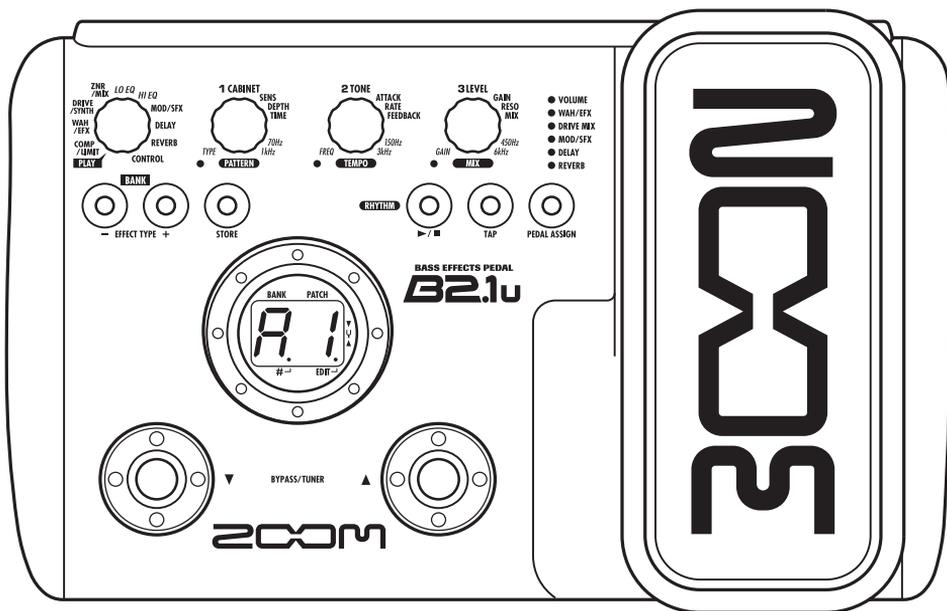


BASS EFFECTS PEDAL

B2.1u

Manual de instrucciones



ZOOM

© ZOOM Corporation

Está prohibida la reproducción total o parcial de este manual por cualquier sistema.

PRECAUCIONES DE SEGURIDAD / Precauciones de uso

PRECAUCIONES DE SEGURIDAD

En este manual se usan símbolos para resaltar las advertencias y precauciones que ha de tener en cuenta para evitar accidentes. El significado de estos símbolos es el siguiente:



Este símbolo indica que hay explicaciones acerca de aspectos extremadamente peligrosos. Si usted ignora lo indicado por este símbolo y maneja el aparato de forma incorrecta, esto puede producirle daños serios e incluso la muerte



Este símbolo indica que hay explicaciones acerca de aspectos sobre los que debe tener cuidado. Si usted ignora este símbolo y usa el aparato de forma incorrecta, puede producir daños al aparato e incluso a sí mismo.

Lea y cumpla lo indicado en los siguientes puntos para asegurarse un funcionamiento sin problemas del B2.1u.



Alimentación

Dado que el consumo eléctrico de la unidad es bastante elevado, le recomendamos que utilice el adaptador CA siempre que pueda. Si va a manejar la unidad a pilas, use solo pilas alcalinas..

[Funcionamiento con el adaptador CA]

- Utilice solo un adaptador CA que proporcione a la unidad 9 V DC, 300 mA y que disponga de un conector con "polo central negativo" (Zoom AD-0006). El uso de cualquier otro tipo de adaptador podría dañar la unidad e incluso suponer un riesgo para su propia seguridad.
- Conecte el adaptador CA solo a una salida con el tipo de voltaje que requiera el adaptador.
- Para desconectar el adaptador CA del enchufe, tire del adaptador y no del cable.
- Desenchufe el adaptador CA durante las tormentas o cuando no vaya a utilizar la unidad durante algún tiempo.

[Funcionamiento a pilas]

- Utilice cuatro pilas IEC R6 (tamaño AA) convencionales (alcalinas).
- El B2.1u no puede recargar las pilas.
- Fíjese en la etiqueta de las pilas y compruebe que son del tipo adecuado.
- Cuando no vaya a utilizar la unidad durante algún tiempo, quite las pilas.
- Si se fuga el electrolito, limpie a fondo el compartimento para pilas y los extremos de las pilas para eliminar cualquier resto de electrolito.
- Mientras esté utilizando la unidad, la tapa del compartimento para pilas debe estar cerrada.



Entorno

Para evitar incendios, descargas eléctricas o averías del aparato, evite utilizar el B2.1u en entornos en los que pueda quedar expuesto a:

- Temperaturas excesivas
- Fuentes de calor como radiadores o calefactores
- Altos niveles de humedad
- Niveles de polvo o arena muy elevados
- Vibraciones o golpes excesivos



Manejo

- No coloque nunca encima del B2.1u recipientes que contengan líquidos, como jarrones, ya que podrían dar lugar a descargas eléctricas.
- No coloque tampoco encima del B2.1u velas, ni ningún otro objeto con llama, ya que podrían provocar incendios.
- El B2.1u es un instrumento de precisión. No aplique una fuerza excesiva sobre las teclas y controles. Tenga cuidado de que la unidad no se le caiga al suelo y de no someterla tampoco a golpes.
- Tenga cuidado de que no se introduzcan objetos extraños (monedas, etc) o líquidos dentro de la unidad.



Conexión de cables y conectores de entrada y salida

Antes de conectar y desconectar ningún cable, apague siempre el B2.1u y el resto de equipos. Antes de trasladar este aparato de un lugar a otro, apáguelo y desconecte todos los cables de conexión y el cable de alimentación.



Alteraciones

No abra nunca la carcasa del B2.1u ni trate de modificarlo ya que eso puede producir daños en la unidad.



Volumen

No utilice demasiado tiempo el B2.1u a un volumen excesivamente elevado ya que ello podría producirle daños auditivos.

Precauciones de uso

Interferencias eléctricas

Por motivos de seguridad, el B2.1u ha sido diseñado para ofrecer la máxima protección contra las radiaciones electromagnéticas emitidas desde dentro de la unidad, y ante interferencias exteriores. No obstante, no debe colocar cerca del B2.1u aparatos que sean susceptibles a las interferencias o que emitan ondas electromagnéticas potentes, ya que la posibilidad de dichas interferencias nunca puede ser eliminada por completo.

Con cualquier tipo de unidad de control digital, incluyendo el B2.1u, las interferencias electromagnéticas pueden producir errores y dañar o destruir los datos. Trate de reducir al mínimo este riesgo de daños..

Limpieza

Use un trapo suave y seco para limpiar el B2.1u. Si es necesario, humedezca ligeramente el trapo. No utilice nunca limpiadores abrasivos, ceras o disolventes (como el aguarrás o el alcohol de quemar) dado que pueden dañar el acabado de la superficie

Tenga siempre a mano este manual para cualquier referencia en el futuro.

- * Windows y Windows XP son marcas registradas de Microsoft Corporation.
- * Macintosh es una marca registrada de Apple Computer.
- * El resto de nombres y marcas que aparecen en este manual son propiedad de sus respectivos dueños.

Índice

PRECAUCIONES DE SEGURIDAD / Precauciones de uso	2
PRECAUCIONES DE SEGURIDAD	2
Precauciones de uso.....	2
Características	4
Términos utilizados en este manual	5
Controles y funciones / Conexiones	6
Selección de un programa	8
Uso del afinador	10
Uso de la función rítmica	12
Edición de un programa	14
Grabación/copia de programas	16
Uso del pedal de expresión interno	18
Otras funciones	20
Ajustes para el pedal de expresión interno.....	20
Ajuste de la sensibilidad del pedal de expresión interno	20
Uso de un pedal de expresión externo (FP01/FP02)	21
Uso de un pedal de disparo (FS01)	21
Uso del B2.1u como interface audio para un ordenador	22
Uso como una caja directa	23
Reinicialización a los valores de fábrica	24
Enlace de efectos	25
Tipos de efectos y parámetros	26
Cómo leer la tabla de parámetros	26
COMP/LIMIT	27
WAH/EFX	27
DRIVE/SYNTH	29
ZNR/MIX	30
LO EQ	30
HI EQ	31
MOD/SFX	31
DELAY	33
REVERB	33
CONTROL.....	34
Especificaciones técnicas	35
Resolución de problemas	35
Patrones prefijados del B2.1u	Contraportada

Características

¡Enhorabuena por la compra de su **ZOOM B2.1u!** (al que haremos referencia como "**B2.1u**"). El B2.1u es un procesador multiefectos con las siguientes características y funciones:

- **Última tecnología para un rendimiento incomparable**

Un muestreo a 96 kHz / 24 bits (con procesado interno a 32 bits) le asegura una excelente calidad de sonido. El B2.1u le ofrece la máxima precisión sónica a la vez que mantiene el carácter del sonido original del bajo. El B2.1u dispone también de una conexión USB y puede ser usado como bajo/interface para un ordenador.

- **Dispone de una versátil paleta de efectos**

Dispone de un total de 47 efectos, de los cuales puede utilizar hasta nueve simultáneamente (incluyendo el ZNR). Las extraordinarias opciones que pone a su disposición el B2.1u incluyen efectos de distorsión que simulan el sonido de famosos amplificadores y modelos de efectos compactos, efectos de compresor/limitador para una "pegada" dinámica, un ecualizador paramétrico esencial para trabajar los matices sónicos, así como diferentes efectos de retardo y modulación. Tanto en calidad como en versatilidad, el B2.1u es superior a todos los aparatos de su clase. Incluso puede transformar la salida en un sonido de bajo sintetizado o en el de un bajo sin trastes.

- **Programas de fábrica útiles y directos**

Las combinaciones de módulos de efectos son grabadas y cargadas en unidades denominadas programas. El B2.1u dispone de 40 programas solo de lectura y otros 40 programables por el usuario, lo que hace un total de 80 importantes razones para empezar con la marcha.

- **Resulta perfecto para actuaciones en vivo y grabaciones directas**

Los efectos de distorsión disponen de un parámetro especial que determina si aplicar solo las características del cabezal de amplificación o aplicar también el sonido del recinto acústico. Esto le permite utilizar el B2.1u no solo para actuaciones en vivo sino también para enviar la señal directamente a una grabadora.

- **Conector XLR para salida directa**

Además de la toma [OUTPUT/PHONES], el B2.1u dispone de una toma XLR para enviar una señal de nivel de línea a equipos como un mezclador PA o una mesa de mezclas. La señal puede ser derivada desde un punto anterior o posterior al procesado de efectos. Dispone de un interruptor de anulación de toma de tierra, que le será útil para evitar en la salida los zumbidos producidos por los bucles a tierra.

- **Funciones de ritmo y afinador cromático automático**

Dispone de distintos patrones rítmicos que utilizan sonidos PCM de batería totalmente realistas. Puede utilizar esto como metrónomo durante los ensayos individuales o como parte rítmica durante una jam session. Dispone de un afinador cromático automático interno, que incluye una función para la afinación en silencio que le permite afinar fácilmente el aparato en el escenario sin ser oído.

- **Completo interface de usuario**

La combinación de un selector giratorio y de tres mandos de parámetros hacen que el proceso de edición de efectos resulte sencillo e intuitivo. El intervalo de anulación en los cambios de programa ha sido reducido a menos de 8 milisegundos. Los cambios de programa "sin saltos" son ahora una realidad.

- **Fuente de alimentación dual que le permite utilizar la unidad en cualquier lugar**

El B2.1u puede funcionar con un adaptador de alterna o con cuatro pilas IEC R6 (tamaño AA). Las pilas alcalinas le permiten utilizar la unidad hasta 6 horas de forma continua.

- **Manejo sencillo de la unidad mediante un pedal de disparo o un pedal de expresión**

Puede conectar un pedal de disparo (FS01) o un pedal de expresión (FP01/FP02) opcional a la toma [CONTROL IN]. El pedal de disparo resulta adecuado para cambiar rápidamente entre programas de efectos, ajustar el tempo para la función de ritmo o conmutar el mantenimiento del retardo. Puede usar el pedal de expresión para ajustar el volumen en tiempo real.

Para poderle sacar el máximo partido posible a esta unidad, dedique un mínimo tiempo a leer con calma este manual.

Términos utilizados en este manual

Esta sección le explica algunos conceptos importantes utilizados a lo largo de este manual.

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

■ Módulo de efectos

Como puede ver en la imagen de arriba, el B2.1u es una combinación de efectos individuales. Cada uno de estos efectos es un módulo de efectos. Además de los módulos que incluyen efectos de compresor y limitador (COMP/LIMIT), simulación de amplificador/bajo sintetizado (DRIVE/SYNTH) y efectos de modulación/efectos especiales (MOD/SFX), el B2.1u también dispone de un módulo ZNR (reducción de ruido ZOOM). Para cada módulo puede ajustar individualmente parámetros como la intensidad de efectos y también puede activar o desactivar módulos cuando quiera.

■ Tipo de efectos

Algunos módulos de efectos incluyen distintos efectos denominados tipos de efectos. Por ejemplo, el módulo de efectos de modulación/efectos especiales (MOD/SFX) incluye los efectos chorus, flanger, modulador de tono, retardo y otros tipos de efectos. Solo puede elegir uno de ellos simultáneamente.

■ Parámetros de efectos

Todos los módulos de efectos tienen distintos parámetros que puede ajustar. Estos reciben el nombre de parámetros de efectos.

En el B2.1u, los parámetros de efectos se ajustan con los mandos de parámetro 1 – 3. Al igual que los mandos de un efecto compacto, estos modifican aspectos como el carácter tonal o la intensidad del efecto. El parámetro asignado a cada mando dependerá del módulo de efectos y del tipo de efecto seleccionado en cada momento.

■ Programa

En el B2.1u, las combinaciones de módulos de efectos son grabadas y cargadas en unidades llamadas programas. Un programa incluye información sobre el estado de activación/desactivación de cada módulo de efectos, el tipo de efectos utilizado en cada módulo y los ajustes de los parámetros de efectos. La memoria interna del B2.1u admite hasta 80 programas (incluyendo 40 programas de lectura/grabación).

■ Banco y zona

Se llama banco a un grupo de diez programas. La memoria del B2.1u incluye un total de ocho bancos, indicados como A a d y 0 a 3. Los bancos A – d forman la zona de usuario, con programas de lectura/grabación, mientras que los bancos 0 a 3 forman la zona prefijada que contiene programas solo de lectura. Los programas dentro de cada banco están numerados de 0 a 9. Para especificar un programa del B2.1u, debe utilizar el formato "A1" (programa número 1 del banco A), "06" (programa número 6 del banco 0), etc.

■ Modo de reproducción/edición

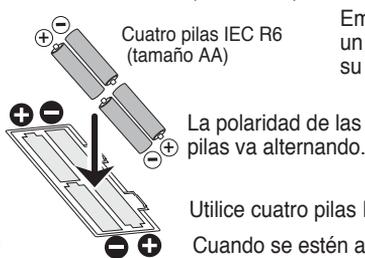
El estado interno del B2.1u es lo que se conoce como modo de operación. Los dos modos principales son el "modo de reproducción", en el que puede seleccionar programas y utilizarlos para tocar su instrumento, y el "modo de edición", en el que puede modificar los efectos. El selector de módulo le permite cambiar entre los modos de reproducción y edición.

Uso del B2.1u a pilas

1. Dele la vuelta al B2.1u y abra la tapa del compartimento para pilas que hay en la parte inferior.



2. Introduzca cuatro pilas nuevas IEC R6 (tamaño AA).



3. Cierre la tapa del compartimento para pilas.

Empuje hasta que se oiga un clic y la tapa quede en su sitio.

Controles y funciones / Conexiones

Selector de módulo

Le permite cambiar entre los modos de reproducción y edición. En el modo de edición, el mando elige el módulo operativo.

Teclas BANK [-]/[+]

En el modo de reproducción, estas teclas le permiten cambiar directamente al banco inferior o superior. En el modo de edición, cambian el tipo de efecto para el módulo activo en ese momento.

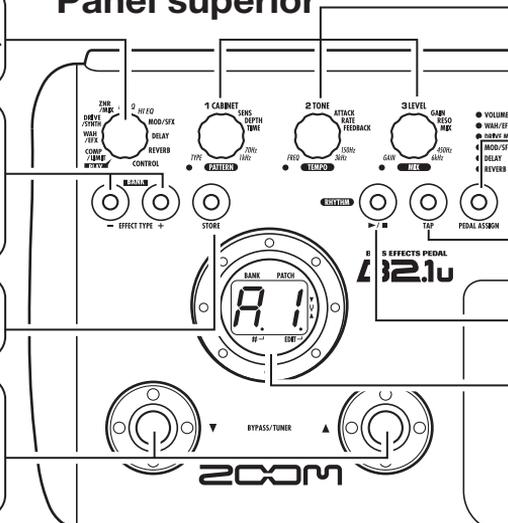
Tecla [STORE]

Sirve para grabar en memoria los programas.

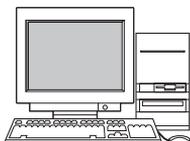
Pedales de disparo [▼]/[▲]

Se utilizan para seleccionar programas, activar y desactivar módulos de efectos, controlar el afinador y para otras funciones.

Panel superior



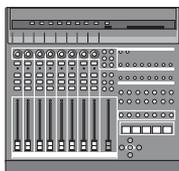
Ordenador



Conector [USB]

Le permite conectar el B2.1u. a un ordenador, para intercambiar datos audio.

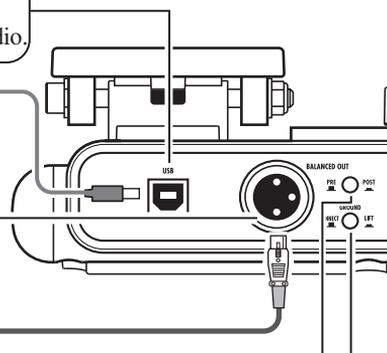
Mezclador



Conector [BALANCED OUT]

Puede usar este conector XLR para enviar una señal balanceada de nivel de línea a un equipo PA, grabadoras, etc.

Panel trasero

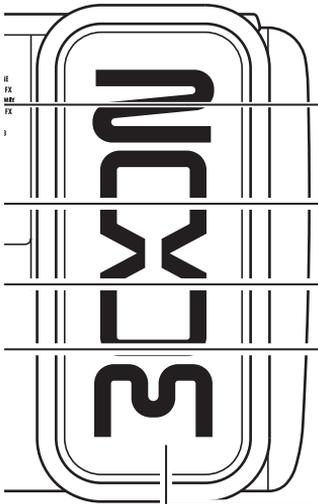


Interruptor [PRE/POST]

Elige el punto en el que obtendrá la señal enviada al conector [BALANCED OUT]. En la posición "POST" (interruptor activado), la señal será tomada en un punto posterior al procesamiento de efectos y en la posición "PRE" (interruptor desactivado), en un punto anterior.

Interruptor [GROUND]

Determina si la toma [BALANCED OUT] estará conectada a tierra o no. En la posición "LIFT" (interruptor activado), la punta de toma de tierra del conector [BALANCED OUT] será desacoplada de la ruta de señal. En la posición "CONNECT" (interruptor desactivado), la punta de toma de tierra estará conectada.



Mandos de parámetros 1 - 3

Le permiten modificar el nivel de los parámetros de efectos o del programa global. Durante la reproducción rítmica, estos mandos le permiten elegir un efecto, ajustar el tempo o el volumen del ritmo.

Tecla [PEDAL ASSIGN]

Le permite elegir la función del pedal de expresión interno. La función seleccionada entonces será aquella cuyo LED esté encendido.

Tecla [TAP]

Le permite la introducción manual de valores de parámetros de efectos relacionados con el tiempo como el tiempo de retardo y el tempo de patrón rítmico.

Tecla RHYTHM [▶/■]

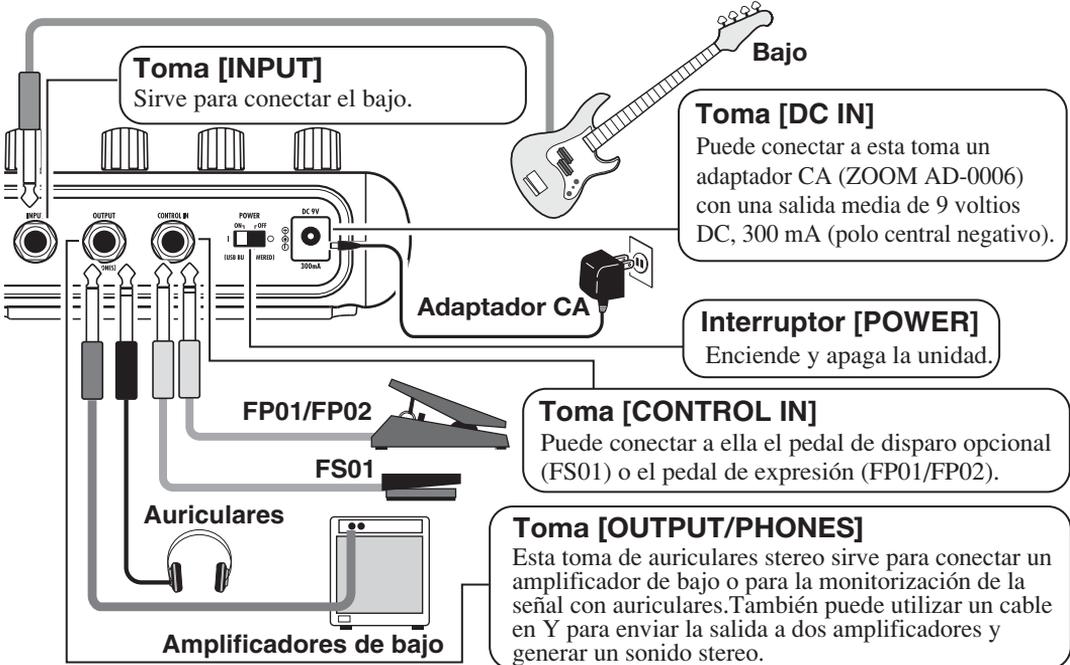
Se utilizan para iniciar/detener la reproducción rítmica.

Pantalla

Le muestra números de patrón, valores de ajustes y otro tipo de información acerca del funcionamiento del B2.1u.

Pedal de expresión

Le permite ajustar en tiempo real el volumen o varios parámetros de efectos durante la interpretación.



Selección de un programa

Para probar los distintos efectos del B2.1u, le recomendamos que toque el instrumento mientras va cambiando de programa.

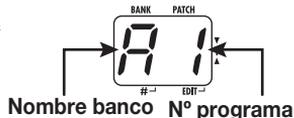
1 Encendido

- Utilice un cable monoaural con blindaje para conectar el bajo a la toma [INPUT] del B2.1u.
- Cuando esté utilizando el B2.1u con el adaptador CA, conecte el adaptador a una salida de corriente y conecte el cable del mismo a la toma [DC IN] del B2.1u.
- Coloque el interruptor [POWER] del panel trasero del B2.1u en ON.
- Encienda el amplificador de bajo y ajuste el volumen a su gusto.

2 Ir al modo de reproducción

- Si el selector de módulo está en otra posición distinta a "PLAY", colóquelo en "PLAY".

En pantalla aparecerá el banco y el programa que estaban seleccionados la última vez que apagó la unidad.



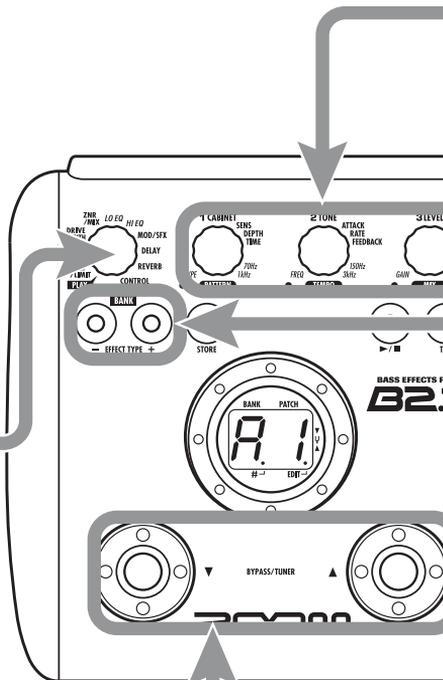
AVISO En cuanto encienda el G2.1u, la unidad entrará en el modo de reproducción, incluso aunque el selector de módulo no esté ajustado a "PLAY".

3 Selección de un programa

- Para cambiar de programa, pulse uno de los pedales de disparo [▼]/[▲].

Al pulsar el pedal de disparo [▼] se cargará el programa inferior, mientras que si pulsa el pedal de disparo [▲] se cargará el superior.

La pulsación repetida de uno de estos pedales de disparo le permitirá ir pasando a través de los distintos programas en este orden A0 – A9 ... d0 – d9 → 00 – 09 ... 30 – 39 → A0, o en el orden inverso.

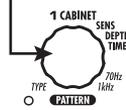


5 Ajuste de tono y volumen

- Para ajustar el volumen y el sonido del efecto en el modo de reproducción, puede utilizar los mandos de parámetro 1 – 3. Cada mando controla un determinado parámetro.

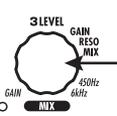
Mando de parámetro 1

Ajusta el parámetro CABINET del módulo DRIVE/SYNTH (intensidad del efecto de simulador de recinto acústico).



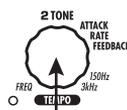
Mando de parámetro 3

Ajusta el parámetro PATCH LEVEL (nivel de salida para todo el programa).



Mando de parámetro 2

Ajusta el parámetro TONE del módulo DRIVE/SYNTH (principalmente carácter de la distorsión).



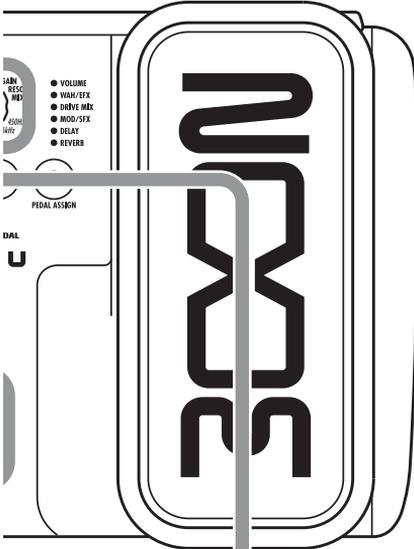
Cuando gire un mando de parámetro, se encenderá el LED correspondiente y en pantalla aparecerá durante un instante el valor del parámetro que corresponda.

- NOTA**
- Si el módulo DRIVE/SYNTH está ajustado a OFF para el módulo seleccionado en ese momento (indicación "oF" en pantalla), los mandos de parámetros 1 y 2 no tendrán efecto.
 - Cuanto mayor sea el valor del mando del parámetro 1 (CABINET), más se enfatizará el carácter del recinto acústico.
 - Los cambios realizados son temporales y se perderán en cuanto elija otro programa. Para conservarlos, grabe el programa en la zona de usuario.
 - El nivel master que es común para todos los programas es ajustado en el modo de edición (→ p. 34).

4 Selección directa de un banco

- Para elegir directamente los bancos A – d, 0 – 3, utilice las teclas BANK [-]/[+].

Al pulsar la tecla BANK [-] cargará el banco inferior, mientras que al pulsar BANK [+] cargará el superior.



Uso del afinador

El B2.1u dispone de un afinador cromático automático. Para utilizar la función de afinador, debe dejar los efectos en bypass (temporalmente desactivados) o anulados (solo sonido original; sonido con efectos desactivado).

1 Activación de bypass o anulación

• Activación del estado bypass

En el modo de reproducción, pulse a la vez durante un instante los dos pedales de disparo [▼]/[▲].



• Activación del estado mute

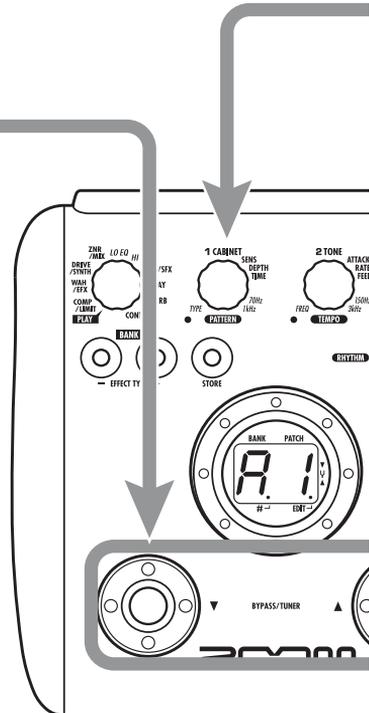
En el modo de reproducción, mantenga pulsados durante 1 segundo como mínimo los pedales de disparo [▼]/[▲].



Cambio de programa en bypass/anulación

Cuando pulse a la vez los pedales de disparo [▼]/[▲] mientras toca su instrumento, se activará la condición de bypass/anulación. Sin embargo, puede que el sonido cambie momentáneamente justo antes de que se active la condición. Esto es debido a que el B2.1u cambia al programa superior o inferior cuando pulse uno de los pedales algo antes que el otro. (Cuando cancele la condición bypass / anulación, se volverá a activar el programa original).

Este tipo de comportamiento no es ningún defecto. Es debido a la enorme velocidad con la que el B2.1u responde al cambio de programa. Para evitar el cambio de sonido producido por lo que acabamos de explicarle, no produzca ningún sonido con su instrumento hasta que esté totalmente establecida la condición de bypass/anulación.



2 Toque la cuerda a afinar

• Toque "al aire" la cuerda que quiera afinar y ajuste el tono.



En la parte izquierda de la pantalla aparecerá indicada la nota más cercana al tono actual.

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

3 Ajuste del tono de referencia del afinador

Si quiere, puede realizar un ajuste preciso del tono de referencia del afinador del B2.1u. El valor por defecto es La central = 440 Hz.

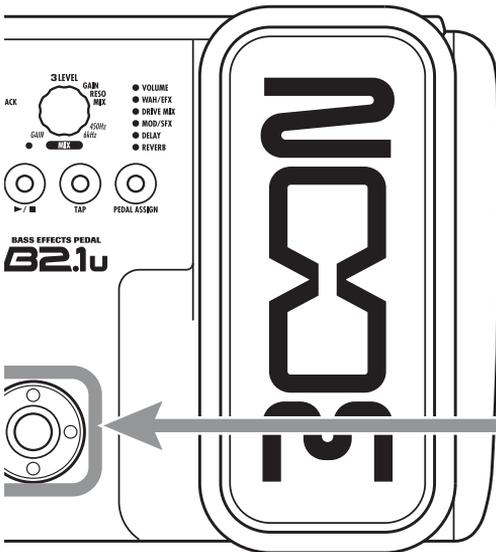
- **Gire el mando de parámetro 1.**
Aparecerá indicado el tono de referencia activo.
El rango para este ajuste es 35 – 45 (La central = 435 a 445 Hz).
- **Mientras aparece indicado el tono de referencia, vuelva a girar el mando de parámetro 1 para ajustarlo.**



Cuando suelte el mando de parámetro, la indicación en pantalla volverá tras un instante a la situación anterior.

NOTA

Cuando apague el B2.1u y vuelva a encenderlo, el ajuste del tono de referencia será reiniciado a 40 (La central = 440 Hz).



4 Vuelta al modo de reproducción

- **Pulse uno de los pedales de disparo [▼]/[▲].**

En la parte derecha de la pantalla aparecerá un símbolo que le indicará el grado de desafinación del tono.



Tono sostenido Tono correcto Tono bemolado



Afine otras cuerdas siguiendo el mismo procedimiento.

La indicación girará más rápido cuanto más desafinado esté el tono.

Uso de la función rítmica

El B2.1u dispone de una función rítmica que reproduce sonidos de batería utilizando distintos patrones. La función rítmica está disponible en el modo de reproducción o en el estado de bypass/anulación.

1 Ajuste del B2.1u al modo de reproducción

- Si el selector de módulo está en otra posición distinta de "PLAY", ajústelo a dicha posición.

2 Activación de la función rítmica

- Pulse la tecla RHYTHM [▶/■] para que comience la función rítmica.

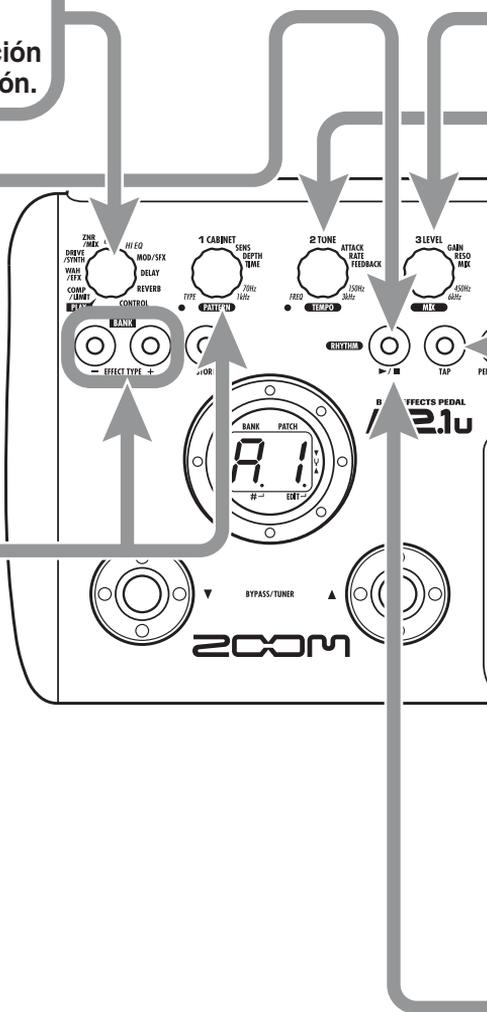
NOTA Durante la reproducción rítmica, el módulo REVERB está desactivado.

3 Selección de patrón rítmico

El B2.1u dispone de 40 patrones rítmicos. Para más información sobre el contenido de los patrones, vea la contraportada.

- Para ir cambiando entre los distintos patrones rítmicos, gire el mando de parámetro 1.
- Para seleccionar el patrón rítmico anterior o el siguiente, pulse la tecla BANK [-]/[+].

Cuando haya efectuado los pasos anteriores, aparecerá en pantalla durante un instante el número de patrón rítmico activo. (01 – 40).



4 Ajuste del volumen del ritmo

- Para ajustar el volumen del ritmo, gire el mando de parámetro 3.

Cuando gire ese mando de parámetro, aparecerá en pantalla el ajuste activo (0 – 30).



5 Ajuste del tempo

Puede ajustar el tempo del patrón rítmico en el rango 40 – 250 BPM (tiempos por minuto).

- Para ir modificando el tempo continuamente, gire el mando de parámetro 2.
- Para especificar el tempo manualmente, pulse como mínimo tres veces [TAP] con el intervalo de tempo deseado.

La primera pulsación de la tecla [TAP] hará que aparezca en pantalla el valor del tempo activo. El B2.1u detectará automáticamente el intervalo entre la segunda pulsación y la siguiente y ajustará el tempo a este valor.

Mientras esté realizando los pasos anteriores, aparecerá en pantalla el valor de tempo activo (40 – 250). Para valores del rango 100 a 199, después del primer dígito verá que hay un punto. Para valores iguales o superiores a 200, aparecerá un punto después del primer dígito y otro después del segundo.



Verá un punto
Tempo = 120 BPM

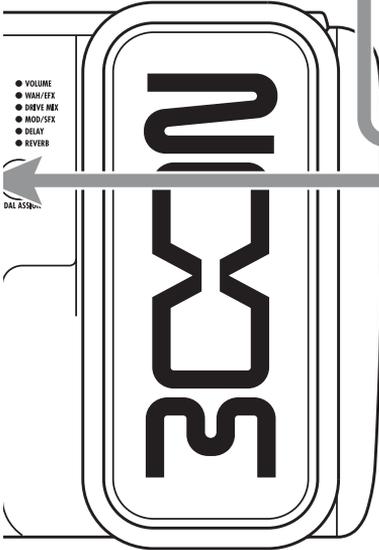


Verá dos puntos
Tempo = 240 BPM

6 Detención del ritmo

- Para detener el ritmo, pulse la tecla RHYTHM [▶/■].

El B2.1u volverá a la situación anterior.

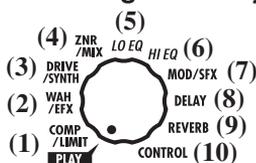


Edición de un programa

Puede editar libremente los programas del B2.1u modificando los valores de los parámetros de efectos. Pruebe a editar el programa que esté seleccionado en ese momento para crear su propio sonido.

1 Elija el módulo de efectos

- Gire el selector de módulo para elegir el módulo de efectos a editar. Tiene disponibles los siguientes ajustes:

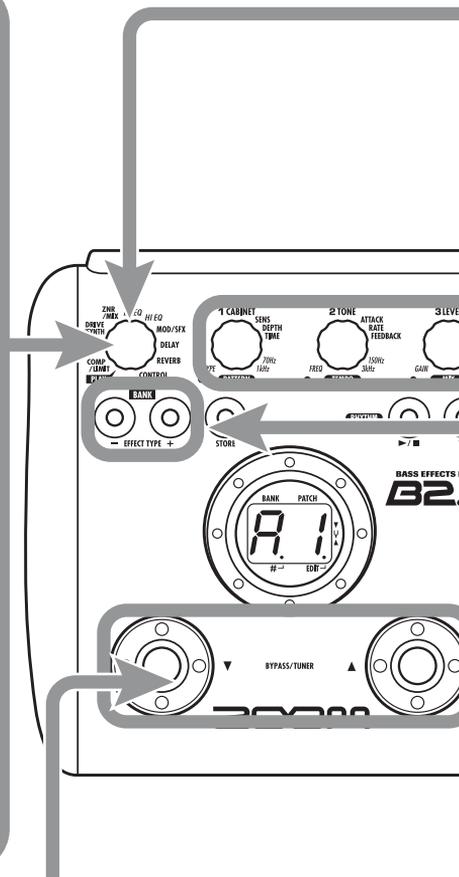


- (1) Módulo COMP/LIMIT
- (2) Módulo WAH/EFX
- (3) Módulo DRIVE/SYNTH
- (4) Módulo ZNR/MIX
- (5) Módulo LO EQ
- (6) Módulo HI EQ
- (7) Módulo MOD/SFX
- (8) Módulo DELAY
- (9) Módulo REVERB
- (10) Parámetros relacionados con la pedalera

Cuando cambie a un módulo distinto, aparecerá en pantalla el tipo de efecto seleccionado entonces para ese módulo. Mientras el B2.1u esté en el modo de edición, en la parte inferior derecha de la pantalla aparecerá un punto.



El punto le indica que la unidad está en el modo de edición



2 Para activar o desactivar un módulo de efectos

- Para activar o desactivar el módulo seleccionado, pulse uno de los pedales de disparo [▼]/[▲].

En pantalla aparecerá la indicación "oF". Cuando vuelva a pulsar uno de los pedales de disparo, la indicación en pantalla volverá a la situación en la que se encontraba anteriormente.



AVISO Ahora no puede desactivar el módulo ZNR/MIX. Para desactivar el ZNR, ajuste el valor del parámetro de efectos a "oF".

5 Salida del modo de edición

- Para salir del modo de edición y volver al de reproducción, ajuste el selector de módulo a la posición "PLAY".

NOTA Cuando vuelva al modo de reproducción y elija otro programa, los cambios realizados en el modo de edición se perderán salvo que primero grabe el programa. Para conservar las modificaciones, grabe el programa como le indicamos en la página 16.

4 Modificación del valor del parámetro

- Para modificar el valor de los parámetros de efectos, utilice los mandos de parámetro 1 – 3.

El parámetro que esté asignado a cada mando dependerá del módulo de efectos/tipo de efecto seleccionado. Para más información sobre los parámetros para los módulos de efectos/tipos de efectos, vea las páginas 27 – 34.

Cuando gire un mando de parámetro, se encenderá el LED correspondiente y en pantalla aparecerá el valor activo del correspondiente parámetro.



NOTA Cuando elija un módulo que esté ajustado a OFF, en pantalla aparecerá la indicación "oF".

3 Selección del tipo de efecto

- Para cambiar de tipo de efecto en el banco seleccionado, use las teclas BANK [-]/[+].



NOTA Si pulsa las teclas BANK [-]/[+] para un módulo ajustado a OFF, se activará ese módulo. Para módulos que solo tengan un efecto, el pulsar las teclas BANK [-]/[+] no tendrá ningún efecto.

Grabación/copia de programas

Puede grabar un programa editado en un banco de la zona de usuario (A – d). También es posible grabar un programa existente en otra posición para crear una copia.

1 En el modo de reproducción o en el de edición, pulse la tecla [STORE].

- En pantalla parpadeará el banco y el número de programa.



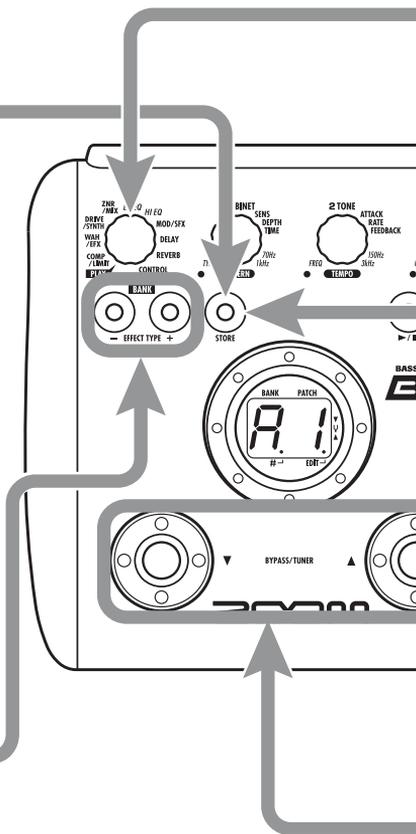
NOTA Los programas de los bancos de la zona prefijada (0 – 3) son solo de lectura. No puede grabar o copiar programas en esas posiciones. Si pulsa la tecla [STORE] cuando esté seleccionado un programa de la zona prefijada, el programa "A0" (banco A, programa 0) será seleccionado automáticamente como destino de la operación de grabación/copia.

2 Selección del banco de destino de grabación/copia

- Para elegir el banco utilizado como destino de la operación de grabación/copia, use las teclas BANK [-]/[+].



NOTA Solo puede elegir un banco de la zona de usuario (A – d) como banco de destino de grabación/copia.



5 Para cancelar el proceso de grabación

- Para anular el proceso, utilice el selector de módulo antes de pulsar de nuevo la tecla [STORE] (4).

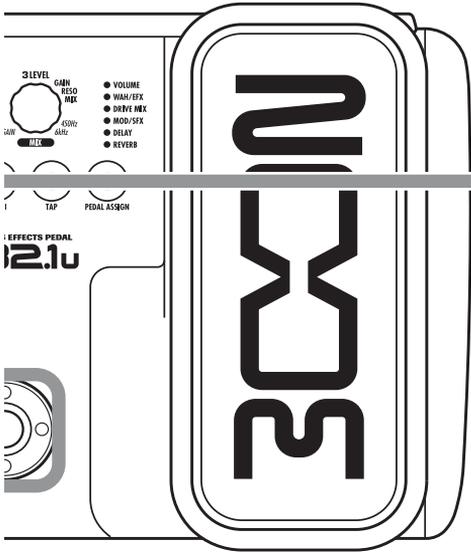
4 Pulse de nuevo la tecla [STORE]

- Cuando termine el proceso, el B2.1u volverá al modo anterior, quedando seleccionado el programa de destino.



3 Especificación del programa destino de copia/grabación

- Para especificar el número de programa destino de copia/grabación, utilice los pedales de disparo [▼]/[▲].



Uso del pedal de expresión interno

El pedal de expresión del panel superior del B2.1u le permite ajustar en tiempo real el sonido del efecto o el volumen durante la reproducción. Puede elegir para cada programa qué elemento será controlado por el pedal.

1 Elija el programa para el que vaya a usar el pedal de expresión

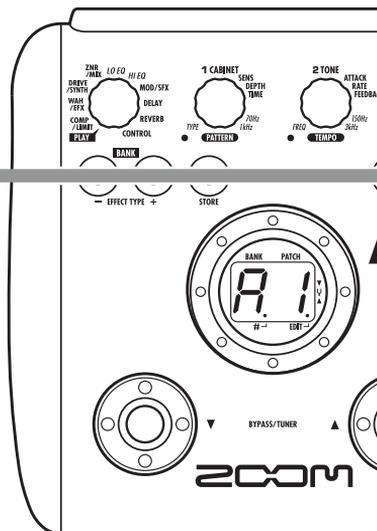
2 Seleccione el elemento a controlar por el pedal de expresión

- Pulse la tecla [PEDAL ASSIGN] para elegir el elemento que quiera controlar con el pedal de expresión. La columna de LEDs que hay encima de la tecla le indicará el elemento seleccionado entonces:
- | |
|-----------|
| ● VOLUME |
| ○ WAH/EFX |
| ○ DRIVE |
| ○ MOD/SFX |
| ○ DELAY |
| ○ REVERB |

El significado de estos LEDs es el siguiente:

- **Todos los LEDs apagados**
El pedal de expresión no tiene efecto.
- **VOLUME**
El pedal de expresión controla el volumen del programa.
- **DRIVE MIX**
El pedal de expresión controla el parámetro MIX BALANCE del módulo ZNR/MIX.
- **WAH/EFX, MOD/SFX, DELAY, REVERB**
El pedal de expresión controla un parámetro del módulo.

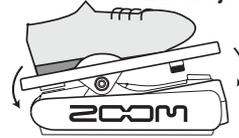
- AVISO**
- El parámetro controlado por el pedal de expresión dependerá del tipo de efecto elegido para el correspondiente módulo. Para más información, vea las páginas 27 - 33.
 - En el modo de edición puede elegir cómo cambiará el parámetro en el patrón al usar el pedal de expresión entre cuatro opciones. Para más información, vea la página 34.
 - Si el módulo al que ha asignado el pedal de expresión está ajustado a OFF en el programa, el LED parpadeará. En este caso, el pedal de expresión no tendrá efecto. Si ha elegido DRIVE MIX, el LED parpadeará cuando el módulo DRIVE/SYNTH (no el módulo ZNR/MIX) esté desactivado.



3 Use el pedal

- Mueva el pedal de expresión arriba y abajo mientras toca el instrumento.

Muévalo hacia arriba o hacia abajo



4 Activar o desactivar un módulo

- Para activar o desactivar el módulo seleccionado con la tecla [PEDAL ASSIGN], pulse a fondo el pedal de expresión.

Púselo a fondo

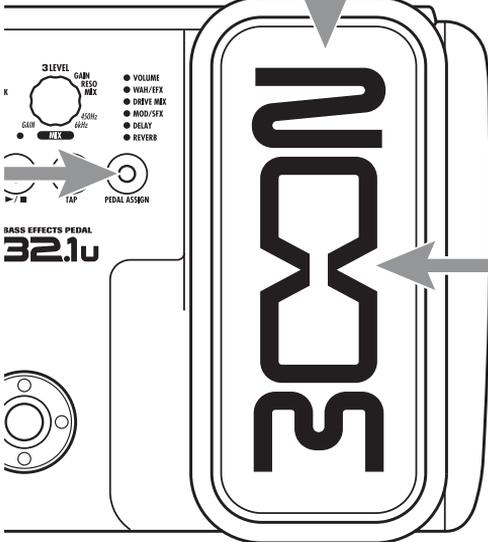


5 Si quiere, grabe el programa

- Puede grabar el ajuste del pedal de expresión para cada programa individualmente.

NOTA

Si elige otro programa en el modo de reproducción sin haber grabado el programa anterior, perderá todos los cambios que haya realizado en él.



Otras funciones

Esta sección le describe cómo usar el pedal de expresión interno así como un pedal de expresión o un pedal de disparo externo. También le explicamos cómo utilizar el B2.1u como interface audio o como caja directa.

Ajustes para el pedal de expresión interno

El pedal de expresión interno situado en el panel superior del B2.1u puede funcionar como un pedal de volumen o también puede utilizarlo para ajustar un parámetro de efectos en tiempo real. La función elegida para el pedal de expresión es grabada para cada programa individualmente. Para más información sobre los parámetros que puede ajustar con el pedal de expresión, consulte las páginas 27 – 33.

1. Elija el programa para el que quiera utilizar el pedal de expresión.
2. Ajuste el selector de módulo a la posición "CONTROL".



El B2.1u entrará en el modo de edición.

3. Gire el mando de parámetro 1 para elegir un destino de modulación para el pedal de expresión (→ p. 34).

- **oF**
El pedal no está activo.
- **VL**
Volumen
- **WU, Wd, WH, WL**
Módulo WAH/EFX
- **bU, bd, bH, bL**
Módulo ZNR/MIX

NOTA

Cuando haya elegido como destino de modulación el módulo ZNR/MIX, podrá ajustar con el pedal el balance

de mezcla entre el sonido original y el sonido con efectos del módulo DRIVE/SYNTH. (Si el módulo DRIVE/SYNTH está ajustado a OFF, el pedal no tendrá efecto)

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

AVISO

- También puede elegir el destino de modulación usando la tecla [PEDAL ASSIGN] (→ p. 18). Puede utilizar este método tanto en el modo de edición como en el de reproducción.
- El parámetro que cambie cuando utilice el pedal de expresión dependerá del tipo de efecto elegido para el módulo. Para más información, vea las páginas 27 – 33.
- El patrón en el que el pedal de expresión modificará el parámetro se elige en el modo de edición. Hay cuatro opciones. Para más información, vea la página 34.

4. Si quiere, grabe el programa.

El ajuste del pedal de expresión es grabado como parte del programa.

5. Elija el programa en el modo de reproducción y use el pedal de expresión.

Se activará la función elegida.

Cuando el B2.1u esté en la condición de bypass, el pedal de expresión siempre funcionará como un pedal de volumen, independientemente del ajuste realizado en el paso 3.

Ajuste de la sensibilidad del pedal de expresión interno

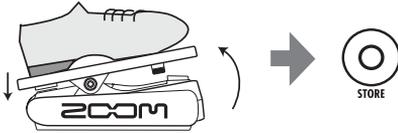
El pedal de expresión del B2.1u viene ajustado de fábrica para un funcionamiento óptimo, pero a veces es necesario reajustarlo. Si pulsa el pedal a tope y no cambia el sonido, o si este varía demasiado incluso aunque pulse mínimamente el pedal, ajuste el pedal tal y como le indicamos.

1. Encienda el B2.1u mientras mantiene pulsada la tecla [PEDAL ASSIGN].

En pantalla aparecerá la indicación "dn".

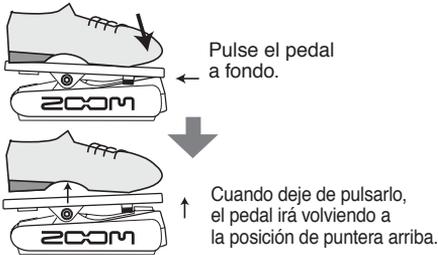


2. Con el pedal de expresión en la posición de puntera arriba, pulse la tecla [STORE].



En pantalla aparecerá la indicación "UP".

3. Pulse a tope el pedal de expresión y después levante el pie del pedal.



4. Pulse de nuevo la tecla [STORE].

Ya habrá terminado con el ajuste del pedal de expresión y la unidad volverá al modo de reproducción.

AVISO

- El punto en el que el módulo es activado o desactivado al pulsar el pedal es siempre el mismo, independientemente de la acción realizada en el paso 3.
- Si aparece en pantalla la indicación "Er", repita el procedimiento desde el paso 2.

Uso de un pedal de expresión externo (FP01/FP02)

La conexión de un pedal de expresión opcional (FP01/FP02) a la toma [CONTROL IN] del B2.1u le permite utilizarlo como un pedal de volumen, independiente del pedal de expresión interno.

1. Conecte el cable del pedal de expresión a la toma [CONTROL IN] y después encienda el B2.1u.

2. Utilice el pedal de expresión externo en el modo de reproducción o en el de edición.

Cambiará el volumen.

AVISO

El pedal de expresión siempre funciona como pedal de volumen.

Uso de un pedal de disparo (FS01)

La conexión del pedal de disparo opcional (FS01) a la toma [CONTROL IN] del B2.1u le permite cambiar de banco en el modo de reproducción. Con este pedal de disparo también es posible activar/desactivar la función bypass/mute, controlar la función de marcación de tiempo y realizar otras funciones.

1. Conecte el cable del FS01 a la toma [CONTROL IN] y encienda el B2.1u.

2. Coloque el selector de módulo en la posición "CONTROL".



El B2.1u entrará en el modo de edición. Allí podrá realizar los ajustes para el pedal de expresión y para el pedal de disparo.

3. Gire el mando de parámetro 2 para elegir una de las siguientes funciones para el pedal de disparo.

● bP (bypass/mute)

El pedal de disparo controlará la activación/desactivación de la función bypass o mute. Es equivalente a pulsar a la vez los pedales de disparo [▼]/[▲] en el modo de reproducción.

● tP (marcación de tiempo)

Puede usar la pulsación repetida del pedal de disparo para ajustar el intervalo para la función rítmica o para realizar ajustes para los parámetros de efectos de la función de marcación. Esto es equivalente a pulsar la tecla [TAP].

● bU (aumento de banco)

Cada pulsación del pedal de disparo hace que pase al siguiente banco. Es equivalente a pulsar la tecla BANK [+].

● rH (activación/desactivación de ritmo)

El pedal de disparo controla el inicio/parada de la función rítmica. Es equivalente a pulsar la tecla RHYTHM [▶/■].

● dH (mantenimiento de retardo)

El pedal de disparo controla la activación/desactivación de la función de mantenimiento de retardo. Cuando escoja un programa que utilice la función de mantenimiento, al pulsar el pedal de disparo activará el mantenimiento, haciendo que se repita el sonido retardado activo (vea la imagen de abajo). Si pulsa el pedal de disparo más de una vez desactivará el mantenimiento y

el sonido retardado pasará a tener una fase de decaimiento como ocurre normalmente.

● dM (anulación de entrada de retardo)

Activa o desactiva la anulación de la señal de entrada del módulo de retardo.

AVISO

- Para más información sobre los parámetros de efectos que admite la función de marcación de tiempo, vea las páginas 27 – 33.
- Para utilizar la función de mantenimiento, debe elegir un tipo de efecto que admita esta función. Para más información, vea la página 33.
- Mientras el módulo de retardo esté ajustado al modo de mantenimiento o al de anulación, parpadeará un punto en el centro de la pantalla.

4. Elija el programa en el modo de reproducción y use el pedal de disparo.

Se activará la función elegida.

Esta función se aplica a todos los programas.

Uso del B2.1u como interface audio para un ordenador

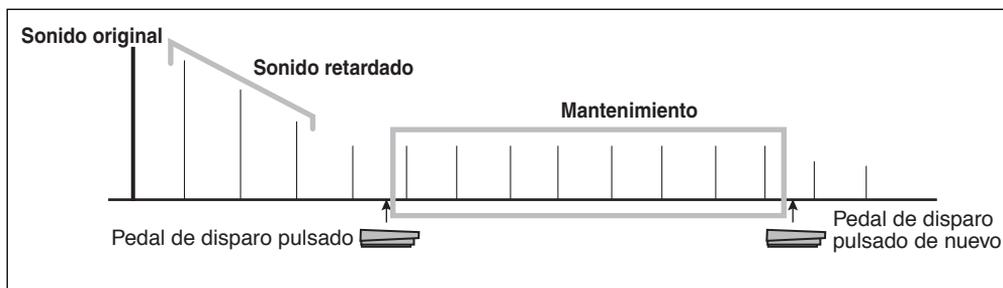
La conexión de la toma [USB] del B2.1u a un ordenador le permite utilizar el B2.1u como interface audio con convertor AD/DA y unidad de efectos incorporados. Las condiciones de entorno operativo para este tipo de uso son las siguientes:

■ Sistema operativo

- Windows XP
- MacOS X (10.2 o posterior)

■ Cuantización

Cuantización a 16 bits



■ Frecuencia de muestreo

32 kHz / 44.1 kHz / 48 kHz

AVISO

Con los sistemas operativos anteriores, el B2.1u funcionará como interface audio simplemente al conectar el cable USB. No es necesario instalar ningún tipo de programa especial.

Para utilizar el B2.1u como interface audio para el ordenador, introduzca el conector [USB] del B2.1u en un puerto USB del ordenador. El B2.1u será reconocido como un interface audio.

AVISO

- Si el interruptor [POWER] del B2.1u está en la posición OFF, la unidad funcionará gracias a la corriente que recibe a través de la conexión USB.
- Si el interruptor [POWER] del B2.1u está en la posición ON, el G2.1u funcionará a pilas o utilizando el adaptador de CA. Debe tener especial cuidado cuando esté usando la unidad a pilas ya que al ajustar el interruptor a la posición ON hará que las pilas se agoten más rápidamente.

En esta situación, puede procesar el sonido de un bajo conectado a la toma [INPUT] del B2.1u con los efectos del B2.1u y después grabarlo en las pistas audio de un programa DAW en el ordenador.

Al mismo tiempo, la toma [OUTPUT/PHONES] del B2.1u transporta el sonido de reproducción de las pistas audio del programa DAW, mezclado

con el sonido de bajo procesado por los efectos del B2.1u (vea la imagen que hay en la parte inferior de la página).

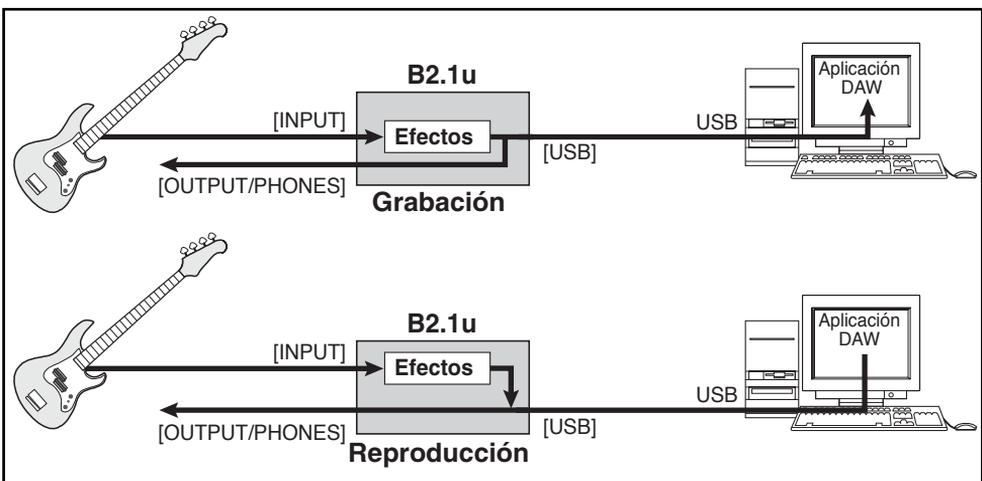
Para más información sobre la grabación y la reproducción, vea la documentación de su programa DAW.

NOTA

- Cuando esté utilizando el B2.1u como interface audio, la señal después de haber realizado el procesado de efectos también estará siempre disponible directamente en la toma [OUTPUT/PHONES].
- Si la aplicación DAW tiene una función de eco (la señal de entrada durante la grabación es enviada directamente a una salida), deberá desactivarla cuando esté usando el B2.1u. Si realiza la grabación con esta función activada, la señal de salida sonará como si hubiese sido procesada por un efecto flanger.
- Use un cable USB de alta calidad y emplee la menor longitud de cable posible. Si el B2.1u recibe corriente a través de un cable USB de más de 3 metros, aparecerá la indicación de bajo nivel de voltaje.

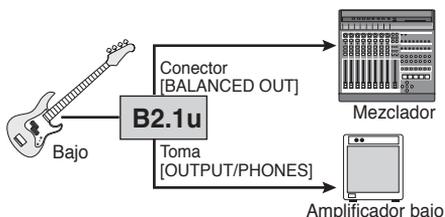
Uso como una caja directa

El conector [BALANCED OUT] del panel trasero le permite utilizar el B2.1u como caja directa para enviar la señal de bajo directamente a una mesa de mezclas PA o de grabación (Ganancia: 0 dB, impedancia de salida: 200 ohmios, ACTIVO-PASIVO)



Reinicialización a los valores de fábrica

Para utilizar esta función, conecte la toma [BALANCED OUT] del B2.1u a la mesa de mezclas PA o de grabación, utilizando un cable XLR balanceado. Al mismo tiempo, también puede conectar la toma [OUTPUT/PHONES] al amplificador de bajo para monitorizar la señal. (Los ajustes del amplificador no tendrán efecto sobre la señal que pasa por el conector [BALANCED OUT]).



El interruptor [PRE/POST] le permite controlar el tipo de señal que pasa por el conector [BALANCED OUT]. Para que se utilice la señal después del procesado de efectos, elija la posición "POST" (interruptor activado, mientras que si

quiere que se utilice la señal antes del procesado de efectos, deberá elegir la posición "PRE" (interruptor desactivado).



En determinadas configuraciones, puede producirse un bucle a tierra (bucle de señal eléctrica creado porque los dispositivos que pertenecen al mismo sistema están conectados a una toma de tierra independiente). En este caso, pruebe a colocar el interruptor [GROUND] en la posición "LIFT". Esto le ayudará a eliminar, o al menos a reducir, el ruido.

AVISO

El interruptor [GROUND] determina si el conector [BALANCED OUT] está o no conectado a una toma de tierra. Cuando esté en la posición "LIFT" (interruptor activado), la punta de toma de tierra del conector [BALANCED OUT] es desacoplada de la ruta de señal. Esto puede ser efectivo a la hora de eliminar o reducir los zumbidos producidos por los bucles a tierra.

Reinicialización a los valores de fábrica

Con los valores de fábrica, los programas de la zona de usuario (A0 – d9) contienen los mismos ajustes que los de la zona prefijada (00 – 39). Incluso después de sobregabar los programas de usuario, puede restaurar su contenido original a través de esta sencilla operación.

1. Encienda el B2.1u mientras mantiene pulsada la tecla [STORE].

En pantalla aparecerá la indicación "AL".



2. Para que se ejecute la función All Initialize, pulse de nuevo la tecla [STORE].

Todos los programas volverán a sus valores de fábrica y la unidad entrará en el modo de reproducción. Para cancelar la función All Initialize, pulse la tecla RHYTHM [▶/■] en lugar de [STORE].

NOTA

Cuando se ejecute la función All Initialize, cualquier programa que haya creado y grabado en la zona de usuario será borrado (sobregabado). Utilice esta función con sumo cuidado para evitar perder programas que quiera conservar.

Enlace de efectos

Los programas del B2.1u constan de nueve módulos de efectos, como puede ver en la imagen de abajo. Puede utilizar todos los módulos de efectos a la vez o puede usar selectivamente ciertos módulos activándolos o desactivándolos.

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

Tipo de efecto

* Los nombres de los fabricantes o de los productos que aparecen en esta tabla son marcas comerciales o marcas registradas de sus respectivos propietarios. Los nombres se utilizan solo con el fin de ilustrar características del sonido y no indica que exista ningún tipo de relación de las mismas con ZOOM CORPORATION.

En algunos módulos de efectos, puede elegir un tipo de efecto entre una serie de opciones. Por ejemplo, el módulo COMP/LIMIT le permite elegir entre COMPRESSOR, LIMITER y otros tipos de efectos, mientras que las opciones para el módulo REVERB son HALL, ROOM y otros tipos de efectos. Dado que el módulo de efectos ZNR/MIX solo tiene un único tipo de efectos, en él no podrá elegir el tipo de efecto.

AVISO

- El módulo DRIVE/SYNTH incluye un parámetro "CABINET" que controla la forma en la que son reproducidas las características del recinto acústico. Esto le permite adaptar el efecto de carácter del recinto a las distintas necesidades de una actuación o grabación en directo.

- Puede ajustar por medio del módulo ZNR/MIX tanto el balance de mezcla entre el sonido original y el sonido con efectos/sintetizado en el módulo DRIVE/SYNTH como el nivel de señal después de pasar por el módulo.
- Cuando elija "STDSYN", "SYNTLK" o "MONO SYN" como tipo de efecto para el módulo DRIVE/SYNTH, la acción del módulo COMP/LIMIT y del módulo WAH/EFX (posición de conexión ajustada a "bF") se aplicará solo al sonido original después de pasar por el módulo DRIVE/SYNTH y no al sonido sintetizado.
- No puede desactivar el módulo ZNR/MIX por medio del pedal de disparo. Para desactivar el ZNR, ajuste el valor del parámetro de efectos a "oF".

Tipos de efectos y parámetros

Cómo leer la tabla de parámetros

Parámetros de efectos 1 – 3

Son los parámetros de efectos que puede ajustar con los mandos de parámetros 1 – 3 cuando esté seleccionado el tipo de efecto. Aparecerá indicado el rango para cada parámetro.

Los valores de tres dígitos aparecen con un punto entre los dos números.

Ejemplo: 1 – 98, 1.0 = 1 – 98, 100

Selector de módulo

La marca del selector de módulo le indica la posición del mando en la que se carga este módulo/parámetro.

Módulo de efectos Tipo de efectos

	DELAY			
	DELAY module	This is a delay module which allows long delay times and use of the hold function.		
	dL	DELAY		
	HOLD	This is a delay with a maximum setting of 5000 ms.		
	Pd	PINGPONG DELAY		
	EC	This is a ping-pong type delay where the delay sound alternates between left and right.		
	EC	This effect simulates a tape echo with a long delay time of up to 5000 ms.		
	These three effects have the same parameters.			
1	TIME	1 – 99, 1.0 – 5.0	2	FEEDBACK
	Adjusts the delay time. In the range from 10 – 990 ms, the adjustment is made in 10-ms steps. Above the adjustment is made in 100-ms steps (1.0 – 2.0).			0 – 98, 1.0
				MIX
				0 – 98, 1.0
				Adjusts the mixing ratio of original sound and effect sound.

Pedal de expresión

Un icono de pedal () en la lista le indica un parámetro que puede ser controlado por medio del pedal de expresión interno.

Especifique el correspondiente módulo como destino de modulación para el pedal de expresión (→ p. 20) y después elija el tipo de efecto para ese módulo. Entonces podrá controlar el parámetro en tiempo real mediante un pedal de expresión conectado.

Tap

Un icono de tecla [TAP] () en la lista indica un parámetro que puede ser ajustado golpeando la tecla [TAP].

En el modo de edición, cuando esté seleccionado el correspondiente módulo/tipo de efecto, el pulsar repetidamente la tecla [TAP] ajustará el parámetro de acuerdo al intervalo de tiempo con el que haya pulsado la tecla (ciclo de modulación, tiempo de retardo, etc.).

En el modo de reproducción, si el módulo DELAY está ajustado a ON para el programa elegido entonces, al pulsar repetidamente la tecla [TAP] modificará temporalmente el parámetro.

Hold

Un icono de pedal de disparo () en la lista le indica un tipo de efecto para el que puede activar y desactivar el mantenimiento con el pedal de disparo (FS01).

Ajuste la función de pedal de disparo a "dH" (mantenimiento de retardo) (→ p. 22) para el programa correspondiente. Cuando elija este programa en el modo de reproducción, podrá activar y desactivar la función de mantenimiento pulsando el pedal de disparo.

	COMP/LIMIT		
	Módulo COMP/LIMIT (Compresor/limitador)		
Este módulo incluye un compresor que mantiene el nivel global de señal dentro de un determinado rango, atenuando los componentes agudos de la señal y realizando los graves, y un limitador que suprime los picos.			
CP COMPRESSOR			
Atenua los agudos y realza los graves, manteniendodo el nivel global de señal dentro de un determinado rango.			
1 SENSE	0 - 10	2 ATTACK	1 - 10
Ajusta la sensibilidad del compresor. Cuanto mayor sea el valor introducido mayor será la sensibilidad.		Ajusta el tiempo entre el punto de ataque del sonido y el inicio de la compresión. Cuanto más altos sean los valores, más rápida será la acción de compresión.	
		3 LEVEL	2 - 98, 1.0
		Ajusta el nivel de la señal después de pasar por el módulo.	
LM LIMITER			
Es un limitador que suprime los picos de señal por encima de un determinado nivel de referencia.			
1 THRESHOLD	0 - 10	2 RATIO	1 - 10
Ajusta el nivel de la señal de referencia para la acción del limitador.		Ajusta la intensidad del limitador. Cuanto mayor sea el valor ajustado, más fuerte será la compresión de la señal de entrada.	
		3 LEVEL	2 - 98, 1.0
		Ajusta el nivel de la señal después de pasar por el módulo.	
	WAH/EFX		
	Módulo WAH/EFX (Wah/efectos)		
Incluye efectos de wah y de filtro así como efectos de tipo VCA.			
AW AUTO WAH			
Este efecto produce un sonido wah que depende de la intensidad de pulsación.			
Ar AUTO RESONANCE FILTER			
Este efecto modifica la banda de frecuencias del filtro de resonancia dependiendo de la intensidad del punteo.			
Los dos tipos de efectos anteriores tienen los mismos parámetros.			
1 POSI & DIR MIX	b0 - b9, A0 - A9	2 SENSE	-10 - -1, 1 - 10
Elige la posición de conexión del módulo WAH/EFX. Los ajustes b0 - b9 corresponden a posiciones de conexión colocadas antes del módulo DRIVE/ SYNTH mientras que los ajustes A0 - A9 indican posiciones posteriores al módulo HI EQ. Los números 0 - 9 especifican el balance de mezcla del sonido original, siendo más importante el sonido original cuanto más altos sean estos valores.		 Ajusta la sensibilidad del efecto. Cuando esté ajustado a un valor negativo, se invertirán las características del filtro.	
		3 RESONANCE	0 - 10
		Ajusta la resonancia del sonido.	
oC OCTAVE			
Este efecto añade a la señal original un componente una octava por debajo de él.			
1 OCT LVL	0 - 98, 1.0	2 DIR LVL	0 - 98, 1.0
 Ajusta el balance de mezcla del sonido con efectos (sonido una octava inferior).		Ajusta el balance de mezcla del sonido original.	
		3 TONE	0 - 10
		Ajusta la calidad del sonido después de la mezcla.	

Tipos de efectos y parámetros

tr TREMOLO			
Este efecto modifica periódicamente el volumen.			
1 DEPTH	0 – 98, 1.0	2 RATE	0 – 50
Ajusta la profundidad de modulación.		 TAP Ajusta la velocidad del efecto.	
		3 WAVE	u0 – u9, d0 – d9, t0 – t9
		Le permite elegir la forma de onda de modulación. Los ajustes disponibles son: "u" (dientes de sierra hacia arriba), "d" (dientes de sierra hacia abajo) y "t" (triangular). Cuanto mayor sea el valor mayor será la saturación de los picos de onda, lo que reforzará el efecto.	
PH PH PHASER			
Este efecto produce un sonido con un carácter pulsante.			
1 POSITION	bF, AF	2 RATE	0 – 50
Elige la posición de conexión del módulo WAH/EFX. Los ajustes disponibles son: "bF" (antes del módulo DRIVE/SYNTH) y "AF" (después del módulo HI EQ).		 TAP Ajusta la velocidad de modulación.	
		3 COLOR	1 – 4
		Ajusta el tipo de sonido.	
rG rG RING MODULATOR			
Este efecto produce un sonido metálico de repique. Al ajustar el parámetro FREQUENCY obtendrá un cambio drástico del carácter del sonido.			
1 POSITION	bF, AF	2 FREQUENCY	1 – 50
Elige la posición de conexión del módulo WAH/EFX. Los ajustes disponibles son: "bF" (antes del módulo DRIVE/SYNTH) y "AF" (después del módulo HI EQ).		Ajusta la frecuencia utilizada para la modulación.	
		3 BALANCE	0 – 98, 1.0
		 Ajusta el balance entre el sonido original y el sonido con efectos.	
dF dF DEFRET			
Transforma un sonido de bajo en el de un bajo sin trastes.			
1 SENSE	0 – 30	2 TONE	1 – 50
Ajusta la sensibilidad del efecto.		 Ajusta la calidad del sonido.	
		3 COLOR	1 – 10
		Ajusta la cantidad de armónicos. Cuanto más alto sea este valor, más potente será el carácter del sonido.	
PH PW PEDAL WAH			
Simula un pedal wah Vox			
1 POSI & DIR MIX	b0 – b9, A0 – A9	2 FREQUENCY	1 – 50
Elige la posición de conexión del módulo WAH/EFX. Los ajustes b0 - b9 corresponden a posiciones de conexión colocadas antes del módulo DRIVE/SYNTH mientras que los ajustes A0 - A9 indican posiciones posteriores al módulo HI EQ. Los números 0 - 9 especifican el balance de mezcla del sonido original, siendo más potente el sonido original cuanto más altos sean estos valores.		 Ajusta la frecuencia que será enfatizada. Cuando no utilice ningún pedal de expresión, el efecto equivale a pulsar el pedal hasta la mitad de su recorrido.	
		3 LEVEL	2 – 98, 1.0
		Ajusta el nivel de señal después de pasar el módulo.	

DRIVE/SYNTH					
Módulo DRIVE/SYNTH					
	<p>Este módulo incluye efectos especiales como 13 tipos de simulaciones de amplificadores y de pedales de efectos y un sonido de bajo sintetizado. El balance de mezcla entre el sonido original y el sonido con efectos/sonido sintetizado así como el nivel de señal después de pasar el módulo es ajustado por medio del módulo ZNR/MIX.</p> <p>* Los nombres de los fabricantes y de los productos mencionados en esta tabla son marcas comerciales o marcas registradas de sus respectivos propietarios. Estos nombres se utilizan solo con el fin de ilustrar características del sonido y no implican ningún tipo de relación con ZOOM CORPORATION.</p>				
AG AMPEG	Sb SUPER BASS				
Simulación del AMPEG SVT que es uno de los amplificadores de bajos más famosos del Rock.	Simulación del MARSHALL SUPER BASS, un clásico en la historia del Rock.				
SH SW SWR	AC ACOUSTIC				
Simulación del SWR SM-900, famoso por su sonido hi-fi.	Simulación del ACOUSTIC 360, famoso por su sonido de medios.				
bM BASSMAN	HA HARTKE				
Simulación del FENDER BASSMAN 100.	Simulación del HARTKE HA3500, conocido por su cono de aluminio.				
tE TRACE ELLIOT					
Simulación del TRACE ELLIOT AH-500.					
Todos los tipos de efectos anteriores tienen los mismos parámetros.					
1 CABINET	oF, 1 – 3	2 TONE	0 – 10	3 GAIN	0 – 98, 1.0
El ajuste "oF" permite que solo se apliquen las características del cabezal de amplificación. Un ajuste numérico añade también sonido de recinto acústico con distinta intensidad.		Ajusta la calidad del sonido.		Ajusta la intensidad de distorsión.	
tU TUBE PRE		SA SANSAMP			
Sonido de preamplificador a válvulas original de ZOOM.		Simulación del SANSAMP BASS DRIVER DI, muy popular entre los bajistas.			
ts TS9		od ODB-3			
Simulación del Tube Screamer, usado por muchos guitarristas como realce.		Simulación del Boss Overdrive ODB-3 para bajo.			
dS MXR BASS D.I. +		FF FUZZ FACE			
Simulación del canal de distorsión del MXR Bass D.I.+.		Simulación del Fuzz Face que cambió la imagen de la música rock.			
Todos los tipos de efectos anteriores tienen los mismos parámetros.					
1 CABINET	oF, 1 – 3	2 TONE	0 – 10	3 GAIN	0 – 98, 1.0
El ajuste "oF" permite que solo sean aplicadas las características del pedal de efectos. Un ajuste numérico añade también sonido de recinto acústico con distinta intensidad.		Ajusta la calidad del sonido.		Ajusta la intensidad de distorsión.	
SS STDSYN (Sintetizador standard)					
Sonido de bajo sintetizado standard de ZOOM.					
1 CABINET	oF, 1 – 3	2 VARI	1 – 4	3 SENSE	0 – 98, 1.0
Los ajustes numéricos le permiten elegir distintos tipos de recintos acústicos.		Elige la variación del sonido sintetizado.		Ajusta la sensibilidad de detección de disparo.	
St SYNTLK (Sintetizador de voz)					
Este efecto produce un sonido sintetizado como un modulador de voz que usa sílabas para la vocalización.					
1 CABINET	oF, 1 – 3	2 VARI	iA, UE, UA, oA	3 DECAY	0 – 98, 1.0
Los ajustes numéricos le permiten elegir distintos tipos de recintos acústicos.		Elige el tipo de vocalización.		Ajusta la velocidad del cambio de sonido.	

Tipos de efectos y parámetros

MS MONO SYN (sintetizador mono)			
Es un sintetizador de bajo monofónico (notas individuales) que detecta el tono de la señal de entrada.			
1 CABINET	oF, 1 – 3	2 VARI	s1 – s5, p1 – p5, m1 – m5
Los ajustes numéricos le permiten elegir distintos tipos de recintos acústicos.		Elige el tipo de forma de onda y la variación de sonido. "s" origina una onda en dientes de sierra, "p" una onda cuadrada y "m" utiliza PWM (modulación de anchura de pulso).	
		3 DECAY	0 – 98, 1.0
		Ajusta la velocidad del cambio de sonido.	

	ZNR/MIX		
	Módulo ZNR/MIX		
Este módulo sirve para cortar el ruido durante las pausas de ejecución. También se utiliza para controlar el balance de mezcla entre el sonido original y el sonido con efectos para el módulo DRIVE/SYNTH, así como el nivel de señal después del módulo. No puede desactivar el módulo ZNR/MIX con el pedal de disparo. Para desactivar el ZNR, ajuste el valor del parámetro de efectos a "oF".			
nr ZNR (Reducción de ruidos ZOOM)			
La reducción de ruidos original desarrollada por ZOOM corta el ruido durante las pausas de ejecución sin afectar a la calidad tonal del sonido. También le permite ajustar el balance de mezcla y el nivel del módulo DRIVE/SYNTH.			
1 ZNR	oF, Z0 – Z9	2 MIX BALANCE	0 – 98, 1.0
Ajusta la sensibilidad ZNR. Para conseguir la máxima reducción de ruido, ajuste el valor tan alto como sea posible sin que el sonido se corte o decaiga de una forma artificial.		Ajusta el balance de mezcla entre la señal que haya antes de la entrada al módulo DRIVE/SYNTH y la señal que haya después de pasar el módulo. Cuanto más altos sean los valores más potente será el sonido HUMEDO. Cuando el módulo DRIVE/SYNTH esté ajustado a Off, aparecerá la indicación "oF".	
		3 LEVEL	2 – 98, 1.0
		Ajusta el nivel de la señal después de pasar el módulo DRIVE/SYNTH. Cuando el módulo DRIVE/SYNTH esté ajustado a Off, aparecerá la indicación "oF".	

	LO EQ		
	Módulo LO EQ		
Es un ecualizador para graves. Puede elegir entre un ecualizador de 3 bandas o uno paramétrico.			
LE LO EQ (EQ de graves)			
Es un ecualizador de 3 bandas que ajusta el rango de frecuencias por debajo de 450 Hz.			
1 70Hz	±12	2 150Hz	±12
Ecualizador de tipo estantería, 70 Hz.		Ecualizador de tipo pico, 150 Hz.	
		3 450Hz	±12
		Ecualizador de tipo pico, 450 Hz.	

LP LO PARAMETRIC EQ (EQ paramétrico de graves)			
Es un ecualizador paramétrico que ajusta el rango de frecuencias por debajo de 650 Hz.			
1 TYPE	1, 2, SH	2 FREQUENCY	See Tabla 1
Selecciona el tipo de filtro. "1" corresponde a un filtro de tipo pico con una Q estrecha, "2" a uno del mismo tipo pero con una Q amplia y "SH" a un ecualizador de graves de tipo estantería.		Selecciona una frecuencia dentro del rango 100 - 650 Hz.	
		3 GAIN	±12
		Ajusta la ganancia.	

Tabla 1

Indicación	Frecuencia	Indicación	Frecuencia
10	100Hz	50	500Hz
25	250Hz	65	650Hz
35	350Hz		

		HI EQ	
		Módulo HI EQ	
Es un ecualizador para el rango de agudos. Puede elegir entre un ecualizador de 3 bandas o uno paramétrico.			
HE		HE HI EQ (EQ de agudos)	
Es un ecualizador de 3 bandas que ajusta el rango de frecuencias por encima de 1 kHz.			
1 1kHz	±12	2 3kHz	±12
Ecualizador de tipo pico, 1 kHz.		Ecualizador de tipo pico, 3 kHz.	
		3 6kHz	±12
Ecualizador de tipo estantería, 6 kHz.			

HP		HP HI PARAMETRIC EQ (EQ paramétrico de agudos)	
Es un ecualizador paramétrico para el rango de frecuencias por encima de 800 Hz.			
1 TYPE	1, 2, SH	2 FREQUENCY	See Tabla 2
Selecciona el tipo de filtro. "1" corresponde a un filtro de tipo pico con una Q estrecha, "2" a uno del mismo tipo pero con una Q amplia y "SH" a un ecualizador de agudos de tipo estantería.		Selecciona una frecuencia dentro del rango 800 Hz – 4.8 kHz..	
		3 GAIN	±12
		Ajusta la ganancia.	

Tabla 2

Indicación	Frecuencia	Indicación	Frecuencia
80	800Hz	3.6	3.6kHz
1.2	1.2kHz	4.8	4.8kHz
2.4	2.4kHz		

		MOD/SFX	
		Módulo MOD/SFX(Modulación/SFX)	
Incluye efectos de modulación y de retardo como el chorus, modulador de tono, retardo, y eco.			
CH		CH CHORUS	
Este efecto mezcla el sonido original con un componente de tono modulado variable, produciendo un sonido totalmente resonante.			
1 DEPTH	0 – 98, 1.0	2 RATE	1 – 50
Ajusta la profundidad de modulación.		 Ajusta la velocidad de modulación.	
		3 MIX	0 – 98, 1.0
		Ajusta el nivel de mezcla entre el sonido original y el sonido con efectos.	

SC		SC STEREO CHORUS	
Esto es un chorus stereo con un sonido limpio.			
1 DEPTH	0 – 98, 1.0	2 RATE	1 – 50
Ajusta la profundidad de modulación.		Ajusta la velocidad de modulación.	
		3 MIX	0 – 98, 1.0
		 Ajusta el nivel de mezcla entre el sonido original y el sonido con efectos.	

FL		FL FLANGER	
Este efecto produce un sonido resonante totalmente ondulante.			
1 DEPTH	0 – 98, 1.0	2 RATE	0 – 50
Ajusta la profundidad de modulación.		 TAP Ajusta la velocidad de modulación.	
		3 RESONANCE	-10 – -1, 0, 1 – 10
		Ajusta la intensidad de la modulación de la resonancia.	

Tipos de efectos y parámetros

PP PP PEDAL PITCH

Este efecto le permite utilizar un pedal para modificar el tono en tiempo real.

1 COLOR	Vea Tabla 3	2 MODE	UP, dn	3 TONE	0 – 10
Elige el tipo cambio de tono realizado por el pedal.		Elige la dirección del cambio de tono.		Ajusta la calidad del sonido.	

Tabla 3

COLOR	MODO	Valor mínimo pedal	Valor máximo pedal	COLOR	MODO	Valor mínimo pedal	Valor máximo pedal
1	UP dn	-100 cent Solo sonido original	Solo sonido original -100 cent	5	UP dn	-1 octava + SECO +1 octava + SECO	+1 octava + SECO -1 octava + SECO
2	UP dn	DOBLAJE Desafinación + SECO	Detune + SECO DOBLAJE	6	UP dn	-700 cent + SECO 500 cent + SECO	500 cent + SECO -700 cent + SECO
3	UP dn	0 cent +1 octava	+1 octava 0 cent	7	UP dn	-∞ (0 Hz) + SECO +1 octava	+1 octava -∞ (0 Hz) + SECO
4	UP dn	0 cent -2 octavas	-2 octavas 0 cent	8	UP dn	-∞ (0 Hz) + SECO +1 octava + SECO	+1 octava + SECO -∞ (0 Hz) + SECO

ub Vb VIBRATO

Efecto con vibrato automático.

1 DEPTH	0 – 98, 1.0	2 RATE	0 – 50	3 BALANCE	0 – 98, 1.0
Ajusta la profundidad de modulación.		TAP Ajusta velocidad de modulación.		Ajusta el balance entre el sonido original y el sonido con efectos.	

St St STEP

Efecto especial que modifica el sonido siguiendo un patrón en escalera.

1 DEPTH	0 – 98, 1.0	2 RATE	0 – 50	3 RESONANCE	0 – 10
Ajusta la profundidad de modulación.		TAP Ajusta velocidad de modulación.		Ajusta la intensidad de la modulación de la resonancia.	

dl dL DELAY

Es un retardo cuyo ajuste máximo es 2000 ms.

1 TIME	1 – 99, 1.0 – 2.0	2 FEEDBACK	0 – 98, 1.0	3 MIX	0 – 98, 1.0
TAP Ajusta el tiempo de retardo. En el rango 10 – 990 ms, el ajuste se realiza a intervalos de 10 ms (1 – 99). Para valores de 1 segundo y superiores, el ajuste se realiza a intervalos de 100 ms (1.0 – 2.0).		Ajusta la cantidad de realimentación.		Ajusta el nivel de mezcla entre el sonido original y el sonido con efectos.	

tE tE TAPE ECHO

Este efecto simula el de un eco de cinta.

1 TIME	1 – 99, 1.0 – 2.0	2 FEEDBACK	0 – 98, 1.0	3 MIX	0 – 98, 1.0
TAP Ajusta el tiempo de retardo. En el rango 10 – 990 ms, el ajuste se realiza a intervalos de 10 ms (1 – 99). Para valores de 1 segundo y superiores, el ajuste se realiza a intervalos de 100 ms (1.0 – 2.0).		Ajusta la cantidad de realimentación.		Ajusta el nivel de mezcla entre el sonido original y el sonido con efectos.	

Pt Pt PITCH SHIFTER

Desplaza el tono del sonido original hacia arriba o hacia abajo.

1 SHIFT	-12 – -1, dt, 1 – 12, 24	2 TONE	0 – 10	3 BALANCE	0 – 98, 1.0
Ajusta la cantidad de modulación de tono en semitonos. El ajuste "dt" produce un efecto de desafinación.		Ajusta la calidad del sonido.		Ajusta el balance entre el sonido original y el sonido con efectos.	

HP HP HARMONIZED PITCH SHIFTER			
Es un modulador de tono inteligente que genera armonías automáticamente de acuerdo a una una clave y escala prefijadas.			
1 SCALE	-6, -5, -4, -3, -m, m, 3, 4, 5, 6	2 KEY	C, Co, d...b
Determina el intervalo para el sonido al que le es aplicado la modulación de tono (vea Tabla 4).		Define la tónica para la escala utilizada para la modulación de tono (vea Tabla 5).	
3 MIX	0 – 98, 1.0		
Ajusta el nivel de mezcla entre el sonido original y el sonido con efectos.			

Tabla 4

Ajuste	Tipo de escala	Intervalo	Ajuste	Tipo de escala	Intervalo
-6	Escala mayor	Sexta abajo	3	Escala mayor	Tercera arriba
-5		Quinta abajo	4		Cuarta arriba
-4		Cuarta abajo	5		Quinta arriba
-3		Tercera abajo	6		Sexta arriba
-m	Escala menor	Tercera abajo			
m		Tercera arriba			

Tabla 5

Ajuste	Tónica	Ajuste	Tónica
C	C	Fo	F#
Co	C#	G	G
d	D	Go	G#
do	D#	A	A
E	E	Ao	A#
F	F	b	B

DELAY	
	Módulo DELAY
Es un módulo de retardo que le ofrece tiempos de retardo largos y le permite utilizar la función de mantenimiento.	
dL dL DELAY	
Es un retardo con un ajuste máximo de 5000 ms.	
Pd Pd PINGPONG DELAY	
Es un retardo de tipo ping-pong en el que el sonido retardado va alternando entre la izquierda y la derecha.	
EC EC ECHO	
Es un retardo prolongado y cálido con una duración de hasta 5000 ms.	
Estos tres tipos de efectos tienen los mismos parámetros.	
1 TIME	1 – 99, 1.0 – 5.0
2 FEEDBACK	0 – 98, 1.0
3 MIX	0 – 98, 1.0
TAP	Ajusta el tiempo de retardo. En el rango 10 – 990 ms, el ajuste se realiza a intervalos de 10 ms (1 – 99). Para valores de 1 segundo y superiores, se realiza a intervalos de 100 ms (1.0 – 5.0).
Ajusta la cantidad de realimentación.	
Ajusta el nivel de mezcla entre el sonido original y el sonido con efectos.	

REVERB	
	Módulo REVERB
Este módulo incluye varios efectos reverb.	
HL HL HALL	
Esta reverb simula la acústica de una sala de conciertos.	
rM rM ROOM	
Esta reverb simula la acústica de una habitación.	
SP SP SPRING	
Este efecto simula una reverb de muelles.	
Los tres tipos de efectos anteriores tienen los mismos parámetros.	
1 DECAY	1 – 30
2 TONE	0 – 10
3 MIX	0 – 98, 1.0
Ajusta la duración de la reverb.	
Ajusta la calidad del sonido.	
Ajusta el nivel de mezcla entre el sonido original y el sonido con efectos.	

CONTROL			
Módulo CONTROL			
Sirve para realizar ajustes de pedal y le permite controlar la función de pedal de disparo y el ajuste del nivel master que se aplica a todos los programas.			
1 RTM DESTINATION	Vea Tabla 6	2 FS	Vea Tabla 7
Elige el destino de modulación que será controlado con el pedal de expresión interno (vea Tabla 6).		Cuando tenga conectado un pedal de disparo (FS01) a la toma [CONTROL IN], este parámetro le permite elegir la función gestionada por el pedal de disparo (vea la tabla 7). La función escogida aquí se aplica a todos los programas.	
		3 MASTER LEVEL	0 – 98, 1.0
		Ajusta el nivel master para todos los programas.	

RTM (Modulación en tiempo real): Puede modificar en tiempo real el parámetro de efectos con el pedal de expresión.

Tabla 6

Ajuste	Destino de modulación
oF	OFF
VL	Volumen
WU, Wd, WH, WL	Módulo WAH/EFX (*)
bU, bd, bH, bL	Módulo ZNR/MIX (*)
MU, Md, MH, ML	Módulo MOD/SFX (*)
dU, dd, dH, dL	Módulo DELAY (*)
rU, rd, rH, rL	Módulo REVERB (*)

Tabla 7

Ajuste	Función
bP	Bypass/Mute
tP	Marcación de tempo
bU	Aumento de banco
rH	On/off de función rítmica
dH	Mantenimiento de retardo
dM	Anulación de retardo

El funcionamiento de los módulos marcados con el símbolo (*) será el siguiente dependiendo de la letra que haya a la derecha.

U UP

El parámetro estará al mínimo cuando el pedal esté totalmente arriba y estará al máximo cuando el pedal esté totalmente pulsado.

D DOWN

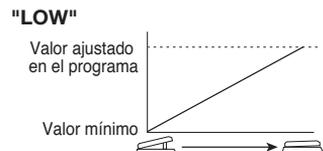
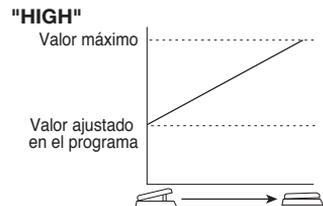
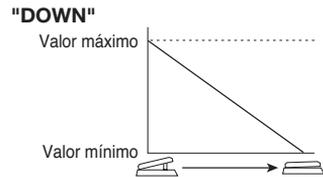
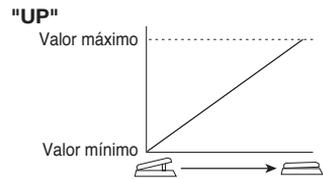
El parámetro estará al máximo cuando el pedal esté totalmente arriba y al mínimo cuando el pedal esté totalmente pulsado.

H HIGH

Cuando el pedal esté totalmente arriba, el parámetro tendrá el valor ajustado en el programa. Cuando el pedal esté totalmente pulsado, el parámetro estará al máximo.

L LOW

Cuando el pedal esté totalmente arriba, el parámetro estará al mínimo. Cuando el pedal esté totalmente pulsado, el parámetro tendrá el valor ajustado en el programa.



AVISO

Cuando haya elegido el módulo ZNR/MIX como destino de modulación, el pedal ajustará el balance de mezcla del módulo DRIVE/SYNTH (→ p. 30).

Especificaciones técnicas

Tipos de efectos	47	Nivel máximo salida de auriculares	20 mW + 20 mW (a una carga de 32 ohmios)
Módulos de efectos	Máximo 9 módulos simultáneos	Toma XLR (salida balanceada)	Ganancia entrada/salida 0 dB Impedancia de salida 100 ohms
Programas	Zona usuario: 10 programas x 4 bancos Zona prefijada: 10 programas x 4 bancos		(ACTIVO-TIERRA) (PASIVO-TIERRA) 200 ohmios (ACTIVO-PASIVO)
Frecuencia de muestreo	96 kHz	Entrada control	Para FP02 (FP01) /FS01
Convertor A/D	24 bits, 64 x	Interface USB	Interface PC: 16 bits (configuración stereo para grabación/reproducción)
Convertor D/A	24 bits, 128 x	Frecuencia de muestreo:	32 kHz, 44.1 kHz, 48 kHz
Procesado de señal	32 bits	Alimentación	Adaptador CA 9 V DC, 300 mA (polo central negativo)(ZOOM AD-0006)
Respuesta de frecuencia	20 Hz – 40 kHz +1 dB -3 dB (con una carga de 10 kilohmios)	Pilas	Cuatro pilas IEC R6 (tamaño AA), Aprox. 6 horas de duración pilas alcalinas)
Pantalla	LED de 7 segmentos, 2 dígitos LED de parámetros, LED de asignación de pedal	Dimensiones	165 mm (P) x 255 mm (L) x 79mm (A)
Entrada	Conector de auriculares mono standard	Peso	1200 g (sin pilas)
Nivel de entrada medio	-20 dBm	Opciones	Pedal de expresión FP02 Pedal de disparo FS01
Impedancia de entrada	1 megohmio		
Salida	Conector de auriculares stereo standard (realiza la doble función de salida de auriculares y de línea)		
Nivel máximo de salida	+5 dBm (impedancia carga de salida 10 kilohmios o superior)		

• 0 dBm = 0.775 Vrms
• Diseño y especificaciones sujetos a modificaciones sin previo aviso.

Resolución de problemas

● No se enciende la unidad

Vea el apartado "Encendido" en la página 8.

● No funciona el efecto Reverb

Mientras se esté reproduciendo un patrón rítmico, no estará disponible el efecto reverb. Detenga primero el patrón rítmico (→ p. 12).

● No hay procesado de efectos (cuando esté utilizando el conector [BALANCED OUT])

Compruebe que el interruptor [PRE/POST] esté ajustado a POST (señal después del procesado de efectos).

● Elevados niveles de ruido

¿Está utilizando el adaptador CA ZOOM?. Asegúrese de que está utilizando un adaptador que proporcione a la unidad 9 V DC, 300 mA y que dispone de un "polo central negativo"

(ZOOM AD-0006).

● Elevados niveles de ruido (cuando esté utilizando el conector [BALANCED OUT])

Puede que se haya creado un bucle a tierra entre los dispositivos conectados. Compruebe si al colocar el interruptor [GROUND] en la posición "LIFT" la situación mejora.

● Las pilas duran poco

¿Está utilizando pilas de manganeso?. Recuerde que le recomendamos que solo use pilas alcalinas.

Patrones prefijados del B2.1u

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



ZOOM CORPORATION

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

Página web: <http://www.zoom.co.jp>

B2.1u Patch List

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

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

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