. pag. 53	Sync	Vd. pag. 53
Seleziona la curva d'onda obiettivo di controllo.		Specifica la sincronizzazione della curva d'onda di controllo, usando il tempo specifico della patch come riferimento.	

Da PV1 a PV4 (impostazione del movimento verticale del pedale d'espressione)
 Specifica gli obiettivi di controllo 1 - 4 relativi al movimento verticale del pedale d'espressione.

Da PH1 a PH4 (impostazione del movimento orizzontale del pedale d'espressione)
 Specifica gli obiettivi di controllo 1 - 4 relativi al movimento verticale del pedale d'espressione.

Gli 8 tipi d'effetto di cui sopra hanno gli stessi parametri. Tuttavia, per PH1 - PH4 (impostazione del movimento orizzontale del pedale d'espressione) PARAM4 (modulo on/off) non è disponibile.

PARAM1	PARAM2	PARAM3	PARAM4
Obiettivo di controllo del pedale d'espressione	min (valore minimo)	Max (valore massimo)	Funzione Module on/off
Specifica l'obiettivo di controllo del pedale d'espressione.	Specifica il valore del parametro impostato quando il pedale è completamente alzato, o completamente ruotato a sinistra.	Specifica il valore del parametro impostato quando il pedale è completamente abbassato, o completamente ruotato a destra.	Abilita o disabilita la funzione module on/off. Questo parametro non è disponibile per il movimento orizzontale (PH1 - PH4).

FuncSW Assign (Assegnazione interruttore a pedale funzione)
 Specifica l'operatività degli interruttori a pedale funzione 1 - 3.

PARAM1	PARAM2	PARAM3
FuncSW1 Assign (Assegnazione interruttore a pedale funzione 1)	FuncSW2 Assign (Assegnazione interruttore a pedale funzione 2)	FuncSW3 Assign (Assegnazione interruttore a pedale funzione 3)
Specifica l'operatività dell'interruttore a pedale funzione 1.	Specifica l'operatività dell'interruttore a pedale funzione 2.	Specifica l'operatività dell'interruttore a pedale funzione 3.

FootSW Assign (Assegnazione interruttore a pedale)
 Specifica quale modulo è attivato/disattivato dagli interruttori a pedale funzione 1 - 4 in modalità manual.

PARAM1	PARAM2	PARAM3	PARAM4
Foot Switch 1	CMP, WAH	Foot Switch 2	ExL, AMP
Foot Switch 3	EQ, MOD	Foot Switch 4	DLY, REV
Seleziona il modulo da attivare/disattivare con l'interruttore a pedale 1.	Seleziona il modulo da attivare/disattivare con l'interruttore a pedale 2.	Seleziona il modulo da attivare/disattivare con l'interruttore a pedale 3.	Seleziona il modulo da attivare/disattivare con l'interruttore a pedale 4.

Diagnostica

■ Nessun suono, o volume molto basso

- Assicuratevi che l'interruttore POWER sia su on.
- Provate a regolare la manopola LEVEL del pannello posteriore.
- Verificate i collegamenti (→ p. 8).
- Assicuratevi che il cavo schermato non sia difettoso.
- Provate a regolare il livello della patch (→ p. 16).
- Se regolate il volume col pedale d'espressione, assicuratevi che l'impostazione del volume selezionata sia corretta.
- Quando entrambi i controlli della sezione Accelerator sono completamente abbassati, non vi sarà suono. Dovete alzare parzialmente almeno uno dei controlli.
- Assicuratevi che B9.lut non sia in modalità mute (→ p. 20).

■ Il suono è distorto

- Provate ad abbassare i parametri Gain e Level del modulo PRE-AMP.
- Provate ad abbassare l'impostazione dei controlli [SOLID STATE] e [TUBE] nella sezione Accelerator.

■ Gli interruttori a pedale non funzionano adeguatamente

- Verificate la modalità operativa attuale. L'azione dell'interruttore a pedale varia in modalità manual e play.
- Verificate le impostazioni degli interruttori a pedale funzione 1 – 3 (→ p. 36).
- Verificate se è abilitata una funzione con assegnazioni speciali dell'interruttore a pedale, come sound-on-sound (pag. 54) o pedal synth (pag. 55).

■ Rumore evidente

- Usate solo un adattatore AC ZOOM.
- Regolate l'impostazione di ZNR.
- Provate ad abbassare i parametri Gain e Level del modulo PRE-AMP.
- Verificate i collegamenti del pedale d'espressione incorporato (→ p. 31). In base al parametro assegnato al pedale d'espressione, l'azione del pedale, con conseguente rapido cambio del parametro, può provocare rumore.

■ Ronzio (usando i connettori BALANCED OUT)

Può essersi formato un loop di messa a terra, che coinvolge l'apparecchiatura collegata. Provate a impostare l'interruttore GROUND su "LIFT" e verificate se ciò migliora la situazione.

■ Gli effetti non funzionano

- Usando il connettore BALANCED OUT R, verificate se l'interruttore PRE/POST è su "POST" (segnale dopo il processamento d'effetto).
- Verificate l'impostazione del bilanciamento totale (→ p. 16). Se il valore è troppo basso, il risultato del processamento d'effetto non sarà udibile.

■ Non si possono inviare o ricevere messaggi MIDI

- Assicuratevi di aver collegato correttamente il connettore MIDI IN di B9.lut e il connettore MIDI OUT dell'altro apparecchio MIDI, e il connettore MIDI OUT di B9.lut e il connettore MIDI IN dell'altro apparecchio MIDI.
- Verificate l'impostazione del canale MIDI (→ p. 42).
- Verificate che sia abilitato l'invio e la ricezione del corrispondente tipo di messaggio MIDI (→ p. 43, 46, 49).

■ Il pedale d'espressione non funziona adeguatamente.

- Controllate le impostazioni del pedale d'espressione (→ p. 31).
- Regolate il pedale d'espressione (→ p. 33).

■ La commutazione on/off col pedale d'espressione non funziona adeguatamente

- Verificate che l'impostazione del parametro 4 (module on/off) del pedale d'espressione, per il movimento verticale (PV1 – PV4) sia su "Enable".
- L'impostazione del pedale d'espressione, per il movimento orizzontale (PH1 – PH4) non consente la commutazione on/off del modulo.

B9.1ut Specifiche tecniche

Numero di tipi d'effetto	112
Numero di moduli effetto	10 moduli utilizzabili contemporaneamente
Memoria Patch	Area User 4 patch x 20 bank = 80 (lettura/scrittura abilitate) Area Preset 4 patch x 20 bank = 80 (solo lettura) Totale: 160 patch
Frequenza di campionamento	96 kHz
Conversione A/D	24-bit, 64-volte di sovracampionamento
Conversione D/A	24-bit, 128-volte di sovracampionamento
Processamento del segnale	32-bit
Risposta in frequenza	20 Hz - 40 kHz +1.0 dB, -3.0 dB (carico 10 kilohm)
Display	Display a LED a 2-digit 7-segmenti LCD retroilluminato a 16-digit 2-linee
Ingressi	
Ingresso per basso	Standard jack mono Livello d'ingresso nominale: -10 dBm Impedenza d'ingresso: 1 megohm
Ingresso AUX	Mini jack (stereo) Livello d'ingresso nominale: -10 dBm Impedenza d'ingresso: 10 kilohm
Ritorno esterno	Standard jack mono Livello d'ingresso nominale: -10 dBm/+4 dBm (selezionabile con interruttore)
Uscite	
Uscita linea	Standard jack mono x 2 Massimo livello d'uscita: +11 dBm (con impedenza di carico di 10 kilohm o più) Impedenza d'uscita: 1 kilohm o meno
Uscita cuffie	Standard jack stereo Uscita nominale: 60 mW (con carico 32-ohm), 20 mW (con carico 300-ohm) Impedenza d'uscita: 47 ohm
Mandata esterna	Standard jack mono Livello d'uscita nominale: -10 dBm/+4 dBm (selezionabile con interruttore)
Uscita bilanciata	Connettore XLR x 2 Impedenza d'uscita: 100 ohm (HOT-GND, COLD-GND), 200 ohms (HOT-COLD) PRE/POST (selezionabile con interruttore) GND LIFT (selezionabile con interruttore) -10dB/0dB (selezionabile con interruttore)
Circuitazione valvolare	12AU7 x 1
Ingresso controllo	Ingresso FP01/FP02
Connettori controllo	MIDI OUT, MIDI IN
Interfaccia USB	
Interfaccia PC	16-bit (record/play, stereo)
Frequenza campionamento	32 kHz, 44.1 kHz, 48 kHz
Requisiti d'alimentazione	
Adattatore AC	12 V DC, 3 A (da adattatore AC AD-13 fornito)
Dimensioni	235 (D) x 515 (W) x 81 (H) mm
Peso 4.5 kg	

* 0 dBm = 0.775 V_{rms}

* Design e specifiche soggette a cambiamento senza obbligo di preavviso.

Tabella implementazione MIDI

[EFFETTO]

Modello B9.1ut

Tabella implementazione MIDI

Data : 18 Aprile 2008

Versione :1.00

Funzione ...		Trasmesso	Riconosciuto	Note
Canale Base	Default Changed	1-16,OFF 1-16,OFF	1-16,OFF 1-16,OFF	Memorizzato
Modalita'	Default Messaggi Alterati	3 x *****	3 x	
Nota Numero	True voice	24-71 *****	x	
Velocità	Note ON Note OFF	o 9nH, v=127 x 9nH, v=0	x x	
After Touch	del tasto del canale	x x	x x	
Pitch Bend		x	x	
Control Change		o 0,32 1-5,7-31,64-95 64-95	o 0 1-5,7-31,64-95 64-95	Bank select Expression Pedal, CONTROL IN Effect module on/off ,Signal mute ,Bypass (vd. nota 1)
Prog Change	True #	o 0-79 *****	o 0-127	
Esclusivo di sistema		o	o	
System Common	Song Pos Song Sel Tune	x x x	x x x	
System Real Time	Clock Commands	x x	x x	
Aux Mes- sages	Local ON/OFF Tutte le note OFF Active Sense Reset	x x x x	x x x x	
Note		1. Control # 1-5,7-31,64-95 assegnabile.		

Modalità 1 : OMNI ON, POLY
 Modalità 3 : OMNI OFF, POLY

Modalità 2 : OMNI ON, MONO
 Modalità 4 : OMNI OFF, MONO

o : Si
 x : No

B9.1ut Tabella d'assegnazione patch/bank number + program number

GROUP	BANK	PATCH NO.											
		1			2			3			4		
		Bank No.		Program No.	Bank No.		Program No.	Bank No.		Program No.	Bank No.		Program No.
		MSB	LSB		MSB	LSB		MSB	LSB		MSB	LSB	
U	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3
	1	0	0	4	0	0	5	0	0	6	0	0	7
	2	0	0	8	0	0	9	0	0	10	0	0	11
	3	0	0	12	0	0	13	0	0	14	0	0	15
	4	0	0	16	0	0	17	0	0	18	0	0	19
	5	0	0	20	0	0	21	0	0	22	0	0	23
	6	0	0	24	0	0	25	0	0	26	0	0	27
	7	0	0	28	0	0	29	0	0	30	0	0	31
	8	0	0	32	0	0	33	0	0	34	0	0	35
	9	0	0	36	0	0	37	0	0	38	0	0	39
	A	0	0	40	0	0	41	0	0	42	0	0	43
	b	0	0	44	0	0	45	0	0	46	0	0	47
	C	0	0	48	0	0	49	0	0	50	0	0	51
	d	0	0	52	0	0	53	0	0	54	0	0	55
	E	0	0	56	0	0	57	0	0	58	0	0	59
	F	0	0	60	0	0	61	0	0	62	0	0	63
	G	0	0	64	0	0	65	0	0	66	0	0	67
H	0	0	68	0	0	69	0	0	70	0	0	71	
i	0	0	72	0	0	73	0	0	74	0	0	75	
J	0	0	76	0	0	77	0	0	78	0	0	79	
P	0	1	0	0	1	0	1	1	0	2	1	0	3
	1	1	0	4	1	0	5	1	0	6	1	0	7
	2	1	0	8	1	0	9	1	0	10	1	0	11
	3	1	0	12	1	0	13	1	0	14	1	0	15
	4	1	0	16	1	0	17	1	0	18	1	0	19
	5	1	0	20	1	0	21	1	0	22	1	0	23
	6	1	0	24	1	0	25	1	0	26	1	0	27
	7	1	0	28	1	0	29	1	0	30	1	0	31
	8	1	0	32	1	0	33	1	0	34	1	0	35
	9	1	0	36	1	0	37	1	0	38	1	0	39
	A	1	0	40	1	0	41	1	0	42	1	0	43
	b	1	0	44	1	0	45	1	0	46	1	0	47
	C	1	0	48	1	0	49	1	0	50	1	0	51
	d	1	0	52	1	0	53	1	0	54	1	0	55
	E	1	0	56	1	0	57	1	0	58	1	0	59
	F	1	0	60	1	0	61	1	0	62	1	0	63
	G	1	0	64	1	0	65	1	0	66	1	0	67
H	1	0	68	1	0	69	1	0	70	1	0	71	
i	1	0	72	1	0	73	1	0	74	1	0	75	
J	1	0	76	1	0	77	1	0	78	1	0	79	

Avviso FCC (per gli U.S.A.)

Questa apparecchiatura è stata testata e trovata in regola con il rispetto dei limiti previsti per un dispositivo digitale di classe B, secondo la Parte 15 delle norme FCC. Tali limiti sono stati pensati per fornire una protezione ragionevole contro le interferenze dannose quando l'apparecchiatura è messa in funzione in ambito residenziale. Questa apparecchiatura genera, usa e può irradiare energia di frequenza radio e, se non è installata ed usata secondo quanto esposto nel manuale di istruzioni, può provocare interferenze dannose alle comunicazioni radio. Non esiste garanzia che non si verifichino interferenze in una specifica installazione. Se questo apparecchio dovesse causare interferenza dannosa alla ricezione radio o televisiva, il che può essere individuato accendendo/spengendo l'apparecchiatura, l'utente è invitato ad eliminare le interferenze stesse adottando una delle misure seguenti:

- Riorientare o riposizionare l'antenna ricevente.
- Aumentare la distanza tra apparecchiatura e ricevitore.
- Collegare l'apparecchiatura a un impianto con un circuito diverso da quello cui è collegato il ricevitore.
- Consultare il negoziante o un tecnico specializzato radio/TV per aiuto.



Smaltimento di apparecchiature elettriche ed elettroniche (applicabile nelle Nazioni Europee con sistemi di raccolta differenziata)

Questo simbolo sul prodotto o sull'imballaggio indica che il prodotto non può essere gestito come rifiuto domestico. Deve invece essere conferito presso il centro preposto al riciclo del materiale elettrico ed elettronico. Assicurandovi di smaltire correttamente questo prodotto, aiuterete ad evitare eventuali future conseguenze negative per l'ambiente e per la salute umana, causate dalla gestione inadeguata dei rifiuti. Il riciclo dei materiali aiuta a conservare le risorse naturali.

Per informazioni più dettagliate sul riciclo del prodotto, contattate i locali uffici preposti, o il negozio in cui avete acquistato il prodotto.

ZOOM

ZOOM CORPORATION

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

Chiyoda-ku, Tokyo 101-0032, Japan

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

B9.1ut Patch List

* Shaded modules: Effects are set to Off when patch is called.
 * Expression pedal setting items are listed in the order module name : effect type name : parameter name.
 * The [↑] symbol in the table denotes a vertical direction setting, and the [↔] symbol a horizontal direction setting.
 * For expression pedal setting items, effects enclosed in brackets () can be switched on by pressing switches 1 – 4, or by fully depressing the pedal.

Patch number	Patch name	Foot switch 1	Foot switch 2	Foot switch 3	Foot switch 4	Expression pedal
--------------	------------	---------------	---------------	---------------	---------------	------------------

Patch number	Patch name	Foot switch 1	Foot switch 2	Foot switch 3	Foot switch 4	Expression pedal
		01	SlapSolo	WAH : Splitter	AMP : G-Krueger	MOD : ST-Chorus
02	Detune	WAH : Tremolo	AMP : TubePre	MOD : Detune	REV : Hall	Volume DLY:Delay:Mix
03	Synthtic	WAH : Octave	AMP : SansAmp	MOD : A-Resonance	DLY : Delay	Volume AMP:SansAmp:Gain
04	UP 2oct	CMP : M Comp	AMP : MXR D.I+	MOD : Z-MonoPitch	DLY : Delay	MOD:Z-MonoPitch:PdlPosi V MOD:Z-MonoPitch:PdlPosi H
11	FunkyWah	CMP : Limiter	AMP : WalterWds	MOD : Chorus	DLY : Delay	Volume WAH:AutoWah:Resonance
12	Basic CP	WAH : AutoWah	AMP : WalterWds	MOD : Chorus	DLY : Delay	Volume DLY:Delay:Mix
13	60sFzWah	CMP : M Comp	AMP : FuzzFace	MOD : Flanger	DLY : Delay	WAH:PedalVox:Frequency AMP:FuzzFace:Gain
14	Drum'nBs	WAH : Octave	AMP : TS9	MOD : Chorus	REV : Hall	Volume WAH:Octave:OctLvl
21	Defret12	WAH : Defret	AMP : Aguilar	MOD : MonoPitch	REV : Hall	Volume MOD:MonoPitch:Balance
22	AnalogPD	CMP : Compressor	AMP : MonoSyn	MOD : PitchShift	DLY : AnalogDelay	Volume MOD:PitchShift:Balance
23	Dis.JET	CMP : Compressor	AMP : BigMuff	MOD : X-Flanger	DLY : Delay	MOD:X-Flanger:X-Fade DLY:Delay:Mix
24	FunkySyn	WAH : AutoWah	AMP : V-Syn	MOD : MonoPitch	REV : E/Reflection	Volume WAH:AutoWah:Resonance
31	ROCK	CMP : Limiter	AMP : AmpegSVT	MOD : Chorus	DLY : Delay	Volume AMP:AmpegSVT:Gain
		CMP : M Comp	AMP : Aguilar	MOD : Chorus	DLY : Delay	Volume (MOD:Chorus:Rate)
		WAH : Defret	AMP : Polytone	MOD : Air	DLY : Delay	Volume MOD:Air:Reflex
32	POPS	CMP : M Comp	AMP : Aguilar	MOD : Chorus	DLY : Delay	Volume (MOD:Chorus:Rate)
33	JAZZ	WAH : Defret	AMP : Polytone	MOD : Air	DLY : Delay	Volume MOD:Air:Reflex

Patch number	Patch name	Foot switch 1	Foot switch 2	Foot switch 3	Foot switch 4	Expression pedal
		34	METAL	CMP : Limiter	AMP : Hartke	MOD : CombFilter
41	REGGAE	WAH : AutoWah	AMP : AmpegSVT	MOD : Chorus	DLY : Delay	Volume (WAH:AutoWah:Resonance)
42	Old R+B	WAH : AutoWah	AMP : AmpegB15	MOD : Vibe	DLY : Delay	Volume (MOD:Vibe:Depth)
43	N.O.funk	WAH : AutoWah	AMP : AmpegSVT	MOD : Chorus	DLY : Delay	Volume (MOD:Chorus:Rate)
44	60'sROCK	CMP : Compressor	AMP : AmpegSVT	MOD : Chorus	DLY : Delay	Volume AMP:AmpegSVT:Gain
51	Q-TRON	CMP : M Comp	AMP : Trace	MOD : Chorus	DLY : Delay	Volume WAH:A-Resonance:Sense
52	ODB-3	WAH : X-Phaser	AMP : ODB-3	MOD : Chorus	DLY : Delay	Volume (WAH:X-Phaser:X-Fade)
53	SANSAMP	CMP : M Comp	AMP : SansAmp	MOD : Flanger	DLY : Delay	Volume AMP:SansAmp:Gain
54	BigMuff	CMP : Compressor	AMP : BigMuff	MOD : Chorus	DLY : Delay	Volume AMP:BigMuff:Gain
61	OctaBass	CMP : M Comp	AMP : Trace	MOD : Chorus	DLY : Delay	Volume (MOD:Chorus:Rate)
62	CHORUS	WAH : X-Vibe	AMP : TubePre	MOD : Detune	DLY : Delay	Volume (WAH:X-Vibe:X-Fade)
63	FLANGER	CMP : M Comp	AMP : BigMuff	MOD : Flanger	DLY : Delay	Volume MOD:Flanger:Depth
64	PHASER	CMP : M Comp	AMP : BigMuff	MOD : ModDelay	DLY : ReverseDelay	Volume WAH:4StagePhaser:Rate
71	ENVELOPE	CMP : Limiter	AMP : AmpegSVT	MOD : Chorus	DLY : Delay	Volume WAH:AutoWah:Sense
72	Aguilar	CMP : M Comp	AMP : Aguilar	MOD : Chorus	DLY : Delay	Volume (MOD:Chorus:Rate)
73	SuperBs	WAH : Octave	AMP : SuperBass	MOD : Flanger	REV : Arena	Volume (MOD:Flanger:Depth)
74	Hartke	CMP : Compressor	AMP : Hartke	MOD : BendChorus	DLY : Delay	Volume (MOD:BendChorus:Depth)
81	SVT	CMP : Compressor	AMP : AmpegSVT	MOD : Chorus	DLY : Delay	Volume AMP:AmpegSVT:Gain
82	G-Kruger	CMP : DualComp	AMP : G-Krueger	MOD : AutoFilter	REV : ModernSpring	Volume (MOD:AutoFilter:Sense)
83	PolyTone	WAH : Defret	AMP : Polytone	MOD : Detune	REV : Room	Volume AMP:Polytone:Gain
84	WalterWD	CMP : Compressor	AMP : WalterWds	MOD : Chorus	DLY : Delay	Volume (MOD:Chorus:Rate)
91	RecBass	WAH : AutoWah	AMP : Bassman	MOD : Chorus	DLY : Delay	Volume AMP:Bassman:Gain

Artist	92	Joe Z	WAH : Octave	AMP : MonoSyn	MOD : Chorus	REV : Hall	Volume	AMP:MonoSyn:MixBal	
			This patch simulates the synth bass of Weather Report's Joe Zawinul.						
	93	Stanley	WAH : AutoWah	AMP : Acoustic	MOD : Chorus	REV : ModernSpring	Volume	(MOD:Chorus:Rate)	
			This patch simulates the sound of Stanley Clarke on his famous "School Days". Best for chord stroking and slap.						
	94	IRON MAI	CMP : Compressor	AMP : AmpegSVT	MOD : Chorus	DLY : Delay	Volume	AMP:AmpegSVT:Gain	
			This patch simulates the precision bass sound of Iron Maiden's Steve Harris in his early days. Great for melodic bass lines.						
	A1	Miller's	CMP : Limiter	AMP : SWR	MOD : Chorus	DLY : Delay	Volume	(MOD:Chorus:Rate)	
			This patch simulates the slap sound of Marcus Miller. Of course it's great for slap playing.						
	A2	Victor W	WAH : Octave	AMP : Aguilar	MOD : Chorus	REV : E/Reflection	Volume	(MOD:Chorus:Rate)	
			This patch simulates the sound of Victor Wooten who is famous for tapping and high-speed slap. Best for use with an active bass.						
	A3	Jaco MEL	CMP : Compressor	AMP : Acoustic	MOD : Chorus	REV : Hall	Volume	DLY:Delay:Mix	
			Patch simulating the sound of Jaco Pastorius, the master of the fretless bass. Get the speedy fretless feel and use it for melodious phrases.						
	A4	Billy BS	CMP : Compressor	AMP : Acoustic	MOD : Detune	DLY : Delay	Volume	AMP:Acoustic:Gain	
			This patch simulates the sound of Billy Sheehan famous for tapping and high-speed play. The sound is distortion-based and brings out tapping play beautifully.						
b1	Bootsy	WAH : AutoWah	AMP : Hartke	MOD : PitchShift	DLY : Delay	Volume	MOD:PitchShift:Balance		
		This patch simulates the sound of Bootsy Collins using auto wah. It gives a special Funk tone with a dash of one-octave higher auto wah.							
b2	Flea MM	WAH : AutoWah	AMP : Aguilar	MOD : Flanger	DLY : Delay	Volume	(MOD:Flanger:Depth)		
		This patch gives a tight sound with a characteristic middle, inspired by Flea, the bassist of the Red Hot Chili Peppers.							
b3	MarkKing	WAH : X-Phaser	AMP : Trace	MOD : Chorus	REV : Hall	WAH:X-Phaser:X-Fade	(MOD:Chorus:Rate)		
		This patch simulates the attack sound of ultra high-speed slap bassist Mark King from Level 42. Great for slap.							
b4	PSYCO-BR	WAH : AutoWah	AMP : SynTik	MOD : Flanger	DLY : ReverseDelay	Volume	MOD:Flanger:Rate		
		Experimental patch from the realm of SF. Move the expression pedal horizontally to direct the sound like a laser gun.							
C1	1up1down	WAH : Octave	AMP : AmpegSVT	MOD : MonoPitch	REV : Hall	Volume	MOD:MonoPitch:Balance		
		Rich sounding patch adding a one-octave up and one-octave down component.							
C2	PhaseTap	CMP : Limiter	AMP : StdSyn	MOD : ST-Chorus	DLY : SOS	Volume	WAH:8StagePhaser:Rate		
		This phaser patch is convenient for rythmical 16-beat play while using mute. Pressing foot switch 2 in manual mode turns on "Bass Synth" for a gimmicky sound.							
C3	Ac.Bass	WAH : AutoFilter	AMP : Polytone	MOD : PitchShift	DLY : Delay	Volume	REV:Hall:Mix		
		This patch simulates the sound of an acoustic bass. Use mute and play with your thumb for even better results.							
C4	Gtr uni	CMP : Compressor	AMP : MetalZone	MOD : MonoPitch	DLY : Delay	Volume	Balance		
		This patch lets you play a riff in unison with a guitar. Effective for backing up a guitar in a guitar trio.							
d1	3quarter	WAH : Octave	AMP : TS9	MOD : Vibe	REV : Arena	Volume	MOD:Vibe:Rate		
		Patch using "Octave" and "Vibe". Pressing foot switch 2 in manual mode adds "TS9" distortion, great for solos and long tone playing.							
d2	Melow SP	WAH : Octave	AMP : WalterWds	MOD : Detune	REV : Hall	Volume	REV:Hall:Mix		
		Chorus sound for playing a melody in slap style. Pressing foot switch 1 in manual mode adds a one-octave lower component.							
d3	SynLead	CMP : DualComp	AMP : SansAmp	MOD : PdlMonoPitch	DLY : PingPongDly	Volume	MOD:PdlMonoPitch:PdlPosi		
		This patch is most suited for ballads and slow-tempo solos. Moving the expression pedal horizontally gives a bend-down effect like a harmonica. Pressing foot switch 4 in manual mode adds delay for a wider synthesizer sound.							
d4	AutoQesq	WAH : AutoWah	AMP : BigMuff	MOD : Vibe	DLY : SOS	Volume	WAH:AutoWah:Resonance		
		This patch is a combination of "Big Muff" and "Auto Wah". Good for solos and lead.							
E1	HitSound	WAH : Octave	AMP : Polytone	MOD : ST-Chorus	DLY : Air	Volume	MOD:ST-Chorus:Mix		
		Massive synthesizer type bass sound such as used for backing on hit songs. Pressing foot switch 4 in manual mode enables the "Air" effect, adding room ambience for an even more solid sound.							
E2	Slow Pad	CMP : M Comp	AMP : MetalZone	MOD : PitchShift	DLY : PingPongDly	Volume	WAH:SlowAttack:Time		
		Synthesizer pad patch using "Slow Attack", resulting in soft sound without overbearing presence.							
E3	Pedal WH	WAH : PedalVox	AMP : FuzzFace	MOD : X-Step	DLY : Delay	(WAH:PedalVox:Frequency)	MOD:X-Step:X-Fade		
		Rock patch with wild distortion. Pushing down the expression pedal turns "PedalVox" on, letting you emphasize a bass solo. Horizontal movement of the expression pedal adds "STEP" for a gimmick effect.							
E4	EP	WAH : 8StagePhaser	AMP : Trace	MOD : PitchShift	REV : AutoPan	Volume	REV:AutoPan:Rate		
		Playing a chord with this patch makes it sound as if an electric piano is playing along. By moving the expression pedal horizontally, you can control the "AutoPan" RATE parameter. (This patch is suitable for line output.)							

SpecialFx	F1	AmVocode	WAH : AutoWah	AMP : TubePre	MOD : H.P.S	REV : Room	Volume	REV:Room:Decay	
			Patch with Vocoder type sound. "H.P.S" for the patch is set to match a key of C or Am.						
	F2	ChainSaw	WAH : Tremolo	AMP : FuzzFace	MOD : Flanger	DLY : Delay	Volume	(MOD:Flanger:Rate)	
			Wild distortion based on the image of a chain saw. Pressing foot switch 1 in manual mode enables "Tremolo" for an even stronger chain saw effect.						
	F3	Meteor	CMP : DualComp	AMP : StdSyn	MOD : PitchShift	DLY : PingPongDly	Volume	WAH:4StagePhaser:Rate	
			Synthesizer sound patch. Pressing foot switch 3 in manual mode enables the "Pitchshifter" effect, and foot switch 4 adds "PingPongDly" for a magical feel.						
	F4	PICK	CMP : Limiter	AMP : Hartke	MOD : Flanger	DLY : Delay	Volume	(MOD:Flanger:Rate)	
			This patch gives just the right attack and solid bottom for playing with a pick.						
	G1	CrunchWh	WAH : AutoWah	AMP : Acoustic	MOD : Air	REV : Arena	Volume	WAH:AutoWah:Sense	
			Crunch sound with auto wah for that groovy dance feeling.						
	G2	12-Str.G	CMP : DualComp	AMP : SansAmp	MOD : PitchShift	DLY : PingPongDly	Volume	Balance	
			This patch simulates a 12-string guitar that works great when playing arpeggios. (This patch is suitable for line output.)						
	G3	Hold Dly	WAH : Tremolo	AMP : ODB-3	MOD : ST-Chorus	REV : PanDelay	Volume	REV:PanDelay:Pan	
			Patch using the "Loop" effect. Pressing function foot switch 3 holds the immediately preceding sound, letting you overlay a melody.						
G4	Fretless	CMP : Compressor	AMP : MXR D.I+	MOD : Chorus	DLY : PingPongDly	Volume	DLY:PingPongDly:Mix		
		This patch simulates a fretless bass by means of "Slow Attack" rather than "Defret".							
H1	Storm PH	CMP : M Comp	AMP : Hartke	MOD : DynamicDelay	REV : Hall	Volume	WAH:8StagePhaser:Rate		
		Moving the expression pedal horizontally lets you control the RATE parameter of this unique phase sound.							
H2	4VoiceSy	CMP : DualComp	AMP : 4VoiceSyn	MOD : A-Resonance	DLY : ReverseDelay	Volume	DLY:ReverseDelay:Balance		
		Synthesizer patch using "4VoiceSyn" with Add9 for the played sound. Most effective when used like a pad.							
H3	P-Syn.Am	CMP : DualComp	AMP : PedalSyn	MOD : Detune	DLY : PingPongDly	Volume	(AMP:PedalSyn:Key)		
		When you press the function foot switch 2, this pedal synthesizer type patch lets you play sounds with the foot switches like Moog Taurus. Moving the expression pedal horizontally shifts the key upwards by as much as one octave.							
H4	Live 1	WAH : AutoWah	AMP : TS9	MOD : Chorus	REV : Hall	Volume	(MOD:Chorus:Rate)		
		Basic effect settings useful during a live performance. Compression is the main element, with foot switches 1 - 4 adding auto wah, distortion, chorus, and reverb.							
I1	Live 2	WAH : 4StagePhaser	AMP : G-Krueger	MOD : Flanger	REV : Hall	Volume	(WAH:4StagePhaser:Rate)		
		Basic effect settings useful during a live performance. Compression is the main element, with foot switches 1 - 4 adding phaser, head amp, flanger, and reverb.							
I2	ECHODOUG	WAH : Octave	AMP : ODB-3	MOD : Z-Talking	DLY : Delay	MOD:Z-Talking:Formant V	MOD:Z-Talking:Formant H		
		Distortion sound using "Z-Talking" and the "ODB-3" effect. You can make the bass sound talk in a human-like voice using the expression pedal.							
I3	Heli	WAH : Tremolo	AMP : MetalZone	MOD : AutoWah	DLY : Delay	REV:Z-Dimension:Depth	REV:Z-Dimension:Pan		
		Helicopter sound capable of front/back and left/right movement. The expression pedal moves the sound seamlessly in all directions. (This patch is suitable for line output.)							
I4	Z-Bubble	CMP : Compressor	AMP : TubePre	MOD : Z-Echo	DLY : PingPongDly	MOD:Z-Echo:Time	MOD:Z-Echo:Time		
		Using the expression pedal while playing muted sounds produces a bubbly kind of sound, while using the expression pedal during regular playing gives an effect like a tape being rewound. (This patch is suitable for line output.)							
J1	PSYIFI	WAH : AutoWah	AMP : AmpegSVT	MOD : Chorus	REV : AutoPan	REV:AutoPan:Rate	REV:AutoPan:Depth		
		Stereo patch using "AutoPan". The expression pedal can be used to control rotation rate and width. (This patch is suitable for line output.)							
J2	PHAZE	WAH : AutoWah	AMP : MetalZone	MOD : Flanger	REV : Z-Tornado	REV:Z-Tornado:Mix	REV:Z-Tornado:Width		
		Jet sound patch combining "Flanger" and the distortion effect "MetalZone". Operating the expression pedal causes the jet sound to rotate. (This patch is suitable for line output.)							
J3	Step	CMP : Compressor	AMP : ODB-3	MOD : Step	DLY : PingPongDly	REV:Z-Tornado:Rate	REV:Z-Tornado:Width		
		This patch is designed for solo playing and uses the "Step" effect. The expression pedal can be used to control sound rotation. (This patch is suitable for line output.)							
J4	Z-Cats	CMP : DualComp	AMP : StdSyn	MOD : PdlMonoPitch	DLY : PingPongDly	MOD:PdlMonoPitch:PdlPosi	REV:Z-Dimension:Pan		
		Moving the expression pedal lets you play along with a cat chorus. (This patch is suitable for line output.)							

- Adjust the ZNR value to achieve an optimum match with the bass guitar and amp that you are using.
- When using a bass amp, the EQ should be set to the flat setting.

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.

This USB/Cubase LE 4 Startup Guide explains how to install Cubase LE 4 on a computer, make connections and settings for this unit, and perform recording.

Cubase LE 4 installation

Connections and preparation

Use Cubase LE 4 to record

Cubase LE 4 installation

Connections and preparation

Use Cubase LE 4 to record

Windows Vista / XP

To connect this unit to a computer running Windows Vista (or Windows XP) and to enable audio input/output, proceed as follows. The installation description uses Windows Vista as an example.

1 Download the latest ASIO driver from the web site of ZOOM Corporation (<http://www.zoom.co.jp>) and install the driver.

The ASIO driver software is required to enable use of Cubase LE 4 for audio input and output with a computer. Refer to the read_me file included in the download package for instructions on how to install the driver correctly.

2 Insert the supplied "Cubase LE 4" DVD-ROM into the DVD drive of the computer, and perform the installation steps.

When you insert the DVD-ROM, a screen asking what you want to do appears. Select "Open folder to view files". When the contents of the DVD-ROM are shown, open the "Cubase LE 4 for Windows" folder by double-clicking on it, and then double-click the executable "Setup" ("Setup.exe") file to start the installation process.



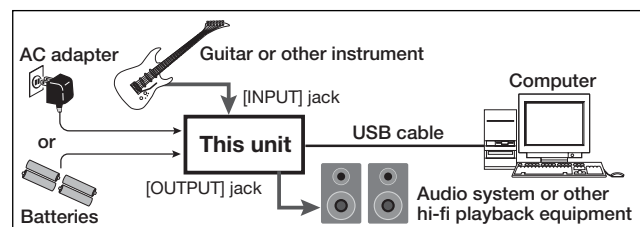
HINT

If nothing happens when you insert the DVD-ROM, open the Start menu and select "Computer" ("My Computer" in Windows XP). Then double-click the "Cubase LE 4" DVD-ROM icon to display the contents of the DVD-ROM.

NOTE

When the installation of Cubase LE 4 is complete, a screen asking about installation of activation (software license authentication) management software appears. Install this software, because it is required for registering Cubase LE 4.

3 Connect this unit to the computer using a USB cable.



NOTE

- If you monitor the audio signal during recording via the audio output of the computer, there will be an audible delay. Be sure to use the [OUTPUT] jack of this unit to monitor the signal.
- When this unit is operated on USB bus power via the USB cable, insufficient power may result in unstable operation or error indications appearing on the display. In such a case, power the device from an AC adapter or batteries.
- Use a high-quality USB cable and keep the connection as short as possible. If USB bus power is supplied to this unit via a USB cable that is more than 3 meters in length, the low voltage warning indication may appear.

HINT

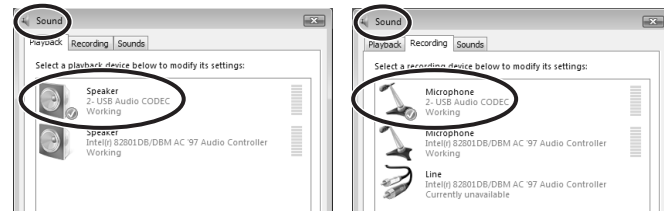
No special steps are necessary for canceling the USB connection. Simply disconnect the USB cable from the computer.

When you connect this unit for the first time to a computer running Windows Vista, a message saying "New Hardware Found" will appear. Before proceeding, wait a while until this message disappears.

Continued overleaf

4 Bring up the "Sound" window from the Control Panel and make the input device setting for the computer.

To bring up the "Sound" window, select "Control Panel" from the Start menu and click "Hardware and Sound", then click "Sound".

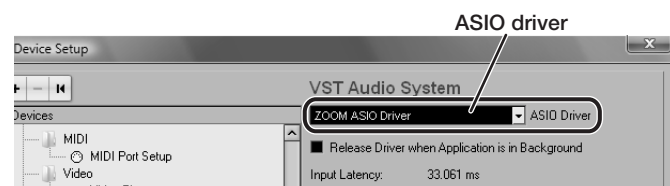


In the "Sound" window, verify that "USB Audio CODEC" is listed under the Play and Record devices and that the device is checked. (To switch between Play and Record, click the tabs at the top of the window.)

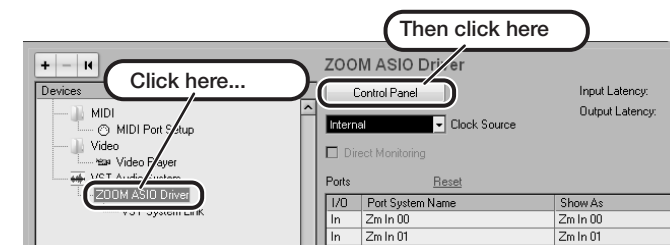
If the device is not checked, right-click on the icon for the device and click "Set as Default Device" so that a check mark appears.

5 Start Cubase LE 4. Then access the "Devices" menu, select "Device Setup..." and click "VST Audio System".

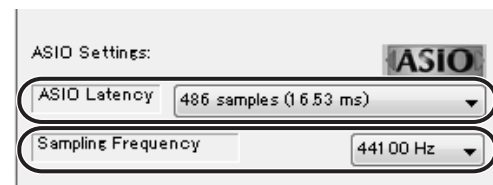
To start Cubase LE 4, double-click the Cubase LE 4 shortcut icon that was created on the desktop. After startup, select "ZOOM ASIO Driver" as the ASIO driver in the right section of the Device Setup window. When you change the ASIO driver selection, a confirmation message appears. Click the "Switch" button.



The device indication in the left section of the window now shows "ZOOM ASIO Driver" as the ASIO driver. Click on this indication to select it, and then click the "Control Panel" button in the right section of the Device Setup window.



The window that appears lets you set the latency and sampling frequency for the ASIO driver. The latency should be set to a value that is as low as possible without causing sound dropouts during recording and playback.



When the setting is complete, click the OK buttons in the respective windows to return to the startup condition of Cubase LE 4.

Continued overleaf

Cubase LE 4 installation

Connections and preparation

Use Cubase LE 4 to record

MacOS X

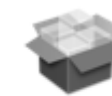
To connect this unit to a computer running MacOS X and enable audio input/output, proceed as follows.

1 Insert the supplied "Cubase LE 4" DVD-ROM into the DVD drive of the Macintosh.

The contents of the DVD-ROM appear automatically. If nothing happens when you insert the DVD-ROM, double-click the "Cubase LE 4" icon shown on the desktop.

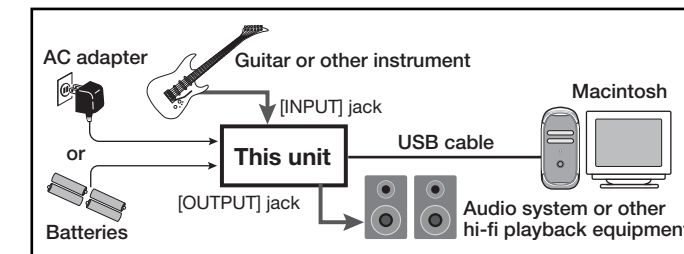
2 Install Cubase LE 4 on the Macintosh.

When the contents of the DVD-ROM appear, open the "Cubase LE 4 for MacOS X" folder by double-clicking it, and then double-click the "Cubase LE 4.mpkg" file to start the installation process.



Cubase LE 4.mpkg

3 Connect this unit to the computer using a USB cable.



NOTE

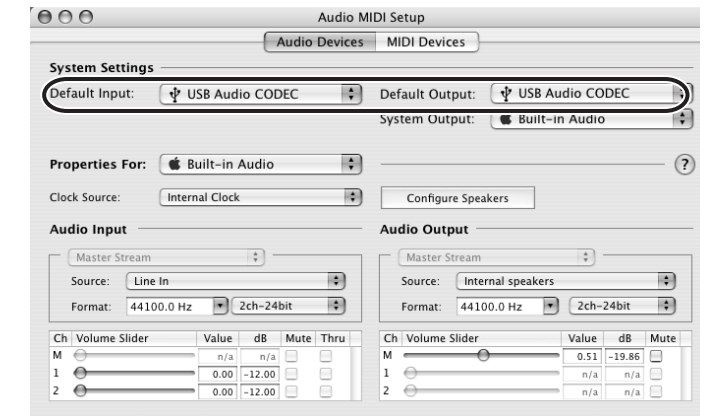
- If you monitor the audio signal during recording via the audio output of the computer, there will be an audible delay. Be sure to use the [OUTPUT] jack of this unit to monitor the signal.
- When this unit is operated on USB bus power via the USB cable, insufficient power may result in unstable operation or error indications appearing on the display. In such a case, power the device from an AC adapter or batteries.
- Use a high-quality USB cable and keep the connection as short as possible. If USB bus power is supplied to this unit via a USB cable that is more than 3 meters in length, the low voltage warning indication may appear.

HINT

No special steps are necessary for canceling the USB connection. Simply disconnect the USB cable from the computer.

4 Open the "Applications" folder and then the "Utilities" folder, and double-click "Audio MIDI Setup".

The Audio MIDI Setup screen appears. Click "Audio Devices" and check whether "USB Audio CODEC" is selected as default input/default output.



If another device is selected, use the pull-down menu to change the selection to "USB Audio CODEC". When the setting has been made, close Audio MIDI Setup.

5 Start Cubase LE 4. Then access the "Devices" menu, select "Device Setup..." and click "VST Audio System".

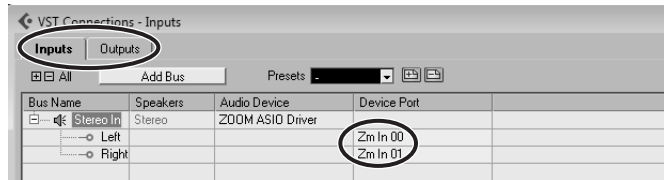
To start Cubase LE 4, double-click on the Cubase LE 4 icon that was placed in the "Applications" folder during installation. After startup, be sure to verify that "USB Audio CODEC (2)" is selected as ASIO driver in the right section of the Device Setup window.



If another item is selected, use the pull-down menu to change the selection to "USB Audio CODEC (2)". When the setting has been made, click the OK button to close the window.

Continued overleaf

- 6** From the "Devices" menu of Cubase LE 4, select "VST Connections" and select the device containing the string "Zm In (Out)" ("USB Audio CODEC" for MacOS X) as input port and output port.



Use the tabs at top (top center for Mac OS X) left to switch between input and output, and verify that "Zm In (Out)" is selected as device port. If another device is selected, click the device port field and change the selection.

- 7** Access the "File" menu and select "New Project".

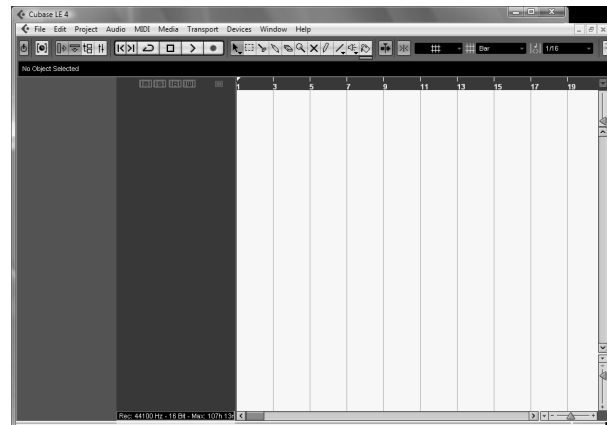
The new project window appears. Here you can select a project template.

- 8** Make sure that the "Empty" template is selected, and click the OK button.

A window for selecting the project file save location appears.

- 9** After specifying a suitable project file save location (such as the desktop), click the OK button (Choose button in MacOS X).

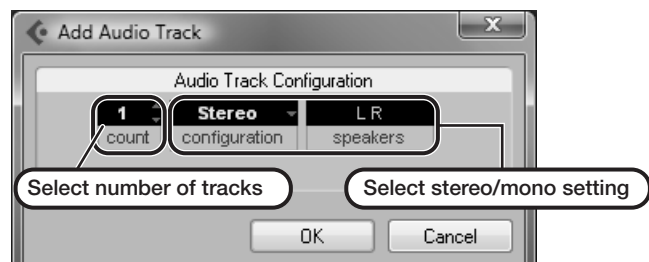
A new project is created, and the project window for controlling most of the Cubase LE 4 operations appears.



Project window

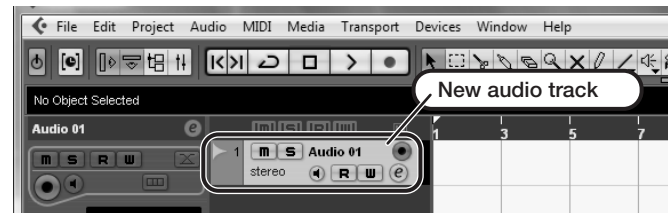
- 10** To create a new audio track, access the "Project" menu and select "Add track". In the submenu that appears, select "Audio".

The Add Track window for specifying the number of audio tracks and the stereo/mono setting appears.

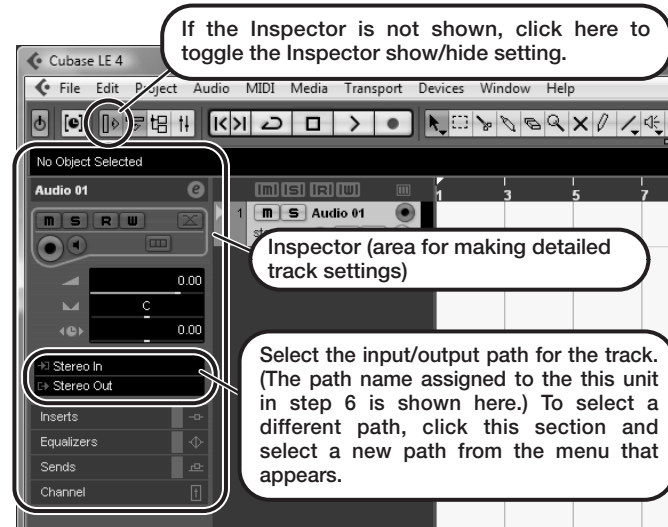


In this example, set the number of tracks to "1" and select stereo, then click the OK button.

A new stereo audio track is added to the project window.



- 11** Make the following settings for the newly created audio track.



HINT

The Inspector shows information about the currently selected track. If nothing is shown, click on the track to select it.

- 12** Connect the guitar or other instrument to the [INPUT] jack of this unit and select the desired patch.

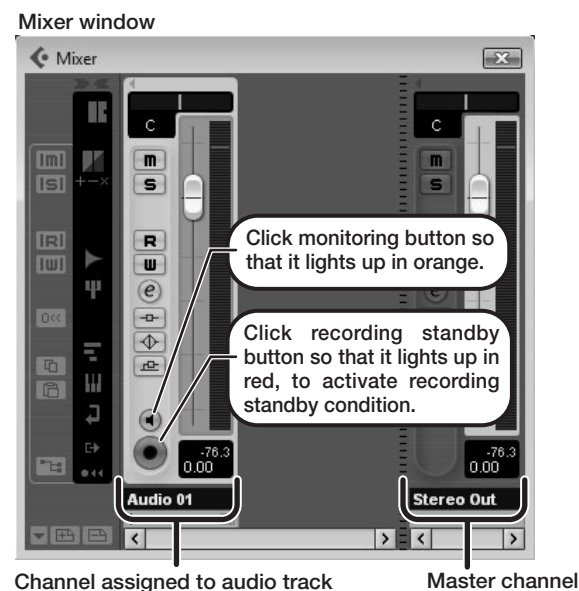
The sound selected here will be recorded on the computer via the [USB] port.

- 13** Access the "Devices" menu of Cubase LE 4 and select "Mixer".

The mixer window appears.

This window shows the channel assigned to the created track, and the master channel.

Perform the following steps here.



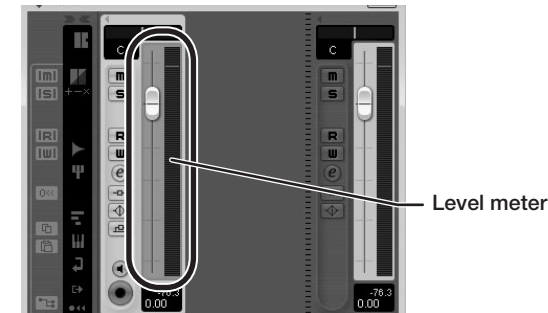
Channel assigned to audio track

Master channel

HINT

When the monitoring button is enabled, the level meter next to the fader shows the input level to the audio track. When the monitoring button is disabled, the meter fader shows the audio track output level.

- 14** While playing your instrument, adjust the output level of this unit to achieve a suitable recording level for Cubase LE 4.



The recording level for Cubase LE 4 can be checked with the level meter for the channel that is assigned to the recording standby track. Set the level as high as possible without causing the meter to reach the end of the scale.

To adjust the level, do not use the fader of Cubase LE 4. Instead change the recording level and gain settings at this unit.

NOTE

- While the monitoring button is enabled, the direct signal input to this unit and the signal routed to the computer and then returned to this unit will be output simultaneously from this unit, causing a flanger-like effect in the sound. To accurately monitor the sound also while adjusting the recording level, temporarily set the output device port for the VST connection (step 6) to "Not Connected".
- The level meter as in the above illustration shows the signal level after processing in this unit. When you pluck a guitar string the meter may register with a slight delay, but this is not a defect.

- 15** When the recording level has been adjusted, click the monitoring button to disable it.

The input level is no longer shown on the meter, and the signal returned to this unit via the computer is muted.

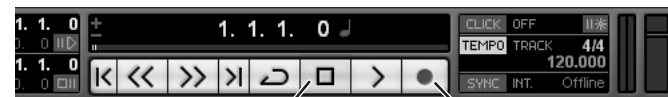
In this condition, only the signal before sending to the computer can be monitored via the [OUTPUT] jack of this unit.

- 16** Verify that the transport panel is being shown.



If the transport panel is not shown, access the "Transport" menu and select "Transport Panel".

- 17** To start recording, click the Record button in the transport panel.



Stop button

Record button

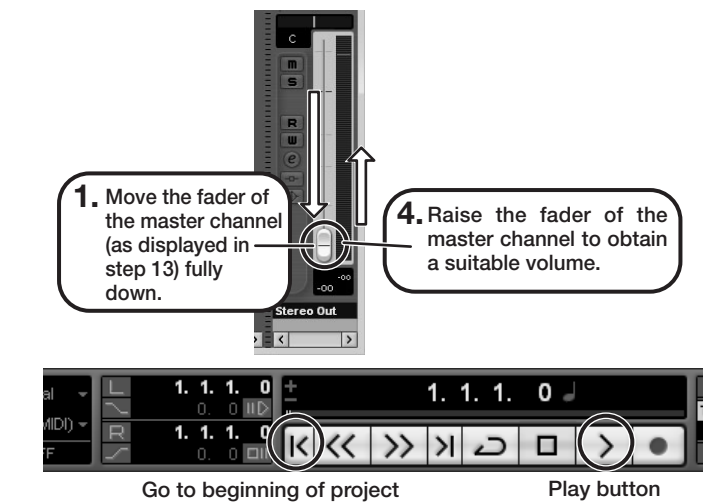
Recording starts.

As you play your instrument, the waveform appears in real time in the project window.

To stop recording, click the Stop button in the transport panel.

- 18** Check the recorded content.

To play the recording, perform the following steps.



1. Move the fader of the master channel (as displayed in step 13) fully down.

4. Raise the fader of the master channel to obtain a suitable volume.

2. Use the button in the transport panel to move to the beginning of the project.

3. Click the Play button in the transport panel to start playback.

HINT

If no sound is heard when you click the Play button after recording, check the VST connection settings (step 6) once more.

NOTE

To continue using Cubase LE 4, a process called activation (license authentication and product registration) is necessary. When you start Cubase LE 4, a screen offering to register the product will appear. Select "Register Now". A web site for registration will open in your Internet browser. Follow the instructions on that page to register and activate the product.

For optimum enjoyment

While using Cubase LE 4, other applications may slow down drastically or a message such as "Cannot synchronize with USB audio interface" may appear. If this happens frequently, consider taking the following steps to optimize the operation conditions for Cubase LE 4.

- Shut down other applications besides Cubase LE 4.**
In particular, check for resident software and other utilities.
- Reduce plug-ins (effects, instruments) used by Cubase LE 4.**
When there is a high number of plug-ins, the computer's processing power may not be able to keep up. Reducing the number of tracks for simultaneous playback can also be helpful.
- Power the unit from an AC adapter.**
When a device designed to use USB power is powered via the USB port, the current supply may sometimes fluctuate, leading to problems. See if using an AC adapter improves operation.

If applications still run very slowly or the computer itself does not function properly, disconnect this unit from the computer and shut down Cubase LE 4. Then reconnect the USB cable and start Cubase LE 4 again.