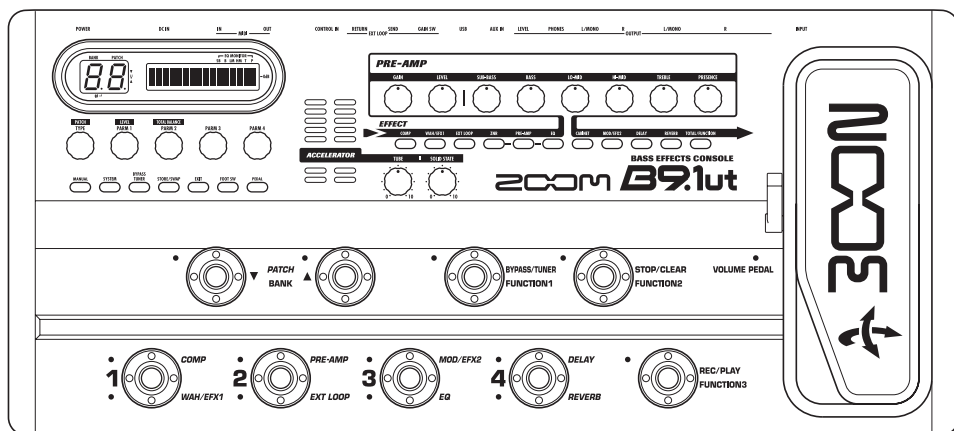


BASS EFFECTS CONSOLE

B9.1ut

Mode d'emploi



ZOOM

©ZOOM Corporation

La reproduction de ce manuel est interdite, en totalité ou partie, par quelque moyen que ce soit.

Précautions de sécurité et d'emploi

PRÉCAUTIONS DE SÉCURITÉ

Dans ce manuel, des symboles sont employés pour signaler les messages d'alerte et précautions à lire afin de prévenir les accidents. Leur signification est la suivante :



Ce symbole identifie des explications concernant des dangers extrêmes. Si vous l'ignorez et utilisez mal votre appareil, vous encourez des risques de graves blessures ou même de mort.



Ce symbole signale des explications concernant des facteurs de danger. Si vous l'ignorez et utilisez mal votre appareil, vous risquez des dommages corporels et matériels.

Veillez suivre les consignes de sécurité et précautions d'emploi pour une utilisation sans danger du B9.lut

A propos de l'alimentation



- Veillez à n'utiliser que l'adaptateur fourni avec le B9.lut. L'utilisation d'un autre adaptateur peut entraîner un mauvais fonctionnement et des dommages ainsi que créer un risque d'incendie ou autre risque d'insécurité.
- Ne connectez l'adaptateur secteur qu'à une prise électrique de la tension requise par celui-ci.
- Quand vous déconnectez l'adaptateur de la prise, saisissez l'adaptateur et ne tirez pas sur le câble.
- En cas de non utilisation prolongée ou durant un orage, déconnectez l'adaptateur secteur de la prise électrique.
- Ne pincez pas le cordon d'alimentation, ne le coudez pas excessivement et ne placez aucun objet lourd dessus.

Environnement



Pour prévenir le risque d'incendie, choc électrique ou mauvais fonctionnement, évitez d'utiliser votre B9.lut dans des conditions où il est exposé à des :

- Températures extrêmes
- Sources de chaleur telles que radiateurs ou poêles
- Forte humidité
- Poussière excessive ou sable
- Vibrations excessives ou chocs

Gardez un espace minimal de 5 cm autour de l'unité pour assurer une ventilation suffisante. N'obstruez pas les ouvertures de ventilation avec des objets comme des journaux ou des rideaux.

Maniement



- Ne placez jamais d'objets remplis de liquide, tels que des vases, sur le B9.lut car cela peut causer un choc électrique.
- Ne placez pas sur le B9.lut des sources à flamme nue telles que des bougies allumées car cela

pourrait provoquer un incendie.

- Le B9.lut est un instrument de précision. Évitez d'exercer une force excessive sur ses commandes. Ne le laissez pas tomber, et ne le soumettez pas à des chocs ou des pressions excessives.
- Ne laissez aucun corps étranger (pièces ou épingles etc.) ni du liquide pénétrer dans l'appareil.



Connexion des câbles et prises d'entrée/sortie

Vous devez toujours éteindre le B9.lut et tout autre équipement avant de connecter ou déconnecter tout câble. Veillez aussi à déconnecter tous les câbles et l'adaptateur secteur avant de déplacer le B9.lut.



Modifications

N'ouvrez jamais le boîtier du B9.lut et ne modifiez ce produit en aucune façon car cela pourrait l'endommager.



Volume

N'utilisez pas le B9.lut à fort volume durant une longue période car cela pourrait entraîner des troubles auditifs.



Précautions d'emploi

Interférences électriques

Pour des raisons de sécurité, le B9.lut a été conçu afin d'assurer une protection maximale contre l'émission de radiations électromagnétiques par l'appareil, et une protection vis à vis des interférences externes. Toutefois, aucun équipement très sensible aux interférences ou émettant de puissantes ondes électromagnétiques ne doit être placé près du B9.lut, car le risque d'interférences ne peut pas être totalement éliminé.

Avec tout type d'appareil à commande numérique, y compris le B9.lut, des interférences électromagnétiques peuvent causer un mauvais fonctionnement et altérer ou détruire les données. Il faut veiller à minimiser le risque de dommages.

Nettoyage

Utilisez un chiffon sec et doux pour nettoyer le B9.lut. Si nécessaire, humidifiez légèrement le chiffon. N'utilisez pas de nettoyant abrasif, de cire ou de solvant (tel qu'un diluant pour peinture ou alcool de nettoyage), car cela pourrait ternir la finition ou endommager la surface.

Veillez conserver ce manuel dans un endroit pratique pour vous y référer ultérieurement.

* MIDI est une marque déposée de l'Association of Musical Electronics Industry (AMEI).

Sommaire

Précautions de sécurité et d'emploi	2	Emploi de la boucle d'effet	40
Sommaire	3	Exemples d'emploi MIDI	42
Caractéristiques	4	Ce que vous pouvez faire avec le MIDI	42
Termes utilisés dans ce manuel	5	Sélection du canal MIDI	42
Commandes et fonctions	6	Émission/réception d'informations de	
Branchements	8	changement de patch par MIDI	
Mise sous tension	9	(changement de programme)	43
Prise en main 1 (Mode manuel/mode de jeu) 10		Émission/réception d'informations de	
Prise en main 2 (Mode d'édition/mode de		mouvement de pédale/commutateur/touche	
mémorisation)	12	par MIDI (changement de commande)	46
Commutation On/Off des modules (Mode		Envoi par MIDI d'informations de jeu de	
manuel)	14	pédalier synthé (note on/note off)	49
Affichage	14	Émission/réception de données de patch	
Sélection de patches	14	du B9.1ut par MIDI	50
Activation/désactivation d'un module	15	Autres fonctions	52
Réglage du son	16	Emploi de la fonction ARRM	52
Emploi de l'Accelerator	17	Emploi de la fonction son sur son (SOS)	54
Sélection des patches pour le jeu		Emploi de la fonction pédalier de synthé	55
(Mode de jeu)	18	Emploi du B9.1ut comme interface audio	
Emploi de l'accordeur (Mode Bypass/Mute) 20		pour un ordinateur	57
Emploi de l'accordeur chromatique	20	Coupure de la sortie directe quand la	
Emploi de l'accordeur	20	connexion USB est employée	59
pour basse	21	Changement de la hauteur de référence	
Changement du son d'un patch		par défaut de l'accordeur	59
(Mode d'édition)	23	Emploi comme boîtier de direct	59
Configuration de patch	23	Contrôle de la version du B9.ut	60
Étapes de base du mode d'édition	23	Logiciel éditeur/bibliothèque pour le B9.1ut	60
Changement de nom de patch	26	Enchaînement des effets	61
Mémorisation de patches et de banques		Emploi de la fonction de sélection de micro	61
(Mode Store)	27	Changement de la position d'insertion de la	
Mémorisation/	27	section préampli et du module WAH/EFX1	62
échange de patches	27	Types et paramètres d'effet	64
Mémorisation/échange de banques	28	Comment lire le tableau des paramètres	64
Retour des patches aux conditions d'usine par		Module COMP (Compresseur)	65
défaut	29	Module WAH/EFX1 (Wah-wah/Effets 1)	65
Emploi de la pédale d'expression	30	Module EXT LOOP (boucle externe)	68
À propos de la pédale d'expression	30	Module ZNR (Zoom Noise Reduction)	68
Assignation de commandes à la pédale		Module PRE-AMP (Préamplificateur)	68
d'expression	31	Module EQ (Égaliseur)	70
Réglage de la pédale d'expression	33	Module CABINET	71
Emploi d'une pédale d'expression externe	34	Module MOD/EFX2 (Modulation/Effets 2)	71
Réglage du couple de la pédale d'expression	35	Module DELAY	76
Emploi des commutateurs au pied	36	Module REVERB	77
Réglages pour les commutateurs de fonction	36	Module TOTAL	79
Assignation de modules	36	Guide de dépannage	80
aux commutateurs au pied 1 – 4	38	Caractéristiques du B9.1ut	81
Spécification du tempo pour un patch	38	Tableau d'équipement MIDI	82
		Tableau de correspondance des numéros de	
		patch/banque du B9.1ut et des numéros de	
		programme	83

* Windows, Windows XP et Windows Vista sont des marques déposées de Microsoft Corporation.

* Macintosh est une marque déposée d'Apple, Inc..

* Les marques déposées, noms de produit et noms de société mentionnés dans ce document sont la propriété de leurs détenteurs respectifs.

* Les noms de fabricants et de produits mentionnés dans ce tableau sont des marques commerciales ou déposées de leurs détenteurs respectifs. Les noms servent seulement à illustrer des caractéristiques sonores et n'indiquent aucune affiliation avec ZOOM CORPORATION.

Caractéristiques

Merci d'avoir choisi le **B9.1ut ZOOM** (appelé simplement "**B9.1ut**" dans ce manuel). Le B9.1ut est un processeur multi-effet sophistiqué disposant des caractéristiques suivantes.

● **Toute dernière technologie pour des performances de haut niveau**

L'excellente qualité sonore est assurée par un traitement de signal avec échantillonnage en 96 kHz/24 bits et traitement interne en 32 bits. La réponse en fréquence reste plate jusqu'à 40 kHz, et le bruit converti en entrée atteint le chiffre étonnant de -120 dB ou mieux encore.

● **Patches prêts à l'emploi**

Les combinaisons et réglages de modules d'effet peuvent être mémorisés et rappelés sous forme de patches. Le B9.1ut offre 80 patches dans le groupe pré-réglé non modifiable, plus 80 patches dans le groupe personnel (user) qui peuvent être librement réenregistrés, soit un total de 160 choix.

● **Accelerator à lampe**

L'étage d'entrée analogique dispose d'un Accelerator qui vous permet de librement mélanger le signal amplifié par un circuit à lampe avec le signal de l'étage à transistor. De cette façon, vous pouvez ajouter la compression et la distorsion caractéristiques des lampes à un son clair.

● **Gamme polyvalente d'effets**

Parmi une palette polyvalente de 112 effets, jusqu'à 10 d'entre eux (dont la ZNR) peuvent être utilisés simultanément. Recréez le son de distorsion d'amplis et pédales célèbres, appliquez des effets de compresseur pour peaufiner le son, utilisez l'égaliseur 6 bandes, contrôlez le retard, ajoutez de la modulation ou faites votre choix parmi de nombreux autres effets remarquables. Tant en qualité qu'en polyvalence, le B9.1ut dépasse de loin tout ce qui appartient à sa catégorie. Vous pouvez même transformer la sortie en un son sympha de basse synthé ou de basse fretless.

● **Deux modes de fonctionnement au choix (mode manuel/mode de jeu)**

En mode manuel, vous pouvez utiliser les commutateurs au pied pour commuter on/off individuellement les effets des patches. Cela vous permet de facilement retrouver le jeu avec un éventail d'effets compacts et pédales d'effet. En mode de jeu, les commutateurs au pied servent à changer rapidement de patch.

● **Connecteurs XLR pour sortie directe**

En plus des prises de sortie OUTPUT, un jeu de connecteurs XLR vous permet d'envoyer directement un niveau de signal ligne symétrique à une console de mixage de sonorisation ou d'enregistrement. Le signal peut être pris avant ou après traitement d'effet. Un commutateur sert à découpler le signal direct de la masse en cas de problème de ronflement dû à une boucle de masse.

● **La pédale Z détecte non seulement les mouvements verticaux mais aussi horizontaux**

Le B9.1ut est livré avec une pédale d'expression intégrée de type Z qui offre de remarquables fonctionnalités. La pédale détecte non seulement les mouvements conventionnels vers le haut et le bas, mais également les mouvements latéraux. Cela vous permet d'explorer un domaine entièrement nouveau de prestations avec la pédale. Si vous branchez une pédale d'expression supplémentaire (FP01/FP02) à la prise CONTROL IN, celle-ci peut être utilisée comme pédale de volume dédiée.

● **Commutateurs de fonction programmable**

Trois commutateurs de fonction programmables par l'utilisateur accroissent encore la flexibilité et vous permettent d'optimiser l'unité pour chaque application. Utilisez-les pour régler le temps de retard, commuter on et off le maintien de delay ou pour diverses autres tâches.

Veuillez prendre le temps de lire attentivement ce manuel pour tirer le meilleur parti de votre B9.1ut et pour vous assurer des performances et une fiabilité optimales.

Termes utilisés dans ce manuel

Cette section explique quelques termes importants utilisés dans le manuel du B9.lut.

■ Module d'effet

Comme représenté dans l'illustration ci-dessous, le B9.lut peut être comparé à une combinaison de plusieurs effets simples. Chacun d'entre eux est appelé module d'effet. Le B9.lut offre un module compresseur (COMP), un module simulateur d'ampli/basse synthé (PRE-AMP), un module de boucle d'effets externe (EXT LOOP) et plus encore. Des paramètres tels que l'intensité d'effet peuvent être réglés individuellement pour chaque module et les modules peuvent être commutés on et off à loisir. Les cinq modules EXT LOOP, ZNR, PRE-AMP, EQ et CABINET fonctionnent comme un préamplificateur virtuel piloté par les commandes et touches de la section préampli de la façade.

■ Type d'effet

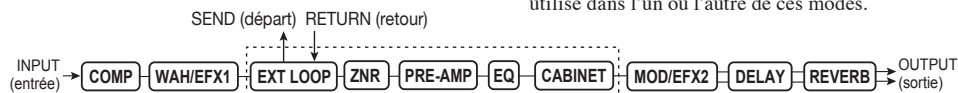
La plupart des modules d'effet comprennent plusieurs effets différents que l'on appelle types d'effet. Par exemple, le module d'effet de modulation (MOD/EFX2) comprend chorus, flanger, pitch shifter, delay et d'autres types d'effet. Un seul d'entre eux peut être sélectionné à la fois.

■ Paramètre d'effet

Tous les modules d'effet ont des aspects qui peuvent être contrôlés. Ce sont les paramètres d'effet, réglables avec les commandes de paramètre 1-4 de la façade. Quand on compare un module d'effet à une pédale d'effet, les paramètres changent le timbre et l'intensité d'effet comme les commandes sur la pédale.

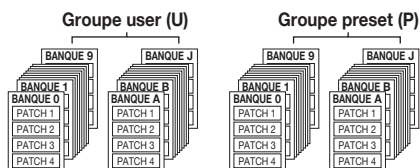
■ Patch

Dans le B9.lut, des combinaisons de modules d'effet sont mémorisées et rappelées sous forme d'unités nommées patches. Un patch comprend des informations sur le statut on/off de chaque module d'effet, sur le type d'effet utilisé par chaque module et sur les réglages des paramètres d'effet. Les réglages de pédale d'expression et de tempo sont également mémorisés individuellement dans chaque patch.



■ Banque et groupe

Les patches sont organisés en un groupe user (U) qui peut être modifié et un groupe preset (P) qui ne peut qu'être lu. Comme chaque groupe comprend 80 patches, ils offrent un total de 160 patches. Dans le B9.lut, les patches sont appelés par 4 et sélectionnés avec les commutateurs au pied. Ces 4 patches forment ce que l'on appelle une banque. Il y a 20 banques dans un groupe, numérotées de 0 à 9 et de A à J.



■ Modes

Le B9.lut a cinq modes de fonctionnement différents, listés ci-dessous.

• Mode manuel

Dans ce mode, vous jouez de votre instrument en utilisant un patch spécifique et en commutant on/off les modules de ce patch à l'aide des commutateurs au pied. C'est le mode par défaut du B9.lut qui est toujours actif à la mise sous tension.

• Mode de jeu

Dans ce mode, différents patches peuvent être sélectionnés rapidement à l'aide des commutateurs au pied.

• Mode d'édition

Dans ce mode, vous pouvez changer ("éditer") les paramètres d'effet d'un patch.

• Mode de mémorisation (Store)

Sert à mémoriser les patches modifiés et à les changer d'emplacement mémoire.

• Mode Bypass/mute

Quand le B9.lut est en mode bypass, le traitement d'effet est temporairement désactivé (court-circuité) et seul le son d'origine est entendu. En mode mute, tout le son est coupé. L'accordeur intégré peut être utilisé dans l'un ou l'autre de ces modes.

Commandes et fonctions

Face supérieure du B9.1ut

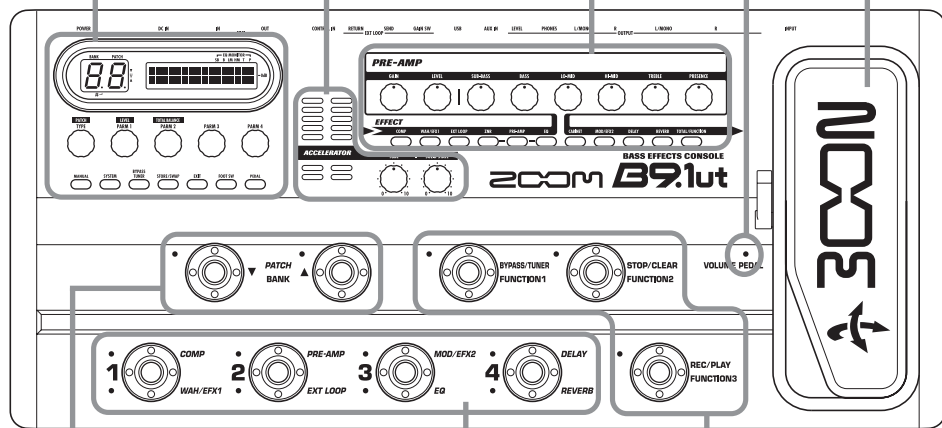
◆ Section préampli (voir page suivante)

Pédale d'expression

◆ Section de contrôle (voir page suivante)

◆ Section Accelerator (voir page suivante)

DEL [VOLUME PEDAL] (voir page 33)



Commutateurs au pied
PATCH/BANK [▼]/[▲]

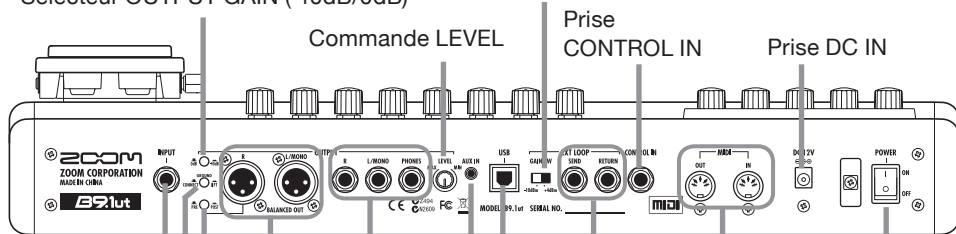
Commutateurs
au pied 1 – 4

Commutateurs de
fonction 1 – 3

Face arrière du B9.1ut

Sélecteur OUTPUT GAIN (-10dB/0dB)

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



Commande LEVEL

Prise
CONTROL IN

Prise DC IN

Prise INPUT

Sélecteur GROUND

Sélecteur PRE/POST

Connecteur BALANCED OUT R

Connecteur BALANCED OUT L/MONO

Port USB

Prise AUX IN

Prise OUTPUT R

Prise OUTPUT L/MONO

Prise PHONES

Prise EXT LOOP SEND

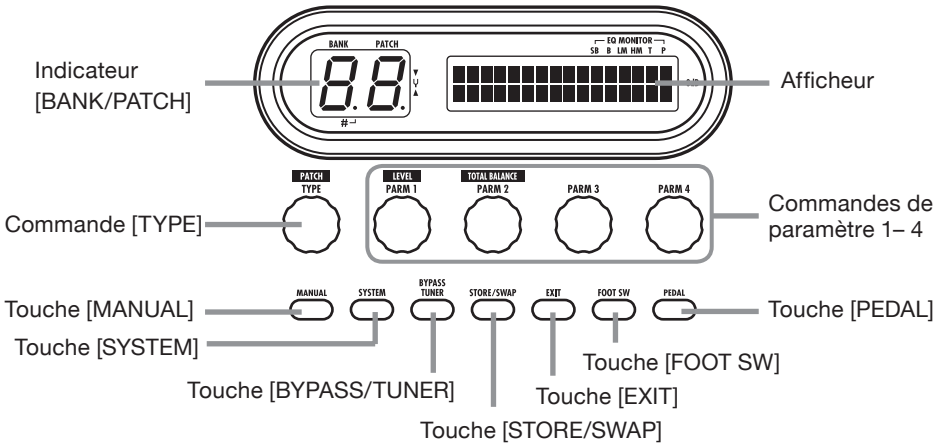
Prise EXT LOOP RETURN

Interrupteur POWER

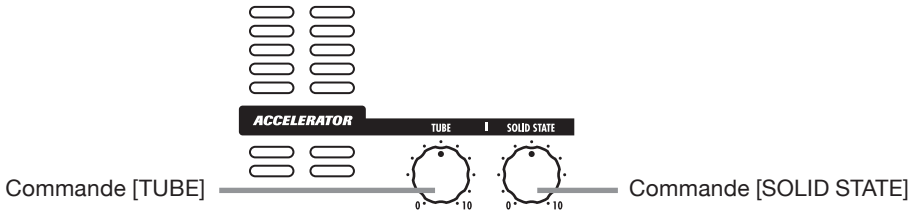
Connecteur MIDI OUT

Connecteur MIDI IN

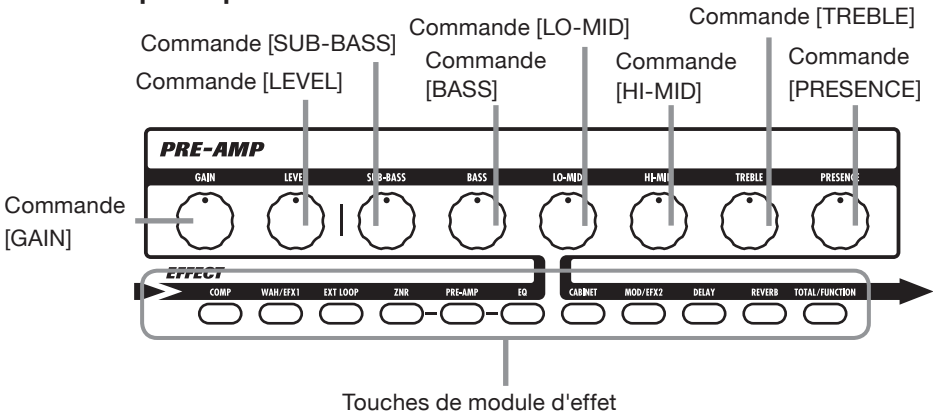
◆ Section de contrôle



◆ Section Accelerator



◆ Section préampli



Branchements

Référez-vous aux exemples ci-dessous pour faire les connexions.

■ Exemple de connexion (1)

Utilisez un câble en Y à mini-jack stéréo pour brancher une boîte à rythmes (SB-246 ZOOM ou similaire) ou un lecteur de CD/MD. Le signal fourni à la prise AUX IN n'est pas traité par les effets internes mais directement envoyé tel quel aux sorties. Le signal est aussi envoyé au port USB.

Utilisez des câbles mono pour le branchement aux amplis basse. Si vous n'en utilisez qu'un, utilisez la prise OUTPUT L/MONO.

Boîte à rythmes ou similaire

Connectez la pédale d'expression optionnelle (FP01/FP02).

Amplificateur de basse

Pédale d'expression

Adaptateur secteur

Interface MIDI

Les informations de changement de patch et de mouvement de pédale du B9.1ut peuvent être envoyées et reçues comme messages MIDI.

Utilisez un câble blindé mono pour brancher la guitare basse.

Ordinateur

Casque

Guitare basse

En branchant le port USB à un ordinateur, le B9.1ut peut servir d'interface audio.

■ Exemple de connexion (2) (Emploi du B9.1ut comme boîtier de direct)

Sélecteur de gain de sortie

Si l'unité est branchée à une table de mixage ou à un équipement d'enregistrement et que de la distorsion survient dans le signal d'entrée; réglez ce sélecteur sur "-10dB".

Guitare basse

Sélecteur de masse

Ce sélecteur n'affecte que les connecteurs BALANCED OUT R et BALANCED OUT L/MONO. En position "LIFT" (sélecteur enfoncé), la broche de masse est déconnectée du trajet du signal. En position "CONNECT" (sélecteur relevé), la broche de masse est utilisée.

PRE

POST

Sélecteur PRE/POST

Ce sélecteur n'affecte que le signal du connecteur BALANCED OUT R. En position "POST" (sélecteur enfoncé), c'est le signal après traitement d'effet qui est produit. En position "PRE" (sélecteur relevé), le signal est pris après l'Accelerator mais avant le traitement d'effet. Le connecteur BALANCED OUT L/MONO produit toujours le signal post-traitement.

Table de mixage

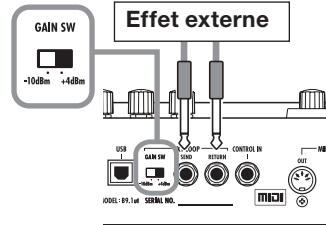
Connecteurs XLR

■ Exemple de connexion (3) (Connexion d'effet externe)

Quand un effet externe est connecté aux prises SEND/RETURN, les réglages d'activation/désactivation d'effet (on/off) et de niveau de départ/retour peuvent être mémorisés dans un patch. Pour des détails, voir page 40.

Sélecteur EXT LOOP GAIN

Quand vous branchez un effet ayant un niveau d'entrée nominal de +4 dBm (effet en rack ou similaire), utilisez le réglage "+4 dBm". Quand vous branchez un effet d'instrument ou une pédale d'effet, utilisez le réglage "-10 dBm".



Mise sous tension

Les étapes servant à la mise sous tension du B9.1ut sont décrites ci-dessous.

1. Assurez-vous que tout ampli basse connecté est éteint.

De plus, baissez totalement la commande de volume de l'ampli basse.

2. Branchez l'adaptateur secteur dans une prise secteur et branchez son câble dans le connecteur d'alimentation DC IN du B9.1ut.

3. Utilisez un câble mono pour relier la basse à la prise INPUT du B9.1ut. Utilisez un câble mono pour relier la prise de sortie OUTPUT L/ MONO (ou R) à un ampli basse.

ASTUCE

Pour écouter au casque, branchez le câble du casque dans la prise PHONES du B9.1ut.

4. Mettez sous tension dans l'ordre suivant : B9.1ut → ampli basse.

NOTE

Faites attention quand vous mettez le système sous tension. Si vous allumez le B9.1ut alors que l'ampli basse est déjà allumé, vous risquez d'endommager à la fois vos tympans et les haut-parleurs.

5. Jouez de la basse et réglez le volume sur l'ampli basse, sur la basse et la

commande LEVEL de la face arrière du B9.1ut pour obtenir un volume d'écoute optimal.

Face arrière



NOTE

Le réglage de l'Accelerator a aussi une influence sur le volume (→ p. 17).

ASTUCE

Le B9.1ut a ce que l'on appelle une fonction "sélecteur de micro" qui vous permet de faire correspondre l'unité à divers types de micro de basse. Si nécessaire, sélectionnez le réglage approprié pour votre basse la première fois que vous utilisez le B9.1ut (→ p. 61).

6. Pour éteindre le système, éteignez les divers éléments dans l'ordre inverse de celui suivi pour la mise sous tension.

NOTE

- Quand la commande LEVEL de la face arrière est tournée au maximum, le niveau de sortie du B9.1ut est de +6 dB.
- Pour des informations sur les réglages de l'Accelerator en vue d'un gain unitaire (niveau de sortie égal au niveau d'entrée), voir page 17.

Prise en main 1 (Mode manuel/mode de jeu)

Cette section explique diverses étapes vous permettant d'utiliser tout de suite le B9.Iut.

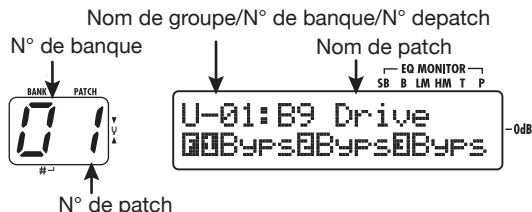
1 Commutation on/off des modules au pied (mode manuel)

Immédiatement après la mise sous tension, l'unité est en mode manuel, dans lequel vous pouvez utiliser les commutateurs au pied 1-4 pour commuter on et off les modules.

1. Utilisez les commutateurs au pied PATCH/BANK [▼]/[▲] pour sélectionner un patch.

Chaque pression d'un commutateur PATCH/BANK [▼]/[▲] fait passer au patch voisin.

[Éléments d'affichage identiques en mode manuel et en mode de jeu]



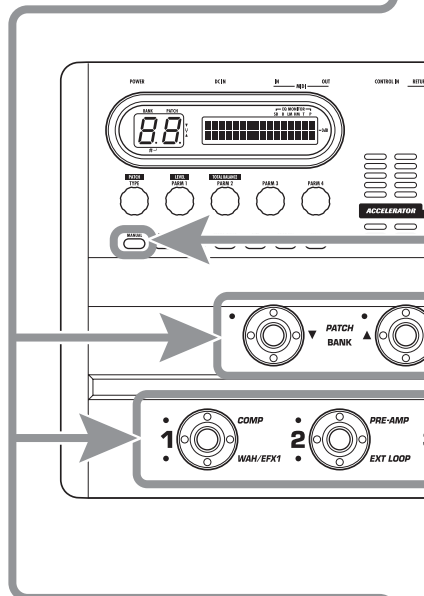
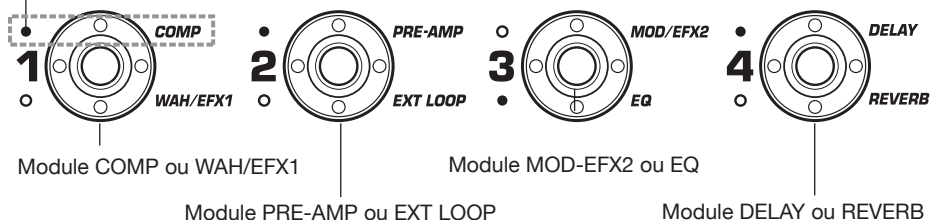
2. Pressez le commutateur au pied du module à commuter on/off.

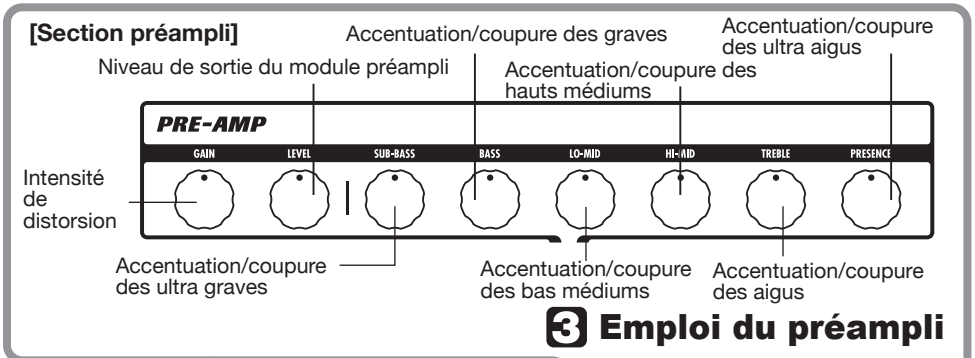
La DEL correspondant au module assigné au commutateur au pied change de statut. Module activé : DEL allumée. Module coupé : DEL clignotante.

ASTUCE Vous pouvez changer les modules assignés aux commutateurs au pied 1 - 4 (→ p. 38).

[Modules assignés aux commutateurs au pied 1 - 4]

La DEL du module contrôlé est allumée ou clignote



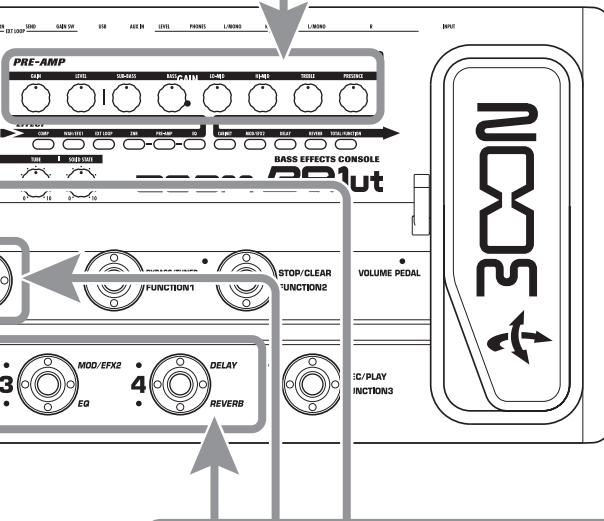


La section préampli vous permet de régler l'intensité de distorsion et l'égalisation.

1. Tournez les commandes de la section préampli pour faire les réglages.

Le B9.1ut passe en mode d'édition.

2. Pour retourner au mode manuel ou de jeu, pressez la touche [EXIT].



2 Sélection des patches (mode de jeu)

1. Pressez la touche [MANUAL] pour l'éteindre.

Le B9.1ut est en mode de jeu.

2. Pour sélectionner un patch, utilisez les commutateurs au pied PATCH/BANK [▼]/[▲] afin de sélectionner un groupe/banque, puis utilisez les commutateurs au pied 1 – 4.

3. Pour retourner au mode manuel, pressez à nouveau la touche [MANUAL] afin de l'allumer.

Prise en main 2 (Mode d'édition/mode de mémorisation)

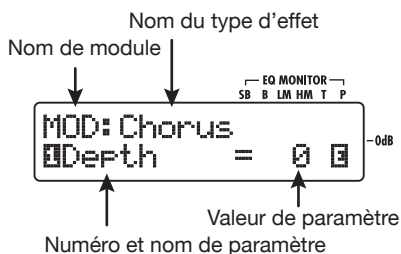
Cette section explique comment modifier un patch sélectionné et comment mémoriser les changements apportés.

1 Modification d'un patch (mode d'édition)

1. Pressez la touche du module d'effet à éditer.

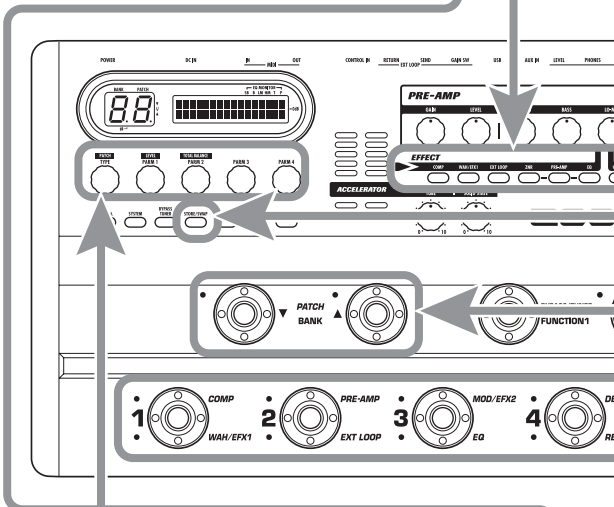
L'unité passe en mode d'édition. En pressant répétitivement la touche de module d'effet, le module correspondant peut être commuté on ou off.

[Affichage en mode d'édition]



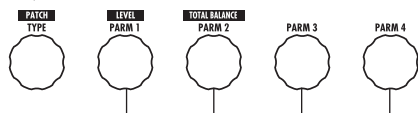
NOTE

Si vous pressez la touche du module PRE-AMP/EQ, l'affichage est différent. Pour des détails, voir page 24.



2. Utilisez la commande [TYPE] et les commandes de paramètre 1 – 4 pour faire les réglages.

Commande [TYPE] Change le type d'effet.



Commandes de paramètre 1 – 4
Changent le paramètre correspondant.

Pour des informations sur les paramètres associés aux commandes, voir les pages 64 – 79.

ASTUCE

Les paramètres majeurs du module PRE-AMP/EQ peuvent être modifiés avec les commandes de la section préampli, comme en mode manuel ou en mode de jeu.

NOTE

Les changements apportés à un patch seront perdus si vous changez de patch. Pour les conserver, mémorisez d'abord le patch.

2 Mémorisation d'un patch (mode Store)

1. En mode de jeu, manuel ou d'édition, pressez la touche [STORE/SWAP].

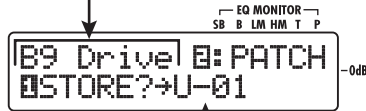
[Affichage en mode Store]

Numéro de banque de destination

Nom du patch source à mémoriser



Numéro de patch de destination



Nom du groupe, n° de banque, n° de patch de destination

2. "PATCH" apparaît en haut à droite de l'afficheur et "STORE?" en bas à gauche.

Dans ces conditions, vous pouvez mémoriser individuellement les patches. Si l'affichage est différent, utilisez la commande de paramètre 1 pour afficher "STORE?" et la commande de paramètre 2 pour afficher "PATCH".

ASTUCE

En mode Store, vous pouvez échanger des patches ainsi que mémoriser et échanger des banques entières (→ p. 27).

3. Sélectionnez la banque et le numéro du patch de destination.

- Quand la séquence d'activation a été mode manuel → mode Store
- Quand la séquence d'activation a été mode manuel → mode d'édition → mode Store

Utilisez PATCH/BANK [▼]/[▲] pour sélectionner la banque et le patch.

- Quand la séquence d'activation a été mode manuel → mode Store
- Quand la séquence d'activation a été mode manuel → mode d'édition → mode Store

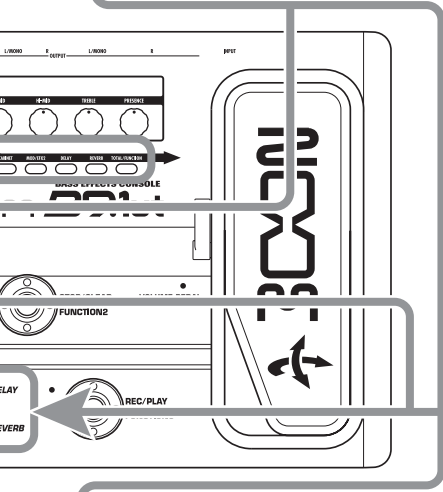
Utilisez les commutateurs au pied PATCH/BANK [▼]/[▲] pour sélectionner la banque puis utilisez les commutateurs au pied 1 - 4 pour sélectionner le patch.

- NOTE**
- Seuls les patches du groupe user peuvent être choisis comme destination.
 - Quand un patch du groupe user est choisi, ce patch devient par défaut la destination.
 - Quand un patch du groupe preset est sélectionné, c'est le premier patch du groupe user qui devient la destination par défaut.

4. Pressez une fois encore [STORE/SWAP].

Le processus de mémorisation est effectué et le B9.1ut retourne en mode manuel ou de jeu.

ASTUCE Vous pouvez facilement ramener les patches du groupe user aux réglages d'usine par défaut (→ p. 29).



Commutation On/Off des modules (Mode manuel)

Le mode dans lequel les commutateurs au pied 1 – 4 servent à activer/désactiver de façon individuelle les modules du patch actuellement sélectionné se nomme "mode manuel". Quand vous mettez sous tension le B9.lut, il démarre dans ce mode.

Affichage

En mode manuel, les informations suivantes sont affichées.

Nom de groupe/N° de banque/N° de patch
 "P" indique le groupe preset et "U" le groupe user.

N° de banque (0 – 9, A – J)

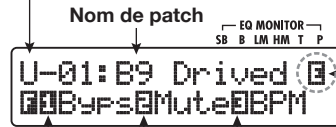
Nom de patch

Symbole "E"
 Si la valeur de réglage actuellement affichée diffère de celle mémorisée dans le patch, "E" (pour "Édité") s'affiche.

N° de patch (1 – 4)

Fonctions assignées aux commutateurs de fonction 1 – 3

Affiche l'opération effectuée lors de la pression du commutateur de fonction correspondant (→ p. 36).



PRE-AMP

GAIN LEVEL SUB-BASS BASS LOW-MID MID-HIGH TREBLE PRESENCE

EFFECT

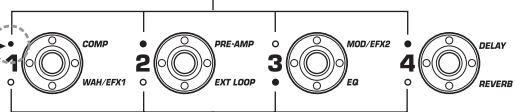
COMP WAH/EFX1 EXT LOOP DELAY PRE-AMP EQ CABINET MID-VT2 SOLO REVERSE TOTAL FUNCTION

Touches de module d'effet

Les touches des modules actifs dans le patch actuellement sélectionné sont allumées en rouge.

Quand le module assigné à la pédale commutateur est activé, la DEL est allumée. Quand le module est coupé, la DEL clignote.

Diodes de commutateur au pied 1 – 4



Diodes de commutateur au pied 1 – 4

Sélection de patches

Cette section explique comment sélectionner des patches en mode manuel.

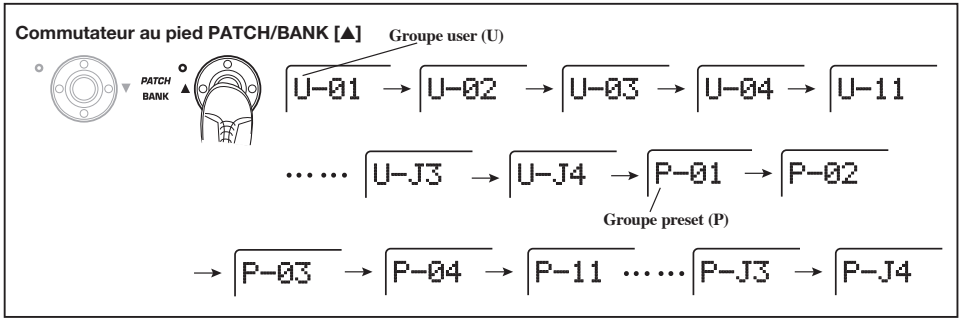
1. Assurez-vous que la touche [MANUAL] est allumée.

Immédiatement après la mise sous tension, la

touche [MANUAL] est allumée et le B9.lut est en mode manuel. Si la touche est éteinte, pressez-la pour l'allumer.



Touche [MANUAL] (allumée)



2. Utilisez les commutateurs au pied PATCH/BANK [▼]/[▲] pour sélectionner un patch.

Par exemple, presser répétitivement le commutateur au pied PATCH/BANK [▲] passe en revue les groupes, banques et patches comme représenté dans l'illustration ci-dessus.

ASTUCE

- L'indicateur [BANK/PATCH] n'affiche que le numéro de banque et le numéro de patch. Pour identifier le nom du groupe actuel, regardez l'afficheur.
- Vous pouvez aussi changer le groupe/banque/patch en tournant la commande [TYPE].

Activation/désactivation d'un module

En mode manuel, vous pouvez utiliser les commutateurs au pied 1 – 4 pour commuter on/off des modules spécifiques. Les modules

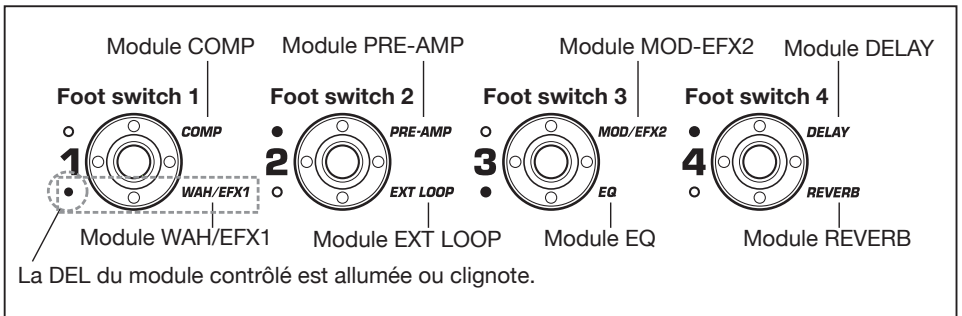
principaux du patch actuellement sélectionné peuvent être contrôlés de cette façon.

Chaque commutateur au pied est associé aux noms de deux modules. Un de ces modules est contrôlé par le commutateur. Les DEL du haut et du bas du commutateur au pied indiquent le module actuellement contrôlé et son statut actuel comme suit. DEL allumée : module activé. DEL clignotante : module coupé.

L'illustration ci-dessous montre les commutateurs au pied et leurs modules respectifs.

ASTUCE

- Vous pouvez changer les modules assignés aux commutateurs au pied 1 – 4 (→ p. 38).
- Les réglages on/off de module ne sont pas automatiquement conservés quand vous passez à un autre patch. Si nécessaire, mémorisez le patch pour conserver les nouveaux réglages (→ p. 27).



Réglage du son

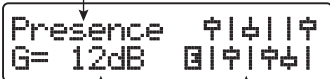
En mode de jeu, vous pouvez utiliser les commandes de la façade pour régler les paramètres de base de la section préampli (intensité de distorsion, accentuation/atténuation par l'égaliseur, etc.) ainsi que le niveau de volume général (niveau du patch).

1. Sélectionnez le patch en mode manuel.

2. Pour changer des paramètres majeurs de la section préampli, utilisez la commande correspondante (voir illustration ci-dessous).

Quand vous tournez une commande, le nom et le réglage actuel du paramètre correspondant s'affichent. Bouger la commande [SUB-BASS], [BASS], [LO-MID], [HI-MID], [TREBLE], ou [PRESENCE] accentuera ou coupera la bande de fréquences correspondante et le réglage se reflétera dans la représentation graphique du côté droit de l'afficheur.

Nom du paramètre actuellement réglé



Valeur de paramètre

Représentation graphique de l'accentuation/atténuation dans chaque bande

ASTUCE

- Quand vous accomplissez cette opération, le B9.1ut passe en mode d'édition. Pour retourner en mode de jeu, pressez la touche [EXIT] (pour des détails sur le mode d'édition, voir page 23).
- Si "Off" est affiché dans la seconde ligne de l'écran, le module préampli ou le module égaliseur (EQ) est désactivé (off). Pressez la touche du module correspondant pour le réactiver puis changez ses paramètres.

3. Pour régler le niveau de volume général (niveau du patch), tournez la commande de paramètre 1 en mode manuel.



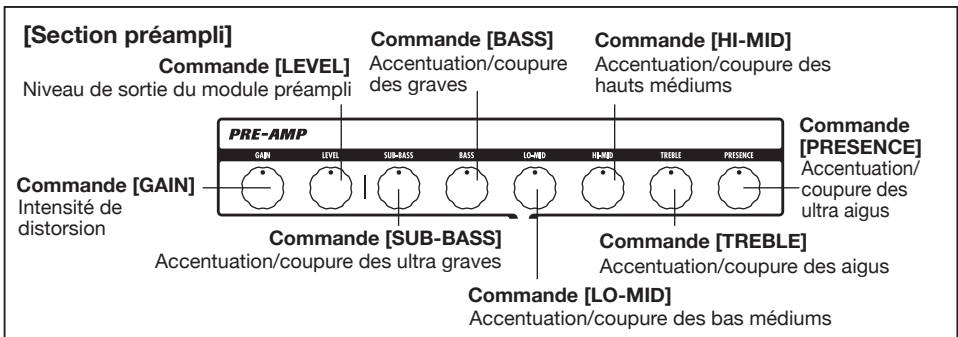
Commande de paramètre 1

Le niveau du patch est un paramètre qui contrôle le niveau de sortie du patch correspondant. La plage de réglage est 2 – 100. Un réglage de 80 donne un gain unitaire (ni augmentation ni diminution du niveau).

4. Pour régler la balance de mixage entre son d'origine et son d'effet (Total balance), tournez la commande de paramètre 2 après l'étape 3.



Commande de paramètre 2



La balance totale est un paramètre qui contrôle le rapport du son d'effet par rapport au son d'origine pour chaque patch. La plage de réglage est 0 – 100. Un réglage de 0 donne uniquement le son d'origine et un réglage de 100 uniquement le son d'effet.

ASTUCE

- *Le niveau du patch et la balance totale sont des paramètres du module TOTAL/FUNCTION (→ p. 79). Quand vous changez un de ces paramètres, le B9.lut passe en mode d'édition. Pour revenir au mode manuel, pressez la touche [EXIT].*
- *Les changements que vous avez apportés à un patch seront perdus quand vous changerez de patch. Pour conserver les changements, mémorisez d'abord le patch (→ p. 27).*

Emploi de l'Accelerator

L'étage d'entrée du B9.lut possède une fonction Accelerator qui amplifie le signal analogique avant traitement d'effet, à l'aide d'un circuit à lampe ou transistor. Cela vous permet de mélanger la compression et la distorsion caractéristiques d'une lampe avec le son clair à transistor puis d'envoyer le signal au circuit d'effet.

ASTUCE

L'Accelerator est actif dans tous les modes. Les réglages d'Accelerator ne font pas partie du patch.

Pour régler l'Accelerator, utilisez les commandes de la section Accelerator de la façade. Les fonctions des commandes sont expliquées ci-dessous.

● Commande [TUBE]

Cette commande règle le gain du signal entrant dans le circuit à lampe. Tourner la commande dans le sens horaire augmente le niveau de volume et le caractère typique de son de lampe.

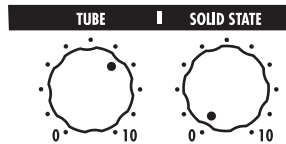
● Commande [SOLID STATE]

Cette commande règle le gain du signal entrant dans le circuit à transistor. Tourner la commande dans le sens horaire n'augmente que le volume. En position maximale, le gain est de +6 dB environ. Cela peut servir à augmenter le gain du signal avant traitement par l'effet.

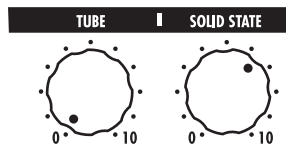
Selon les réglages fait pour l'Accelerator, l'intensité d'effet du module COMP et la profondeur de distorsion du module PRE-AMP changeront également.

Les exemples de réglage suivants montrent comment obtenir un gain unitaire (même niveau en sortie qu'en entrée) pour n'utiliser que les commandes lampe (Tube) ou transistor (Solid state). Nous vous recommandons d'utiliser ces réglages comme point de départ pour faire les réglages de l'Accelerator.

● Réglage de gain unitaire de la commande Tube



● Réglage de gain unitaire de la commande Solid state



NOTE

Quand les deux commandes sont réglées au minimum, aucun signal n'entre dans le B9.lut.

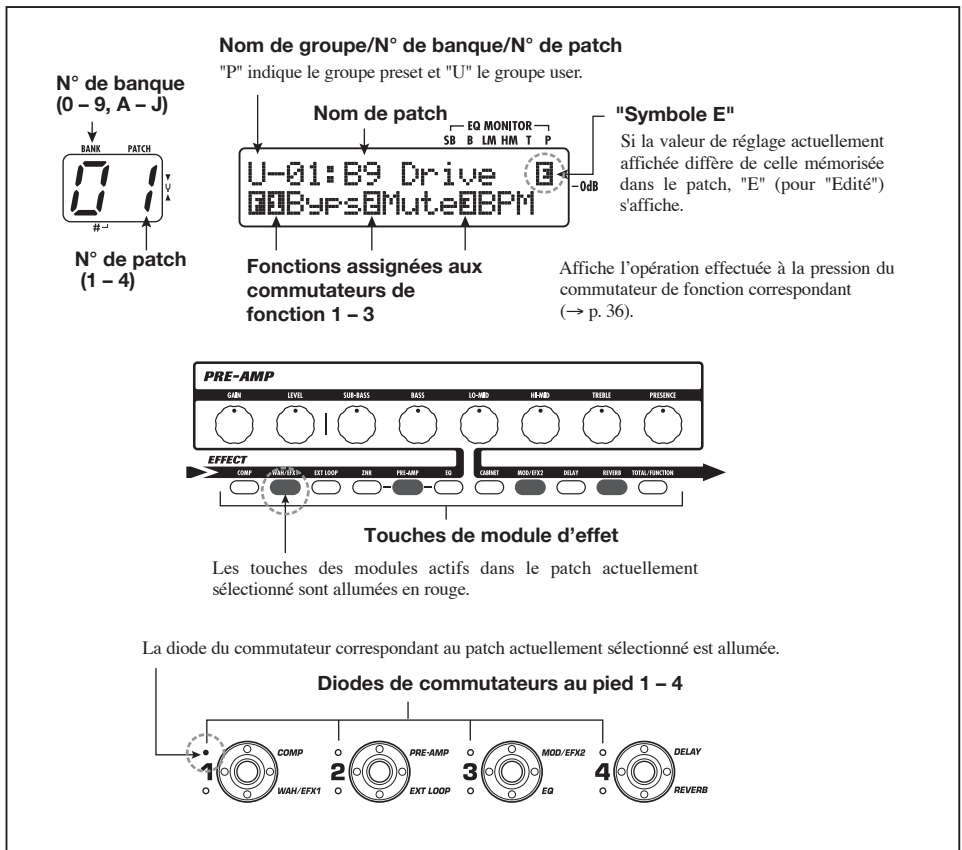
Sélection des patches pour le jeu (Mode de jeu)

Cette section décrit comment utiliser le mode de jeu grâce auquel vous pouvez rapidement changer de patch à l'aide des commutateurs au pied 1 - 4.

1. Assurez-vous que la touche est éteinte [MANUAL].



Quand la touche [MANUAL] est éteinte, le B9.lut en est mode de jeu. En mode de jeu, les informations suivantes sont affichées sur la façade.



2. Pressez le commutateur au pied 1 - 4 correspondant au patch que vous désirez.

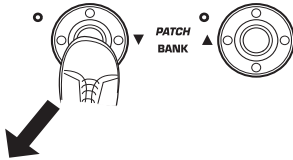
La diode du commutateur pressé s'allume, indiquant qu'un nouveau patch a été appelé.

ASTUCE

Quand vous pressez un commutateur au pied dont la diode est allumée, le même patch est rappelé.

3. Pour passer à un patch d'une autre banque, utilisez les commutateurs au pied PATCH/BANK [▼]/[▲] pour changer de banque, puis utilisez les commutateurs au pied 1-4 pour sélectionner le patch.

Commutateurs au pied PATCH/BANK [▼]/[▲]



Commutateurs au pied 1 - 4



4. Pour retourner en mode manuel, pressez la commande [MANUAL].



ASTUCE

- Vous pouvez aussi changer de groupe/banque/patch en tournant la commande [TYPE].
- En mode de jeu, comme en mode manuel, vous pouvez utiliser les commandes de la façade pour contrôler les paramètres principaux de la section préampli (intensité de distorsion, accentuation/coupeure d'égalisation etc.) et de l'Accelerator. Pour des informations sur la façon de faire, voir "Réglage du son" en page 16.
- Depuis le mode de jeu, vous pouvez basculer en mode d'édition pour modifier les patches. Pour des détails sur le mode d'édition, voir page 23.

Emploi de l'accordeur (Mode Bypass/Mute)

Le B9.1ut incorpore un accordeur chromatique ainsi qu'un accordeur pour basse standard. Cette section décrit comment utiliser les fonctions de l'accordeur.

Emploi de l'accordeur chromatique

Pour utiliser la fonction accordeur chromatique, procédez comme suit.

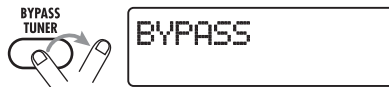
1. En mode manuel, en mode de jeu ou en mode d'édition, pressez et maintenez la touche [BYPASS/TUNER].



Pour utiliser l'accordeur, le B9.1ut doit être en mode bypass (effets court-circuités) ou en mode mute (son d'origine et son d'effet tous deux coupés).

● Pour passer en mode bypass

Pressez brièvement et relâchez la commande [BYPASS/TUNER] pour que la touche s'allume. Le B9.1ut est maintenant en mode bypass.

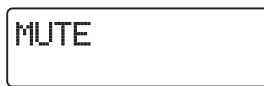


ASTUCE

Par défaut, chaque patch du B9.1ut a la fonction de commutation on/off de bypass assignée au commutateur de fonction 1.

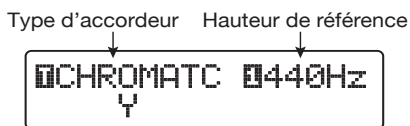
● Pour passer en mode mute

Maintenez la touche [BYPASS/TUNER] jusqu'à ce que "BYPASS" se change en "MUTE" dans l'afficheur. Puis relâchez la touche. Le B9.1ut est maintenant en mode mute.



Relâchez la touche quand "MUTE" s'affiche

Après affichage de "BYPASS" ou "MUTE", le B9.1ut passe automatiquement à l'affichage d'accordage.



ASTUCE

- En mode bypass la fonction d'expression intégrée fonctionne comme une pédale de volume (en mode mute, la pédale n'a pas d'effet),
- En tournant la commande [TYPE], vous pouvez alterner entre accordeur chromatique et accordeur de basse. Pour des informations sur l'accordeur de basse, voir la section suivante.
- Le "T" ou l'indication de chiffre en négatif dans l'écran indique que la commande [TYPE] ou la commande de paramètre correspondante peut servir au réglage du paramètre.

2. Jouez à vide la corde à accorder.

Le chiffre à gauche de l'indicateur [BANK/PATCH] affiche la note la plus proche de la hauteur actuelle.



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

Le chiffre droit de l'indicateur [BANK/PATCH] affiche l'éloignement de la hauteur par rapport à la note affichée.



Hauteur trop élevée	Hauteur correcte	Hauteur trop basse
Le témoin tourne d'autant plus vite que la hauteur est éloignée		

Les symboles >> en partie basse de l'afficheur indiquent à quel point la hauteur diffère de la note affichée.

CHROMATIC 440Hz	>>>	
>	Y	← Hauteur trop faible
>	Y	
>	Y	
>Y		
>Y<		← Hauteur correcte
Y<		
Y<		
Y<		
Y<		← Hauteur trop élevée

3. Accordez la corde de votre instrument tout en vérifiant les indications de note et de hauteur.

ASTUCE

D'abord, vous devez faire un accord grossier pour obtenir l'indication de note désirée. Puis faites un accord fin en regardant la partie basse de l'indicateur [BANK/PATCH] et la partie basse de l'afficheur.

4. Pour changer la hauteur de référence de l'accordeur, tournez la commande de paramètre 1.



Commande de paramètre 1

Lorsque le B9.lut est mis sous tension, sa hauteur de référence pour l'accordeur est toujours 440 Hz (la médian = 440 Hz). La plage de réglage par la commande de paramètre 1 est la médian = 435 –445 Hz, par pas de 1 Hz.

ASTUCE

Quand le B9.lut est éteint et rallumé, la hauteur de référence revient à 440 Hz. Vous pouvez changer la fréquence par défaut utilisée après réinitialisation (→ p. 59).

5. Quand l'accordage est terminé, pressez la touche [BYPASS/TUNER].

Le B9.lut retourne en mode manuel ou en mode de jeu.

Emploi de l'accordeur pour basse

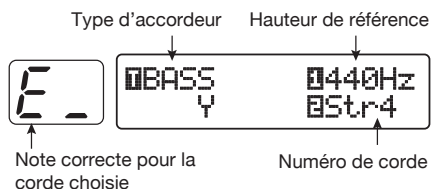
En dehors de l'accordage chromatique, le B9.lut offre également un accordage standard pour basse. Pour utiliser cette fonction, procédez comme suit.

1. Passez le B9.1ut en mode bypass ou mute comme à l'étape 1 de "Emploi de l'accordeur chromatique".

L'écran affiche l'indication d'accordage.

2. Tournez la commande [TYPE] pour sélectionner "BASS" comme type d'accordeur.

L'affichage de l'indicateur [BANK/PATCH] change comme suit.



Les noms de note pour chaque corde sont affichés dans le tableau ci-dessous.

N° de corde	Note
Str1	E
Str2	d
Str3	A
Str4	E
Str5	b

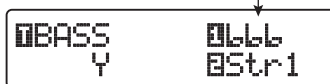
(Rappelons qu'en notation anglaise, A=la, B=si, C=do, D=ré, E=mi, F=fa et G=sol)

3. Si nécessaire, tournez la commande de paramètre 1 pour changer la hauteur de référence de l'accordeur.

Sa plage de réglage est la médian = 435 – 445 Hz, par pas de 1 Hz.

Si "BASS" a été sélectionné comme type d'accordeur, tourner la commande de paramètre 1 dans le sens anti-horaire après le réglage "435" sélectionne le réglage "b" (un demi-ton plus bas), "bb" (deux demi-tons plus bas) et "bbb" (trois demi-tons plus bas).

Accordage optionnel 1 – 3 demi-tons plus bas



ASTUCE

Quand le B9.1ut est éteint et rallumé, la hauteur de référence revient à 440 Hz. Vous pouvez changer la fréquence par défaut utilisée après réinitialisation (→ p. 59).

4. Jouez à vide la corde ayant le numéro indiqué, et réglez la hauteur.

5. Tournez la commande de paramètre 2 pour passer aux autres cordes.

6. Accordez les autres cordes de la même façon.

7. Quand l'accordage est terminé, pressez la touche [BYPASS/TUNER].



Le B9.1ut retourne en mode manuel ou en mode de jeu.

Changement du son d'un patch (Mode d'édition)

Cette section décrit comment utiliser le mode d'édition dans lequel vous pouvez changer les types et réglages d'effet pour chaque module d'effet.

Configuration de patch

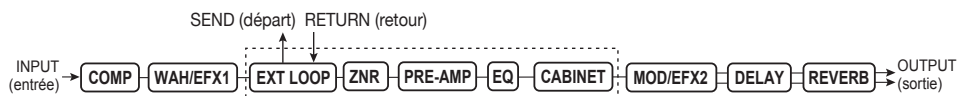
Comme représenté dans l'illustration "Configuration de patch" ci-dessous, le B9.lut peut être comparé à une série d'effets individuels (modules d'effet). Une combinaison de ces modules et des réglages de chaque module est mémorisée comme un patch.

Quasiment tous les modules comprennent différents effets (appelés types d'effet), dont un seul peut être sélectionné à la fois. Par exemple, le module MOD/EFX2 permet la sélection de Chorus, PitchShift, Delay, etc.

Les éléments qui déterminent le son d'un patch sont appelés paramètres d'effet. Chaque type d'effet a ses propres paramètres qui peuvent être contrôlés par les commandes de la façade. Même dans le même module, quand le type d'effet est différent, les paramètres d'effet pouvant être contrôlés diffèrent également.

Dans la configuration de patch représentée ci-dessous, la série de modules EXT LOOP, ZNR, PRE-AMP, EQ et CABINET fonctionne comme une section préampli virtuelle. Selon l'application, cette section peut être insérée après le module WAH/EFX1 ou après le module DELAY (→ p. 62).

[Configuration de patch]



Étapes de base du mode d'édition

Les étapes de base qui sont normalement suivies en mode d'édition sont expliquées ici. Pour des détails sur les types et paramètres d'effet de chaque module, voir la section "Types et paramètres d'effet" en pages 64 – 79.

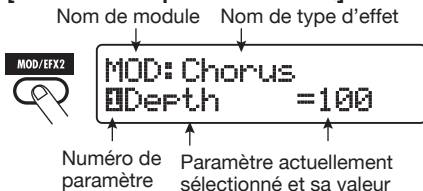
1. Sélectionnez le patch à éditer.

Le patch peut être d'un groupe preset (P) ou d'un groupe user (U). Toutefois, si vous avez édité un patch du groupe preset, il ne pourra être mémorisé que dans le groupe user (→ p. 27).

2. En mode de jeu ou en mode manuel, pressez la touche de module d'effet (voir illustration en page suivante) pour sélectionner le module sur lequel agir.

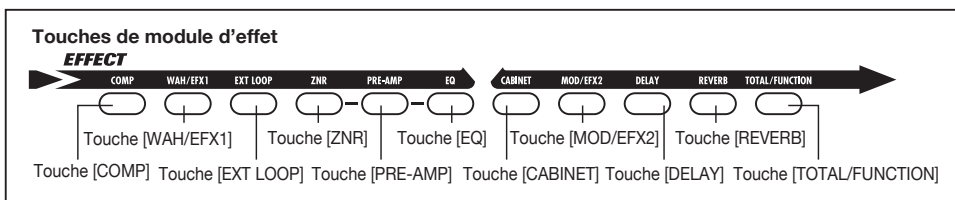
Le B9.lut passe en mode d'édition et l'affichage change comme suit, selon le module sélectionné.

[Module autre que PRE-AMP/EQ]



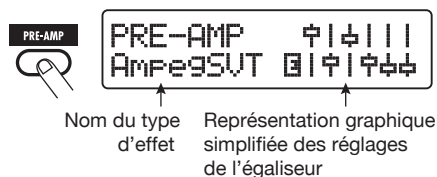
ASTUCE

Les touches de module d'effet pour les modules activés dans le patch actuellement sélectionné sont allumées en rouge (les touches des modules

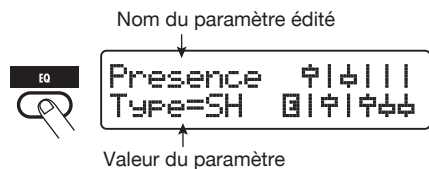


désactivés ne sont pas allumées). Quand vous pressez une touche pour sélectionner un module, sa couleur passe au orange (ou au vert si le module est désactivé).

[Module PRE-AMP]



[Module EQ]



NOTE

- Si le mode d'édition a été activé depuis le mode manuel, les commutateurs 1 – 4 peuvent servir à commuter on/off des modules spécifiques. Les commutateurs au pied PATCH/BANK [▼]/ [▲] peuvent servir à changer de patch.
- Si le mode d'édition a été activé depuis le mode de jeu, les commutateurs au pied PATCH/BANK [▼]/ [▲] et les commutateurs au pied 1 – 4 peuvent servir à changer de patch. Toutefois, notez que les changements apportés seront perdus si vous changez de patch durant l'édition, à moins de préalablement mémoriser le patch modifié.

3. Pour activer/désactiver le module sélectionné, pressez une nouvelle fois la même touche de module.

Quand le module est désactivé (off), l'indication "Module Off" s'affiche. Presser une fois encore

la même touche dans ces conditions active le module (on).

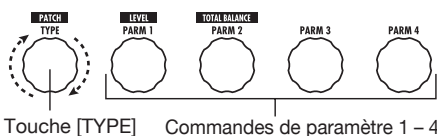
ASTUCE

- Si n'importe quel statut on/off de module, sélection de type d'effet ou réglage de paramètre a été modifié ne serait-ce qu'une fois, la touche [STORE/SWAP] s'allume et "E" s'affiche à droite de l'élément.
- L'indication "E" disparaît quand l'élément est ramené à sa valeur d'origine. Toutefois, si n'importe quel autre élément a été changé, la touche [STORE/SWAP] reste allumée.

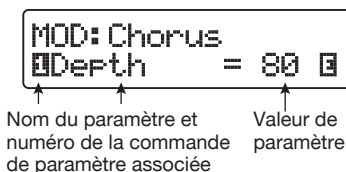
4. Pour éditer le module sélectionné, procédez comme suit.

[Quand un module autre que PRE-AMP/EQ est sélectionné]

Changez le type d'effet selon vos besoins avec la commande [TYPE] (pour les modules ayant plusieurs types d'effet) et utilisez les commandes de paramètre 1 – 4 pour régler les paramètres de ce type d'effet.



Quand vous tournez une commande de paramètre, l'affichage change comme suit.



[Quand le module PRE-AMP/EQ est sélectionné]

Sélectionnez le type d'effet en fonction des besoins avec la commande [TYPE] et utilisez les commandes de paramètre 1 – 4 pour régler les paramètres de ce type d'effet. Pour le module PRE-AMP, les paramètres sont également assignés aux commandes [GAIN] et [LEVEL] en plus des commandes de paramètre 1 – 4. Les assignations de commande du module PRE-AMP sont représentées dans l'illustration ci-dessous.

[Quand le module EQ est sélectionné]

Sélectionnez la bande de fréquences en fonction des besoins avec la commande [TYPE] et utilisez les commandes de paramètre 1 – 3 pour régler les paramètres de la bande correspondante. Le réglage d'accentuation/coupure des bandes de fréquences du module EQ peut également se faire avec les commandes de la section préampli. Les assignations de commande sont représentées dans l'illustration ci-dessous.

ASTUCE

- Pour des informations sur les types d'effet et assignations de paramètre, voir pages 64 – 79.
- Quand vous réglez les paramètres de préampli avec les commandes de la section préampli, le module PRE-AMP est automatiquement

sélectionné. Quand vous réglez les paramètres d'égalisation, le module EQ est automatiquement sélectionné.

NOTE

Si HPF (filtre passe-haut) est automatiquement sélectionné pour la bande Sub-Bass du module EQ, ou si LPF (filtre passe-bas) est sélectionné pour la bande Presence, le réglage d'accentuation/coupure de cette bande ne peut pas être modifié (l'indication sera fixe à -12 dB).

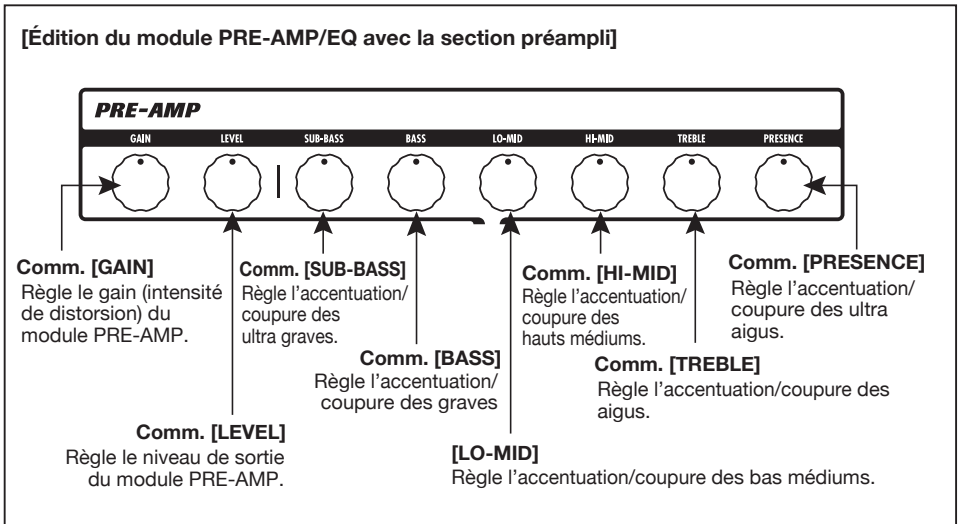
5. Répétez les étapes 2 – 4 pour éditer d'autres modules de la même façon.

6. Quand l'édition est terminée, pressez la touche [EXIT].

Le B9.1ut revient au mode précédent.

NOTE

- Les changements que vous avez apportés au patch seront perdus si vous sélectionnez un autre patch. Pour conserver les changements, mémorisez d'abord le patch (→ p. 27).
- Le niveau de patch (niveau de sortie d'un patch individuel) et la balance totale (rapport entre son original et son d'effet pour un patch individuel) peuvent être réglés dans le module TOTAL/FUNCTION (→ p. 79).



Changement de nom de patch

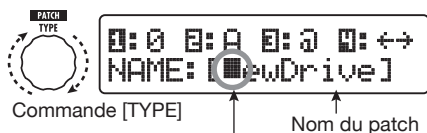
Vous pouvez changer le nom d'un patch édité. Pour cela, procédez comme suit.

1. En mode de jeu, mode manuel ou mode d'édition, pressez la touche de module d'effet [TOTAL/FUNCTION].

TOTAL/FUNCTION



2. Tournez la commande [TYPE] pour afficher le nom de patch en partie inférieure de l'écran.



Le carré noir clignotant (■) indique que ce caractère peut être changé.

3. Tournez la commande de paramètre 4 pour déplacer le curseur de saisie de caractère et utilisez les commandes de paramètre 1 – 3 pour sélectionner le nouveau caractère.

Les commandes de paramètres 1 – 3 sélectionnent les caractères comme suit.

Commande de paramètre 1 (chiffres) : 0 – 9

Commande de paramètre 2 (lettres) :

A – Z, a – z

Commande de paramètre 3 (symboles) :

(espace) ! " # \$ % & ' () [+ , - . / : ; < > = ? @ [] ^ _ ' { } |

4. Répétez l'étape 3 jusqu'à ce que le nom du patch soit celui désiré. Puis pressez la touche [EXIT].

NOTE

Les changements que vous avez apportés au nom d'un patch seront perdus si vous changez de patch. Pour les conserver, mémorisez d'abord le patch (→ p. 27).

Mémorisation de patches et de banques (Mode Store)

Cette section explique comment utiliser le mode de mémorisation (Store). En mode Store, vous pouvez mémoriser des patches modifiés ou échanger la position en mémoire de patches du groupe utilisateur (user). La mémorisation et l'échange peuvent également s'effectuer au niveau des banques entières. Les patches du groupe utilisateur (user) peuvent à tout moment être ramenés à leurs réglages d'usine par défaut.

Mémorisation/échange de patches

Cette section explique comment mémoriser et échanger des patches.

1. En mode manuel, en mode de jeu ou en mode d'édition, pressez la touche [STORE/SWAP].



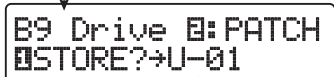
Le B9.1ut passe en attente de mémorisation et le patch actuellement sélectionné devient la source de mémorisation/échange.

L'indicateur [BANK/PATCH] affiche le nom de groupe et le numéro de banque de destination de mémorisation/échange.

Nom du patch source de mémorisation/échange



N° de banque de destination de mémorisation/échange

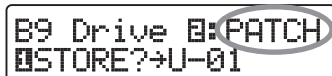


Nom de groupe, n° de banque, n° de patch de destination de mémorisation/échange

ASTUCE

- Dans les conditions d'usine par défaut, le groupe utilisateur (U) contient les mêmes patches que le groupe preset (P).
- Si un patch a été édité, il sera mémorisé ou échangé sous sa forme éditée.
- Si un patch du groupe preset est sélectionné quand vous pressez la touche [STORE/SWAP], le patch du groupe utilisateur correspondant est automatiquement sélectionné comme destination de mémorisation.

2. Pour individuellement mémoriser/échanger des patches, tournez la commande de paramètre 2 afin d'afficher "PATCH" en haut à droite de l'écran.



Commande de paramètre 2

ASTUCE

Quand "BANK" s'affiche, l'opération suivante s'effectue pour la totalité de la banque. Assurez-vous que l'indication correcte est affichée.

3. Tournez la commande de paramètre 1 pour faire s'afficher "STORE?" (Mémoriser ?) ou "SWAP?" (Echanger ?).



Commande de paramètre 1

Quand "STORE?" est sélectionné, le patch actuel peut être mémorisé dans n'importe quel patch utilisateur.

Quand "SWAP?" est sélectionné, le patch utilisateur actuel peut être échangé avec n'importe quel autre patch utilisateur.

NOTE

Si le patch source appartient au groupe preset, l'indication d'échange "SWAP?" n'apparaît pas.

4. Sélectionnez le numéro de banque/patch de destination de mémorisation/échange.

- Quand la séquence d'activation a été mode manuel → mode Store
- Quand la séquence d'activation a été mode manuel → mode d'édition → mode Store

Utilisez les commutateurs au pied PATCH/BANK [▼]/[▲] pour sélectionner la banque et le patch.

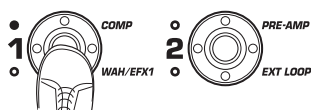
Commutateurs au pied PATCH/BANK [▼]/[▲]



- Quand la séquence d'activation a été mode de jeu → mode Store
- Quand la séquence d'activation a été mode de jeu → mode d'édition → mode Store

Utilisez les commutateurs au pied PATCH/BANK [▼]/[▲] pour sélectionner la banque puis les commutateurs au pied 1-4 pour sélectionner le patch.

Commutateurs au pied 1 - 4



ASTUCE

Vous pouvez aussi sélectionner le numéro de banque/numéro de patch avec la commande [TYPE].

5. Pressez une fois encore la touche [STORE/SWAP].

Le processus de mémorisation/échange est effectué et le B9.1ut retourne en mode manuel ou en mode de jeu avec le patch de destination de mémorisation/échange sélectionné. En pressant la touche [EXIT] à la place de la touche [STORE/SWAP], vous pouvez annuler le processus et retourner au mode précédent.

NOTE

Les réglages de l'Accelerator ne sont pas mémorisés comme partie du patch.

Mémorisation/échange de banques

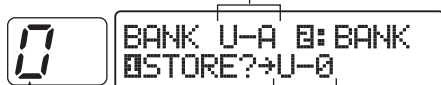
Cette section explique comment mémoriser et échanger des banques entières.

1. En mode manuel, de jeu ou d'édition, pressez la touche [STORE/SWAP].

Le B9.1ut passe en attente de mémorisation et la banque actuellement sélectionnée devient la source de mémorisation/échange.

2. Pour mémoriser/échanger des banques entières, tournez la commande de paramètre 2 afin d'afficher "BANK" en haut à droite de l'écran.

Nom de groupe/n° de banque source de mémorisation/échange



N° de banque de destination de mémorisation/échange

Nom de groupe/n° de banque de destination de mémorisation/échange

3. Tournez la commande de paramètre 1 pour faire s'afficher "STORE?" (Mémoriser ?) ou "SWAP?" (Echanger ?).

Quand "STORE?" est sélectionné, la banque actuelle peut être mémorisée dans n'importe quelle banque utilisateur.

Quand "SWAP?" est sélectionné, la banque utilisateur actuelle peut être échangée avec n'importe quelle autre banque utilisateur.

NOTE

Si la banque source appartient au groupe preset, l'indication d'échange "SWAP?" n'apparaît pas.

4. Utilisez les commutateurs au pied PATCH/BANK [▼]/[▲] pour sélectionner la banque de

**destination de mémorisation/
échange.**

5. Pressez une fois encore la touche [STORE/SWAP].

Le processus de mémorisation/échange est effectué et le B9.1ut retourne en mode de jeu ou en mode manuel avec la banque de destination de mémorisation/échange sélectionnée.

En pressant la touche [EXIT] à la place de la touche [STORE/SWAP], vous pouvez annuler le processus et retourner au mode précédent.

Tous les patches retrouvent leurs réglages d'usine par défaut et le B9.1ut passe en mode manuel. En pressant la touche [EXIT] avant d'accomplir l'étape 2, vous pouvez annuler la procédure.

Retour des patches aux conditions d'usine par défaut

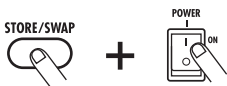
Même si vous avez apporté des changements aux patches du groupe utilisateur, vous pouvez ramener tous ces patches aux réglages d'usine par défaut à tout moment. Pour faire cela, procédez comme suit.

NOTE

Si vous faites une initialisation totale (All Initialize), tous les patches mémorisés dans la mémoire utilisateur sont remplacés. Procédez avec soin.

1. Mettez sous tension le B9.1ut en tenant enfoncée la touche [STORE/SWAP].

"All Initialize?" s'affiche.



All Initialize?
Y: STORE N: EXIT

2. Pressez une fois encore la touche [STORE/SWAP].

Emploi de la pédale d'expression

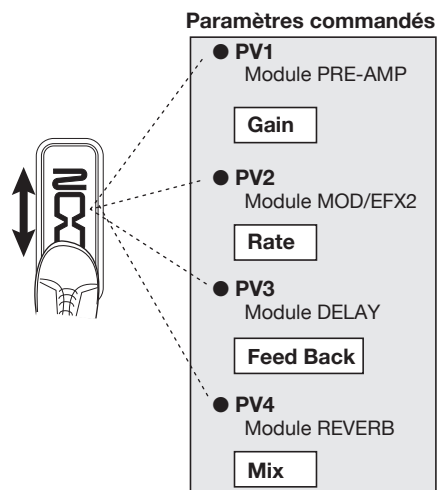
Cette section explique comment utiliser la pédale d'expression intégrée du B9.Iut ou une pédale d'expression externe.

À propos de la pédale d'expression

Le B9.Iut est livré en standard avec une pédale d'expression qui peut servir à piloter en temps réel des paramètres spécifiques d'effet.

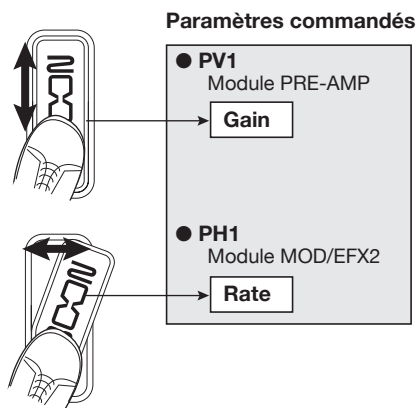
Dans la direction verticale, cette pédale d'expression possède jusqu'à quatre destinations de commande (PV1 à PV4).

Par exemple, quand des assignations sont faites comme représenté dans l'illustration, quatre paramètres différents peuvent être réglés simultanément quand la pédale est inclinée vers le haut ou le bas.



La pédale d'expression du B9.Iut est appelée pédale Z car elle détecte non seulement les mouvements verticaux mais également horizontaux. Quatre destinations de commande supplémentaires (PH1 à PH4) peuvent être assignées dans la direction latérale. Par conséquent, un total de huit paramètres (4 verticaux et 4 horizontaux) peuvent être changés simultanément.

Avec un réglage comme celui de l'exemple suivant, la pédale règle le paramètre Gain du module PRE-AMP quand on la déplace dans le sens vertical et le paramètre Rate du module MOD/EFX2 quand on la déplace dans le sens horizontal.



ASTUCE

- La plage de réglage du paramètre couverte par la pédale d'expression peut être réglée séparément pour chaque destination de commande.
- En mode bypass, la pédale d'expression fonctionne comme une pédale de volume quand on la déplace dans la direction verticale (déplacer la pédale d'expression dans la direction horizontale n'a alors pas d'effet).
- En mode mute, la pédale d'expression est sans effet.

NOTE

La pédale d'expression du B9.Iut est conçue pour être utilisée avec un seul pied. Quand la pédale est totalement tournée sur la droite, la pousser fortement vers le bas, la heurter ou exercer d'une façon générale une force excessive l'endommagera. Veuillez à ne faire fonctionner la pédale que dans la plage pour laquelle est conçue.

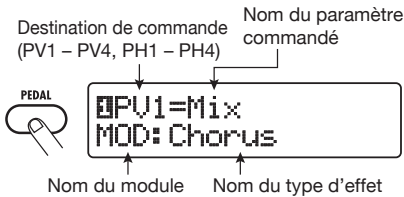
Assignation de commandes à la pédale d'expression

Cette section décrit comment assigner une destination de commande à la pédale d'expression. Quatre destinations de commande peuvent être assignées à la fois à la direction verticale et à la direction horizontale. La commutation on/off des modules n'est disponible qu'en direction verticale.

1. En mode manuel ou en mode de jeu, sélectionnez le patch.

2. Pressez la touche [PEDAL].

L'affichage change comme suit.



ASTUCE

Le réglage de la pédale d'expression est inclus dans le module TOTAL/FUNCTION pour le patch correspondant. L'affichage ci-dessus peut également s'appeler en pressant la touche de module d'effet [TOTAL/FUNCTION] et en tournant la commande [TYPE].

3. Pour assigner une destination de commande verticale, tournez la commande [TYPE] pour sélectionner une des 4 destinations de commande verticale (PV1 à PV4).

Les étapes de réglage des destinations de commande PV1 à PV4 pour la direction verticale sont les mêmes.



4. Tournez la commande de paramètre 1 pour sélectionner le paramètre à commander.



Quand vous tournez la commande de paramètre 1, le paramètre d'effet, le type d'effet et le module d'effet changent.

ASTUCE

- Pour des informations sur les paramètres qui peuvent être commandés, voir "Types et paramètres d'effet" en pages 64 – 79.
- Quand "Volume" est sélectionné comme destination, la pédale d'expression fonctionne comme une pédale de volume.
- Quand "NOT Assign" est affiché, aucun paramètre n'est commandé. En réglant les quatre destinations de commande sur "NOTAssign", l'action verticale de la pédale d'expression peut être désactivée.

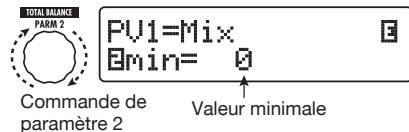
NOTE

Si vous sélectionnez "NOT Assign", les étapes 5 et 6 ne peuvent être suivies.

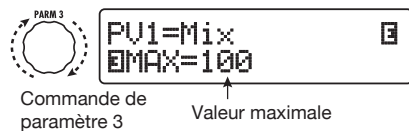
5. Pour déterminer la plage de réglage du paramètre à contrôler, utilisez la commande de paramètre 2 (pour la valeur minimale) et la commande de paramètre 3 (pour la valeur maximale).

L'affichage change comme suit.

- Quand la commande de paramètre 2 est bougée



- Quand la commande de paramètre 3 est bougée

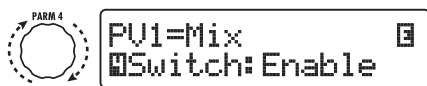


ASTUCE

- Le réglage de la plage possible dépend du paramètre sélectionné à l'étape 4.
- Il est aussi possible de régler "min" sur une valeur supérieure à "MAX". Dans ce cas, la valeur du paramètre sera minimale quand la pédale sera totalement enfoncée et maximale quand la pédale sera totalement relevée.

6. Pour utiliser la pédale d'expression afin de commuter on/off le module, tournez la commande de paramètre 4 et sélectionnez "Switch:Enable".

Quand vous tournez la commande de paramètre 4, l'affichage change comme suit.



Commande de paramètre 4

La pédale d'expression a un commutateur qui est déclenché quand la pédale est encore un peu plus poussée dans la direction verticale après avoir été totalement enfoncée. Le module auquel le paramètre sélectionné appartient sera commuté on/off. Si vous sélectionnez "Disable" en tournant la commande de paramètre 4, la commutation on/off du module n'est plus disponible.

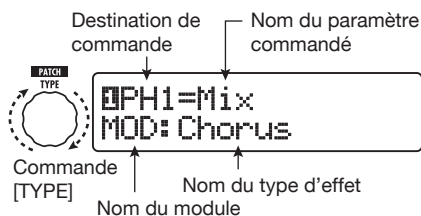
ASTUCE

- Quand "Volume" est la destination de commande et "Enable" est sélectionné, la fonction de la pédale de volume peut être commutée on/off. L'effet de la commutation on/off peut être vérifié en contrôlant le statut de la DEL [VOLUME PEDAL] sur la gauche de la pédale d'expression.
- Il est aussi possible d'utiliser normalement la pédale pour le contrôle de volume et de commuter on/off un module en poussant la pédale à fond vers le bas. Pour obtenir cela, réglez le statut de pédale de volume on/off et le statut on/off du module de destination de commande sur la condition opposée (→ p. 33).

7. Répétez les étapes 3 – 6 pour régler les autres destinations de commande de la même façon pour la direction verticale.

8. Pour assigner des destinations de commande à la direction horizontale, tournez la commande [TYPE] pour sélectionner une des 4 destinations de commande de la direction horizontale (PH1 à PH4).

L'affichage change comme suit.



Les étapes pour régler les destinations de commande PH1 à PH4 de la direction horizontale sont les mêmes.

9. Répétez les étapes 4 – 5 pour régler les valeurs minimale et maximale du paramètre commandé.

NOTE

Dans la direction horizontale de la pédale d'expression, aucune commutation on/off de module n'est possible.

10. Répétez les étapes 8 – 9 pour régler de la même façon les autres destinations de commande pour la direction horizontale.

NOTE

Il est aussi possible de spécifier le même paramètre pour plusieurs destinations de commande, mais dans certains cas, des changements de valeur extrêmes peuvent entraîner du bruit. Ce n'est pas un défaut.

11. Quand tous les réglages ont été faits pour la pédale d'expression, pressez la touche [EXIT].

L'unité retourne en mode manuel ou en mode de jeu.

NOTE

Tout changement apporté aux réglages de pédale sera perdu si vous changez de patch. Veillez à mémoriser le patch si vous désirez conserver vos changements (→ p. 27).

ASTUCE

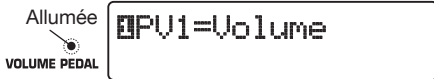
- La pédale d'expression dispose d'un blocage de mouvement dans la direction horizontale. Si le mouvement horizontal n'est pas nécessaire, l'utilisation du bloqueur peut être préférable.
- La commutation entre activation/désactivation de l'action horizontale peut être assignée à un commutateur de fonction (→ p. 36).

■ Emploi de la pédale d'expression pendant le changement de fonction

Le commutateur d'enfoncement de la pédale d'expression peut être utilisé durant le jeu pour alterner entre deux jeux de réglages. À titre d'exemple, cette section décrit comment configurer le B9.1ut pour que la pédale fonctionne normalement comme pédale de volume, mais permette un effet spécial quand on la pousse à fond vers le bas.

- (1) Suivez les étapes 1 – 5 de "Assignment de commandes à la pédale d'expression" (p. 31) et assignez des paramètres à l'action verticale de la pédale d'expression (PV1 – PV4).

D'abord, assignez "Volume" comme destination de commande PV1 et réglez la fonction de la pédale de volume sur on. Quand la fonction est ainsi activée, la DEL [VOLUME PEDAL] est allumée à gauche de la pédale d'expression.



Ensuite, pour l'autre fonction de la pédale de volume, assignez le paramètre "Sense" du module WAH/EFX1 comme destination de commande PV2.



- (2) Suivez l'étape 6 de "Assignment de commandes à la pédale d'expression" pour régler toutes les destinations de commande sur "Enable".

Quand le réglage est terminé, pressez la touche [EXIT] afin de retourner au mode précédent.

- (3) Vérifiez que la fonction de la pédale de volume est activée (on) et réglez sur off la destination de commande sélectionnée à l'étape 1 (module WAH/EFX1 dans cet exemple).

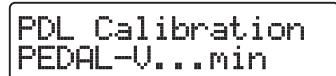
Dans ces conditions, le module WAH/EFX1 est désactivé lorsque la fonction pédale de volume est activée. Quand vous enfoncez la pédale de volume à fond, la fonction pédale de volume est désactivée et le module WAH/EFX1 est activé.

Réglage de la pédale d'expression

La pédale d'expression du B9.1ut est réglée pour un fonctionnement optimal en usine, mais parfois un re-réglage peut être nécessaire. Si l'action de la pédale semble insuffisante, ou si un grand changement se produit alors que la pédale n'est que peu enfoncée, réglez la pédale comme suit.

1. Maintenez enfoncée la touche [PEDAL] en mettant l'unité sous tension.

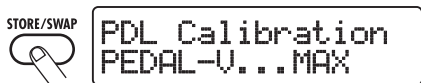
L'affichage change comme suit.



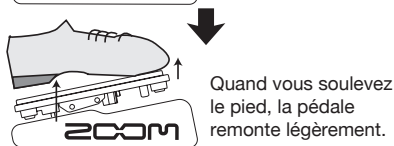
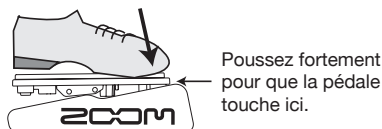
2. Avec la pédale d'expression totalement relevée, pressez la touche [STORE/SWAP].



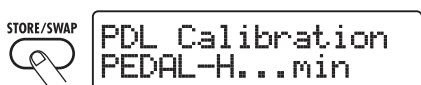
L'affichage change comme suit.



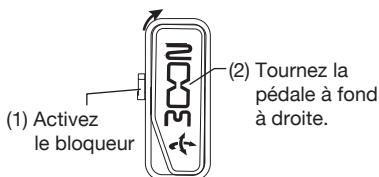
- 3. Enfoncez à fond la pédale dans la direction verticale, puis soulevez votre pied de la pédale et pressez la touche [STORE/SWAP].**



L'affichage change comme suit.



- 4. Relevez le bloqueur de la pédale d'expression pour verrouiller la pédale. Puis tournez la pédale à fond sur la droite et pressez la touche [STORE/SWAP].**

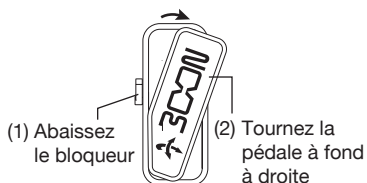


L'affichage change comme suit.



PDL Calibration
PEDAL-H...MAX

- 5. Abaissez le bloqueur de la pédale d'expression, tournez la pédale à fond à droite et pressez la touche [STORE/SWAP].**



Le réglage est terminé et l'unité retourne en mode de jeu.

ASTUCE

Si l'indication "ERROR" apparaît, retournez à l'étape 2 et répétez la procédure.

Emploi d'une pédale d'expression externe

Si vous branchez une pédale d'expression optionnelle (FP01/FP02) à la prise CONTROL IN du B9.1ut, vous pouvez l'utiliser comme une pédale de volume séparée, libérant la pédale d'expression intégrée pour d'autres fonctions.

- 1. Branchez le câble de la pédale d'expression externe dans la prise CONTROL IN et mettez sous tension le B9.1ut.**
- 2. Utilisez la pédale d'expression externe en mode manuel, en mode de jeu ou en mode d'édition.**

Le niveau de volume change.

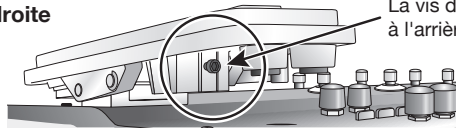
ASTUCE

La pédale d'expression externe fonctionne toujours comme pédale de volume. Elle peut également être utilisée comme contrôleur pour envoyer des messages MIDI (→ p. 46).

Réglage du couple de la pédale d'expression

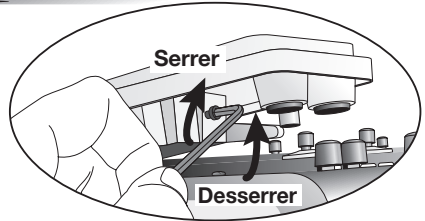
Réglage du couple horizontal pour la pédale d'expression

1. Relevez totalement la pédale d'expression à droite de l'unité.



La vis de réglage de pédale est visible à l'arrière de la pédale d'expression.

2. Insérez une clé hexagonale de 3 mm dans la vis à l'extérieur du panneau. Pour durcir la pédale, tournez la clé dans le sens horaire. Pour l'assouplir, tournez la clé dans le sens anti-horaire.



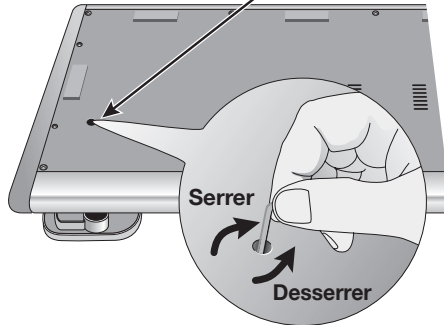
Réglage du couple vertical pour la pédale d'expression

1. Éteignez le B9.1ut, débranchez son adaptateur secteur et renversez l'unité.



Vue inférieure du B9.1ut

2. Insérez une clé hexagonale de 3 mm dans l'orifice situé sous la pédale d'expression gauche ou droite. Pour durcir la pédale, tournez la clé dans le sens horaire. Pour l'assouplir, tournez la clé dans le sens anti-horaire.



- La pédale d'expression du B9.1ut est conçue pour être utilisée avec un seul pied. Quand la pédale est totalement tournée sur la droite, la pousser fortement vers le bas, la heurter ou exercer d'une façon générale une force excessive l'endommagera. Veillez à ne faire fonctionner la pédale que dans la plage pour laquelle est conçue.
- Si vous desserrez trop la pédale, la vis interne peut s'échapper et vous ne pourrez plus serrer la pédale. Effectuez cette opération avec soin.
- Si la vis pénètre dans l'unité, contactez votre revendeur ou un centre de maintenance agréé Zoom.
- N'essayez jamais d'ouvrir le boîtier du B9.1ut vous-même et n'allumez jamais le B9.1ut si la vis n'est pas bien placée dans l'unité. Sinon, le circuit électronique peut être sérieusement endommagé.

Emploi des commutateurs au pied

Cette section explique comment assigner des fonctions individuelles aux commutateurs de fonction 1 – 3 et comment sélectionner les modules qui sont assignés aux commutateurs au pied 1 – 4 en mode manuel.

Réglages pour les commutateurs de fonction

Les commutateurs de fonction 1 – 3 peuvent être utilisés pour assurer des fonctions définies par l'utilisateur. Pour assigner une fonction à un commutateur, procédez comme suit.

1. En mode manuel ou en mode de jeu, sélectionnez le patch.

ASTUCE

Les fonctions assignées aux commutateurs de fonction 1 – 3 sont propres à chaque patch.

2. Pressez la touche [FOOT SW].

L'affichage change comme suit.



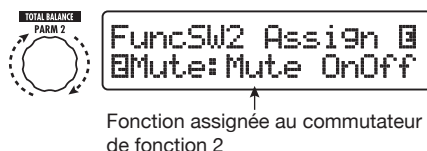
ASTUCE

Le réglage de commutateur de fonction est inclus dans le module TOTAL/FUNCTION pour le patch. L'affichage ci-dessus peut également être appelé en pressant la touche [TOTAL/FUNCTION] dans la section des touches de module d'effet puis en tournant la commande [TYPE].

3. Utilisez les commandes de paramètre 1 – 3 pour sélectionner la fonction des commutateurs de fonction 1 – 3.

Le numéro de commande de paramètre correspond au numéro de commutateur de fonction. Par exemple, quand vous tournez la commande de paramètre 2, l'affichage change comme suit.

■ Quand la commande de paramètre 2 est tournée



Fonction assignée au commutateur de fonction 2

Les fonctions suivantes peuvent être assignées aux commutateurs de fonction 1 – 3.

● BypassOnOff, Mute OnOff

Le commutateur de fonction fait alterner le mode bypass ou mute entre on et off. Quand l'un des modes est activé, l'affichage de l'accordeur apparaît.

● ManualMode

Le commutateur de fonction fait alterner entre mode de jeu et mode manuel.

● BPM TAP

Le commutateur de fonction peut servir à spécifier le tempo individuel d'un patch (→ p. 38). Quand il est pressé répétitivement, la moyenne des intervalles entre les quatre dernières pressions est automatiquement calculée et le résultat obtenu définit le nouveau réglage de tempo.

ASTUCE

A l'aide du tempo réglé ici, des paramètres spécifiques (Time et Rate) peuvent être synchronisés en unités de note (→ p. 38).

● Delay Tap

Le commutateur de fonction peut servir à spécifier le paramètre de temps de retard (Time) du module DELAY.

ASTUCE

• Alors que BPM TAP spécifie le tempo pour un

patch individuel, Delay TAP utilise l'intervalle de pression de la pédale pour directement régler la valeur du paramètre Time (temps de retard).

- Pour utiliser Delay TAP, le module DELAY doit être activé pour ce patch.

● Hold Delay

Le commutateur de fonction fait alterner le maintien du retard entre on et off. Quand vous le pressez dans un patch dont le maintien de retard est activé, le maintien est mis en service et le son actuellement retardé se répète. Presser une fois encore le commutateur de fonction annule le maintien et, le son de retard décline naturellement (voir l'illustration ci-dessous).

ASTUCE

Pour utiliser Hold Delay, le module DELAY doit être activé pour ce patch.

● Delay Mute

Le commutateur de fonction fait alterner la coupure de l'entrée du module DELAY entre on et off.

ASTUCE

Pour utiliser Delay Mute, le module DELAY doit être activé pour ce patch.

● Hold Synth

Le commutateur de fonction commute on/off le maintien de synthé Hold Synth. Quand cette fonction est assignée et que le commutateur de fonction est pressé pour un patch dans lequel Hold Synth est activé, la fonction s'active et le son de basse actuel est maintenu.

Presser une fois encore le commutateur de fonction annule le mode de maintien et le son de basse s'arrête.

ASTUCE

Pour utiliser la fonction Hold Synth, "MonoSyn" ou "4VoiceSyn" doit être sélectionné comme type d'effet dans le module PRE-AMP du patch.

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

Le commutateur de fonction fait alterner le module correspondant entre on et off.

● TunerDsply

Le commutateur de fonction appelle l'affichage de l'accordeur sans court-circuiter les effets.

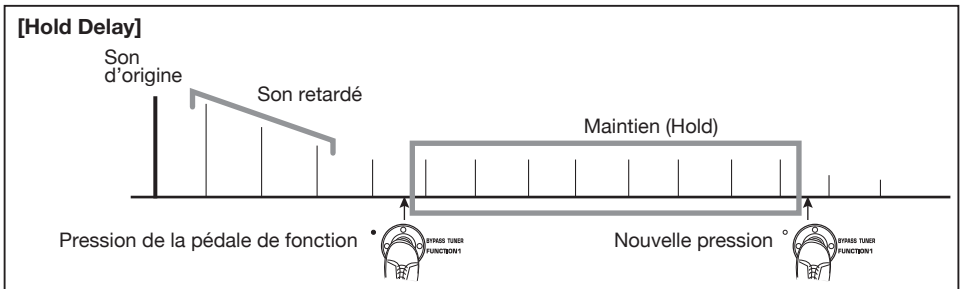
● P-H Disable

Le commutateur de fonction active/désactive l'action horizontale de la pédale d'expression.

ASTUCE

- Quand "BPM TAP" ou "Delay TAP" est sélectionné, la DEL du commutateur de fonction clignote en rouge de façon synchronisée avec le réglage de tempo (BPM).
- Il est aussi possible d'assigner la même fonction à plusieurs commutateurs de fonction.

4. Après avoir sélectionné une fonction à assigner au commutateur de fonction, pressez la touche [EXIT].



NOTE

Tout changement d'assignation sera perdu si vous changez de patch. Veuillez à mémoriser le patch si vous voulez conserver les changements (→ p. 27).

Assignation de modules aux commutateurs au pied 1 – 4

En mode manuel, les commutateurs au pied 1 – 4 peuvent servir à commuter on/off des modules spécifiques. Cette section explique comment assigner des modules aux commutateurs.

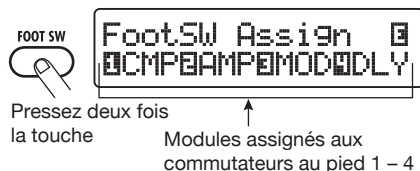
1. En mode manuel ou en mode de jeu, sélectionnez le patch.

ASTUCE

Les fonctions assignées aux commutateurs au pied 1 – 4 sont propres à chaque patch.

2. Pressez deux fois la touche [FOOT SW].

L'affichage change comme suit.



ASTUCE

Le réglage des commutateurs au pied 1 – 4 est inclus dans le module TOTAL/FUNCTION du patch. L'affichage ci-dessus peut également être obtenu en pressant la touche [TOTAL/FUNCTION] dans la section des touches de module d'effet puis en tournant la commande [TYPE].

3. Utilisez les commandes de paramètre 1 – 4 pour sélectionner la fonction des commutateurs au pied 1 – 4.

Le numéro de commande de paramètre correspond au numéro de commutateur au

pied. Par exemple, pour sélectionner un module assigné au commutateur au pied 1, tournez la commande de paramètre 1. Les modules suivants peuvent être assignés aux commutateurs au pied correspondants.

- **Commutateur au pied (Foot switch) 1**
Module COMP (CMP) ou WAH/EFX1 (WAH)
- **Commutateur au pied (Foot switch) 2**
Module PRE-AMP (AMP) ou EXT LOOP (ExL)
- **Commutateur au pied (Foot switch) 3**
Module MOD/EFX2 (MOD) ou EQ (EQ)
- **Commutateur au pied (Foot switch) 4**
Module DELAY (DLY) ou REVERB (REV)

ASTUCE

Les noms des deux modules qui peuvent être assignés à chaque commutateur au pied sont imprimés sur le panneau à la droite du commutateur. Le module actuellement sélectionné est indiqué par la DEL correspondante allumée (module activé) ou clignotante (module coupé).

NOTE

Tout changement dans les réglages d'assignation sera perdu si vous changez de patch. Veuillez à mémoriser le patch si vous désirez conserver les changements (→ p. 27).

Spécification du tempo pour un patch

Le B9.1ut vous permet de spécifier un tempo individuellement pour chaque patch et de synchroniser par unités de note des paramètres spécifiques sur ce tempo. Cette section explique comment spécifier et utiliser le réglage de tempo pour un patch.

1. En mode manuel ou en mode de jeu, sélectionnez le patch.

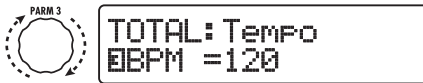
2. Pressez la touche de module d'effet [TOTAL/FUNCTION].

Le réglage de tempo de chaque patch fait partie du module [TOTAL/FUNCTION]. Quand vous pressez la touche de module d'effet [TOTAL/FUNCTION], l'affichage change comme suit.



3. Tournez la commande de paramètre 3 pour régler le tempo.

La plage de réglage de tempo est 40 – 250. Quand vous tournez la commande de paramètre 3, l'affichage change comme suit.



Commande de paramètre 3

4. Pour synchroniser un paramètre sur le tempo spécifié, sélectionnez le type et le paramètre d'effet à synchroniser et sélectionnez le symbole de note comme valeur de réglage pour le paramètre.

La valeur de réglage pour les paramètres d'effet qui acceptent la synchronisation sur le tempo peut être sélectionnée en unités de note en utilisant le tempo spécifique du patch comme référence.

Par exemple, le paramètre Time du type d'effet TapeEcho du module MOD/EFX2 accepte la synchronisation au tempo spécifique d'un patch. Pour utiliser cette capacité, tournez la commande de paramètre correspondante dans le sens horaire au-delà du réglage maximum (2000) jusqu'à ce qu'un symbole de note s'affiche.

ASTUCE

Dans la section "Types et paramètres d'effet" (→ pages 64 – 79), les paramètres qui acceptent la synchronisation au tempo sont indiqués par un symbole de note.

5. Sélectionnez une valeur de paramètre en sélectionnant un symbole de note.

Les réglages de note suivants sont possibles pour les paramètres qui acceptent la synchronisation au tempo.

	Triple croche
	Double croche
	Noire de triolet
	Double croche pointée
	Croche
	Blanche de triolet
	Croche pointée
	Noire
	Noire pointée
	Noire x 2
:	:
	Noire x 20

NOTE

La plage de réglage réellement disponible dépend du paramètre.

Par exemple, quand vous avez sélectionné le réglage croche, le paramètre Time sera réglé sur une valeur qui correspond à une croche au tempo spécifique du patch. Quand le tempo est changé, le temps de retard change parallèlement.

NOTE

Selon la combinaison du réglage du tempo et du symbole de note sélectionné, la plage de réglage maximale du paramètre (par exemple 2000 ms) peut se trouver dépassée. Dans un tel cas, la valeur est automatiquement divisée par deux (ou même par 4 si la moitié de la valeur reste au-delà de la plage possible).

6. Quand le réglage de tempo et de paramètre est terminé, pressez la touche [EXIT].

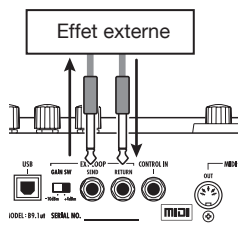
L'unité retourne en mode manuel ou en mode de jeu. Mémorisez le patch si nécessaire.

La procédure ci-dessus utilise le réglage de tempo de l'étape 3 comme référence pour le réglage de note fait à l'étape 5. Si la fonction "BPM TAP" est assignée à un commutateur de fonction 1 – 3, vous pouvez spécifier le tempo au pied durant le jeu et faire changer le paramètre en conséquence.

Emploi de la boucle d'effet

Les prises EXT LOOP SEND/RETURN en face arrière du B9.1ut permettent de brancher une pédale d'effet, un effet en rack ou équivalent. Les réglages d'activation/désactivation d'effet externe (on/off) et de niveau de départ/retour peuvent être mémorisés dans un patch. Cette section explique comment utiliser la boucle d'effet.

1. Branchez l'effet externe aux prises EXT LOOP SEND/RETURN.



ASTUCE

Quand vous branchez un effet ayant un niveau d'entrée nominal de +4 dBm (effet en rack ou similaire), réglez le commutateur EXT LOOP GAIN sur "+4 dBm". Quand vous branchez un effet d'instrument ou une pédale d'effet, utilisez le réglage "-10 dBm".

NOTE

- L'effet externe doit toujours être activé pour permettre la commutation d'effet (on/off) sur le B9.1ut.
- Si l'effet externe permet de régler le mélange entre son d'origine et son d'effet (comme une reverb ou un delay), réglez le son d'origine à 0 % et le son d'effet à 100 %.

2. Sélectionnez le patch en mode manuel ou en mode de jeu.

ASTUCE

Les réglages de boucle d'effet peuvent être faits individuellement pour chaque patch.

3. Pressez la touche de module d'effet [EXT LOOP] pour activer le mode d'édition.

Les réglages de boucle d'effet se font dans le module EXT LOOP.

L'affichage change comme suit.



NOTE

Quand "EXT LOOP Module OFF" est affiché, le module EXT LOOP est désactivé. Pressez la touche [EXT LOOP] pour activer le module.

4. Utilisez la commande de paramètre 1 pour régler le niveau du signal envoyé par le B9.1ut à l'effet externe (niveau de départ ou "send level").



Bouton de paramètre 1

ASTUCE

Si le niveau d'entrée de l'effet externe n'est pas suffisant même avec le niveau de départ à fond ou si de la distorsion se produit en entrée d'effet externe même avec les niveaux de départ abaissés, vérifiez que le réglage du sélecteur EXT LOOP GAIN est correct.

5. Utilisez la commande de paramètre 2 pour régler le niveau du signal envoyé par l'effet externe au B9.1ut (niveau de retour ou "return level").



Bouton de paramètre 2

- 6. Utilisez la commande de paramètre 3 pour régler la balance de niveau entre le signal renvoyé par l'effet externe et le signal interne du B9.1ut (signal sec ou "dry level").**



Bouton de paramètre 3

ASTUCE

- Si l'effet externe est d'un type qui mélange le son d'effet et le son d'origine (comme une reverb, un delay ou un chorus), réglez la balance de niveau entre son d'origine et son d'effet en réglant le niveau de retour et le niveau du son d'origine sec ou "dry".
- Si l'effet externe est du type qui traite le signal entrant pour le ressortir (comme un compresseur ou un égaliseur), le niveau du signal sec ("dry") doit normalement être réglé à 0 et le niveau du signal se règle alors avec le paramètre de niveau de retour.

- 7. Quand les réglages de boucle d'effet ont été faits, pressez la touche [EXIT].**

L'unité retourne en mode manuel ou en mode de jeu.



- 8. Mémorisez le patch si nécessaire.**

Quand vous appellerez ensuite le patch mémorisé, vous rappellerez en même temps les réglages d'effet externe.

ASTUCE

Si l'effet externe accepte la commutation de programme par MIDI, le B9.1ut peut contrôler l'effet en envoyant des messages MIDI de changement de programme. Ainsi, le changement de patch sur le B9.1ut sera synchronisé avec le changement de programme de l'effet externe (→ p. 43).

Exemples d'emploi MIDI

Cette section décrit les diverses fonctions MIDI du B9.1ut.

Ce que vous pouvez faire avec le MIDI

Le B9.1ut vous permet d'utiliser le MIDI de différentes façons, comme décrit ci-dessous.

● Émission et réception d'informations de changement de patch par MIDI

Quand vous changez de patch sur le B9.1ut, le connecteur MIDI OUT transmet les messages MIDI correspondants (changement de programme avec ou sans sélection de banque). De même, si un message MIDI acceptable est reçu en MIDI IN, le B9.1ut passera au patch correspondant.

Cela permet de changer automatiquement les patches du B9.1ut sous le contrôle d'un séquenceur MIDI, ou de coupler le fonctionnement du B9.1ut avec le changement de patch sur d'autres appareils compatibles MIDI.

● Émission et réception d'informations de mouvements de pédale/commutateur/touche par MIDI

Si vous utilisez des touches et pédales spécifiques du B9.1ut ou la pédale d'expression, le connecteur MIDI OUT transmet les messages MIDI correspondants (changements de commande ou CC). De même, si un message MIDI acceptable est reçu en MIDI IN, le B9.1ut fait varier le paramètre correspondant.

Cela permet d'utiliser le B9.1ut pour contrôler en temps réel d'autres appareils compatibles MIDI ou de faire modifier des paramètres d'effet et des statuts on/off de modules par un séquenceur, synthétiseur ou autre appareil compatible MIDI.

● Échange de données de patch entre deux unités B9.1ut via MIDI

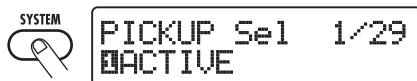
Les données de patch du B9.1ut peuvent être transmises par MIDI (messages exclusifs de système) à un autre B9.1ut.

Sélection du canal MIDI

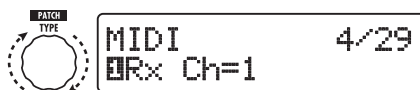
Pour une émission/réception correcte de messages de changement de programme, changement de commande et autres messages MIDI, le B9.1ut et l'autre appareil MIDI doivent être réglés sur le même canal MIDI (1 – 16). Pour régler le canal MIDI du B9.1ut, procédez comme suit.

1. En mode manuel ou en mode de jeu, pressez la touche [SYSTEM].

Le menu SYSTEM pour les paramètres s'appliquant à tous les patches apparaît.

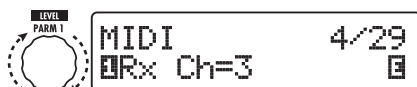


2. Tournez la commande [TYPE] pour sélectionner le paramètre "MIDI Rx Ch" (canal de réception MIDI).



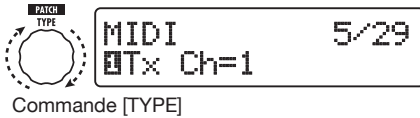
Commande [TYPE]

3. Tournez la commande de paramètre 1 pour sélectionner le canal MIDI (1 – 16) sur lequel le B9.1ut recevra les messages MIDI.



Commande de paramètre 1

4. Tournez la commande [TYPE] pour sélectionner le paramètre "MIDI Tx Ch" (canal de transmission MIDI).



5. Tournez la commande de paramètre 1 pour sélectionner le canal MIDI (1 – 16) sur lequel le B9.1ut transmettra ses messages MIDI.

6. Quand le réglage est terminé, pressez la touche [EXIT] pour quitter le menu SYSTEM.

Si le réglage a été changé, l'indication "Store...?" s'affichera, vous permettant de mémoriser les changements.



Si aucun réglage n'a été changé, l'unité retourne au mode précédent.

7. Pressez la touche [STORE/SWAP] pour sauvegarder les changements.



Le réglage de canal MIDI est accepté et l'unité retourne en mode manuel ou en mode de jeu. En pressant la touche [EXIT], vous pouvez interrompre les changements et retourner au mode de jeu sans sauvegarder.

Émission/réception d'informations de changement de patch par MIDI (changement de programme)

Vous pouvez envoyer/recevoir des informations de changement de patch du B9.1ut via MIDI sous forme de messages de changement de programme avec ou sans sélection de banque. Il y a deux façons (modes de changement de programme) pour faire cela, comme décrit ci-dessous.

● Mode direct

Avec cette méthode, vous utilisez une combinaison de messages MIDI de sélection de banque et de changement de programme pour spécifier le patch.

ASTUCE

- La sélection de banque est un type de message MIDI servant à spécifier la catégorie de sons dans un synthétiseur ou équivalent. Il sert en combinaison avec des messages de changement de programme.
- Normalement, la sélection de banque se fait en deux parties, à l'aide d'un octet de poids fort (MSB) et d'un octet de poids faible (LSB).

● Mode Mapping

Avec cette méthode, vous n'utilisez que les messages de changement de programme MIDI pour spécifier le patch. Un tableau de correspondance des changements de programme sert à assigner les numéros de changement de programme 0 – 127 aux patches et les patches sont alors sélectionnés grâce aux informations de ce tableau. Avec cette méthode, un maximum de 128 patches peuvent être spécifiés.

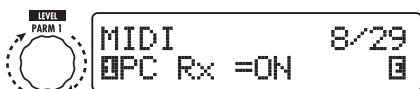
■ Activation de l'émission/réception de changement de programme

La procédure pour activer l'émission/réception des messages de changement de programme (+ sélection de banque) est décrite ci-dessous.

1. En mode manuel ou en mode de jeu, pressez la touche [SYSTEM].

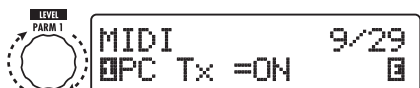


2. Pour activer la réception des messages de changement de programme (+ sélection de banque) sur le B9.1ut, tournez la commande [TYPE] pour afficher "MIDI PC Rx" (réception de changement de programme) et tournez la commande de paramètre 1 pour la régler sur "ON".



Commande de paramètre 1

3. Pour activer la transmission des messages de changement de programme (+ sélection de banque) sur le B9.1ut, tournez la commande [TYPE] pour afficher "MIDI PC Tx" (transmission de changement de programme) et tournez la commande de paramètre 1 pour la régler sur "ON".



Commande de paramètre 1

4. Quand le réglage est terminé, pressez la touche [EXIT] pour quitter le menu SYSTEM.

Si un réglage a été modifié, "Store...?" (Mémoriser...?) s'affichera, vous permettant de mémoriser les changements.



Si aucun réglage n'a été modifié, l'unité retourne au mode précédent.

5. Pressez la touche [STORE/SWAP] pour sauvegarder les changements.

Le réglage est accepté et l'unité retourne en mode manuel ou en mode de jeu. En pressant [EXIT], vous pouvez interrompre les changements et retourner au mode de jeu sans sauvegarder.

■ Emploi du mode direct

En combinant messages MIDI de sélection de banque et de changement de programme, vous pouvez directement spécifier un patch.

NOTE

Avant d'effectuer les étapes suivantes, vérifiez que le canal MIDI de transmission/réception du B9.1ut est réglé convenablement (→ p. 42), et que la transmission/réception de messages de changement de programme est activée (→ p. 43).

1. En mode manuel ou en mode de jeu, pressez la touche [SYSTEM].



2. Tournez la commande [TYPE] pour appeler "MIDI PCMODE" (mode de changement de programme).



Commande [TYPE]

3. Vérifiez que "DIRECT" est sélectionné comme mode de changement de programme.

Sinon, tournez la commande de paramètre 1 pour changer cette indication en "DIRECT". Cela autorise la sélection directe des patches avec les messages de sélection de banque et de changement de programme.

ASTUCE

Pour des informations sur les numéros de banque/ changement de programme assignés à chaque patch, voir la liste en fin de manuel (→ p. 83).

4. Quand le réglage est terminé, appuyez sur la touche [EXIT] pour quitter le menu SYSTEM.

Si un réglage a été changé, "Store...?" s'affiche, vous permettant de mémoriser les changements. Sinon, l'unité retourne au mode précédent.

5. Appuyez sur la touche [STORE/SWAP] pour sauvegarder les changements.

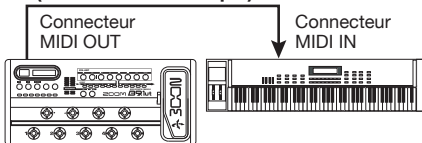
Le réglage est accepté et l'unité retourne en mode manuel ou en mode de jeu.

En appuyant sur [EXIT], vous pouvez interrompre les changements et retourner au mode de jeu sans sauvegarder.

6. Pour transmettre et recevoir des messages de changements de programme (+ sélection de banque), branchez le B9.1ut et l'autre appareil MIDI comme suit.

[Exemple de transmission de messages de changement de programme (+ sélection de banque)]

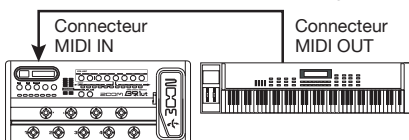
(2) Le message de changement de programme (+ sélection de banque) est transmis



(1) Quand un patch du B9.1ut est appelé...

[Exemple de réception de messages de changement de programme (+ sélection de banque)]

(1) Le message de changement de programme (+ sélection de banque) est reçu



(2) Le patch change sur le B9.1ut.

NOTE

Quand l'appareil MIDI externe n'envoie qu'un message de sélection de banque au B9.1ut, aucun changement ne se produit. La prochaine fois que le B9.1ut reçoit un message de changement de programme, c'est la dernière instruction de sélection de banque reçue qui est utilisée.

■ Emploi du mode Mapping

Ici, un tableau de correspondance des programmes sert à assigner les patches qui seront spécifiés par l'emploi des seuls messages de programme.

NOTE

Avant d'effectuer les étapes suivantes, vérifiez que le canal MIDI de transmission/réception du B9.1ut est réglé convenablement (→ p. 42), et que la transmission/réception de messages de changement de programme est activée (→ p. 43).

1. En mode manuel ou en mode de jeu, appuyez sur la touche [SYSTEM].



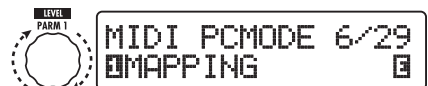
2. Tournez la commande [TYPE] pour appeler "MIDI PCMODE" (mode de changement de programme).



Commande [TYPE]

3. Tournez la commande de paramètre 1 pour afficher "MAPPING".

Les patches peuvent maintenant être spécifiés par messages de changements de programme en fonction du tableau de correspondance.



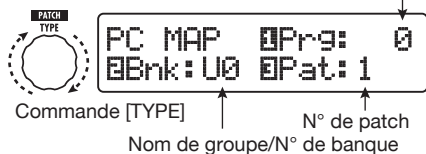
Commande de paramètre 1

4. Tournez la commande [TYPE] pour afficher le paramètre "PC MAP"

(tableau de correspondance des changements de programme).

Avec cet affichage, vous pouvez assigner n'importe quel patch du B9.lut à un numéro de changement de programme de 0 à 127.

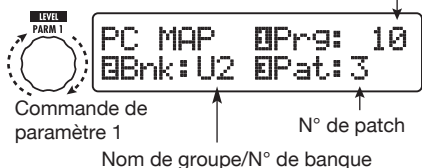
N° de changement de programme



5. Pour assigner un patch à un numéro de programme, procédez ainsi :

(1) Tournez la commande de paramètre 1 jusqu'à ce que le numéro de changement de programme à utiliser s'affiche dans la ligne supérieure.

N° de changement de programme

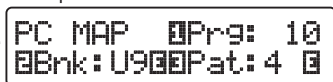


(2) Utilisez les commandes de paramètre 2 et 3 pour sélectionner le nom de groupe/numéro de banque et numéro de patch à assigner au numéro de changement de programme.

Commande de paramètre 2



Commande de paramètre 3



(3) Répétez ces étapes pour les autres numéros de changement de programme.

6. Quand le réglage est terminé, pressez la touche [EXIT] pour quitter le menu SYSTEM.

Si un réglage a été changé, "Store...?" s'affiche, vous permettant de mémoriser les changements. Si aucun réglage n'a été modifié, l'unité retourne au mode précédent.

7. Pressez la touche [STORE/ SWAP] pour sauvegarder les changements.

Le réglage est accepté et l'unité retourne en mode manuel ou en mode de jeu.

En pressant [EXIT], vous pouvez interrompre les changements et retourner au mode de jeu sans sauvegarder.

8. Pour envoyer et recevoir des messages de changement de programme, procédez comme décrit à l'étape 6 de "Emploi du mode direct" (→ p. 44).

Les messages de changement de programme (+ sélection de banque) envoyés par l'unité sont les mêmes en mode direct et en mode mapping. Pour des informations sur le numéro de banque/numéro de changement de programme assigné à chaque patch, voir la liste à la fin de ce mode d'emploi (→ p. 83).

Émission/réception d'informations de mouvement de pédale/commutateur/touche par MIDI (changement de commande)

Le B9.lut permet de transmettre et de recevoir des messages de changement de commande MIDI. Ces messages gèrent des actions comme celles de la pédale d'expression et la commutation on/off des modules ou des fonctions bypass/mute à l'aide des touches et pédales commutateurs. Chaque action peut être assignée à son propre numéro de commande (n° de CC).

■ Activation de l'émission/réception de changement de commande

La procédure pour activer l'émission/réception des messages de changement de commande est décrite ci-dessous.

1. En mode manuel ou en mode de jeu, appuyez sur la touche [SYSTEM].

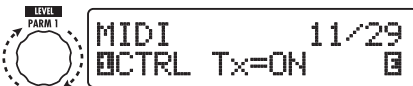


2. Pour activer la réception des messages de changement de commande sur le B9.1ut, tournez la commande [TYPE] pour afficher le paramètre "MIDI CTRL Rx" (réception de CC) et tournez la commande de paramètre 1 pour le régler sur "ON".



Commande de paramètre 1

3. Pour activer la transmission des messages de changement de commande par le B9.1ut, tournez la commande [TYPE] pour afficher le paramètre "MIDI CTRL Tx" (transmission de CC) et tournez la commande de paramètre 1 pour le régler sur "ON".



Commande de paramètre 1

4. Quand le réglage est terminé, appuyez sur la touche [EXIT] pour quitter le menu SYSTEM

Si un réglage a été changé, "Store...?" s'affiche, vous permettant de mémoriser les changements. Si aucun réglage n'a été modifié, l'unité retourne au mode précédent.



5. Appuyez sur la touche [STORE/SWAP] pour sauvegarder les changements.

Le réglage est accepté et l'unité retourne en mode manuel ou en mode de jeu. En appuyant sur [EXIT], vous pouvez interrompre les changements et retourner au mode de jeu sans sauvegarder.

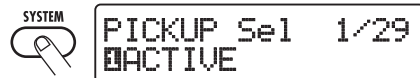
■ Assignation des numéros de changement de commande

Vous pouvez assigner des numéros de changement de commande à la pédale d'expression et aux touches du B9.1ut comme suit.

NOTE

Avant d'effectuer les étapes suivantes, vérifiez que le canal MIDI de transmission/réception du B9.1ut est réglé convenablement (→ p. 42), et que la transmission/réception de messages de changement de programme est activée (→ p. 43).

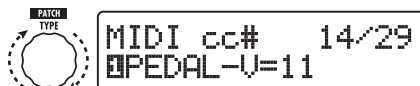
1. En mode manuel ou en mode de jeu, appuyez sur la touche [SYSTEM].



2. Tournez la commande [TYPE] pour appeler l'affichage d'assignation de numéro de changement de commande.

Les opérations auxquelles un numéro de changement de commande peut être assigné sont référencées dans le tableau de la page suivante.

Par exemple, pour assigner le numéro de changement de commande 11 (cc n°11) à la direction verticale de la commande d'expression intégrée, l'affichage suivant est utilisé.



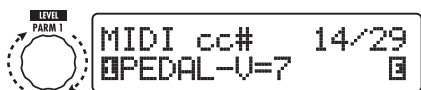
Commande [TYPE]

Affichage	Destination de la commande	CC par défaut	Plage de réglage de CC
CTRL IN	Action de la pédale d'expression	7	OFF, 1 - 5, 7 - 31, 64 - 95
PEDAL-V	Action de la pédale d'expression, direction verticale	11	OFF, 1 - 5, 7 - 31, 64 - 95
PEDAL-H	Action de la pédale d'expression, direction horizontale	12	OFF, 1 - 5, 7 - 31, 64 - 95
COMP	Module COMP on/off	64	OFF, 64 - 95
WAH/EFX1	Module WAH/EFX1 on/off	65	OFF, 64 - 95
EXT LOOP	Module EXT LOOP on/off	66	OFF, 64 - 95
ZNR	Module ZNR on/off	67	OFF, 64 - 95
PRE-AMP	Module PRE-AMP on/off	68	OFF, 64 - 95
EQUALIZER	Module EQ on/off	69	OFF, 64 - 95
CABINET	Module CABINET on/off	70	OFF, 64 - 95
MOD/EFX2	Module MOD/EFX2 on/off	71	OFF, 64 - 95
DELAY	Module DELAY on/off	72	OFF, 64 - 95
REVERB	Module REVERB on/off	73	OFF, 64 - 95
MUTE	Mode Mute on/off	74	OFF, 64 - 95
BYPASS	Mode Bypass on/off	75	OFF, 64 - 95

ASTUCE

L'assignation de numéro de changement de commande s'applique toujours à la réception et à la transmission en même temps.

3. Tournez la commande de paramètre 1 pour spécifier un numéro de changement de commande.



Commande de paramètre 1

4. Assignez les numéros de changement de commande à d'autres actions de la même façon.

5. Quand le réglage est terminé, pressez la touche [EXIT] pour quitter le menu SYSTEM.

Si un réglage a été changé, "Store...?" s'affiche, vous permettant de mémoriser les changements. Si aucun réglage n'a été modifié, l'unité retourne au mode précédent.

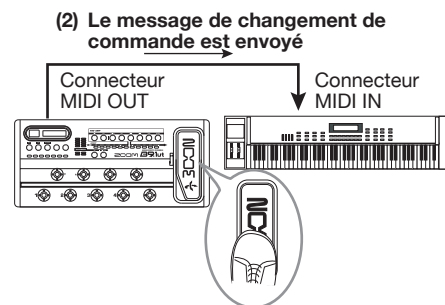
6. Pressez la touche [STORE/SWAP] pour sauvegarder les changements.

Le réglage est accepté et l'unité retourne en mode manuel ou en mode de jeu.

En pressant [EXIT], vous pouvez interrompre les changements et retourner au mode de jeu sans sauvegarder.

7. Pour envoyer et recevoir des messages de changement de commande, branchez le B9.1ut et l'autre appareil MIDI comme suit.

■ Exemple de transmission de messages de changement de commande



- (1) Quand on utilise la pédale d'expression ou les boutons et touches du B9.1ut...

Les valeurs de changement de commande envoyées par le B9.1ut changent comme suit.

● Quand on utilise la pédale d'expression intégrée/externe

La valeur du changement de commande assigné varie en continu de 0 à 127. Pour la pédale d'expression intégrée, deux messages de changement de commande peuvent être envoyés simultanément, pour le mouvement en direction verticale et celui en direction horizontale.

● Quand un module est commuté on/off

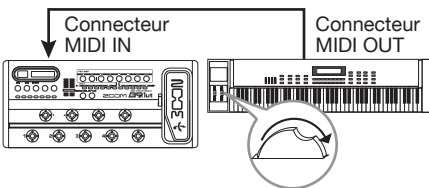
Quand le module est réglé sur on, la valeur 127 est envoyée pour le changement de commande. Quand le module est réglé sur off, c'est la valeur 0 qui est envoyée.

● Quand bypass/mute est commuté on/off

Quand bypass/mute est réglé sur on, la valeur 127 est envoyée pour le changement de commande. Quand bypass/mute est réglé sur off, c'est la valeur 0 qui est envoyée.

■ Exemple de réception de messages changement de commande

(1) Quand un message de changement de commande est reçu...



(2) Il se produit la même opération que si la pédale d'expression, le commutateur ou la touche correspondant du B9.1ut est bougée.

En fonction de la valeur du changement de commande reçu, le statut et la valeur de paramètre du B9.1ut changent comme suit.

● Quand un changement de commande pour la pédale d'expression intégrée/externe est reçu

La valeur du paramètre assigné à la pédale change comme voulu par la valeur du changement de commande (0 – 127).

● Quand un changement de commande de commutation on/off de module est reçu

Si la valeur de changement de commande est entre 0 et 63, le module est désactivé (off). Si elle est entre 64 et 127, le module est activé (on).

● Quand un changement de commande de commutation on/off pour bypass/mute est reçu

Si la valeur de changement de commande est entre 0 et 63, les fonctions bypass/mute sont désactivées (off). Entre 64 et 127, ces fonctions sont activées (on).

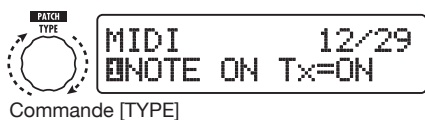
Envoi par MIDI d'informations de jeu de pédalier synthé (note on/note off)

Quand la fonction pédalier synthé est activée, les informations de jeu sur les commutateurs au pied peuvent être envoyées comme messages note on/note off via MIDI.

1. En mode manuel ou en mode de jeu, pressez la touche [SYSTEM].



2. Tournez la commande [TYPE] pour afficher le paramètre "NOTE ON Tx" (envoi de note on/note off).



Commande [TYPE]

3. Tournez la commande de paramètre 1 pour sélectionner "ON" ou "OFF".

Quand ON a été sélectionné, jouer avec la fonction pédalier de synthé entraînera l'émission de messages note on/note off.

La fonction pédalier de synthé a deux modes de fonctionnement pour produire du son : TG (trigger, c'est-à-dire déclencheur) et HD (hold, c'est-à-dire maintien).

Les différences dans le fonctionnement d'émission des messages note on/note off sont les suivantes.

● TG

Un message note on est envoyé quand le commutateur au pied est pressé et un message note off quand il est relâché.

● HD

Un message note on est envoyé quand le commutateur au pied est pressé et un message note off quand il est pressé une nouvelle fois.

ASTUCE

Pour plus d'informations sur la fonction pédalier de synthé, voir page 55.

4. Quand le réglage est terminé, pressez la touche [EXIT] pour quitter le menu SYSTEM.

Si un réglage a été changé, "Store...?" s'affiche, vous permettant de mémoriser les changements. Si aucun réglage n'a été modifié, l'unité retourne au mode précédent.

5. Pressez la touche [STORE/SWAP] pour sauvegarder les changements.

Le réglage est accepté et l'unité retourne en mode manuel ou en mode de jeu.

En pressant [EXIT], vous pouvez interrompre les changements et retourner au mode de jeu sans sauvegarder.

ASTUCE

Pour envoyer des messages note on/note off, faites les connexions comme représenté à l'étape 7 de "Activation de l'émission/réception de changement de commande" (→ p. 47).

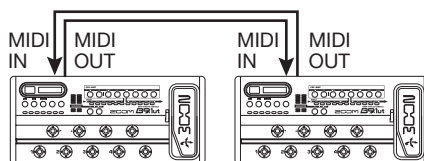
Émission/réception de données de patch du B9.1ut par MIDI

Les données de patch mémorisées dans un B9.1ut peuvent être transmises et reçues sous forme de messages MIDI (messages exclusifs de système). Quand deux B9.1ut sont reliés par un câble MIDI, cela permet de copier les données de patch de l'unité émettrice dans l'unité réceptrice.

NOTE

Quand des données de patch sont reçues, toutes les données de patch existant dans le B9.1ut de réception sont remplacées. Accomplissez donc les étapes suivantes avec précaution pour éviter de remplacer accidentellement des données importantes.

1. À l'aide d'un câble MIDI, reliez le connecteur MIDI OUT du B9.1ut émetteur au connecteur MIDI IN du B9.1ut récepteur.



Les étapes à accomplir sur les B9.1ut émetteur et récepteur sont expliquées séparément ci-dessous.

■ B9.1ut récepteur

2. Réglez le B9.1ut en mode manuel ou en mode de jeu.

Si l'unité est dans un autre mode ou affiche un autre écran, pressez la touche [EXIT] pour retourner au mode manuel ou au mode de jeu.



■ B9.1ut émetteur

3. Réglez le B9.1ut en mode de jeu ou en mode manuel et pressez la touche [SYSTEM].



4. Utilisez la commande [TYPE] pour afficher le paramètre "BulkDumpTx" (transmission globale de mémoire).



5. Pressez la touche [STORE/SWAP].

L'envoi des données de patch commence.

Pendant que le B9.1ut reçoit les données, l'affichage change comme suit.



Quand le processus d'émission/réception des données de patch est terminé, le B9.1ut émetteur retourne au menu SYSTEM et le B9.1ut récepteur retourne au mode précédent.

ASTUCE

Le site web de ZOOM CORPORATION (<http://www.zoom.co.jp>) propose un logiciel éditeur/bibliothèque disponible pour le téléchargement. A l'aide de ce logiciel, vous pouvez mémoriser les données de patch du B9.1ut dans un ordinateur.

Autres fonctions

Emploi de la fonction ARRM

Le B9.1ut dispose d'une innovante fonction ARRM (modulation en temps réel à répétition automatique) utilisant des ondes de commande internes pour modifier cycliquement des paramètres d'effet. Vous pouvez ainsi choisir une onde triangulaire et l'appliquer à la fréquence de wah-wah. L'effet obtenu est représenté ci-dessous.



Cette section détaille la fonction ARRM.

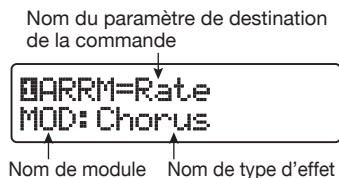
1. En mode manuel ou en mode de jeu, sélectionnez le patch.

ASTUCE

Les réglages ARRM peuvent être faits séparément pour chaque patch.

2. Pressez la touche de module d'effet [TOTAL/FUNCTION] pour passer en mode d'édition puis affichez "ARRM" avec [TYPE].

Les réglages de la fonction ARRM font partie du module TOTAL/FUNCTION. L'écran affiche les informations suivantes.



3. Tournez la commande de paramètre 1 pour sélectionner le paramètre de destination de la commande.



Commande de paramètre 1

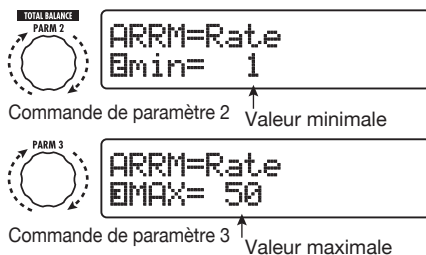
Si vous tournez la commande de paramètre 1, le paramètre, le type et le module d'effet changent.

ASTUCE

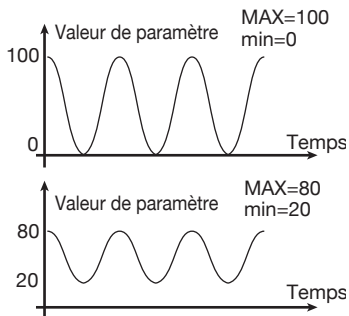
- Les paramètres qui peuvent être sélectionnés comme destination pour la commande sont les mêmes que ceux qui peuvent être pilotés par la pédale d'expression. Voir la section "Types et paramètres d'effet" (→ p. 64 – 79).
- Si "NOT Assign" est affiché, aucun paramètre n'est choisi comme destination de commande et la fonction ARRM est désactivée.

4. Pour régler la plage de variation du paramètre à contrôler, utilisez les commandes de paramètre 2 (valeur minimale) et 3 (valeur maximale).

Les réglages sélectionnés avec les commandes de paramètre 2 et 3 déterminent la valeur obtenue quand la forme d'onde atteint son minimum et son maximum.



La différence entre une plage de réglage de paramètre de 0 (minimum) – 100 (maximum) et 20 (minimum) – 80 (maximum) est évidente dans le graphique ci-après.



ASTUCE

- Le réglage de la plage disponible dépend du paramètre.
- Il est aussi possible de régler "min" sur une valeur supérieure à "MAX". La direction de changement de commande sera alors inversée.

5. Quand la destination de commande et la plage de paramètre ont été réglées, tournez la commande [TYPE] dans le sens horaire pour appeler l'affichage suivant.

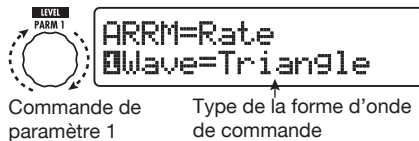
Cet écran vous permet de sélectionner le cycle et la forme d'onde de commande.



La fonction ARRM a 5 paramètres. Pour régler les paramètres 4 et 5, tournez la commande [TYPE] afin d'afficher l'écran ci-dessus puis utilisez les commandes de paramètre 1 et 2 pour faire le réglage. Pour revenir au réglage des paramètres 1 – 3, tournez la commande [TYPE] dans le sens anti-horaire. Si la destination de commande ARRM est réglée sur "Not Assign", cet affichage n'apparaît pas.

6. Tournez la commande de paramètre 1 pour sélectionner la forme d'onde de commande.

L'affichage change comme suit.



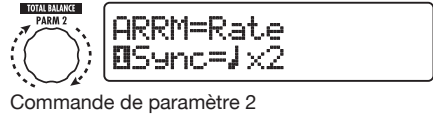
Les ondes disponibles sont affichées ci-après.

1		Dents de scie montantes (Up Saw)
2		Ailerons montants (Up Curve)
3		Dents de scie descendantes (Down Saw)
4		Ailerons descendants (Down Saw)

5		Triangulaire (Triangle)
6		Triangulaire carrée (Square Tri)
7		Sinusoidale (Sine)
8		Carrée (Square)

7. Tournez la commande de paramètre 2 pour sélectionner le cycle de la forme d'onde de commande.

L'affichage change comme suit.



Le cycle de l'onde de commande utilise le tempo spécifique du patch (→ p. 39) et est affiché sous forme d'une croche, noire ou noire multipliée par un chiffre (voir tableau page 40).

Le chiffre après x (2 – 20) indique la durée d'un cycle en multiple de noire. Si "2" est sélectionné, le cycle de changement de l'onde de commande correspond à une blanche pour le tempo spécifique du patch. Quand "4" est sélectionné, le cycle dure 4 temps (une mesure en 4/4).

ASTUCE

Si le paramètre "ARRM BPM" est assigné à la pédale d'expression, le tempo de référence de la fonction ARRM (0 – 250) se contrôle au pied.

Pour savoir comment assigner des destinations de commande à la pédale d'expression, voir p. 31. Le mouvement de la pédale d'expression ne changera pas le tempo propre au patch.

8. Quand le réglage ARRM est terminé, pressez la touche [EXIT].

L'unité retourne en mode manuel ou en mode de jeu. Mémorisez le patch si nécessaire.

NOTE

Tout changement des réglages ARRM sera perdu quand vous sélectionnerez un nouveau patch. Veuillez à mémoriser le patch si vous voulez conserver les changements (→ p. 27).

Emploi de la fonction son sur son (SOS)

Le B9.lut peut enregistrer une phrase d'une durée maximale de 5,4 secondes durant la lecture et l'utiliser pour une lecture en boucle afin de créer un effet son sur son. Les étapes de cette fonction sont décrites ci-dessous

1. En mode manuel ou de jeu, pressez la touche [DELAY].

Le B9.lut bascule en mode d'édition. Si "Module Off" est affiché, pressez une fois encore la touche [DELAY] pour activer le module.

2. Tournez la commande [TYPE] pour sélectionner le type d'effet "SOS" (sound-on-sound ou son sur son).

L'affichage change comme suit.



Commande [TYPE]

Quand "SOS" est sélectionné comme type d'effet, la DEL du commutateur de fonction 2 est éteinte (rien n'est enregistré) et la DEL du commutateur de fonction 3 clignote (armement pour l'enregistrement). Les commutateurs de fonction 2 et 3 fonctionnent comme suit.

- **Commutateur de fonction 2**

Arrête l'enregistrement/lecture, efface le contenu enregistré, fixe le tempo.

- **Commutateur de fonction 3**

Lance l'enregistrement/lecture, annule le mode d'enregistrement.

3. Tournez la commande de paramètre 1 pour régler la durée d'enregistrement.

La durée d'enregistrement peut être sélectionnée comme suit.

- **Mn**

Spécifie la durée par double pression du commutateur de fonction selon l'intervalle désiré (maximum 5,4 secondes).

- **Symbole de note**

Utilise le tempo propre au patch (→ p. 38) comme référence et règle la durée d'enregistrement en unités de note.

ASTUCE

Quand rien n'est enregistré (la DEL du commutateur de fonction 2 est éteinte), vous pouvez utiliser le commutateur de fonction 2 pour régler le tempo du patch. Quand le commutateur est pressé répétitivement, l'intervalle entre les quatre dernières pressions est mesuré et la moyenne des intervalles est automatiquement calculée pour servir de nouveau réglage de tempo.

4. Tournez la commande de paramètre 2 pour spécifier le rapport de mixage du son d'effet.

Monter cette valeur augmente le niveau du son d'effet durant la lecture en boucle après enregistrement.



Commande de paramètre 2

5. Une fois les réglages de son sur son terminés, pressez [EXIT].

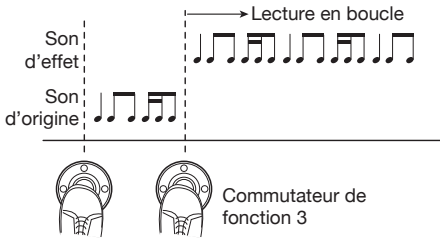
L'unité retourne au mode manuel ou au mode de jeu. Mémorisez le patch si nécessaire.

6. Pendant que vous jouez sur votre basse, pressez le commutateur de fonction 3 pour lancer l'enregistrement.

La DEL du commutateur de fonction s'allume en rouge et l'enregistrement commence. L'opération d'enregistrement dépendra des réglages faits à l'étape 3.

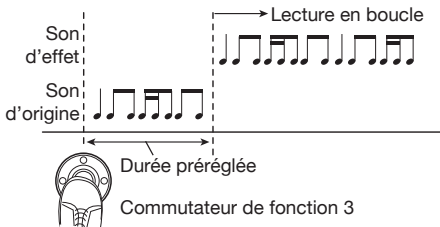
■ "Mn" est sélectionné

Après démarrage de l'enregistrement, celui-ci se poursuit jusqu'à ce que vous pressiez le commutateur de fonction 3 une fois encore, ou que 5,4 secondes se soient écoulées. Une fois l'enregistrement terminé, la lecture en boucle commence.



■ Un symbole de note est sélectionné

Après démarrage de l'enregistrement, celui-ci se poursuit pour la durée sélectionnée puis s'arrête automatiquement. Toutefois, si la combinaison du tempo et du symbole de note choisi entraîne une durée supérieure à 5,4 secondes, l'enregistrement s'arrête quand la moitié de la durée demandée s'est écoulée (si celle-ci fait encore plus de 5,4 secondes, l'enregistrement s'arrête après un quart de la durée demandée). Une fois l'enregistrement terminé, la lecture en boucle commence.



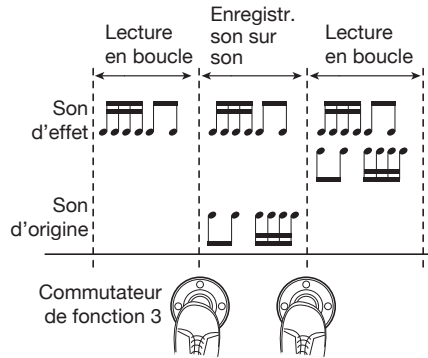
ASTUCE

- Quand il n'y a pas de données enregistrées, la DEL du commutateur de fonction 2 est allumée en rouge.
- Durant la lecture en boucle, la DEL du commutateur de fonction 3 clignote en vert.

7. Pour enregistrer une autre couche, pressez à nouveau le commutateur de fonction 3 durant la lecture en boucle.

La DEL du commutateur de fonction 3 s'allume en orange et l'enregistrement son sur son commence. Vous pouvez écouter la boucle lue et enregistrer une nouvelle phrase de basse. Quand vous pressez une fois encore le commutateur de fonction 3, l'enregistrement s'arrête et

l'unité retourne au mode de lecture en boucle uniquement.



8. Pour stopper la lecture en boucle, pressez le commutateur de fonction 2.

ASTUCE

Pour relancer la lecture en boucle, pressez le commutateur de fonction 3.

9. Pour effacer le contenu enregistré, maintenez enfoncé le commutateur de fonction 2.

Quand le contenu enregistré a été effacé (la DEL du commutateur de fonction 2 s'éteint), relâchez le commutateur.

NOTE

- Le contenu enregistré ne peut pas être mémorisé.
- Quand vous changez de type d'effet ou commutiez un module on/off, le contenu enregistré est effacé.
- Quand la fonction pédalier de synthé (voir section suivante) est activée, la fonction son sur son n'est pas disponible.

Emploi de la fonction pédalier de synthé

Le B9.1ut offre une fonction pédalier de synthé qui vous permet d'utiliser les commutateurs au pied de la face avant pour faire jouer un son de basse synthé. Les étapes à suivre pour cette fonction sont décrites ci-dessous.

1. En mode manuel ou en mode de jeu, pressez la touche [PRE-AMP].

Le B9.1ut bascule en mode d'édition. Si "Off" est affiché, pressez une fois encore la touche [PRE-AMP] pour activer le module.

2. Tournez la commande [TYPE] pour sélectionner le type d'effet "PedalSyn" (pédalier de synthé).

L'affichage change comme suit.



Quand "PedalSyn" est sélectionné comme type d'effet, les commutateurs au pied de la face avant sont exclusivement affectés à la fonction pédalier de synthé.

NOTE

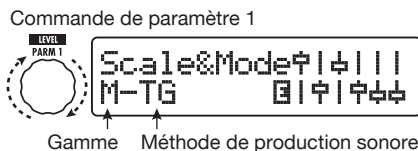
Quand la fonction pédalier de synthé est activée, les fonctions "Loop" et "SOS" du module DELAY sont indisponibles.

ASTUCE

Le commutateur de fonction 2 sert à désactiver le module PRE-AMP. Les autres commutateurs au pied servent à produire les sons du pédalier de synthé.

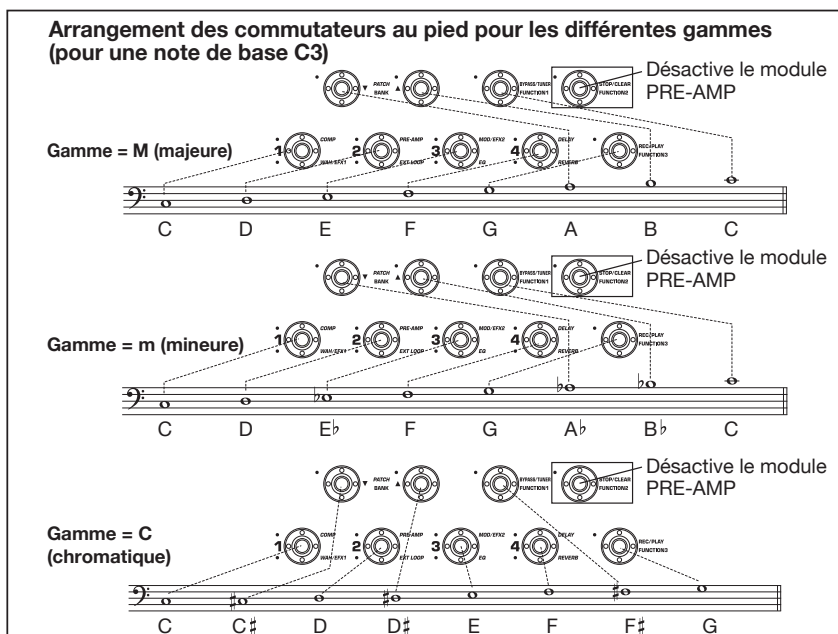
3. Tournez la commande de paramètre 1 pour sélectionner la gamme et la méthode de production sonore du pédalier de synthé.

L'affichage change comme suit.



Trois types de gamme de pédalier de synthé sont disponibles : M (majeure), m (mineure), C (chromatique). L'arrangement sonore dans chaque gamme est représenté ci-dessous.

La fonction pédalier de synthé a deux modes de fonctionnement pour produire le son : TG (trigger ou déclencheur) et HD (hold ou maintien). Les différences sont les suivantes.



● TG

Le son de pédalier de synthé est produit quand le commutateur au pied est pressé et le son décline alors progressivement.

● HD

Le son de pédalier de synthé est produit quand le commutateur au pied est pressé et il se poursuit jusqu'à ce que le même commutateur au pied soit pressé de nouveau ou qu'un autre commutateur au pied soit pressé.

4. Pour spécifier la note de base (le son produit par le commutateur au pied 1), tournez la commande de paramètre 2.

L'affichage change comme suit.



Commande de paramètre 2

La note de base (key) est exprimée sous forme alphanumérique (plage de réglage : C1 – B3). La lettre et le symbole # (dièse) indiquent le nom de note et le chiffre indique son octave. C1 est le *do* situé trois octaves sous le *do* central et B3 est le *si* immédiatement sous le *do* central.

La note de base réglée ici est affectée au commutateur au pied 1. L'assignation des autres commutateurs au pied dépend de la gamme choisie à l'étape 3.

5. Pour changer le son de pédalier de synthé, tournez la commande de paramètre 3. Pour régler la balance entre son d'origine et son d'effet, tournez la commande de paramètre 4.

Pour des détails sur chaque paramètre, voir la section "Types et paramètres d'effet" (→ p. 70).

6. Quand les réglages de pédalier de synthé sont terminés, pressez la touche [EXIT].

L'unité retourne au mode manuel ou au mode de jeu. Mémorisez le patch si nécessaire. Quand la fonction pédalier de synthé a été activée, les indications changent comme suit en mode manuel et en mode de jeu.



Note de base

Gamme et méthode de production sonore

7. Pour faire jouer les sons du pédalier de synthé, pressez les commutateurs au pied sauf le commutateur de fonction 2.

ASTUCE

Le son de pédalier de synthé est traité par les effets après le module PRE-AMP et le son de basse est traité par les effets autres que le module PRE-AMP. Pour des informations sur la séquence d'enchaînement des effets, voir page 63.

8. Pour ramener tous les commutateurs au pied de la façade au fonctionnement normal, pressez le commutateur de fonction 2.

Le module PRE-AMP s'éteint et tous les commutateurs au pied reprennent un fonctionnement normal.

Emploi du B9.1ut comme interface audio pour un ordinateur

En branchant le port USB du B9.1ut au port USB d'un ordinateur, le B9.1ut peut servir d'interface audio à convertisseur AN/NA et effets intégrés. La configuration nécessaire à ce type d'emploi est donnée ci-dessous.

■ Systèmes d'exploitation compatibles

- Windows XP, Windows Vista
- Mac OS X (10.2 et ultérieur)

■ **Quantification**

16 bits

■ **Fréquences d'échantillonnage**

32 kHz / 44,1 kHz / 48 kHz

ASTUCE

Pour chacun des systèmes d'exploitation référencés ci-dessus, le B9.1ut fonctionnera comme une interface audio rien qu'en branchant le câble USB. Il n'est pas nécessaire d'installer de pilote particulier.

NOTE

Le port USB du B9.1ut ne sert qu'à l'émission et à la réception de données audio. Pour les messages MIDI, utilisez les connecteurs MIDI IN/OUT.

Pour utiliser le B9.1ut comme interface audio pour un ordinateur, reliez le port USB du B9.1ut au port USB de l'ordinateur. Le B9.1ut sera reconnu comme une interface audio.

Dans ces conditions, le son d'une basse branchée en prise d'entrée INPUT du B9.1ut peut être traité par les effets du B9.1ut puis enregistré sur les pistes audio d'un logiciel station de travail (voir Figure 1 ci-dessous).

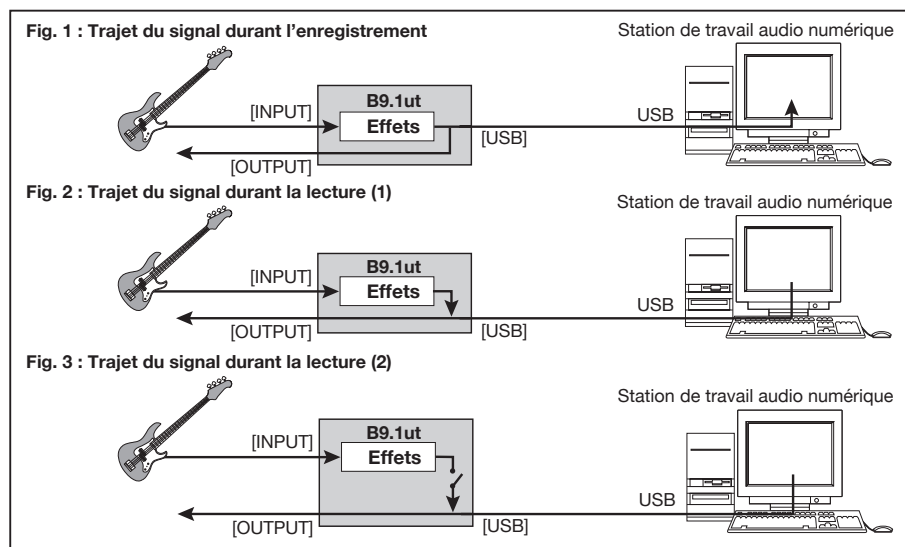
Quand la station de travail audio numérique est en lecture, le son reproduit depuis les pistes audio est mélangé avec le son de basse traité par les effets du B9.1ut et le tout est produit en prise de sortie OUTPUT du B9.1ut (voir Figure 2 ci-dessous).

Si nécessaire le signal de guitare après traitement par les effets peut être coupé durant la lecture (voir Figure 3 ci-dessous). Pour des détails, voir la section suivante.

Pour des détails, sur l'enregistrement et la lecture, veuillez vous référer au manuel de l'application station de travail audio numérique.

NOTE

- Si l'application station de travail audio numérique a une fonction de renvoi du signal (le signal entrant est directement renvoyé à une sortie durant l'enregistrement), celle-ci doit être désactivée. Si l'enregistrement s'effectue avec cette fonction de renvoi (Echoback) activée, le signal de sortie peut sembler être traité par un effet flanger ou le signal de sortie direct peut sembler retardé.
- Utilisez un câble USB de haute qualité aussi court que possible.



Coupage de la sortie directe quand la connexion USB est employée

Quand le B9.1ut est branché à un ordinateur et utilisé comme interface audio, le signal produit en prise OUTPUT après traitement d'effet peut être coupé si nécessaire. Procédez comme suit.

1. En mode manuel ou en mode de jeu, pressez la touche [SYSTEM].

Le menu SYSTEM pour les paramètres s'appliquant à tous les patches apparaît.



2. Tournez la commande [TYPE] pour afficher "USB Monitor" (mode de sortie en cas de connexion USB).



Commande [TYPE]

3. Tournez la commande de paramètre 1 pour choisir un des réglages suivants.

● USB+DIRECT

Le signal après traitement d'effet apparaît en prise de sortie OUTPUT même quand la connexion USB est utilisée.

● USB Only

Le signal est coupé après le traitement d'effet et seul est produit le signal envoyé par l'ordinateur via la connexion USB.

4. Quand le réglage est terminé, pressez la touche [EXIT].

ASTUCE

Le réglage USB Monitor est ramené à la valeur par défaut (USB+DIRECT) quand l'appareil est éteint puis rallumé.

Changement de la hauteur de référence par défaut de l'accordeur

Vous pouvez spécifier la hauteur de référence de l'accordeur intégré à la mise sous tension.

1. En mode manuel ou en mode de jeu, pressez la touche [SYSTEM].

Le menu SYSTEM pour les paramètres s'appliquant à tous les patches apparaît.

2. Tournez la commande [TYPE] pour afficher l'indication ci-dessous.



Commande [TYPE]

3. Tournez la commande de paramètre 1 pour changer la hauteur de référence.

4. Quand le réglage est terminé, pressez la touche [EXIT].

Si un réglage a été changé, "Store...?" s'affiche, vous permettant de mémoriser les changements. Si aucun réglage n'a été modifié, l'unité retourne au mode précédent.

5. Pressez la touche [STORE/SWAP] pour sauvegarder les changements.

Si vous pressez la touche [EXIT], le changement est effacé et l'unité retourne au mode précédent.

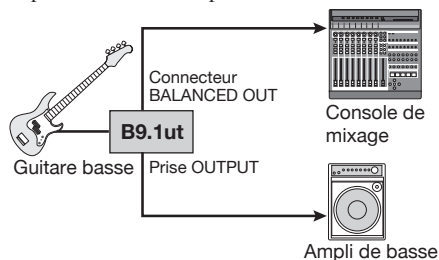
Emploi comme boîtier de direct

Les connecteurs BALANCED OUT de la face arrière permettent d'utiliser le B9.1ut comme boîtier de direct pour envoyer directement le signal de la basse à une console de mixage de sonorisation ou d'enregistrement (gain : 0 dB, impédance de sortie : 200 ohms, point chaud-point froid).

Pour utiliser cette fonction, branchez les connecteurs BALANCED OUT du B9.1ut

Autres fonctions

à la console de mixage de sonorisation ou d'enregistrement à l'aide de câbles XLR symétriques. Si le signal cause une distorsion dans l'étage d'entrée de votre équipement, réglez le sélecteur OUTPUT GAIN du B9.1ut sur "-10 dB". En même temps, vous pouvez aussi connecter la prise de sortie OUTPUT à un amplificateur de basse pour écoute de contrôle.



Si vous utilisez le connecteur BALANCED OUT R, le connecteur [PRE/POST] vous permet de contrôler le type de signal fourni en sortie directe. Pour utiliser le signal après traitement d'effet, sélectionnez la position "POST" (sélecteur enfoncé). Pour utiliser le signal avant traitement d'effet, sélectionnez la position "PRE" (sélecteur relevé). L'Accelerator est actif même si le réglage "PRE" est sélectionné.



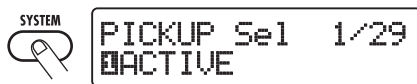
Quand les connecteurs BALANCED OUT servent à brancher le B9.1ut à une console de mixage de sonorisation ou équivalent, des boucles de masse (boucles de signal électrique qui peuvent se produire quand plusieurs composants d'un système ont des mises à la terre séparées) peuvent entraîner un bruit de ronflement. Dans un tel cas, réglez le commutateur GROUND sur la position "LIFT" (commutateur enfoncé). Souvent, cela élimine ou au moins réduit le ronflement.

Contrôle de la version du B9.1ut

Pour vérifier la version de système de votre B9.1ut, procédez comme suit.

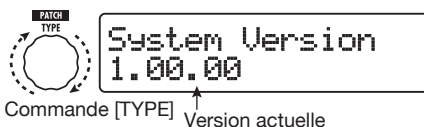
1. En mode manuel ou en mode de jeu, pressez la touche [SYSTEM].

Le menu SYSTEM pour les paramètres s'appliquant à tous les patches apparaît.



2. Tournez la commande [TYPE] pour afficher "System Version".

La version actuelle du système s'affiche en seconde ligne de l'écran.



ASTUCE

La version de système s'affiche également brièvement à la mise sous tension du B9.1ut.

3. Après vérification de la version du système, pressez la touche [EXIT].

L'unité retourne au mode précédent.

Logiciel éditeur/ bibliothèque pour le B9.1ut

ZOOM CORPORATION met à votre disposition un logiciel éditeur/bibliothèque pour le B9.1ut disponible au téléchargement sur son site web.

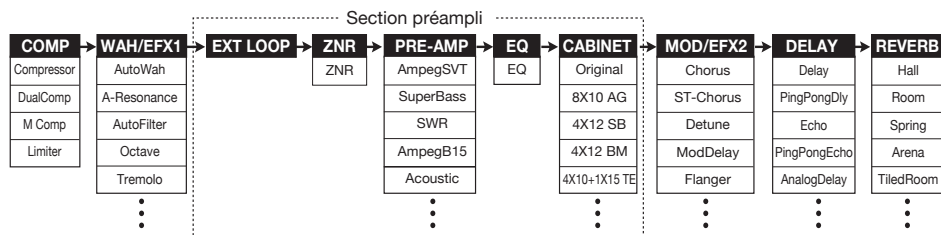
Pour utiliser le logiciel, l'ordinateur doit avoir une interface MIDI et une connexion doit être établie entre les connecteurs MIDI IN/MIDI OUT de l'ordinateur et les connecteurs MIDI OUT/MIDI IN du B9.1ut. Le logiciel permet alors le stockage des données de patch du B9.1ut sur l'ordinateur, l'édition de ces données et le retour de données de patch éditées dans le B9.1ut.

Site internet de ZOOM CORPORATION

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

Enchaînement des effets

Les patches du B9.1ut peuvent être comparés à dix modules d'effet enchaînés en série, comme représenté ci-dessous. Vous pouvez utiliser tous les modules d'effet ensemble ou n'utiliser sélectivement que certains modules en les activant (On) ou en les désactivant (Off).



Pour certains modules d'effet, vous pouvez choisir un type d'effet parmi plusieurs. Par exemple, le module MOD/EFX2 comprend des types d'effet Chorus, Flanger et autres parmi lesquels un peut être choisi.

La série de 5 modules EXT LOOP, ZNR, PRE-AMP, EQ et CABINET fonctionne comme un préampli virtuel.

● PASSIVE

Sélectionnez ce réglage si vous utilisez une basse à micro passif intégré.

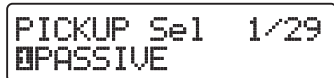
● ACTIVE

Sélectionnez ce réglage si vous utilisez un préamplificateur alimenté par pile ou une basse à micro actif intégré.

Emploi de la fonction de sélection de micro

Le B9.1ut comprend une fonction Pickup Select qui optimise le niveau du signal en fonction du type de micro utilisé. Quand vous commencez à utiliser le B9.1ut ou lorsque vous changez de guitare basse, vous devez choisir un réglage de micro adapté comme décrit ci-dessous.

1. En mode manuel ou en mode de jeu, pressez la touche [SYSTEM].



2. Tournez la commande de paramètre 1 pour sélectionner un des réglages suivants.

3. Quand le réglage est terminé, pressez la touche [EXIT].

Si un réglage a été changé, "Store...?" s'affiche, vous permettant de mémoriser les changements. Si aucun réglage n'a été modifié, l'unité retourne au mode précédent.

4. Pressez la touche [STORE/SWAP] pour sauvegarder les changements.

En pressant [EXIT], vous pouvez interrompre les changements et retourner au mode de jeu sans sauvegarder.

Changement de la position d'insertion de la section préampli et du module WAH/EFX1

Le B9.1ut vous permet de changer la position d'insertion des cinq modules constituant la section préampli (EXT LOOP, ZNR, PRE-AMP, EQ, CABINET) et du module WAH/EFX1. Cela entraînera des changements de l'action des effets et du timbre.

■ Changement de la position d'insertion du module WAH/EFX1

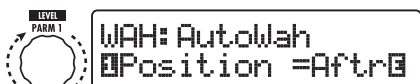
Pour changer la position d'insertion du module WAH/EFX1, appelez le paramètre Position et réglez-le sur "Befr" (avant la section préampli) ou "Afr" (après la section préampli). Le paramètre Position peut être utilisé à condition que le type d'effet Octave, Tremolo, Defret, Splitter, ou X-Vibe ne soit pas sélectionné.

1. En mode manuel, mode de jeu ou mode d'édition, pressez la touche [WAH/EFX1].



2. Tournez la commande [TYPE] et sélectionnez un type d'effet autre qu'Octave, Tremolo, Defret, Splitter ou X-Vibe.

3. Tournez la commande de paramètre 1 pour sélectionner "Befr" (avant la section préampli) ou "Afr" (après la section préampli).



Commande de paramètre 1

4. Quand le réglage est terminé, pressez la touche [EXIT].

L'unité retourne au mode précédent. Pour activer le réglage changé, mémorisez le patch (→ p. 27).

■ Changement de la position d'insertion de la section préampli

Pour changer la position d'insertion de la section préampli, appelez le paramètre Chain et réglez-le sur "Pre" (avant le module MOD/EFX2) ou "Post" (après le module DELAY). Le paramètre Chain peut être utilisé avec tous les types d'effet sauf pour les effets de basse synthé.

1. En mode manuel, mode de jeu ou mode d'édition, pressez la touche [PRE-AMP].

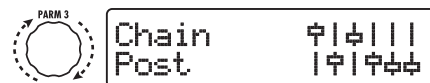
L'affichage change comme suit.



2. Tournez la commande [TYPE] et sélectionnez un type d'effet autre qu'un effet de basse synthé.

3. Tournez la commande de paramètre 3 pour sélectionner "Pre" (avant le module MOD/EFX2) ou "Post" (après le module DELAY)

L'affichage change comme suit.



Commande de paramètre 3

4. Quand le réglage est terminé, pressez la touche [EXIT]

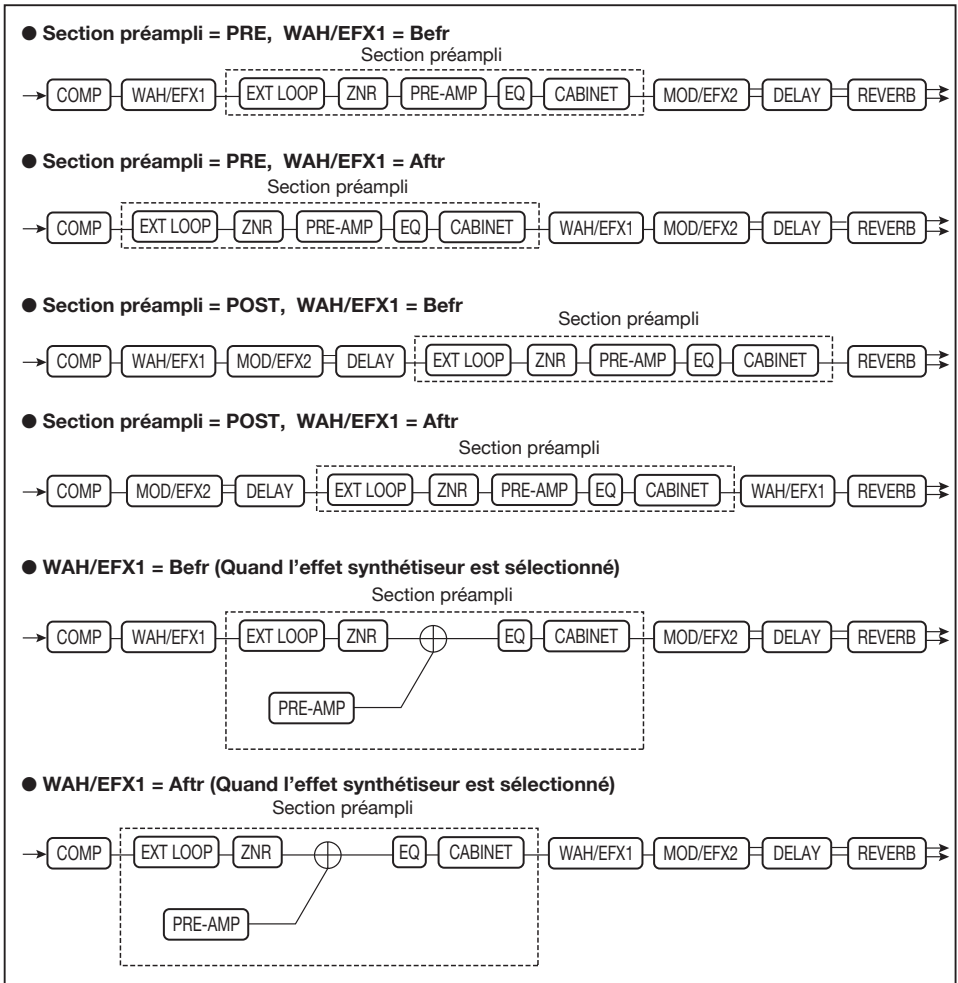
L'unité retourne au mode précédent. Pour activer le réglage changé, mémorisez le patch (→ p. 27).

NOTE

- Quand le réglage "Pre" est sélectionné comme position d'insertion de la section préampli, le signal après le module MOD/EFX2 est traité entièrement en stéréo. Quand vous sélectionnez "Post", le signal est traité en mono dans la section préampli.

- Quand un type d'effet synthétiseur (StdSyn, SynTlk, V-Syn, MonoSyn, 4VoiceSyn, PedalSyn) a été sélectionné pour le module PRE-AMP, le paramètre Chain ne peut pas être utilisé. Avec un type d'effet synthétiseur, le son de synthé est traité par les effets après le module PRE-AMP, et le son de basse est traité par les effets autres que le module PRE-AMP.

L'enchaînement des modules selon les réglages de position d'insertion du module WAH/EFX1 et de la section préampli est représenté ci-dessous.



Types et paramètres d'effet


Comment lire le tableau des paramètres

Paramètres d'effet 1 – 4

Quand ce type d'effet est sélectionné, les 4 paramètres référencés ici peuvent être réglés avec les commandes de paramètre 1-4. La plage de réglage pour chaque paramètre est également indiquée. Certains paramètres d'effet se règlent avec les commandes de la section préampli.

Module d'effet

Type d'effet

DELAY		DELAY module			
		This is a delay module that allows use of the hold function. Effect parameters are described after the listing of effect types.			
Delay					
This is a long delay with a maximum setting of 5000 ms.					
PingPongDly (Ping Pong Delay)					
This is a ping-pong type delay with a maximum setting of 5000 ms.					
This is an analog delay with a long delay time of up to 5000 ms.					
The above five effect types have the same parameters:					
PARM1		PARM2		PARM3	
Time	0 - 5000ms	Feedback	0 - 100	Trebleamp	0 - 10
Sets the delay time.		Adjusts the feedback amount.		Adjusts the treble attenuation of the delay sound.	
ReverseDelay					
This is a reverse delay with a long delay time of up to 2500 ms.					
PARM1		PARM2		PARM3	
Time	0 - 2500ms	Feedback	0 - 100	Trebleamp	0 - 10
Sets the delay time.		Adjusts the amount of feedback.		Adjusts the treble attenuation of the delay sound.	
				PARM4	
				Balance	
				0 - 100	
				Adjusts the balance between original sound and effect sound.	

Synchronisation sur le tempo

Le symbole de note (♩) dans le tableau indique que le paramètre peut être synchronisé sur le tempo spécifique du patch. Si vous sélectionnez le symbole de note comme valeur pour le paramètre lorsque vous faites le réglage sur le B9.1ut, la valeur du paramètre sera synchronisée sur le tempo spécifique du patch en unités de note (→ p. 38).

Pédale d'expression

Le symbole de pédale (👉) dans le tableau indique que le paramètre peut être contrôlé depuis la pédale d'expression. Si vous sélectionnez ce paramètre comme destination de commande quand vous faites le réglage sur le B9.1ut (→ p. 31), la pédale d'expression règlera en temps réel le paramètre lorsque le patch sera sélectionné. Les paramètres ayant un symbole de pédale peuvent également être sélectionnés comme destination de commande pour la fonction ARRM.

Delay tap/hold delay/delay mute/hold synth

Les symboles **TAP**, **HOLD**, **MUTE** et **SYNTH** indiquent que les commutateurs de fonction 1 – 3 peuvent être utilisés pour déterminer le temps de retard (TAP), commuter on et off le maintien du delay (HOLD), commuter on ou off la coupure (MUTE) et commuter on et off le maintien du synthé (SYNTH). Ces fonctions s'appliquent au module DELAY (TAP, HOLD, MUTE) ou au module PRE-AMP (SYNTH).

Pour utiliser ces fonctions, elles doivent être assignées à un commutateur de fonction 1 – 3 (→ p. 36) et le type d'effet correspondant doit être activé.

**Module COMP (Compresseur)**

Ce module comprend un compresseur qui atténue les composantes de haut niveau du signal et accentue les composantes de bas niveau du signal pour conserver le niveau général du signal dans une certaine plage et un limiteur qui contrôle les crêtes de signal pour maintenir le niveau du signal sous une certaine limite.

Compressor

C'est un compresseur qui définit la sensation d'attaque.

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Sense	0 - 50	Attack	1 - 10	Release	1 - 10	Level	2 - 100
Règle la sensibilité du compresseur. Des réglages plus élevés donnent une plus haute sensibilité.		Règle la vitesse d'attaque du compresseur.		Règle l'intervalle de temps entre le moment où le niveau du signal chute sous le niveau seuil et l'arrêt du compresseur.		Règle le niveau du signal après passage par le module.	

DualComp (Dual Compressor)

C'est un compresseur qui permet des réglages indépendants pour la plage des basses fréquences et celle des hautes fréquences.

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
SenseHi	0 - 50	SenseLo	0 - 50	XoverFreq	1 - 10	Level	2 - 100
Règle l'ampleur de la compression dans les hautes fréquences.		Règle l'ampleur de la compression dans les basses fréquences.		Règle le point de séparation entre hautes fréquences et basses fréquences.		Règle le niveau du signal après passage par le module.	

M Comp (M Compressor)

C'est un compresseur au fonctionnement naturel.

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Threshold	0 - 50	Ratio	1 - 10	Attack	1 - 10	Level	2 - 100
Règle le niveau seuil du signal pour l'entrée en action du compresseur.		Règle le taux de compression du compresseur.		Règle la vitesse d'attaque du compresseur.		Règle le niveau du signal après passage par le module.	

Limiter

C'est un limiteur qui supprime les crêtes du signal au-dessus d'un certain niveau seuil.

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Threshold	0 - 50	Ratio	1 - 10	Release	1 - 10	Level	2 - 100
Règle le niveau seuil du signal pour l'entrée en action du limiteur.		Règle le taux de compression du limiteur.		Règle l'intervalle de temps entre le moment où le niveau du signal chute sous le niveau seuil et l'arrêt du limiteur.		Règle le niveau du signal après passage par le module.	

**Module WAH/EFX1 (Wah-wah/Effets 1)**

Ce module comprend des effets wah-wah et des filtres ainsi que des effets spéciaux comme un modulateur en anneau (Ring Modulator) et un effet d'octave.

AutoWah

Cet effet est une wah-wah variant automatiquement en fonction de l'intensité d'attaque des cordes.

A-Resonance (Auto Resonance)

Cet effet fait varier la fréquence de résonance du filtre en accord avec l'intensité d'attaque des cordes.

Les deux types d'effet ci-dessus ont les mêmes paramètres.

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Position	Befr, Afr	Sense	-10 - 10	Resonance	0 - 10	DryMix	0 - 100
Sélectionne la position de branchement du module WAH/EFX1. Les réglages sont "Befr" (avant la section préampli) et "Afr" (après la section préampli).		Règle la sensibilité d'effet. Des valeurs négatives donnent une action descendante du filtre.		Règle l'intensité du son de résonance.		Règle le rapport de mixage du son d'origine.	

AutoFilter

C'est un filtre résonant avec une enveloppe abrupte.

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Position	Befr, Afr	Sense	-10 - 10	Peak	0 - 10	DryMix	0 - 100
Voir "A-Resonance (Auto Resonance)".		Règle la sensibilité d'effet.		Règle la valeur Q du filtre.		Règle le rapport de mixage du son d'origine.	

Octave							
Cet effet ajoute au son d'origine une composante située une octave en dessous.							
PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
OctLevel	0 - 100	DryLevel	0 - 100	Tone	0 - 10	Level	2 - 100
Règle le niveau de la composante du son d'octave inférieure.		Règle le niveau du son d'origine.		Règle la qualité tonale de la composante du son d'octave inférieure.		Règle le niveau du signal après passage par le module.	
Tremolo							
Cet effet fait varier périodiquement le niveau de volume.							
PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Depth	0 - 100	Rate	0 - 50	Wave	Up, Down, Tri	Clip	1 - 10
Règle l'intensité de modulation.		Règle la vitesse de modulation.		Détermine la forme d'onde de modulation entre "Up" (dents de scie montantes), "Dwn" (dents de scie descendantes) et "Tri" (triangulaire).		Contrôle l'intensité d'écrêtage de la forme d'onde de modulation. Des valeurs de réglage plus élevées donnent un écrêtage plus fort des pointes de l'onde, donnant un effet plus marqué.	
4StagePhaser							
C'est un effet phaser à quatre étages qui produit un son bruisant.							
8StagePhaser							
C'est un effet phaser à huit étages qui produit un son bruisant. Par rapport au précédent, le son d'effet est plus détaillé.							
Les deux effets ci-dessus ont les mêmes paramètres.							
PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Position	Befr, Afr	Rate	0 - 50	Resonance	-10 - 10	Level	2 - 100
Voir "A-Resonance (Auto Resonance)" (→ p. 65).		Règle la vitesse de modulation.		Règle l'intensité du caractère du son.		Règle le niveau du signal après passage par le module.	
FixedPhaser							
Cet effet produit un phaser fixe qui peut être utilisé comme un égaliseur.							
PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Position	Befr, Afr	Frequency	1 - 50	Color	1 - 4	Level	2 - 100
Voir "A-Resonance (Auto Resonance)" (→ p. 65).		Règle la plage de fréquences à accentuer.		Règle la couleur du son.		Règle le niveau du signal après passage par le module.	
RingModulate							
Cet effet de modulateur en anneau produit un son métallique clinquant. Régler le paramètre "Frequency" donne des changements radicaux du caractère du son							
PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Position	Befr, Afr	Frequency	1 - 50	Balance	0 - 100	Level	2 - 100
Voir "A-Resonance (Auto Resonance)" (→ p. 65).		Règle la fréquence de modulation.		Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.		Règle le niveau du signal après passage par le module.	
Defret							
Transforme le son de toute guitare basse en son de basse fretless.							
PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Sense	0 - 30	Tone	1 - 50	Color	1 - 10	Level	2 - 100
Règle la sensibilité d'effet.		Règle la qualité tonale du son.		Règle le contenu harmonique du son. Des valeurs plus élevées donnent un caractère plus fort à l'effet.		Règle le niveau du signal après passage par le module.	
SlowAttack							
Cet effet ralentit la vitesse d'attaque du son, donnant un son de style "jeu de violon".							
PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Position	Befr, Afr	Time	1 - 50	Curve	0 - 10	Level	2 - 100
Voir "A-Resonance (Auto Resonance)" (→ p. 65).		Règle le temps de montée.		Règle la courbe de changement du volume montant.		Règle le niveau du signal après passage par le module.	

Splitter

Cet effet divise le signal entre deux bandes (aigus/graves) et vous permet de librement régler le rapport de mixage des deux bandes.

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Hi Mix	0 – 100	Low Mix	0 – 100	Frequency	80 – 2.5k	Level	2 – 100
Règle le rapport de mixage de la bande des hautes fréquences.		Règle le rapport de mixage de la bande des basses fréquences.		Règle le point de séparation entre hautes fréquences et basses fréquences.		Règle le niveau du signal après passage par le module.	

PedalVox

Simulation de la pédale wah-wah vintage Vox

PedalWah

C'est un effet de pédale wah-wah pour guitare basse.

Les deux effets ci-dessus ont les mêmes paramètres.

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Position	Befr, Afr	Frequency	1 – 50	DryMix	0 – 100	Level	2 – 100
Voir "A-Resonance (Auto Resonance)" (→ p. 65).		Règle la fréquence qui est accentuée. Quand la pédale d'expression n'est pas employée, l'effet est similaire à celui obtenu avec une pédale à semi-enfoncée.		Règle le niveau du son d'origine mélangé au son d'effet.		Règle le niveau du signal après passage par le module.	

P-Resonance (Pedal Resonance)

Pédale wah-wah à fort caractère.

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Position	Befr, Afr	Frequency	1 – 50	Resonance	0 – 10	Level	2 – 100
Voir "A-Resonance (Auto Resonance)" (→ p. 65).		Règle la fréquence de modulation.		Règle l'intensité du caractère du son.		Règle le niveau du signal après passage par le module.	

X-Wah

Cet effet permet un fondu enchaîné entre le son d'origine et le son d'effet (wah-wah type Vox), à l'aide de la pédale ou d'une autre source de contrôle. Essayez d'assigner la direction verticale de la pédale Z (PV1 – PV4) au paramètre "Frequency" et la direction horizontale (PH1 - PH4) au paramètre "X-Fade".

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Position	Befr, Afr	Frequency	1 – 50	X-Fade	0 – 100	Level	2 – 100
Voir "A-Resonance (Auto Resonance)" (→ p. 65).		Règle la fréquence de modulation.		Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.		Règle le niveau du signal après passage par le module.	

X-Phaser





Cet effet permet un fondu enchaîné entre le son d'origine et le son d'effet (phaser), à l'aide de la pédale ou d'une autre source de contrôle. Essayez d'assigner la direction verticale de la pédale Z (PV1 – PV4) au paramètre "Rate" et la direction horizontale (PH1 - PH4) au paramètre "X-Fade".


PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Color	Bef1 – 4, Aft1 – 4	Rate	0 – 50	X-Fade	0 – 100	Level	2 – 100
Sélectionne la position de connexion et le type de son. Les réglages "Bef1" - "Bef4" placent l'effet avant le module PRE-AMP et les réglages "Aft1" - "Aft4" après le module PRE-AMP.		Règle la vitesse de modulation.		Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.		Règle le niveau du signal après passage par le module.	

X-Vibe (X Vibrato)


Cet effet permet un fondu enchaîné entre son de phaser et son de trémolo, à l'aide de la pédale ou d'une autre source de contrôle. Essayez d'assigner la direction verticale de la pédale Z (PV1 – PV4) au paramètre "PHA Rate" ou "TRM Rate" et la direction horizontale (PH1 - PH4) au paramètre "X-Fade".

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
PHA Rate	0 – 50	TRM Rate	0 – 50	X-Fade	0 – 100	Level	2 – 100
Règle la vitesse de modulation de l'effet phaser.		Règle la vitesse de modulation de l'effet trémolo.		Règle la balance entre son de phaser et son de trémolo.		Règle le niveau du signal après passage par le module.	

		Module EXT LOOP (boucle externe)	
<p>Ce module contrôle un effet externe branché aux prises EXT LOOP SEND/RETURN. Le niveau de départ et de retour de l'effet externe et le niveau du signal interne du B9.1ut peuvent être réglés séparément pour chaque patch. En réglant ce module sur OFF, l'effet externe peut être désactivé.</p>			
PARAM1		PARAM2	
 SendLevel	0 - 100	 RetLevel	0 - 100
Règle le niveau de départ vers l'effet externe.		Règle le niveau de retour de l'effet externe.	
		PARAM3	
		 DryLevel	0 - 100
Règle le volume du son d'origine dans le B9.1ut (le niveau du signal entrant dans le module EXT LOOP).			

		Module ZNR (Zoom Noise Reduction)	
<p>Ce module sert à la réduction de bruit entre les périodes de jeu.</p>			

ZNR (Zoom Noise Reduction)	
Réduction de bruit originale de ZOOM qui réduit le bruit dans les pauses de jeu sans affecter le timbre général.	
PARAM1	
Threshold	1 - 16
Règle le seuil ou sensibilité de la ZNR. Pour une réduction de bruit maximale, réglez la valeur aussi haut que possible sans que le son ne disparaisse artificiellement.	

		Module PRE-AMP (Préamplificateur)	
<p>Ce module permet la simulation de 21 types d'amplificateurs et pédales d'effet ainsi que d'effets péciaux comme une basse synthé etc. * Les noms de fabricants et les noms de produits mentionnés dans le tableau sont des marques commerciales ou déposées de leurs détenteurs respectifs. Ces noms ne servent qu'à illustrer les caractéristiques sonores et n'indiquent aucune affiliation avec ZOOM CORPORATION.</p>			

AmpegSVT Simulation de l'ampli de basse rock ultime, le SVT Ampeg.	SuperBass Simulation du SuperBass Marshall qui a fait l'histoire du rock.
SWR Simulation du SM-900 SWR, fameux pour sa sonorité Hi-Fi.	AmpegB15 Simulation du B-15 Ampeg rendu célèbre par le son Motown des années 1960.
Acoustic Simulation du 360 Acoustic bien connu pour ses vaillants médiums.	Aguilar Simulation du DB750 Aguilar célèbre pour sa sonorité puissante.
Bassman Simulation du Bassman 100 Fender.	Hartke Simulation du HA3500 Hartke célèbre pour son cône aluminium.
Polytone Simulation du Mini Brute Polytone avec médiums caractéristiques, souvent utilisé par les musiciens de jazz.	G-Krueger Simulation du célèbre ampli basse Metal 800RB Gallien Krueger des années 80.
Trace Simulation de l'AH-500 Trace Elliot.	WalterWds Simulation du Walter Woods préféré par les bassistes tenant au son d'origine.
TubePre Son de préamplificateur à lampes original de ZOOM.	SansAmp Simulation du boîtier de direct Bass Driver Sansamp, très populaire chez les bassistes.
TS9 Simulation du Tube Screamer utilisé par de nombreux guitaristes comme booster.	ODB-3 Simulation de la pédale de saturation de basse ODB-3 de Boss.
MXR D.I.+ Simulation du boîtier de direct pour basses MXR + canal de distortion.	Fuzz Face Simulation de la Fuzz Face qui a fait l'histoire du rock avec son aspect amusant et un son percutant.
MetalZone Simulation de la pédale Metal Zone Boss avec un long sustain et des bas médiums dynamiques.	BigMuff Simulation de la Big Muff Electro-Harmonix, préférée par de célèbres artistes pour son gros son fuzz doux.

DigiFuzz

Son fuzz à haut gain avec un fort caractère.

Les 21 types d'effet ci-dessus ont les mêmes paramètres.

GAIN		LEVEL		PARM3	
Gain	0 – 100	Level	1 – 100	Chain	Pre, Post
Règle le gain de préampli (profondeur de distorsion).		Règle le niveau du signal après passage par le module.		Sélectionne la position de branchement de la section préampli. Les réglages disponibles sont "Pre" (avant le module MOD/EFX2) ou "Post" (après le module DELAY).	
PARM1		PARM2			
Tone	0 – 30	MixBal	0 – 100		
Règle la qualité tonale du son.		Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.			

StdSyn (Standard Synthesizer)

Son de basse synthé original de ZOOM.

GAIN		LEVEL		PARM3	
Sense	0 – 100	Level	1 – 100	MixBal	0 – 100
Règle la sensibilité de détection du déclencheur.		Règle le niveau du signal après passage par le module.		Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.	
PARM1		PARM2			
Variation	1 – 4	Tone	0 – 10		
Sélectionne une variation de synthétiseur.		Règle la qualité tonale du son.			

SynTlk (Synthesizer Talk)

Cet effet produit un son de synthétiseur similaire à un modulateur de paroles produisant des voyelles.

GAIN		LEVEL		PARM3	
Decay	0 – 100	Level	1 – 100	MixBal	0 – 100
Règle la vitesse de changement du son.		Règle le niveau du signal après passage par le module.		Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.	
PARM1		PARM2			
Variation	iA, UE, UA, oA	Tone	0 – 10		
Sélectionne une variation de voyelle.		Règle la qualité tonale du son.			

V-Syn (Vintage Synthesizer)

Cet effet produit un son de basse synthé vintage.

GAIN		LEVEL		PARM3	
Decay	0 – 100	Level	1 – 100	MixBal	0 – 100
Règle la vitesse de changement du son.		Règle le niveau du signal après passage par le module.		Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.	
PARM1		PARM2			
Sense	0 – 30	Range	-10 – 10		
Règle la sensibilité de détection du déclencheur.		Règle la plage de décalage du filtre.			

MonoSyn (Mono Synthesizer)**SYNTH**

Cet effet produit le son d'une basse synthé monophonique (jouant note à note) qui détecte la hauteur du signal entrant.

GAIN		LEVEL		PARM3	
Decay	0 – 100	Level	1 – 100	MixBal	0 – 100
Règle la vitesse de changement du son.		Règle le niveau du signal après passage par le module.		Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.	
PARM1		PARM2			
Variation	Saw, Pulse, PWM	Resonance	0 – 10		
Règle la forme d'onde sur "Saw" (dents de scie), "Pulse" (onde carrée) ou PWM (modulation de largeur d'impulsion ou facteur de forme donnant un plus gros son).		Règle l'intensité du caractère du son.			

Types et paramètres d'effet

4VoiceSyn (4-Voice Synthesizer)

Ce type d'effet ajoute des composants harmoniques de synthétiseur aux notes simples jouées à la basse. Les composants harmoniques sont déterminés par les paramètres Mode et Scale.

GAIN		LEVEL		PARM3	
Attack	0 - 10	Level	1 - 100	MixBal	0 - 100
Règle la vitesse d'attaque du son de synthétiseur.		Règle le niveau du signal après passage par le module.		Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.	
PARM1		PARM2		PARM3	
Mode	1 - 9	Scale	1, 2		
Sélectionne un type d'harmonie entre 1 et 9.		Sélectionne une variation d'harmonie. Pour chacun des modes 1-9, deux variations sont disponibles (voir illustration ci-dessous).			

Note jouée à la basse (Exemple: C ou do)

	Scale 1	Scale 2	Scale 1	Scale 2
Mode 1	 C	 Cm	 Cdim	 E ^b dim
Mode 2	 C7 (sans la quinte)	 Cm7 (sans la quinte)	 C7	 F7
Mode 3	 CMaj7 (sans la quinte)	 Cm Maj7 (sans la quinte)	 CMaj7	 FMaj7
Mode 4	 F/C	 F/C	 C _{sus4}	 Cadd9
Mode 5	 C	 C		

PedalSyn (Pedal Synthesizer)

C'est un synthétiseur qui peut être joué avec les commutateurs au pied du B9.1ut. Quand ce type d'effet est sélectionné, les commutateurs au pied fonctionnent différemment du mode normal. Pour des détails, voir page 56.

GAIN		LEVEL		PARM3		PARM4	
Decay/Atk	1 - 100	Level	1 - 100	Variation	Saw0 - 9, Pulse0 - 9, PWM0 - 9	MixBal	0 - 100
Règle la vitesse de changement de son. Le paramètre visé est Decay en mode de déclenchement (Trigger) et Attack en mode de maintien (Hold).		Règle le niveau du signal après passage par le module.		Sélectionne le type de forme d'onde et la variation sonore. Les réglages disponibles sont "Saw" (dents de scie), "Pulse" (onde carrée) ou PWM (modulation de largeur d'impulsion ou facteur de forme donnant un plus gros son).		Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.	
PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Scale&Mode	M-TG, m-TG, C-TG, M-HD, m-HD, C-HD	Key	C1 - B3				
Sélectionne la gamme (M/m/C) et le mode de génération sonore (TG/HD) (→ p. 56).		Sélectionne une note de base pour le jeu sur pédalier de synthé.					



Module EQ (Egaliseur)

C'est un égaliseur 6 bandes. En mode d'édition, le module se règle avec les commandes [SUB-BASS], [BASS], [LO-MID], [HI-MID], [TREBLE] et [PRESENCE] de la section préampli.

Sub-Bass

Règle la plage des très basses fréquences.

Bass

Règle la plage des basses fréquences.

Lo-Mid

Règle la plage des bas médiums.

Hi-Mid

Règle la plage des haut médiums.

Treble

Règle la plage des hautes fréquences.

Presence

Règle la plage des très hautes fréquences.

Les 6 types d'effet ci-dessus ont les mêmes paramètres.

PARM1		PARM2		PARM3	
Type	Q1, Q2, SH, HPF, LPF	f	Voir Tableau 2	G	-12 - +12
Q1 sélectionne un égaliseur en cloche avec une courbe à Q étroit. Q2 un égaliseur en cloche avec une courbe à Q large. SH un égaliseur en plateau. HPF active un filtre passe-haut et LPF un filtre passe-bas. Les réglages de type possibles dépendent de la bande de fréquences (voir Tableau 1).		Sélectionne la fréquence à régler.		Règle le gain.	
[Tableau 1]		[Tableau 2]			
Bande	Réglages de type possibles	Bande	Réglages f possibles	Bande	Réglages f possibles
Sub-Bass	Q1,Q2,SH,HPF	Sub-Bass	50 – 120	Hi-Mid	450 – 1.2k
Bass, Lo-Mid, Hi-Mid, Treble	Q1,Q2	Bass	120 – 200	Treble	1.0k – 3.6k
Presence	Q1,Q2,SH,LPF	Lo-Mid	200 – 450	Presence	3.6k – 8.0k

CABINET**Module CABINET**

Cet effet simule le son d'un baffle d'ampli.

Original

Quand un préamplificateur est sélectionné pour le module PRE-AMP, un réglage de baffle original ou recommandé peut être sélectionné. Quand une pédale ou un synthétiseur est sélectionné pour le module PRE-AMP ou s'il est désactivé, "8x10 AG" est choisi.

8x10 AG (8x10 Ampeg)

Simule le 810E Ampeg.

4x12 SB (4x12 Superbass)

Simulates le 1935A Marshall.

4x12 BM (4x12 Bassman)

Simule le baffle d'ampli combo Bassman Fender.

4x10+1x15 TE (4x10+1x15 Trace Elliot)

Simulates le 1048H/1518 Trace Elliot.

4x10 HA (4x10 Hartke)

Simule le 4.5XL Hartke.

4x10 SWR (4x10 SWR)

Simule le Goliath SWR.

4x10 AL (4x10 Aguilar)

Simule le GS410 Aguilar.

4x10 GK (4x10 Gallien Krueger)

Simule le 410RBH Gallien Krueger.

2x15 EV (2x15 Electro-Voice)

Simule le B-2150M Electro-Voice.

1x18 AC (1x18 Acoustic)

Simule le 301 Acoustic.

1x15 PT (1x15 Polytone)

Simule le baffle d'ampli combo Mini Brute III Polytone.

1x15 AG (1x15 Ampeg)

Simule le baffle d'ampli combo B-15R Ampeg.

1x12 BE (1x12 Bag End)

Simule le S-12B Bag End.

Les 14 types d'effet ci-dessus ont les mêmes paramètres.

PARM1

CabMix	2 – 100
Règle le rapport de mixage entre son d'origine et son de baffle.	

MOD/EFX2**Module MOD/EFX2 (Modulation/Effets 2)**

Ce module comprend des effets de modulation et de retard tels que des effets chorus, pitch shifter, delay et écho.

Chorus

Cet effet mélange une composante transposée variable au signal d'origine, donnant un son résonnant au corps plein.

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Depth	0 – 100	Rate	1 – 50	Lo-Cut	Off – 800	Mix	0 – 100
Règle l'intensité de modulation.		Règle la vitesse de modulation.		Spécifie le point de coupure des graves pour le son d'effet.		Règle le niveau du son d'effet mélangé au son d'origine.	

Types et paramètres d'effet

ST-Chorus (Stereo Chorus)

C'est un chorus stéréo au son clair.

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Depth	0 - 100	Rate	1 - 50	Lo-Cut	Off - 800	Mix	0 - 100
Règle l'intensité de modulation.		Règle la vitesse de modulation.		Spécifie le point de coupure des graves pour le son d'effet.		Règle le niveau du son d'effet mélangé au son d'origine.	

Detune

Cet effet mélange une composante légèrement transposée au son d'origine, donnant un effet de chorus avec seulement une légère modulation.

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Cent	-50 - 50	Tone	0 - 10	PreDelay	0 - 50	Mix	0 - 100
Règle finement la quantité de désaccord en centièmes de demi-ton.		Règle la qualité tonale du son.		Règle le temps de pré-retard de l'effet.		Règle le niveau du son d'effet mélangé au son d'origine.	

ModDelay (Modulation Delay)

C'est un retard qui permet l'utilisation d'une modulation.

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Time	1 - 2000ms	FeedBack	0 - 100	Rate	1 - 50	Mix	0 - 100
Règle le temps de retard.		Règle l'intensité de réinjection. Des valeurs plus élevées donnent un plus grand nombre de répétitions du retard.		Règle la vitesse de modulation.		Règle le niveau du son d'effet mélangé au son d'origine.	

Flanger

Cet effet produit un son résonant et ondulant fortement.

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Depth	0 - 100	Rate	0 - 50	Resonance	-10 - 10	Lo-Cut	Off - 800
Règle l'intensité de modulation.		Règle la vitesse de modulation.		Règle l'intensité de résonance.		Spécifie le point de coupure des graves pour le son d'effet.	

PitchShift (PitchShifter)

Cet effet transpose la hauteur vers le haut ou le bas.

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Shift	-12 - -1, 0, 1 - 12, 24	Tone	0 - 10	Fine	-25 - 25	Balance	0 - 100
Règle la transposition en demi-tons.		Règle la qualité tonale du son.		Règle finement la transposition en centièmes de demi-ton.		Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.	

PedalPitch

Cet effet permet d'employer une pédale pour transposer la hauteur en temps réel.

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Color	1 - 9	Mode	Up, Down	Tone	0 - 10	PdlPosi	0 - 100
Sélectionne le type de changement de hauteur causé par la pédale (voir Tableau 3).		Règle la direction du changement de hauteur vers le haut (Up) ou vers le bas (Down).		Règle la qualité tonale du son.		Règle l'intensité de transposition. Selon le réglage "Color", la balance entre son d'origine et son d'effet change aussi.	

[Tableau 3]

Color	Mode	Valeur minimale de pédale	Valeur maximale de pédale	Color	Mode	Valeur minimale de pédale	Valeur maximale de pédale	Color	Mode	Valeur minimale de pédale	Valeur maximale de pédale
1	Up Down	-100 centièmes Son d'origine seul	Son d'origine seul -100 centièmes	4	Up Down	0 centième -2 octaves	-2 octaves 0 centième	7	Up Down	-∞ (0 Hz) + Son sec +1 octave	+1 octave -∞ (0 Hz) + Son sec
2	Up Down	DOUBLAGE Désaccord+ Son sec	Désaccord+ Son sec DOUBLAGE	5	Up Down	-1 octave + Son sec +1 octave + Son sec	+1 octave + Son sec -1 octave + Son sec	8	Up Down	-∞(0 Hz) + Son sec +1 octave + Son sec	+1 octave + Son sec -∞ (0 Hz) + Son sec
3	Up Down	0 centième +1 octave	+1 octave 0 centième	6	Up Down	-700 centièmes + Son sec +500 centièmes + Son sec	+500 centièmes + Son sec -700 centièmes + Son sec	9	Up Down	Son sec +2 octaves	Son sec +2 octaves

Vibe (Vibrato)

C'est un effet avec vibrato automatique.

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Depth	0 - 100	Rate	0 - 50	Tone	0 - 10	Balance	0 - 100
Règle l'intensité de modulation.		Règle la vitesse de modulation.		Règle la qualité tonale du son.		Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.	

Step

Effet spécial qui fait changer le son en escalier.

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Depth	0 – 100	Rate	0 – 50	Resonance	0 – 10	Shape	0 – 10
Règle l'intensité de modulation.		Règle la vitesse de modulation.		Règle l'intensité de résonance.		Règle l'enveloppe du son d'effet.	

Delay

C'est un retard avec un réglage maximal de 2000 ms.

TapeEcho

Cet effet simule un effet d'écho à bande.

Les deux types d'effet ci-dessus ont les mêmes paramètres.

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Time	1 – 2000ms	FeedBack	0 – 100	HiDamp	0 – 10	Mix	0 – 100
Règle le temps de retard.		Règle l'intensité de réinjection. Des valeurs plus élevées donnent un plus grand nombre de répétitions du retard.		Règle l'atténuation des aigus dans le son retardé. Des valeurs plus hautes donnent un son retardé plus doux.		Règle le niveau du son d'effet mélangé au son d'origine.	

DynamicDelay

C'est un retard dynamique dans lequel le volume d'effet varie en fonction du niveau du signal entrant.

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Time	1 – 2000ms	Amount	0 – 100	FeedBack	0 – 100	Sense	-10 – 10
Règle le temps de retard.		Règle le niveau du son d'effet mélangé au son d'origine.		Règle l'intensité de réinjection.		Règle la sensibilité d'effet. Avec des valeurs positives, le niveau du son d'effet augmente avec le niveau du signal entrant. Avec des réglages négatifs, le niveau du son d'effet diminue quand le signal entrant augmente.	

DynamicFlang (Dynamic Flanger)

C'est un flanger dynamique dans lequel le volume d'effet varie en fonction du niveau du signal entrant.

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Depth	0 – 100	Rate	0 – 50	Resonance	-10 – 10	Sense	-10 – 10
Règle l'intensité de modulation.		Règle la vitesse de modulation.		Règle l'intensité de résonance.		Règle la sensibilité d'effet. Avec des valeurs positives, le niveau du son d'effet augmente avec le niveau du signal entrant. Avec des réglages négatifs, le niveau du son d'effet diminue quand le signal entrant augmente.	

MonoPitch

C'est un pitch shifter (transpositeur) spécial pour son monophonique (notes jouées une à une) avec peu de fluctuations sonores.

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Shift	-12 – -1, dt, 1 – 12, 24	Tone	0 – 10	Fine	-25 – 25	Balance	0 – 100
Règle la transposition en demi-tons (dt=detuned ou désaccordé)		Règle la qualité tonale du son.		Règle finement la transposition en centièmes de demi-ton.		Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.	

H.P.S (Harmonized Pitch Shifter)

C'est un pitch shifter intelligent qui génère automatiquement des harmonies en fonction d'une tonalité et d'un mode pré-réglés.

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4		
Scale	-6 – 6	Key	C – B	Tone	0 – 10	Mix	0 – 100	
Détermine l'intervalle pour le son transposé (voir Tableau 4).		Détermine la tonique pour la gamme servant à la transposition (voir Tableau 3).		Règle la qualité tonale du son.		Règle le niveau du son d'effet mélangé au son d'origine.		
[Tableau 4]								
Réglage	Type de tonalité	Intervalle	Réglage	Type de tonalité	Intervalle	Réglage	Type de tonalité	
-6	Majeure	Sixte desc.	3	Majeure	Tierce mont.	-m	Mineure	
-5		Quinte desc.	4		Quarte mont.	m		Tierce desc.
-4		Quarte desc.	5		Quinte mont.			Tierce mont.
-3		Tierce desc.	6		Sixte mont.			

PdIMonoPitch (Pedal Mono Pitch)

C'est un pitch shifter pour son monophonique (notes jouées une à une) qui permet de transposer la hauteur en temps réel avec la pédale d'expression.

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Color	1 - 9	Mode	Up, Down	Tone	0 - 10	PdlPosi	0 - 100
Sélectionne le type de changement de hauteur causé par la pédale (voir Tableau 3 en page 72).		Règle la direction de changement de hauteur vers le haut (Up) ou le bas (Down).		Règle la qualité tonale du son.		Règle l'intensité de transposition. Selon le réglage "Color", la balance entre son d'origine et son d'effet change aussi.	

Cry

Cet effet fait varier le son comme un modulateur parlant.

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Range	1 - 10	Resonance	0 - 10	Sense	-10 - 10	Balance	0 - 100
Règle la plage de fréquences traitée par la modulation.		Règle l'intensité de résonance.		Règle la sensibilité d'effet.		Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.	

ReverseDelay

C'est un retard spécial dans lequel l'effet sonne comme si vous jouiez à l'envers.

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Time	10-1000ms	FeedBack	0 - 100	HiDamp	0 - 10	Balance	0 - 100
Règle le temps de retard.		Règle l'intensité de réinjection.		Règle l'atténuation des aigus du son retardé.		Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.	

BendChorus

Cet effet produit un pitch bend utilisant le signal entrant comme déclencheur et traite chaque note séparément.

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Depth	-50 - 50	Attack	1 - 10	Release	1 - 10	Balance	0 - 100
Règle la profondeur d'effet. Des valeurs positives entraînent une montée et des valeurs négatives une descente.		Règle la durée d'attaque pour l'effet de pitch bend. Des valeurs plus élevées donnent une attaque plus lente.		Règle la durée de relâchement de l'effet pitch bend. Des valeurs plus élevées donnent un relâchement plus lent.		Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.	

CombFilter

Cet effet utilise les caractéristiques d'un filtre en peigne produit par l'emploi d'une modulation fixe sur le flanger comme un égaliseur.

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Frequency	1 - 50	Resonance	-10 - 10	HiDamp	0 - 10	Mix	0 - 100
Règle la fréquence à accentuer.		Règle l'intensité de résonance.		Règle l'atténuation des aigus du son d'effet.		Règle le niveau du son d'effet mélangé au son d'origine.	

Air

Cet effet reproduit l'ambiance d'une pièce pour créer de l'ampleur spatiale.

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Size	1 - 100	Reflex	0 - 10	Tone	0 - 10	Mix	0 - 100
Règle la taille de l'espace simulé.		Règle la quantité de réflexions par les murs.		Règle la qualité tonale du son.		Règle le niveau du son d'effet mélangé au son d'origine.	

AutoWah

Cet effet fait varier le wah-wah en fonction de l'intensité d'attaque au médiateur.

A-Resonance (Auto Resonance)

Cet effet fait varier la fréquence du filtre résonant en fonction de l'intensité d'attaque au médiateur.

Les deux types d'effet ci-dessus ont les mêmes paramètres.

PARM1		PARM2		PARM3	
Sense	-10 - 10	Resonance	0 - 10	DryMix	0 - 100
Règle la sensibilité d'effet. Des valeurs négatives donnent une action descendante du filtre.		Règle l'intensité du caractère d'effet.		Règle le rapport de mixage du son d'origine.	

AutoFilter

C'est un filtre résonant avec une enveloppe abrupte.

PARM1		PARM2		PARM3	
Sense	10 - 10	Peak	0 - 10	DryMix	0 - 100
Règle la sensibilité d'effet.		Règle la valeur Q du filtre.		Règle le rapport de mixage du son d'origine.	

Z-Echo

Cet effet permet de changer la hauteur ou la durée d'écho en contrôlant le paramètre "Time", à l'aide de la pédale ou d'une autre source de contrôle. Essayez d'assigner la direction verticale de la pédale Z (PV1 - PV4) au paramètre "Time" et la direction horizontale (PH1 - PH4) au paramètre "FeedBack" ou "Mix".

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Time	10 - 1000ms	FeedBack	0 - 100	HiDamp	0 - 10	Mix	0 - 100
Règle le temps de retard.		Règle l'intensité de réinjection. Des valeurs plus élevées donnent un plus grand nombre de répétitions du retard.		Règle l'intensité d'atténuation des aigus dans le son retardé. Des valeurs hautes donnent un son retardé plus doux.		Règle la balance de niveau entre son d'origine et son d'effet.	

X-Flanger

Cet effet permet un fondu enchaîné entre le son d'origine et le son d'effet (flanger), à l'aide de la pédale ou une d'autre source de contrôle. Essayez d'assigner la direction verticale de la pédale Z (PV1 - PV4) au paramètre "Rate" et la direction horizontale (PH1 - PH4) au paramètre "X-Fade".

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Depth	0 - 100	Rate	0 - 50	X-Fade	0 - 100	Manual	0 - 100
Règle l'intensité de modulation.		Règle la vitesse de modulation.		Règle la balance de niveau entre son d'origine et son d'effet.		Règle la plage de fréquences sur lequel agit l'effet.	

X-Step

Cet effet permet un fondu enchaîné entre le son d'origine et le son d'effet (Step), à l'aide de la pédale ou d'une autre source de contrôle. Essayez d'assigner la direction verticale de la pédale Z (PV1 - PV4) au paramètre "Rate" et la direction horizontale (PH1 - PH4) au paramètre "X-Fade".

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Depth	0 - 100	Rate	0 - 50	X-Fade	0 - 100	Shape	0 - 10
Règle l'intensité de modulation.		Règle la vitesse de modulation.		Règle la balance de niveau entre son d'origine et son d'effet.		Règle l'enveloppe du son d'effet	

Z-Step

Cet effet à paliers (Step) qui permet de décaler la fréquence accentuée vers le haut ou le bas, à l'aide de la pédale ou d'une autre source de contrôle. Si vous assignez le paramètre "Frequency" à la pédale, la fréquence accentuée changera par paliers distincts jusqu'à arriver à la fréquence visée. Essayez d'assigner la direction verticale de la pédale Z (PV1 - PV4) au paramètre "Frequency" et la direction horizontale (PH1 - PH4) au paramètre "Mix".

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Frequency	1 - 50	Depth	0 - 100	Shape	0 - 10	Mix	0 - 100
Règle la fréquence accentuée.		Règle l'intensité de modulation.		Règle l'enveloppe du son d'effet.		Règle la balance de niveau entre son d'origine et son d'effet.	

Z-Pitch

C'est un transpositeur (pitch shifter) qui permet de transposer différemment dans les directions verticale et horizontale de la pédale Z. Essayez d'assigner la direction verticale de la pédale Z (PV1 - PV4) au paramètre "PdlPosi V" et la direction horizontale (PH1 - PH4) au paramètre "PdlPosi H".

Z-MonoPitch

C'est un transpositeur monophonique (pour jouer note à note) qui permet de transposer différemment dans les directions verticale et horizontale de la pédale Z. Essayez d'assigner la direction verticale de la pédale Z (PV1 - PV4) au paramètre "PdlPosi V" et la direction horizontale (PH1 - PH4) au paramètre "PdlPosi H".

Les deux types d'effet ci-dessus ont les mêmes paramètres.

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Color	1 - 8	Tone	0 - 10	PdlPosi V	0 - 100	PdlPosi H	0 - 100
Sélectionne le type de changement de hauteur causé par la pédale (voir Tableau 5 en page suivante).		Règle la tonalité.		Règle l'amplitude de transposition (direction verticale de la pédale).		Règle l'amplitude de transposition (direction horizontale de la pédale).	

Types et paramètres d'effet

[Tableau 5] Le tableau ci-dessous montre un exemple de fonctionnement de pédale Z quand la direction verticale est assignée à "PdIPosi V" et la direction horizontale à "PdIPosi H".

Color	Direction verticale	min.	Direction horizontale	max.	Color	Direction verticale	min.	Direction horizontale	max.
1	max. min.	1000 centièmes -200 centièmes	+1 octave 0 centième		5	max. min.	700 centièmes 0 centième	+1 octave 0 centième	
2	max. min.	+1 octave 0 centième	1500 centièmes 300 centièmes		6	max. min.	+1 octave 0 centième	+2 octaves 0 centième	
3	max. min.	300 centièmes 0 centième	+1 octave 0 centième		7	max. min.	+1 octave 0 centième	-∞ (0 Hz) 0 centième	
4	max. min.	500 centièmes 0 centième	+1 octave 0 centième		8	max. min.	500 centièmes -700 centièmes	+1 octave -1 octave	

Z-Talking

Cet effet change le son de guitare basse en son parlant. Quand vous utilisez la pédale Z, les voyelles peuvent être changées de différentes façons en bougeant la pédale dans le sens vertical ou horizontal. Essayez d'assigner la direction verticale de la pédale Z (PV1 - PV4) au paramètre "Formant V" et la direction horizontale (PH1 - PH4) au paramètre "Formant H".

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Variation	1 - 5	Formant V	0 - 100	Formant H	0 - 100	DryMix	0 - 100
Sélectionne le type de variation sonore causé par la pédale (voir Tableau 6).		Règle les formants [crêtes dans le spectre des fréquences acoustiques qui caractérisent les voyelles] (direction verticale de la pédale).		Règle les formants [crêtes dans le spectre des fréquences acoustiques qui caractérisent les voyelles] (direction horizontale de la pédale).		Règle le rapport de mixage du son d'origine.	

[Tableau 6] Le tableau ci-dessous montre un exemple de fonctionnement de la pédale Z quand la direction verticale est assignée à "Formant V" et la direction horizontale à "Formant H".

Variation	Direction verticale	min.	Direction horizontale	max.	Variation	Direction verticale	min.	Direction horizontale	max.
1	max. min.	i a	u e		4	max. min.	o e	a i	
2	max. min.	u i	e o		5	max. min.	a o	i u	
3	max. min.	e u	o a						

DELAY



Module DELAY

C'est un module de retard qui permet d'utiliser la fonction de maintien (Hold). Les paramètres d'effet sont décrits ci-dessous, après les types d'effet.

Delay

TAP HOLD MUTE

C'est un retard long avec un réglage maximal de 5000 ms.

PingPongDly (Ping Pong Delay)

TAP HOLD MUTE

C'est un retard de type ping-pong avec les sons retardés alternant entre gauche et droite.

Echo

TAP HOLD MUTE

Cet effet simule un écho à bande avec un long temps de retard atteignant 5000 ms.

PingPongEcho

TAP HOLD MUTE

C'est un retard de type ping-pong dans lequel le son de retard alterne entre gauche et droite. Des réglages de retard longs jusqu'à 5000 ms sont possibles.

AnalogDelay

TAP HOLD MUTE

Cet effet simule un retard analogique avec un long temps de retard atteignant 5000 ms.

Les 5 types d'effet ci-dessus ont les mêmes paramètres.

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Time	1 - 5000ms	FeedBack	0 - 100	HiDamp	0 - 10	Mix	0 - 100
Règle le temps de retard.		Règle l'intensité de réinjection.		Règle l'atténuation des aigus du son d'effet.		Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.	

ReverseDelay

TAP HOLD MUTE

C'est un retard inversé avec un long temps de retard atteignant 2500 ms.

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Time	10 - 2500ms	FeedBack	0 - 100	HiDamp	0 - 10	Balance	0 - 100
Règle le temps de retard.		Règle l'intensité de réinjection.		Règle l'atténuation des aigus du son d'effet.		Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.	

Air							
Cet effet reproduit l'ambiance d'une pièce, pour créer de l'ampleur spatiale.							
PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Size	1 - 100	Reflex	0 - 10	Tone	0 - 10	Mix	0 - 100
Règle la taille de l'espace simulé.		Règle la quantité de réflexions par les murs.		Règle la qualité tonale du son.		Règle le niveau du son d'effet mélangé au son d'origine.	

Loop			TAP	
Cet effet vous permet de maintenir un son qui a été joué et de le faire se répéter en boucle. Quand l'effet est activé, le commutateur de fonction 3 est assigné à la fonction de bouclage (Loop). En le pressant, le son peut être lu en boucle.				
PARM1		PARM2		PARM3
Time	10 - 5000ms	Mix	0 - 100	Mode
Règle le temps de maintien.		Règle le rapport de mixage du son d'effet.		Trg, Hold
Sélectionne "Trg" (le son est maintenu tant que le commutateur est pressé) ou "Hold" (une pression lance le maintien et une autre l'arrêt) comme mode de production sonore.				

SOS (Sound-on-Sound)			
Cet effet permet d'enregistrer des multiples couches pendant que vous jouez le contenu enregistré en boucle. Quand ce type d'effet est activé, les fonctions spéciales STOP et REC de SOS sont assignées aux commutateurs de fonction 2 et 3. Pour des détails, voir page 54.			
PARM1		PARM2	
Time	Mn	Mix	0 - 100
Spécifie la durée d'enregistrement. Avec le réglage "Mn", presser une fois le commutateur de fonction 3 lance l'enregistrement et le presser à nouveau arrête l'enregistrement. Avec un réglage autre que "Mn", la combinaison du réglage de BPM actuel et du symbole de note choisi détermine la durée d'enregistrement.		Règle le rapport de mixage du son d'effet.	

REVERB		Module REVERB	
		Ce module comprend divers types de reverb, réflexions premières et multi-tap delay (retards multiples).	

Hall	Cette reverb simule l'acoustique d'une salle de concert.
Room	Cette reverb simule l'acoustique d'une pièce.
Spring	Cet effet simule une reverb de type à ressort.
Arena	Cette reverb simule l'acoustique d'un grand site comme une enceinte sportive.
TiledRoom	Cette reverb simule l'acoustique d'une pièce carrelée.
ModernSpring	Cet effet simule une reverb à ressort avec un son brillant.
Les six types d'effet ci-dessus ont les mêmes paramètres.	

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Decay	1 - 30	Pre Delay	1 - 100	Tone	0 - 10	Mix	0 - 100
Règle la durée de la reverb.		Règle le retard entre l'entrée du son d'origine et le début du son réverbéré.		Règle la qualité tonale du son.		Règle le niveau du son d'effet mélangé au son d'origine.	

E/Reflection (Early Reflections)							
Cet effet isole uniquement les réflexions premières de la reverb.							
PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Decay	1 - 30	Shape	-10 - 10	Tone	0 - 10	Mix	0 - 100
Règle la durée de la reverb.		Règle l'enveloppe du son d'effet. Dans les négatifs, l'enveloppe est inversée. A 0, l'effet est une reverb gate. Dans les positifs, l'enveloppe est une enveloppe d'atténuation.		Règle la qualité tonale du son.		Règle le niveau du son d'effet mélangé au son d'origine.	

MultiTapDly (Multi Tap Delay)

Cet effet produit plusieurs composantes de retard avec des temps de retard différents.

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Time	1 - 3000ms	Pattern	1 - 8	Tone	0 - 10	Mix	0 - 100
Règle le temps de retard de base.		Sélectionne le motif de combinaison pour les retards.		Règle la qualité tonale du son.		Règle le niveau du son d'effet mélangé au son d'origine.	

PanDelay

C'est un retard stéréo avec un temps de retard atteignant 3000 ms.

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Time	1 - 3000ms	FeedBack	0 - 100	HiDamp	0 - 10	Pan	L50 - L2, 0, R2 - R50
Règle le temps de retard.		Règle l'intensité de réinjection.		Règle l'atténuation des aigus du son d'effet.		Règle la position panoramique (gauche/droite) du son.	

PingPongDly (Ping Pong Delay)

C'est un retard de type ping-pong avec un temps de retard atteignant 3000 ms.

PingPongEcho

C'est un retard de type ping-pong dans lequel le son de retard alterne entre gauche et droite. Des réglages de retard longs jusqu'à 3000 ms sont possibles.

Les deux types d'effet ci-dessus ont les mêmes paramètres.

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Time	1 - 3000ms	FeedBack	0 - 100	HiDamp	0 - 10	Mix	0 - 100
Règle le temps de retard.		Règle l'intensité de réinjection.		Règle l'atténuation des aigus du son d'effet.		Règle le niveau du son d'effet mélangé au son d'origine.	

AutoPan

Cet effet déplace cycliquement la position panoramique du son.

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Width	L50 - L2, 0, R2 - R50	Rate	0 - 50	Depth	0 - 10	Wave	0 - 10
Règle la plage de mouvement de la position du son.		Règle la vitesse de modulation.		Règle l'intensité de modulation.		Sélectionne une forme d'onde pour la modulation. Des valeurs élevées donnent un écrêtage plus fort, qui accentue l'effet d'auto-panoramique.	

Z-Delay

C'est un effet de retard qui permet de régler le panoramique et le niveau mixage à l'aide de la pédale ou d'une autre source de contrôle. Essayez d'assigner la direction verticale de la pédale Z (PV1 - PV4) au paramètre "Pan" et la direction horizontale (PH1 - PH4) au paramètre "Mix".

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Time	1 - 3000ms	FeedBack	0 - 100	Pan	L50 - L2, 0, R2 - R50	Mix	0 - 100
Règle le temps de retard.		Règle l'intensité de réinjection.		Règle le panoramique gauche/droite du son de retard.		Règle la balance de niveau entre son d'origine et son d'effet.	

Z-Dimension


C'est un effet spatial qui permet de régler la profondeur, le panoramique et la réverbération à l'aide de la pédale ou d'une autre source de contrôle. Essayez d'assigner la direction verticale de la pédale Z (PV1 - PV4) au paramètre "Pan" et la direction horizontale (PH1 - PH4) au paramètre "Depth".

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Pan	L50 - L2, 0, R2 - R50	Depth	0 - 100	Decay	1 - 30	Mix	0 - 100
Règle le panoramique gauche/droite du son.		Règle l'intensité de réinjection.		Règle la durée de réverbération.		Règle le niveau de mixage du son réverbéré.	

Z-Tornado


C'est un effet de retard qui fait tourner le son d'effet comme une tornade. Essayez d'assigner la direction verticale de la pédale Z (PV1 - PV4) au paramètre "Rate" et la direction horizontale (PH1 - PH4) au paramètre "Width".

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Time	1 - 3000ms	Rate	1 - 50	Width	L50 - L2, 0, R2 - R50	Mix	0 - 100
Règle le temps de retard.		Règle la vitesse de modulation.		Règle la plage de décalage de son.		Règle le niveau de mixage du son retardé.	

TOTAL/FUNCTION 	Module TOTAL
Ce module comprend des paramètres qui affectent la totalité du patch.	

TOTAL

Spécifie les réglages propres au patch, niveau, tempo et balance.

PARM1		PARM2		PARM3	
PatchLevel	2 – 100	 TotalBal	0 – 100	Tempo	40 – 250
Spécifie le niveau général du patch.		Spécifie la balance de mixage entre le son routé au travers du module d'effet et le son direct.		Spécifie le tempo propre au patch (→ p. 38).	

NAME

Spécifie un nom pour le patch (→ p. 26).

ARRM (Page 1)

Réglages pour la fonction ARRM (→ p. 52). Pour faire s'afficher la deuxième page de réglages, tournez la commande [TYPE] dans le sens horaire alors que la destination de commande ARRM est réglée sur une option autre que "NOT Assign".

PARM1	PARM2		PARM3	
ARRM	min (valeur minimale)	Voir page 52	MAX (valeur maximale)	Voir page 52
Sélectionne la destination de la commande ARRM. Quand "NOT Assign" est sélectionné, la fonction ARRM est désactivée.	Spécifie la valeur de paramètre réglée quand la forme d'onde de commande atteint son point le plus bas.		Spécifie la valeur de paramètre réglée quand la forme d'onde de commande atteint son point le plus haut.	

ARRM (Page 2)

Pour retourner à la première page des réglages, tournez la commande [TYPE] dans le sens anti-horaire.

PARM1	PARM2	
Wave	Voir page 53	Sync
Sélectionne la forme d'onde de commande.	Spécifie la synchronisation de la forme d'onde de commande avec le tempo propre au patch comme référence.	

PV1 à PV4 (Réglage de la pédale d'expression, direction verticale)

Détermine les destinations de commandes 1-4 pour la pédale d'expression (direction verticale).

PH1 à PH4 (Réglage de la pédale d'expression, direction horizontale)

Détermine les destinations de commandes 1-4 pour la pédale d'expression (direction horizontale).

Les 8 éléments ci-dessus ont les mêmes paramètres. Toutefois pour PH1 à PH4 (pédale d'expression, réglage de direction horizontale), PARM4 (module on/off) n'est pas disponible.

PARM1	PARM2	PARM3	PARM4
Destination de commande de la pédale d'expression	min (valeur minimale)	MAX (valeur maximale)	Commutation on/off du module
Spécifie la destination de commande de la pédale d'expression.	Détermine la valeur de paramètre obtenue quand la pédale est totalement relevée ou quand elle est totalement tournée à gauche.	Détermine la valeur de paramètre obtenue quand la pédale est totalement enfoncée ou quand elle est totalement tournée à droite.	Active/désactive la fonction module on/off. Ce paramètre n'est pas disponible pour la direction horizontale (PH1 à PH4).

FuncSW Assign (Assignation de commutateur de fonction)

Spécifie l'action des commutateurs de fonction 1 – 3.

PARM1	PARM2	PARM3
FuncSW1 Assign (Assignation du commutateur 1)	FuncSW2 Assign (Assignation du commutateur 2)	FuncSW3 Assign (Assignation du commutateur 3)
Spécifie l'action accomplie par le commutateur de fonction 1.	Spécifie l'action accomplie par le commutateur de fonction 2.	Spécifie l'action accomplie par le commutateur de fonction 3.

FootSW Assign (Assignation de commutateur au pied)

Spécifie quel module est commuté on/off par les commutateurs au pied 1 - 4 en mode manuel.

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Foot Switch 1	CMP, WAH	Foot Switch 2	ExL, AMP	Foot Switch 3	EQ, MOD	Foot Switch 4	DLY, REV
Sélectionne le module commuté on/off par le commutateur au pied 1.		Sélectionne le module commuté on/off par le commutateur au pied 2.		Sélectionne le module commuté on/off par le commutateur au pied 3.		Sélectionne le module commuté on/off par le commutateur au pied 4.	

Guide de dépannage

■ Pas de son ou volume très faible

- Vérifiez que l'interrupteur d'alimentation POWER est enclenché.
- Essayez de régler la commande LEVEL en face arrière.
- Vérifiez les connexions (→ p. 8).
- Vérifiez que le câble blindé n'est pas abîmé.
- Essayez de régler le niveau du patch (→ p. 16).
- Si le volume a été réglé avec la pédale d'expression, assurez-vous qu'un réglage de volume convenable a été sélectionné avec la pédale.
- Quand les 2 commandes de la section Accelerator sont totalement abaissées, il n'y a pas de son. Vous devez au moins monter partiellement une des commandes.
- Assurez-vous que le B9.lut n'est pas en mode mute (→ p. 20).

■ Le son souffre de distorsion

- Essayez de baisser les paramètres Gain et Level du module PRE-AMP.
- Essayez de baisser le réglage des commandes [SOLID STATE] et [TUBE] de la section Accelerator.

■ Les commutateurs au pied ne fonctionnent pas correctement

- Vérifiez le mode de fonctionnement actuel. L'action d'un commutateur au pied diffère en mode de jeu et en mode manuel.
- Vérifiez le réglage des pédales de fonction 1 – 3 (→ p. 36).
- Vérifiez si une fonction ayant des assignations spéciales de commutateur au pied comme le son sur son (page 54) ou le pédalier de synthé (page 55) est activée.

■ Du bruit se fait entendre

- Vérifiez que vous n'utilisez bien que l'adaptateur secteur ZOOM.
- Faites le réglage de ZNR.
- Essayez de baisser les paramètres Gain et Level du module PRE-AMP.
- Vérifiez les réglages de la pédale d'expression intégrée (→ p. 31).
Selon le paramètre assigné à la pédale d'expression, un mouvement de la pédale entraînant un changement radical de paramètre peut entraîner du bruit.

■ Un ronflement se fait entendre (quand vous utilisez les connecteurs BALANCED OUT)

Une boucle de masse impliquant l'équipement connecté peut s'être formée. Essayez de régler le commutateur GROUND sur "LIFT" et voyez si cela améliore la situation.

■ Les effets ne fonctionnent pas

- Quand vous utilisez le connecteur BALANCED OUT R, vérifiez que le commutateur PRE/POST est réglé sur "POST" (signal pris après traitement d'effet).
- Vérifiez le réglage de balance totale (→ p. 16). Si la valeur est trop basse, le résultat du traitement d'effet ne sera pas entendu.

■ Impossible d'envoyer et de recevoir les messages MIDI

- Vérifiez la bonne connexion des prises MIDI IN du B9.lut et MIDI OUT de l'autre appareil MIDI, et des prises MIDI OUT du B9.lut et MIDI IN de l'autre appareil MIDI.
- Vérifiez le réglage de canal MIDI (→ p. 42).
- Vérifiez si l'émission/réception du type de message MIDI concerné est activée (→ p. 43, 46, 49).

■ La pédale d'expression ne fonctionne pas correctement

- Vérifiez les réglages de la pédale d'expression (→ p. 31).
- Réglez la pédale d'expression (→ p. 33).

■ La commutation on/off par la pédale d'expression ne fonctionne pas correctement

- Vérifiez que le paramètre 4 (module on/off) pour la direction verticale de la pédale d'expression (PV1 à PV4) dans le module TOTAL est réglée sur "Enable".
- La fonction module on/off n'est pas disponible pour le réglage de direction horizontale (PH1 à PH4) de la pédale d'expression.

Caractéristiques du B9.1ut

Nombre de types d'effet	112
Nombre de modules d'effet	10 modules simultanément utilisables
Mémoire de patch	Aire utilisateur 4 patches x 20 banques = 80 (lisibles/inscriptibles) Aire preset 4 patches x 20 banques = 80 (seulement lisibles) Total : 160 patches
Fréquence d'échantillonnage	96 kHz
Conversion A/N	24 bits, suréchantillonnage 64 fois
Conversion N/A	24 bits, suréchantillonnage 128 fois
Traitement du signal	32 bits
Réponse en fréquence	20 Hz - 40 kHz +1,0 dB, -3,0 dB (charge de 10 kilohms)
Afficheurs	Afficheur 2 chiffres à DEL 7 segments Afficheur LCD rétro-éclairé de 2 lignes de 16 caractères
Entrées	
Entrée guitare basse	Jack standard mono Niveau d'entrée nominal : -10 dBm Impédance d'entrée : 1 Mégohm
Entrée AUX	Mini-jack (stéréo) Niveau d'entrée nominal : -10 dBm Impédance d'entrée : 10 kilohms
Retour externe	Jack standard mono Niveau d'entrée nominal : -10 dBm/+4 dBm (commutable)
Sorties	
Sortie ligne	Jack standard mono x 2 Niveau de sortie maximal : +11 dBm (sous une impédance de charge de 10 kilohms ou plus) Impédance de sortie : 1 kilohm ou moins
Sortie casque	Jack standard stéréo Sortie nominale : 60 mW (sous charge de 32 ohms), 20 mW (sous charge de 300 ohms) Impédance de sortie : 47 ohms
Départ externe	Jack standard mono Niveau de sortie nominal : -10 dBm/+4 dBm (commutable)
Sortie symétrique	Connecteur XLR x 2 Impédance de sortie : 100 ohms (point chaud-masse, point froid-masse), 200 ohms (point chaud-point froid) PRE/POST (commutable) GND LIFT (commutable) -10dB/0dB (commutable)
Circuit à lampe	12AU7 x 1
Entrée de commande	FP01/FP02
Connecteurs de commande	MIDI OUT, MIDI IN
Interface USB	
Interface PC	16 bits (enregistrement/lecture, stéréo)
Fréquences d'échantillonnage	32 kHz, 44,1 kHz, 48 kHz
Alimentation électrique	
Adaptateur secteur	CC 12 V, 3 A (fournie par l'adaptateur secteur AD-13)
Dimensions	235 (P) x 515 (L) x 81 (H) mm
Poids	4,5 kg

* 0 dBm = 0,775 Vrms

* Apparence et caractéristiques sont sujettes à modification sans préavis.

Tableau d'équipement MIDI

[EFFECTOR Model B9.1ut] MIDI Implementation Chart		Date : 18.Apr.,2008 Version :1.00
Function ...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default Changed	1-16,OFF 1-16,OFF	1-16,OFF 1-16,OFF	Memorized
Mode	Default Messages Altered	3 x *****	3 x	
Note Number	True voice	24-71 *****	x	
Velocity	Note ON Note OFF	o 9nH, v=127 x 9nH, v=0	x x	
After Touch	Key's Ch's	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 (See Note 1)
Prog Change	True #	o 0-79 *****	o 0-127	
System Exclusive		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 Messages	Local ON/OFF All Notes OFF Active Sense Reset	x x x x	x x x x	
Notes		1. Control # 1-5,7-31,64-95 is assignable.		
Mode 1 : OMNI ON, POLY Mode 3 : OMNI OFF, POLY		Mode 2 : OMNI ON, MONO Mode 4 : OMNI OFF, MONO		o : Yes x : No

Tableau de correspondance des numéros de patch/banque du B9.1ut et des numéros de programme

GROUPE	BANQUE	N° de PATCH											
		1			2			3			4		
		N° de banque		N° de programme	N° de banque		N° de programme	N° de banque		N° de programme	N° de banque		N° de programme
MSB	LSB	MSB	LSB		MSB	LSB		MSB	LSB				
U	0	0	0	0	0	0	1	0	0	2	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	



**Mise au rebut des appareils électriques et électroniques usagés
(applicable aux pays européens disposant d'un système de collecte
et de tri des ordures)**

Ce symbole sur le produit ou sur son emballage signifie que ce produit ne doit pas être traité comme un déchet domestique. À la place, il doit être amené au point de collecte pertinent pour le recyclage des équipements électriques et électroniques. En veillant à ce que ce produit soit correctement mis au rebut, vous aiderez à empêcher les éventuelles conséquences négatives sur l'environnement et la santé humaine qui pourraient autrement être causées par un rejet inapproprié de ce produit. Le recyclage des matériaux aidera à économiser les ressources naturelles. Pour des informations plus détaillées sur le recyclage de ce produit, veuillez contacter votre mairie, le service de traitement des ordures ou le magasin où vous avez acheté le produit.

zoom

ZOOM CORPORATION

ITOHPIA Iwamotocho 2chome Bldg. 2F, 2-11-2, Iwamoto-cho,
Chiyoda-ku, Tokyo 101-0032, Japon
Site internet : <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)
	32	POPS	WAH : Defret	AMP : Polytone	MOD : Air	DLY : Delay

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.



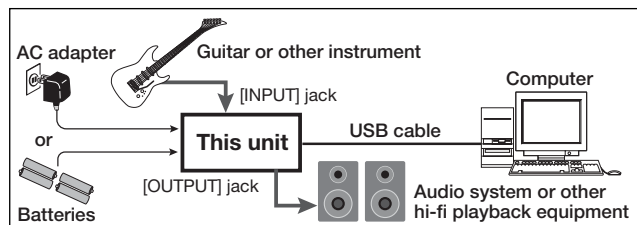
HINT

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.

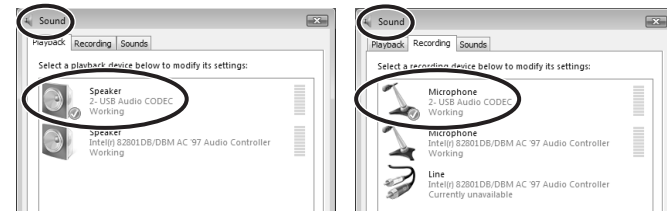
HINT

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.

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".

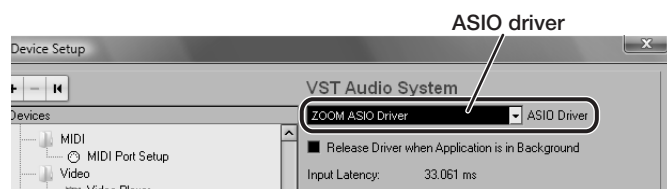


In the "Sound" window, verify that "USB Audio CODEC" is listed under the Play and Record devices and that the device is checked. (To switch between Play and Record, click the tabs at the top of the window.)

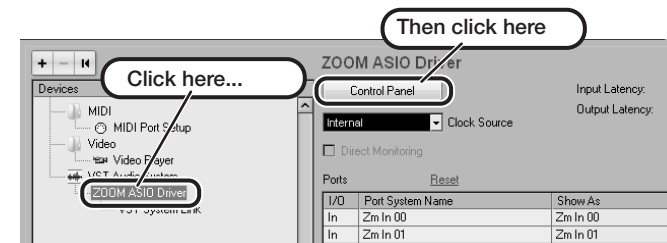
If the device is not checked, right-click on the icon for the device and click "Set as Default Device" so that a check mark appears.

5 Start Cubase LE 4. Then access the "Devices" menu, select "Device Setup..." and click "VST Audio System".

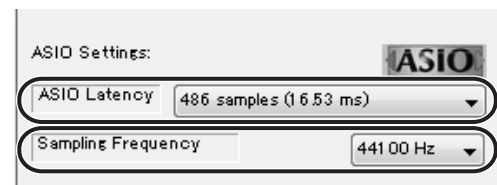
To start Cubase LE 4, double-click the Cubase LE 4 shortcut icon that was created on the desktop. After startup, select "ZOOM ASIO Driver" as the ASIO driver in the right section of the Device Setup window. When you change the ASIO driver selection, a confirmation message appears. Click the "Switch" 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.

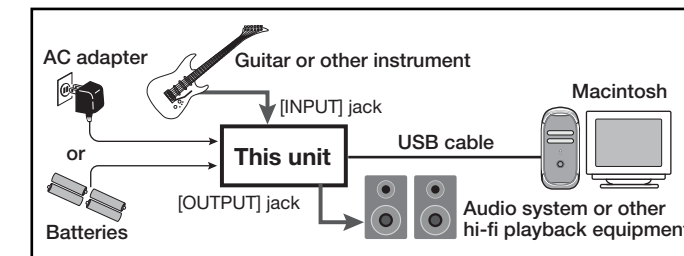
2 Install Cubase LE 4 on the Macintosh.

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

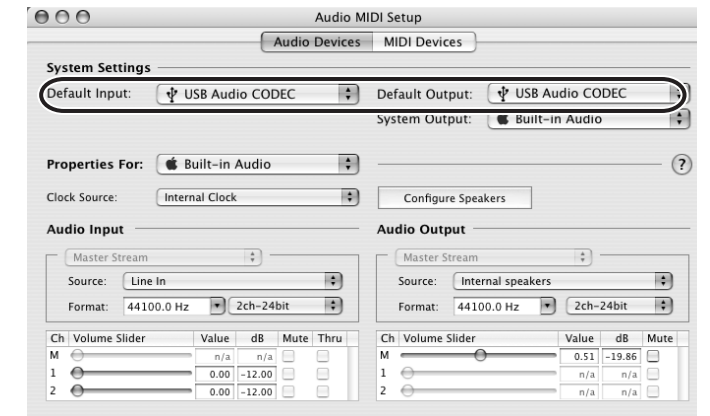
- If you monitor the audio signal during recording via the audio output of the computer, there will be an audible delay. Be sure to use the [OUTPUT] jack of this unit to monitor the signal.
- When this unit is operated on USB bus power via the USB cable, insufficient power may result in unstable operation 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".

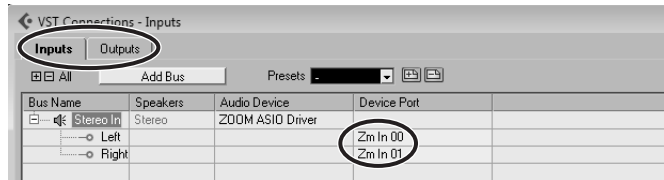
To start Cubase LE 4, double-click on the Cubase LE 4 icon that was placed in the "Applications" folder during installation. After startup, be sure to verify that "USB Audio CODEC (2)" is selected as ASIO driver in the right section of the Device Setup window.



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".

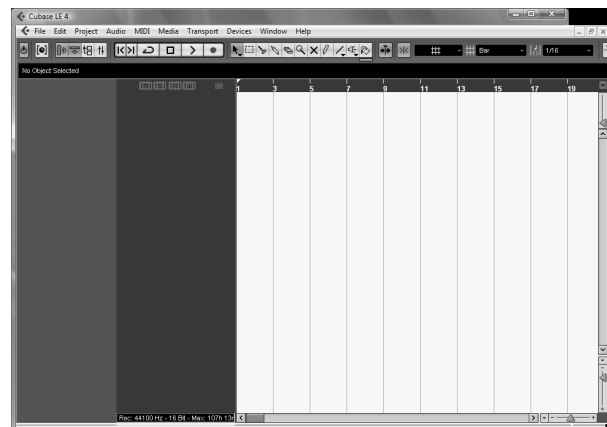
The new project window appears. Here you can select a project template.

- 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).

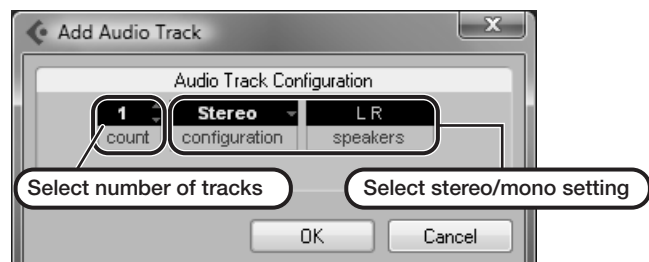
A new project is created, and the project window for controlling most of the Cubase LE 4 operations appears.



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.

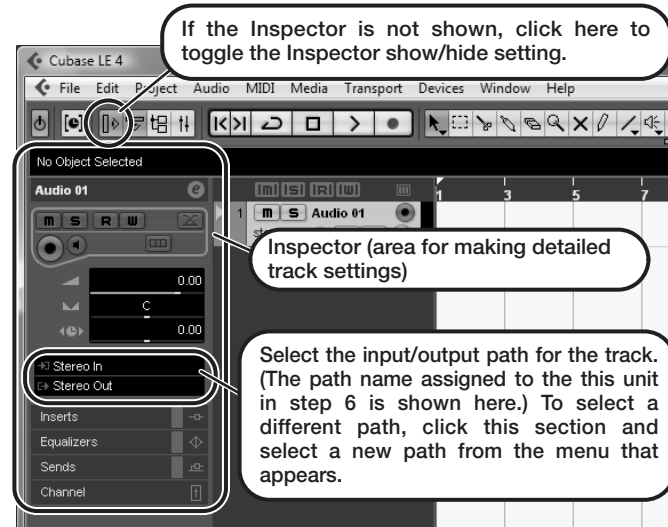


In this example, set the number of tracks to "1" and select stereo, then click the OK button.

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.

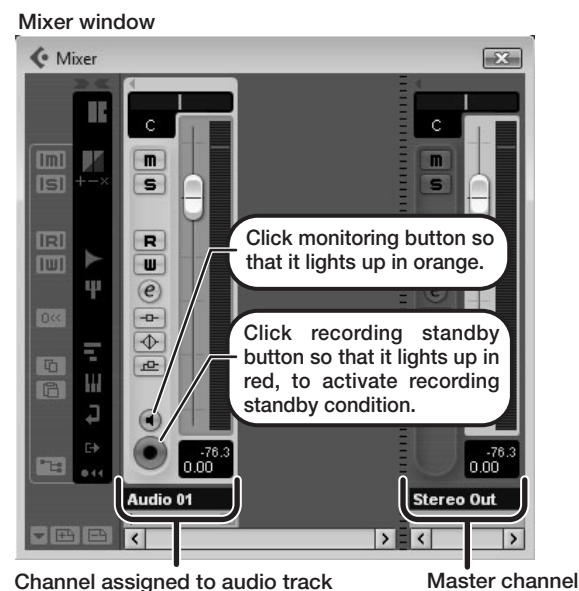
The sound selected here will be recorded on the computer via the [USB] port.

- 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.



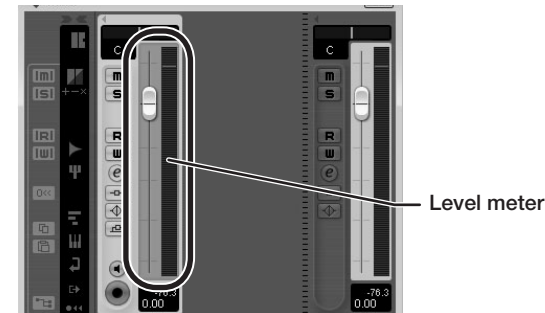
Channel assigned to audio track

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.

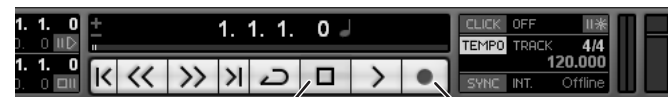
In this condition, only the signal before sending to the computer can be monitored via the [OUTPUT] jack of this unit.

- 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

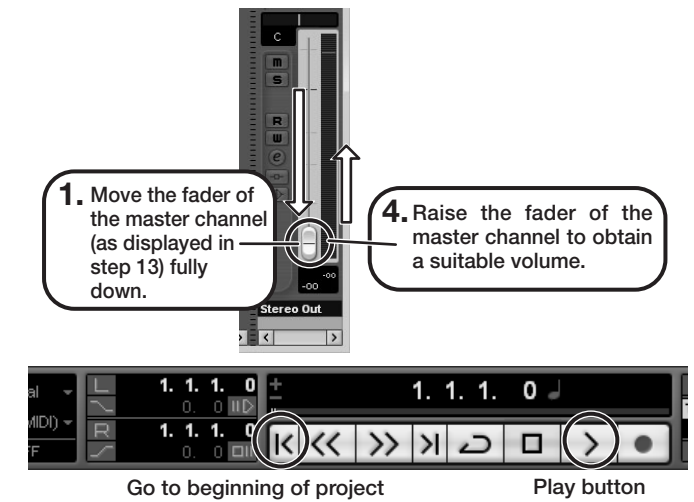
Recording starts.

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.