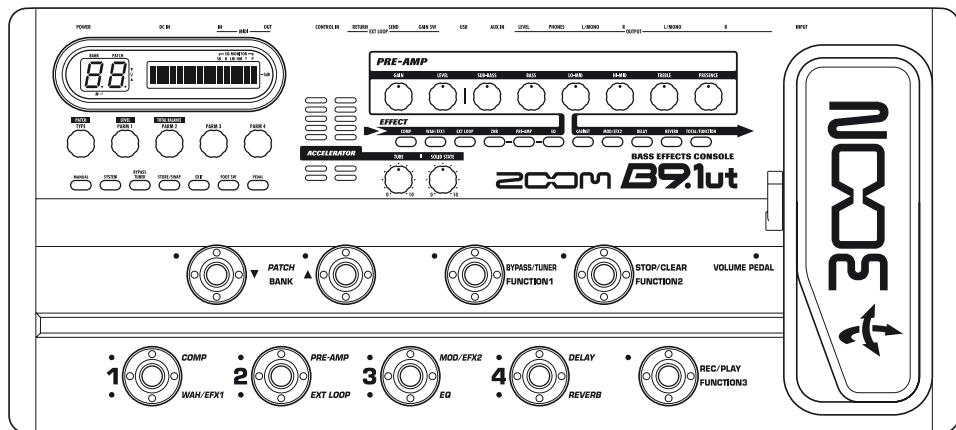


# BASS EFFECTS CONSOLE

# **B9.1ut**

# Manual de instrucciones



**zoom**

©ZOOM Corporation

ESTÁ PROHIBIDA LA REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL DE ESTE MANUAL  
POR CUALQUIER SISTEMA.

# Precauciones de seguridad / uso

## PRECAUCIONES DE SEGURIDAD

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



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



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

Lea y cumpla lo indicado en los siguientes puntos para asegurarse un funcionamiento sin problemas del B9.1ut

### Alimentación



- Utilice solo el adaptador CA que viene con el B9.1ut. El uso de cualquier otro tipo de adaptador podría dañar la unidad e incluso suponer un riesgo para su propia seguridad.
- Conecte el adaptador CA solo a una salida con el tipo de voltaje que requiera el adaptador.
- Para desconectar el adaptador CA de la salida de corriente, tire del adaptador y no del cable.
- Durante las tormentas o cuando no vaya a utilizar la unidad durante algún tiempo, desenchufe el adaptador CA.
- No pise el cable de alimentación, ni lo retuerza, ni coloque objetos pesados sobre él.

### Entorno



Para evitar incendios, descargas eléctricas o averías del aparato, evite utilizar el B9.1ut en entornos en los que pueda quedar expuesto a:

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

Deje libre un espacio de 5 cm como mínimo alrededor de la unidad para su correcta ventilación. No bloquee las ranuras de ventilación con papeles o telas.

### Manejo



- No coloque nunca encima del B9.1ut recipientes que contengan líquidos, como jarrones, ya que podrían dar lugar a descargas eléctricas.
- No coloque tampoco encima del B9.1ut velas, ni ningún otro objeto con llama, ya que podrían provocar un incendio.



- El B9.1ut es un instrumento de precisión. No aplique una fuerza excesiva sobre las teclas y/o controles. Tenga cuidado de que la unidad no se caiga al suelo y de no someterla tampoco a golpes.
- Tenga cuidado de que no se introduzcan objetos extraños (monedas, etc) o líquidos dentro de la unidad.

### Conexión de cables y conectores de entrada y salida



Antes de conectar y desconectar ningún cable, apague siempre el B9.1ut y el resto de equipos.

Antes de trasladar este aparato de un lugar a otro, apáguelo y desconecte todos los cables de conexión y el cable de alimentación.

### Alteraciones



No abra nunca la carcasa del B9.1ut ni trate de modificarlo ya que eso puede producir daños en la unidad.

### Volumen



No utilice demasiado tiempo el B9.1ut a un volumen excesivamente elevado ya que ello podría producirle daños auditivos.

## Precauciones de uso

### Interferencias eléctricas

Por motivos de seguridad, el B9.1ut ha sido diseñado para ofrecer la máxima protección contra las radiaciones electromagnéticas emitidas desde dentro de la unidad y ante interferencias exteriores. No obstante, no debe colocar cerca del B9.1ut aparatos que sean susceptibles a las interferencias o que emitan ondas electromagnéticas potentes, ya que la posibilidad de dichas interferencias nunca puede ser eliminada por completo.

Con cualquier tipo de unidad de control digital, incluyendo el B9.1ut, las interferencias electromagnéticas pueden producir errores y dañar o destruir los datos. Trate de reducir al mínimo este riesgo de daños.

### Limpieza

Use un trapo suave y seco para limpiar el B9.1ut. Si es necesario, humedezca ligeramente el trapo. No utilice nunca limpiadores abrasivos, ceras o disolventes (como el aguarrás o el alcohol de quemar) dado que pueden dañar el acabado de la superficie.

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

\* MIDI es una marca registrada de Association of Musical Electronics Industry (AMEI).

# Índice

<b>Precauciones de seguridad/uso</b> .....	<b>2</b>
<b>Características</b> .....	<b>4</b>
<b>Términos utilizados en este manual</b> .....	<b>5</b>
<b>Controles y funciones</b> .....	<b>6</b>
<b>Conexiones</b> .....	<b>8</b>
<b>Encendido</b> .....	<b>9</b>
<b>Guía rápida 1 (funcionamiento modo manual/ de reproducción)</b> .....	<b>10</b>
<b>Guía rápida 2 (funcionamiento modo de edición/grabación)</b> .....	<b>12</b>
<b>Activación/ desactivación de módulos (modo manual)</b> .....	<b>14</b>
Pantalla .....	14
Selección de programas .....	14
Activación o desactivación de un módulo .....	15
Ajuste del sonido .....	16
Uso del Accelerator .....	17
<b>Selección de programas para su reproducción (modo reprod.)</b> .....	<b>18</b>
<b>Uso del afinador (Modo bypass/anulación)</b> .....	<b>20</b>
Uso del afinador cromático .....	20
Uso del afinador de bajo .....	21
<b>Modificación del sonido de un programa (modo de edición)</b> .....	<b>23</b>
Configuración de programas .....	23
Pasos básicos modo de edición .....	23
Cambio de nombre de un programa .....	26
<b>Grabación de programas y bancos (modo grabación)</b> .....	<b>27</b>
Grabación/intercambio de programas .....	27
Grabación/intercambio de bancos .....	28
Reinicialización de los programas a los ajustes de fábrica. ....	29
<b>Uso del pedal de expresión</b> .....	<b>30</b>
Acerca del pedal de expresión .....	30
Asignación de destinos de control al pedal de expresión .....	31
Ajuste del pedal de expresión .....	33
Uso de un pedal de expresión externo .....	34
Ajuste del torque del pedal de expresión .....	35
<b>Uso de los pedales de disparo de función</b> .....	<b>36</b>
Ajustes para los pedales de disparo de función .....	36
Asignación de módulos a los pedales de disparo 1 – 4 .....	38
Ajuste del tiempo de un programa .....	38
<b>Uso de la función de bucle de efectos</b> .....	<b>40</b>
<b>Ejemplos de usos MIDI</b> .....	<b>42</b>
Lo que puede hacer con el MIDI .....	42
Selección del canal MIDI .....	42
Envío y recepción de información de cambio de programa vía MIDI (cambio de programa) .....	43
Envío y recepción de información de funcionamiento de pedal/pedal de disparo/tecla vía MIDI (cambio de control) .....	46
Envío de información de reproducción pedal synth vía MIDI (nota on/off) .....	49
Envío y recepción de datos de programa del B9.1ut vía MIDI .....	50
<b>Otras funciones</b> .....	<b>52</b>
Uso de la función ARRM .....	52
Uso de la función sound-on-sound .....	54
Uso de la función pedal synth .....	55
Uso del B9.1ut como interfaz audio para un ordenador .....	57
Anulación de la salida directa cuando esté usando una conexión USB .....	58
Cambio del tono de referencia del afinador .....	59
Uso como una caja directa .....	59
Comprobación de la versión del B9.1ut .....	60
Programa editor/biblioteca para el B9.1ut .....	60
<b>Enlace de efectos</b> .....	<b>61</b>
Uso de la función de selección de pastilla .....	61
Cambio de la posición de inserción de la sección de previo del módulo WAH/EFX1 .....	62
<b>Tipos de efectos y parámetros</b> .....	<b>64</b>
Cómo leer la tabla de parámetros .....	64
Módulo COMP (compresor) .....	65
Módulo WAH/EFX1 (wah/efectos 1) .....	65
Módulo EXT LOOP (bucle externo) .....	68
Módulo ZNR (reducción de ruido de Zoom) .....	68
Módulo PRE-AMP (pre-amplificador o previo) .....	68
Módulo EQ (ecualizador) .....	70
Módulo CABINET .....	71
Módulo MOD/EFX2 (modulación/efectos 2) .....	71
Módulo DELAY .....	76
Módulo REVERB .....	77
Módulo TOTAL .....	79
<b>Resolución de problemas</b> .....	<b>80</b>
<b>Especificaciones del B9.1ut</b> .....	<b>81</b>
Tabla de implementación MIDI .....	82
Tabla de asignación de número de programa/banco + número de programa del B9.1ut .....	83

\* Windows, Windows XP y Windows Vista son marcas registradas de Microsoft Corporation.

\* Macintosh es una marca registrada de Apple, Inc.

\* El resto de nombres y marcas que aparecen en este manual son propiedad de sus respectivos dueños.

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

# Características

¡Enhorabuena por la compra de su **ZOOM B9.1ut** (al que haremos referencia en adelante como "**B9.1ut**"). El B9.1ut es un sofisticado procesador multiefectos con las siguientes características y funciones:

## ● Ultima tecnología para un rendimiento incomparable

Un muestreo a 96 kHz / 24 bits con procesado interno a 32 bits le asegura una excelente calidad de sonido. La respuesta de frecuencia permanece plana hasta los 40 kHz y la relación señal-ruido convertido de entrada es de unos impresionantes 120 dB o incluso más.

## ● Programas listos para ser usados

Las combinaciones de módulos de efectos y ajustes son grabadas y cargadas en unidades denominadas programas. El B9.1ut dispone de 80 programas en los grupos de presets de solo lectura y de otros 80 en los grupos de usuario que pueden ser regrabados, lo que da lugar a un total de 160 programas.

## ● Accelerator a válvulas

La fase de entrada analógica pone a su disposición el "Accelerator" que le permite mezclar las señales amplificadas por un circuito a válvulas a uno de estado sólido. De este modo, puede añadir la característica distorsión y compresión a válvulas a un sonido limpio.

## ● Versátil paleta de efectos

Dispone de un total de 112 efectos, de los cuales puede utilizar hasta diez simultáneamente (incluyendo el ZNR). Las extraordinarias opciones que pone a su disposición el B9.1ut incluyen efectos de distorsión que simulan el sonido de famosos amplificadores y modelos de efectos compactos, efectos de compresor para modificar el sonido, un ecualizador de 6 bandas, efectos de retardo, modulación, etc. Tanto en calidad como en versatilidad, el B9.1ut es superior a todos los aparatos de su clase. Incluso puede transformar la salida en un sonido de bajo sintetizado o en el de un bajo sin trastes.

## ● Dos modos de funcionamiento comutables (modo manual/modo de reproducción)

En el modo manual, puede utilizar los pedales de disparo para activar o desactivar efectos individuales en los programas, lo que le permite simular fácilmente estar tocando con una amplia gama de efectos compactos y pedales de efectos. En el modo de interpretación, los pedales de disparo sirven para cambiar rápidamente de un programa a otro.

## ● Conectores XLR para salida directa

Además de las tomas OUTPUT, el B9.1ut dispone de un grupo de conectores XLR para enviar una señal de nivel de línea a equipos como una mesa de mezclas de PA o una de grabación. La señal puede ser derivada desde un punto anterior o posterior al procesado de efectos. Dispone de un interruptor de anulación de toma de tierra, que le será útil para evitar en la salida los zumbidos producidos por los bucles a tierra.

## ● Pedal Z sensible tanto al movimiento vertical como al horizontal

El B9.1ut viene con un pedal de expresión interno de tipo Z dotado de gran funcionalidad. Este pedal es sensible no sólo al movimiento arriba/abajo, sino también al movimiento en horizontal. Esto le permite explorar todo un nuevo campo en el uso de pedales. Puede conectar además un pedal de expresión adicional (FP01/FP02) a la toma CONTROL IN y utilizarlo para ajustar el volumen.

## ● Pedales de disparo de función programables

Tres pedales de función programables por el usuario aumentan la versatilidad y le permiten optimizar la unidad para cada aplicación. Utilícelos para ajustar el tiempo de retardo, activar o desactivar el mantenimiento de retardo o para otras aplicaciones.

Para poder sacar el máximo partido posible a esta unidad, dedique el tiempo necesario a leer con calma este manual.

# Términos utilizados en este manual

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

## ■ Módulo de efectos

Como puede ver en la imagen de abajo, el B9.1ut es una combinación de efectos individuales. Cada uno de ellos es un módulo de efectos. El B9.1ut dispone de un módulo de efectos de compresor (COMP), uno de simulación de amplificador/bajo sintetizado (PRE-AMP), otro de control de bucle de efectos externo (EXT LOOP) y algunos otros más. Para cada módulo puede ajustar individualmente parámetros como la intensidad de efectos y también puede activar o desactivar módulos cuando quiera.

La serie de módulos EXT LOOP, ZNR, PRE-AMP, EQ y CABINET funciona como un amplificador virtual controlado con los mandos y teclas de la sección de preamplificación del panel.

## ■ Tipo de efectos

Algunos módulos incluyen distintos efectos denominados tipos de efectos. Por ejemplo, el módulo de efectos de modulación (MOD/EFX2) incluye los tipos de efectos chorus, flanger, modulador de tono, retardo y otros tipos de efectos. Solo puede elegir uno de ellos simultáneamente.

## ■ Parámetros de efectos

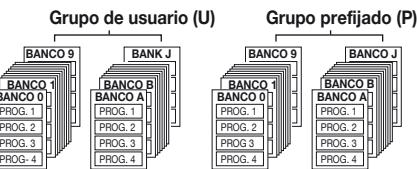
Todos los módulos de efectos tienen distintos aspectos que puede ajustar. Estos reciben el nombre de parámetros de efectos y puede ajustarlos con los mandos de parámetro 1 – 4. Al igual que los mandos de una unidad de efectos, estos modifican aspectos como el carácter tonal o la intensidad del efecto.

## ■ Programa

En el B9.1ut las combinaciones de módulos de efectos son grabadas y cargadas en unidades llamadas programas. Un programa incluye información sobre el estado de activación/desactivación de cada módulo de efectos, el tipo de efectos utilizado en cada módulo y los ajustes de los parámetros de efectos. Los ajustes del pedal de expresión y del tempo también son grabados para cada programa individualmente.

## ■ Banco y grupo

Los programas están distribuidos en grupos de usuario (U), que pueden ser modificados, y grupos prefijados (P), que son solo de lectura. Dado que cada grupo incluye 80 programas, dispondrá de un total de 160 programas. En el B9.1ut, los programas son cargados de cuatro en cuatro y se seleccionan con los pedales de disparo. Estos grupos de cuatro programas se denominan bancos. Hay 20 bancos dentro de un grupo, numerados del 0 al 9 y de la A a la J.



## ■ Modos

El B9.1ut tiene cinco modos operativos diferentes:

### • Modo manual

En este modo, mientras toca el instrumento en un determinado programa, puede utilizar los pedales de disparo para activar o desactivar módulos en dicho programa.

Es el modo por defecto del B9.1ut, que es el que se activa siempre tras el encendido de la unidad.

### • Modo de reproducción

En este modo, puede seleccionar distintos programas utilizando los pedales de disparo.

### • Modo de edición

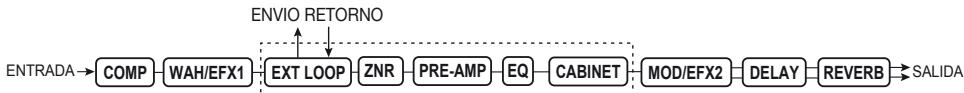
En este modo, puede editar (modificar) los parámetros de efectos de los programas.

### • Modo de grabación

Este modo sirve para grabar programas editados. También le permite grabar los programas en otras posiciones diferentes.

### • Modo Bypass/anulación

Cuando el B9.1ut está en la condición de bypass, el procesado de efectos estará desactivado temporalmente y solo se escuchará el sonido original. En el modo de anulación, no se escuchará ningún sonido. Puede utilizar el afinador interno en ambos estados.



# Controles y funciones

## Panel superior del B9.1ut

## ◆ **Sección de previo** (vea pág. siguiente)

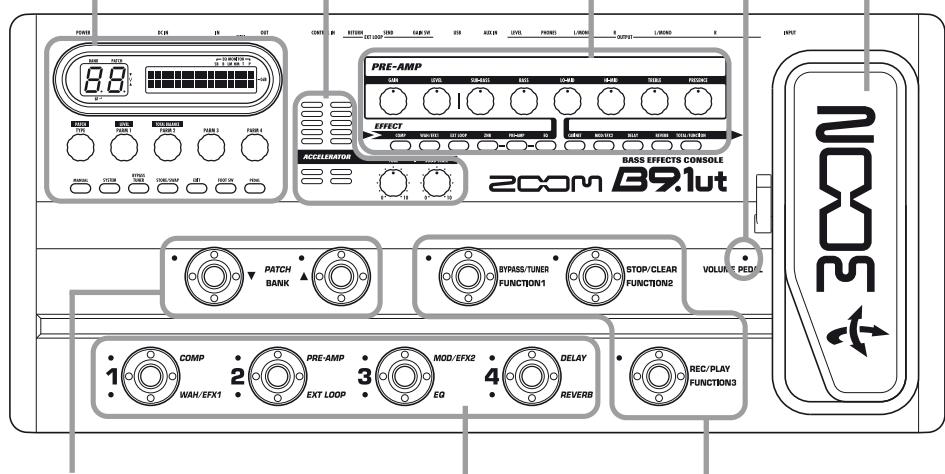
◆ **Sección de control** (vea páq. siguiente)

## ◆ **Sección Accelerator** (vea pág. siguiente)

## Pedal de expresión

## LED VOLUME PEDAL

(vea pág. 33)



Pedales de disparo  
PATCH/BANK [▼]/[▲]

## Pedales de disparo 1 – 4

## Pedales de disparo de función 1 – 3

## Panel trasero del B9.1ut

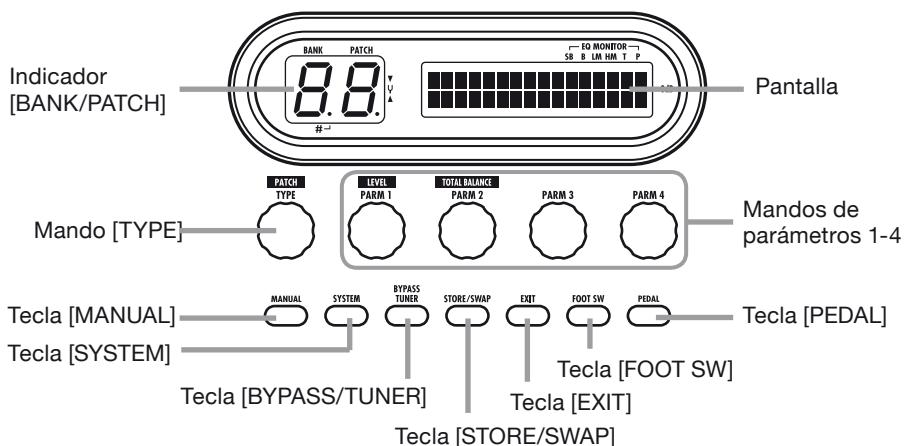
#### Interruptor OUTPUT GAIN (-10dB/0dB)

### Interruptor EXT LOOP GAIN (-10dBm/+4dBm)

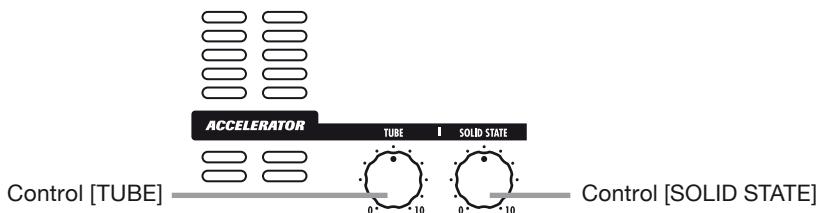
The diagram illustrates the rear panel of the Zoom B1ut interface, showing its various ports and controls. The components are labeled as follows:

- Top Left:** Interruptor OUTPUT GAIN (-10dB/0dB)
- Top Center:** (-10dBm/+4dBm)
- Middle Left:** Mando LEVEL
- Middle Center:** Toma CONTROL IN
- Middle Right:** Toma DC IN
- Bottom Left:** Toma INPUT
- Bottom Center:** Puerto USB
- Bottom Right:** Interruptor POWER
- Bottom Left Labels:** Interruptor GROUND, Interruptor PRE/POST
- Bottom Center Labels:** Toma AUX IN, Toma OUTPUT R, Toma OUTPUT L/MONO, Toma PHONES
- Bottom Right Labels:** Conector MIDI OUT, Conector MIDI IN
- Bottom Left Labels:** Conector BALANCED OUT R, Conector BALANCED OUT L/MONO
- Bottom Center Labels:** Toma EXT LOOP SEND, Toma EXT LOOP RETURN

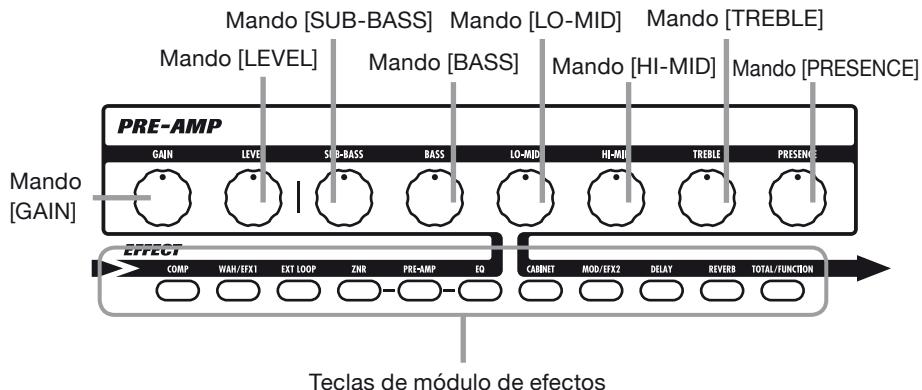
## ◆ Sección de control



## ◆ Sección Accelerator



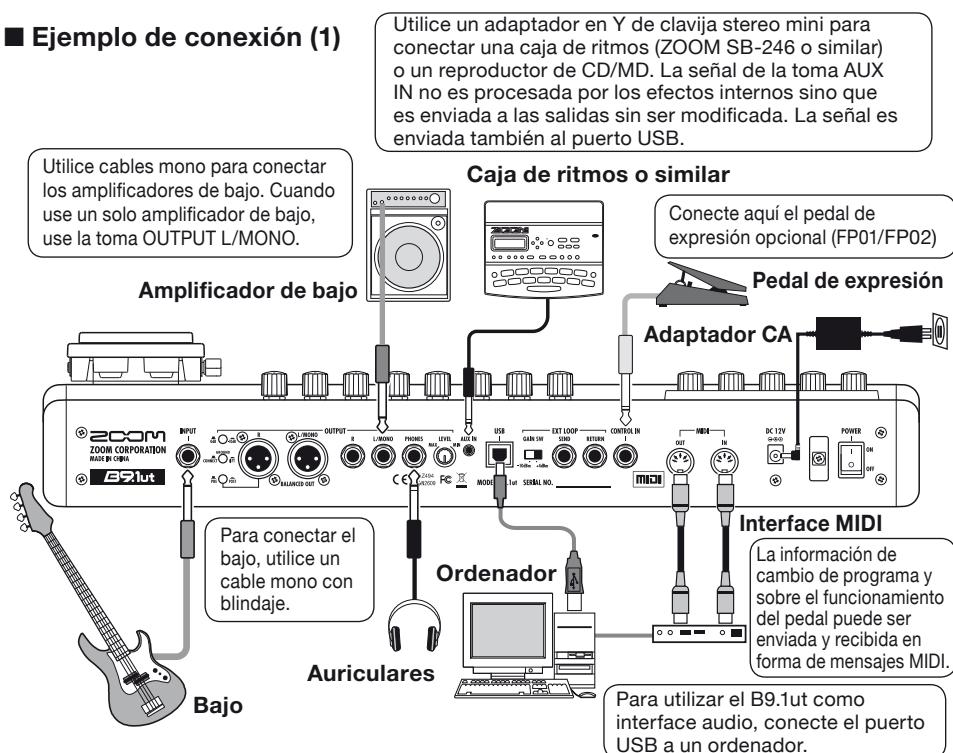
## ◆ Sección de previo



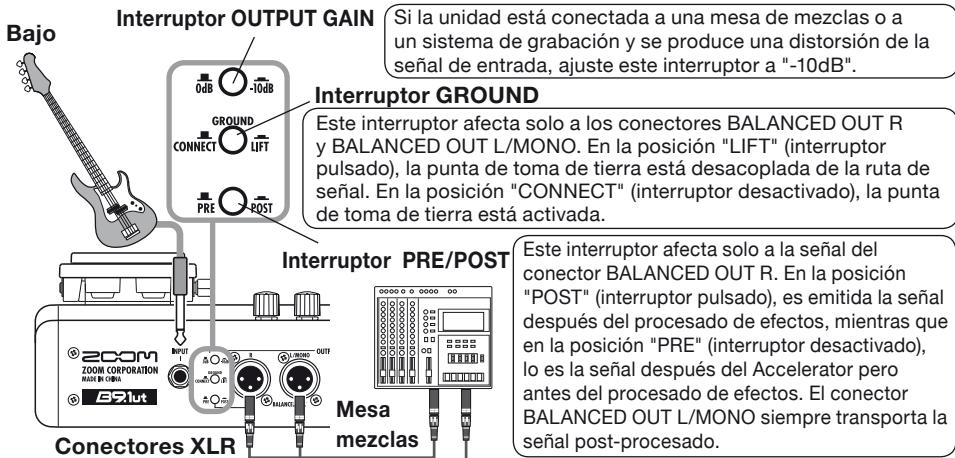
# Conexiones

Para realizar las conexiones, consulte los ejemplos que aparecen a continuación.

## ■ Ejemplo de conexión (1)



## ■ Ejemplo de conexión (2) (Uso del B9.1ut como caja DI)

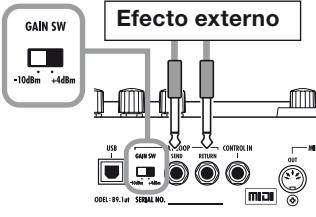


## ■ Ejemplo de conexión (3) (conexión de efectos externos)

Cuando conecte un efecto externo a las tomas SEND/RETURN, podrá grabar como parte del programa ajustes como el on/off de efectos y el nivel de envío/retorno. Para más información, vea pág. 40.

### Interruptor EXT LOOP GAIN

Cuando conecte un efecto externo cuyo nivel de entrada medio sea de +4 dBm (efecto montado en rack o similar), utilice el ajuste "+4 dBm". Cuando conecte un efecto de instrumento o uno compacto, use el ajuste "-10 dBm".



# Encendido

Para arrancar el B9.1ut debe hacer lo siguiente:

### 1. Compruebe que esté apagado cualquier amplificador de bajo conectado.

Asimismo, baje al mínimo el control de volumen del amplificador de bajo.

### 2. Enchufe el adaptador CA a una salida de corriente alterna y conecte el otro extremo del cable a la toma DC IN del B9.1ut.

### 3. Use un cable monoaural para conectar el bajo a la toma INPUT del B9.1ut. Utilice otro de estos cables para conectar la toma OUTPUT L/MONO (o R) al amplificador de bajo.

#### AVISO

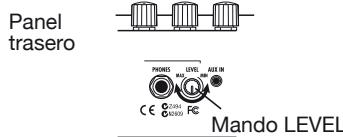
Para monitorizar la señal a través de auriculares, conecte el cable de los auriculares a la toma PHONES del B9.1ut.

### 4. Encienda los aparatos en este orden: B9.1ut → amplificador de bajo.

#### NOTA

Tenga cuidado a la hora de encender el sistema. El encender el B9.1ut si el amplificador de bajo ya está encendido puede dañar los altavoces y sus propios oídos.

### 5. Toque el bajo y ajuste los controles de volumen del amplificador de bajo y del propio bajo, y el mando LEVEL en el panel trasero del B9.1ut para ajustar el volumen a su gusto.



#### NOTA

El ajuste del Accelerator también influye sobre el volumen (→ p. 17).

#### AVISO

El B9.1ut dispone de una función llamada "selector de pastilla" que le permite adaptar la unidad a distintos tipos de pastillas de bajo. Si es necesario, escoja el ajuste apropiado para su bajo la primera vez que utilice el B9.1ut (→ p. 61).

### 6. Para desconectar el sistema, apague los distintos elementos en orden inverso al seguido para el arranque.

#### NOTA

- Cuando el mando LEVEL del panel trasero esté al máximo, el nivel de salida del B9.1ut será de +6 dB.
- Para más información sobre los ajustes del Accelerator para la ganancia unitaria (el nivel de salida será igual al de entrada), vea pág. 17.

# Guía rápida 1 (Funcionamiento modo manual/de reproducción)

Esta sección le explica una serie de pasos básicos que debe conocer para usar correctamente el B9.1ut.

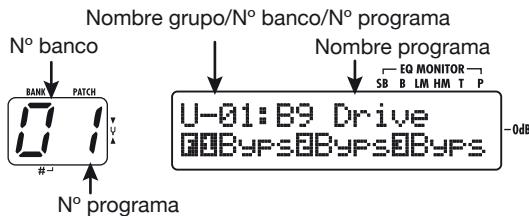
## 1 Activación/desactivación de módulos con el pie (modo manual)

Después de encender la unidad, esta entrará en el modo manual, que le permite utilizar los pedales de disparo 1 – 4 para activar o desactivar módulos.

### 1. Utilice los pedales PATCH/BANK [▼]/[▲] para seleccionar un programa.

Con cada pulsación de uno de los pedales de disparo PATCH/BANK [▼]/[▲] avanzará hasta el siguiente programa.

**[Indicaciones en pantalla idénticas en el modo manual y en el de reproducción]**



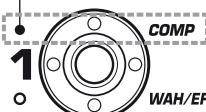
### 2. Para activar o desactivar el módulo, pulse su correspondiente pedal de disparo.

El LED correspondiente al módulo asignado al pedal de disparo cambiará de estado. Módulo activado: LED encendido. Módulo desactivado: LED parpadeando.

**AVISO** Puede cambiar los módulos asignados a los pedales de disparo 1 - 4 (→p. 38).

**[Módulos asignados a los pedales de disparo 1 – 4]**

El LED para el módulo controlado estará encendido o parpadeando



Módulo COMP o WAH/EFX1



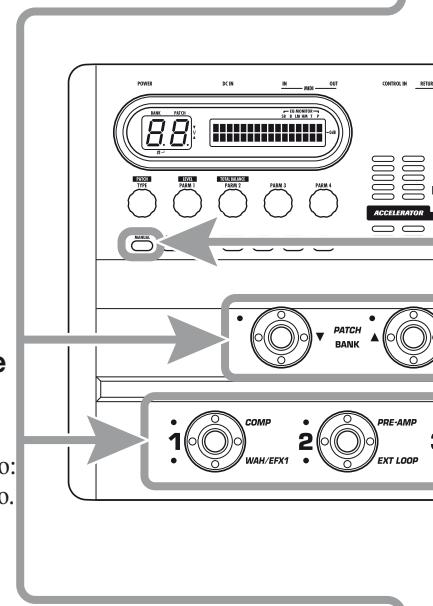
Módulo PRE-AMP o EXT LOOP

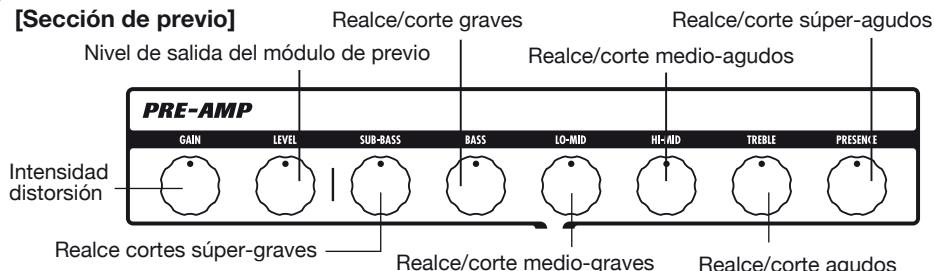


Módulo MOD-EFX2 o EQ



Módulo DELAY o REVERB



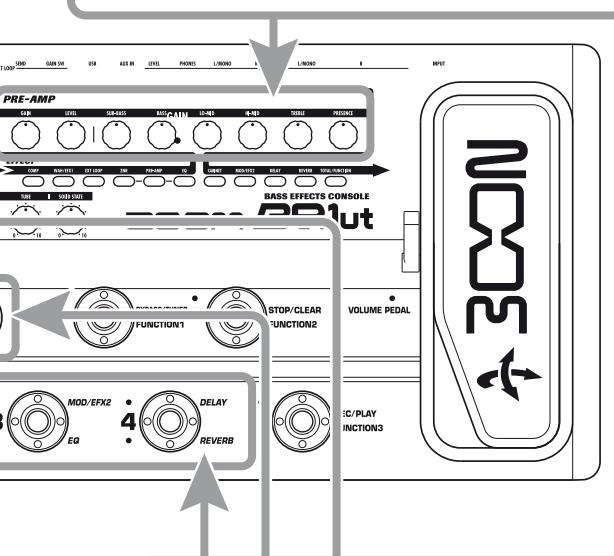
**[Sección de previo]****3 Manejo sección previo**

La sección de previo le permite ajustar la intensidad de la distorsión y la EQ.

1. Gire los mandos de la sección de previo para realizar los ajustes.

El B9.1ut entrará en el modo de edición.

2. Para volver al modo manual o al de reproducción, pulse la tecla [EXIT].

**2 Selección de programas (modo de reproducción)**

1. Pulse la tecla [MANUAL] para que se apague.

El B9.1ut entrará en el modo de reproducción.

2. Para seleccionar un programa, utilice los pedales de disparo PATCH/BANK [▼]/[▲] para elegir un grupo/banco y después los pedales de disparo 1 – 4.
3. Para volver al modo manual, pulse de nuevo la tecla [MANUAL] para que se encienda.

# Guía rápida 2 (Funcionamiento modo de edición/grabación)

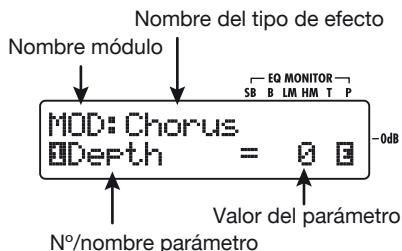
Esta sección le explica cómo editar un programa seleccionado y grabar las modificaciones realizadas.

## 1 Edición de un programa (modo de edición)

### 1. Pulse la tecla del módulo de efectos a editar.

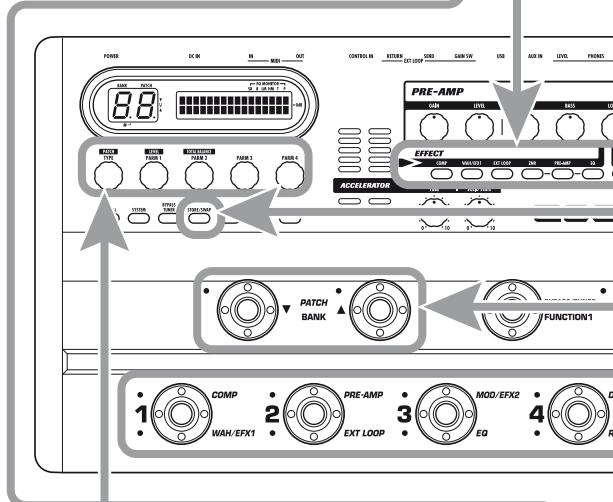
La unidad cambiará al modo de edición. Pulse repetidamente la tecla de módulo de efectos para que dicho módulo vaya cambiando entre el estado activado y el desactivado.

#### [Pantalla del modo de edición ]



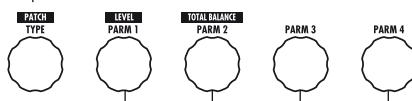
#### NOTA

La pantalla tendrá un aspecto distinto cuando pulse la tecla correspondiente al módulo PRE-AMP/EQ. Para más información, vea pág. 24.



### 2. Para realizar los ajustes, utilice el mando [TYPE] y los mandos de parámetros 1 – 4.

**Mando [TYPE]** Le permite cambiar de tipo de efecto



#### Mandos de parámetro 1 – 4

Modifican el parámetro respectivo.

Para más información sobre los parámetros asignados a los mandos, vea pág. 64 – 79.

#### AVISO

Puede editar los parámetros principales del módulo PRE-AMP/EQ con los mandos de la sección de previo, igual que en el modo manual o en el de reproducción.

#### NOTA

Los cambios que haya realizado en un programa se perderán en cuanto elija otro. Para conservarlos, grabe primero el programa.

## 2 Grabación de un programa (modo grabación)

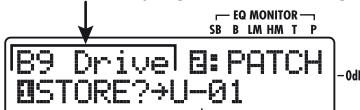
### 1. En el modo de reproducción, manual o de edición, pulse la tecla [STORE/SWAP].

#### [Pantalla del modo de grabación]

Nº banco destino de grabación      Nombre programa fuente de grabación



Nº programa destino de grabación



EQ MONITOR  
SB B LM HM T P

B9 Drive1 B: PATCH  
STORE?→U-01 -0dB

Nombre grupo, nº banco, nº programa destino grabación

### 2. En la parte superior derecha de la pantalla aparecerá la indicación "PATCH" y en la parte inferior izquierda "STORE?".

Ahora puede grabar programas.

Si la pantalla tiene otro aspecto, utilice el mando de parámetro 1 para hacer que aparezca la indicación "STORE?" y el mando de parámetro 2 para hacer que aparezca la indicación "PATCH".

#### AVISO

*En el modo de grabación, puede intercambiar programas así como grabar e intercambiar bancos completos (→p. 27).*

### 3. Elija el nº de banco/programa de destino.

- Cuando la secuencia de activación sea modo manual → modo de grabación
- Cuando la secuencia de activación sea modo reproducción → modo edición → modo grabación

Utilice los pedales PATCH/BANK[▲]/[▼] para seleccionar el banco y el programa.

- Cuando la secuencia de activación sea modo de reproducción → modo de grabación
- Cuando la secuencia de activación sea modo reproducción → modo edición → modo grabación

Utilice los pedales PATCH/BANK [▼]/[▲] para seleccionar el banco y después los pedales de disparo 1 - 4 para elegir el programa.

- NOTA**
- Solo serán válidos como destinos de grabación los programas del grupo de usuario.
  - Cuando elija un programa del grupo de usuario, este pasará a ser el destino de grabación por defecto.
  - Cuando elija un programa del grupo prefijado, el primer programa del grupo de usuario pasará a ser el destino de grabación por defecto.

### 4. Pulse de nuevo la tecla [STORE/SWAP].

Se llevará a cabo el proceso de grabación y el B9.1ut volverá al modo manual o al de reproducción.

**AVISO** Puede hacer que los programas de usuario vuelvan a los ajustes por defecto (→p. 29).

# Activación/desactivación de módulos (Modo manual)

El modo manual es aquel que le permite utilizar los pedales de disparo 1 – 4 para activar o desactivar módulos individualmente en el programa activo. Cuando encienda el B9.1ut, este será el modo seleccionado.

## Pantalla

En el modo manual, aparecerá la siguiente información en pantalla:

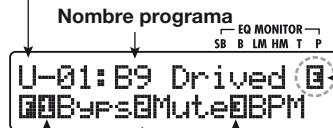
Nº de banco  
(0 – 9, A – J)



Nº programa  
(1 – 4)

Nombre grupo/nº banco/nº programa

"P" le indica grupo prefijado y "U" grupo de usuario.

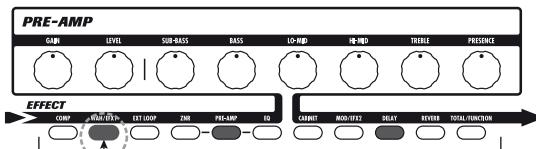


Símbolo "E"

Si el ajuste del programa seleccionado es distinto que el original, aparecerá la indicación "E" (de editado).

Funciones asignadas a los pedales  
de disparo de función 1 – 3

Le indica la operación que se llevará a cabo cuando pulse el correspondiente pedal de disparo (→ p. 36).

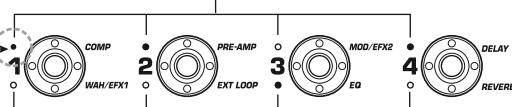


Teclas de módulo de efectos

Las teclas para los módulos activos para el programa seleccionado están encendidas en rojo.

Cuando esté activado el módulo asignado al pedal de disparo, el piloto estará en rojo.  
Cuando el módulo esté desactivado, el LED parpadeará.

LEDs de los pedales de disparo 1 – 4



LEDs de los pedales de disparo 1 – 4

## Selección de programas

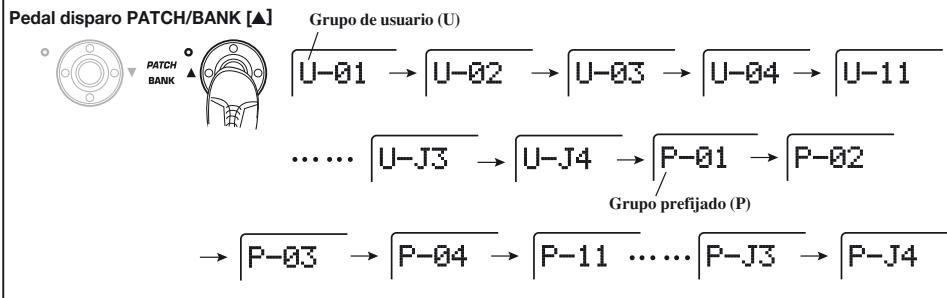
Esta sección le explica la forma de elegir un programa en el modo manual.

encenderá la tecla [MANUAL] y el B9.1ut entrará en el modo manual. Si está apagada la tecla, púlsela para que se encienda.



Tecla [MANUAL] (encendida)

Justo después de encender la unidad, se



## 2. Utilice los pedales de disparo PATCH/BANK [▼]/[▲] para seleccionar un programa.

Pulse repetidamente el pedal de disparo PATCH/BANK [▲] para ir cambiando de grupo/banco/programa siguiendo la secuencia que aparece en la imagen de arriba.

### AVISO

- El indicador [BANK/PATCH] le muestra solo el número de banco y el de programa. Para identificar el nombre del grupo activo, observe la pantalla.
- También puede cambiar de grupo/banco/programa girando el mando [TYPE].

## Activación o desactivación de un módulo

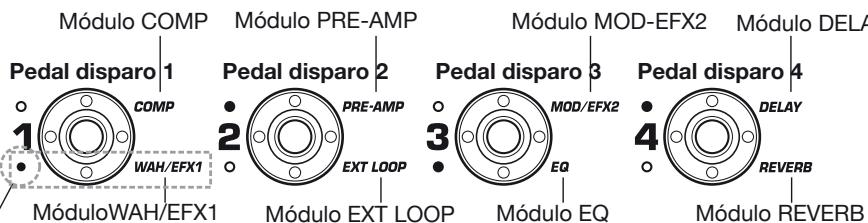
En el modo manual, puede utilizar los pedales de disparo 1-4 para activar o desactivar módulos específicos. De este modo podrá controlar los módulos principales del programa activo.

Cada pedal de disparo viene marcado con los nombres de dos módulos, uno de los cuales será controlado por el pedal. Los LEDs superior e inferior le indican el módulo controlado y su estado actual, utilizando el siguiente criterio: LED encendido: módulo activado; LED parpadeando: módulo desactivado.

La imagen de abajo le muestra los pedales de disparo y sus respectivos módulos.

### AVISO

- Puede cambiar los módulos asignados a los pedales de disparo 1-4 (→ p. 38).
- Los ajustes de activación/desactivación de los módulos no se graban automáticamente al cambiar a otro programa. Si quiere conservarlos, grabe el programa (→ p. 27).



El LED para el módulo controlado parpadeará

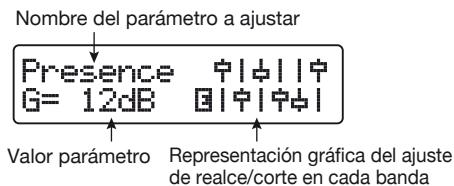
## Ajuste del sonido

En el modo manual, puede utilizar los mandos del panel para ajustar los parámetros básicos de la sección de preamplificador (intensidad de distorsión, realce/corte de EQ, etc.), así como el volumen global (nivel del programa).

### 1. En el modo manual, elija el programa.

### 2. Para modificar los parámetros principales de la sección de previo, utilice los mandos correspondientes (vea abajo).

Al girar un mando, aparecerá en pantalla el nombre y el ajuste de su respectivo parámetro. Los mandos [SUB-BASS], [BASS], [LO-MID], [HI-MID], [TREBLE] y [PRESENCE] le permiten realzar o cortar la correspondiente banda; el ajuste aparecerá reflejado en el gráfico de la parte derecha de la pantalla.



#### AVISO

- Cuando realice esta operación, el B9.1ut cambiará al modo de edición. Para volver al modo manual, pulse la tecla [EXIT]. (Para más información sobre el modo de edición, vea la pág. 23).

• Si aparece la indicación "Off" en la segunda línea de la pantalla, el módulo de previo o el de EQ estará desactivado. Pulse la tecla correspondiente a dicho módulo para activarlo y modifique entonces los parámetros.

### 3. Para ajustar el volumen global (nivel del programa), gire el mando de parámetro 1 en el modo manual.



Mando parámetro 1

El nivel del programa es un parámetro que controla el nivel de salida de dicho programa. Su rango de ajuste es 2 – 100. Un ajuste de 80 da lugar a la ganancia unitaria (no hay aumento ni disminución del nivel).

### 4. Para ajustar el balance de mezcla entre el sonido original y el sonido con efectos (balance total), gire el mando de parámetro 2 después del paso 3.



Mando parámetro 2

El balance total es un parámetro que controla el ratio entre el sonido con efectos y el original para cada programa. Su rango de ajuste es 0 – 100. Un ajuste de 0 implica que solo hay sonido original y uno de 100 que solo hay sonido con efectos.

#### [Sección de previo]

##### Mando [LEVEL]

Nivel de salida módulo de previo

##### Mando [BASS]

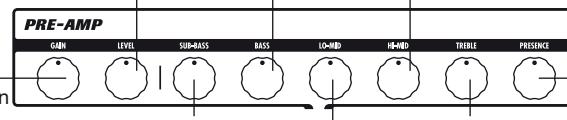
Realce/corte graves

##### Mando [HI-MID]

Realce/corte medio-agudos

##### Mando [GAIN]

Intensidad distorsión



##### Mando [SUB-BASS]

Realce/corte super-graves

##### Mando [LO-MID]

Realce/corte medio-graves

##### Mando [TREBLE]

Realce/corte agudos

Mando [PRESENCE]  
Realce/corte super-agudos

**AVISO**

- El nivel del programa y el balance total son parámetros del módulo TOTAL/FUNCTION (→ p. 79). Cuando modifique uno de ellos, el B9.1ut cambiará al modo de edición. Para volver al modo manual, pulse la tecla [EXIT].
- Las modificaciones que haya realizado en el programa se perderán cuando cambie a otro programa. Para conservarlas, grabe primero el programa (→ p. 27).

**Uso del Accelerator**

La etapa de entrada del B9.1ut incluye una función Accelerator que amplifica la señal analógica antes del procesado de efectos por medio de una circuitería a válvulas o una de estado sólido. Esto le permite añadir la característica distorsión y compresión a válvulas al sonido limpio producido por la circuitería de estado sólido y después enviar la señal a la circuitería de efecto.

**AVISO**

- El Accelerator está activo en todos los modos. Los ajustes del Accelerator no son grabados como parte del programa.*

Para ajustar el Accelerator, utilice los controles de la sección Accelerator del panel. Las funciones de estos controles son las siguientes:

**● Control [TUBE]**

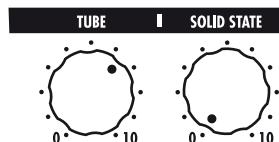
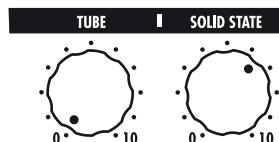
Este control ajusta la ganancia de la señal de entrada del circuito a válvulas. Al girar este control hacia la derecha aumentará el volumen y el carácter del típico sonido a válvulas.

**● Control [SOLID STATE]**

Este control ajusta la ganancia de la señal de entrada del circuito de estado sólido. Al girar este control hacia la derecha solo aumentará el volumen. Cuando esté ajustado al máximo, la ganancia estará en torno a +6 dB. Puede utilizar esto para aumentar la ganancia de la señal antes del procesado de efectos.

Dependiendo de los ajustes del Accelerator, variará la intensidad del efecto del módulo COMP y la profundidad de distorsión del módulo PRE-AMP.

Los ejemplos incluidos a continuación le indican cómo conseguir la ganancia unitaria (el mismo nivel de entrada que de salida) para utilizar solo los controles de la circuitería a válvulas o solo los de estado sólido. Le recomendamos que utilice estos ajustes como punto de partida para realizar ajustes posteriores en el Accelerator.

**● Ajuste de la ganancia unitaria para la circuitería a válvulas****● Ajuste de la ganancia unitaria para la circuitería de estado sólido****NOTA**

*Cuando ambos controles estén ajustados al mínimo, no entrará señal en el B9.1ut.*

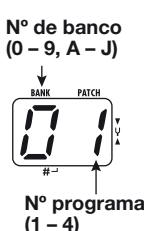
# Selección de programas para su reproducción (Modo reprodu.)

Esta sección le explica cómo utilizar el modo de reproducción, que le permite cambiar rápidamente de programa utilizando los pedales de disparo 1 – 4.

## 1. Asegúrese de que apagada la tecla [MANUAL].

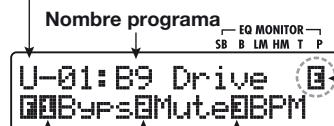


Cuando este apagada esta tecla, el B9.1ut estará en el modo de reproducción. En este modo, en el panel aparecerá la siguiente información:



### Nombre grupo/nº banco/nº programa

P" le indica grupo prefijado y "U" grupo de usuario.

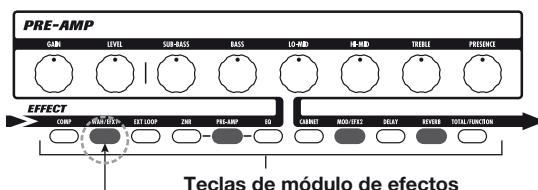


### Símbolo "E"

Si el ajuste del programa seleccionado es distinto que el original, aparecerá la indicación "E" (de editado).

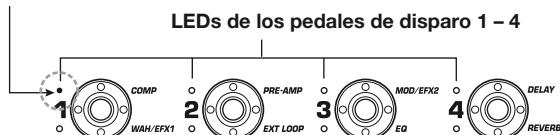
### Nº de banco (0 – 9, A – J) Nº programa (1 – 4)

Le indica la operación que se llevará a cabo cuando pulse el correspondiente pedal de disparo (p. 36).



Las teclas para los módulos activos para el programa seleccionado estarán encendidas en rojo.

El LED del pedal de disparo del programa activo estará encendido.



**2. Pulse el pedal de disparo 1 - 4 cuyo programa quiera seleccionar.**

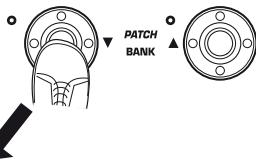
Se encenderá el LED del pedal que haya pulsado, para indicarle que ha sido cargado un nuevo programa.

**AVISO**

*Cuando pulse un pedal de disparo cuyo LED esté encendido, se cargará de nuevo el mismo programa.*

**3. Para cambiar a un programa de otro banco, utilice los pedales de disparo PATCH/BANK [▼]/[▲] para cambiar de banco y después use los pedales de disparo 1 - 4 para elegir el programa.**

Pedales disparo PATCH/BANK [▼]/[▲]



Pedales de disparo 1 - 4



**AVISO**

- También puede cambiar de grupo/banco/programa girando el mando [TYPE].
- En el modo de reproducción, al igual que en el modo manual, puede utilizar los mandos del panel para controlar los parámetros principales de la sección de previo (intensidad de distorsión, realce/corte de EQ, etc.) o los del Accelerator. Para más información al respecto, vea "Ajuste del sonido" en pág 16.
- Desde el modo de reproducción, puede cambiar al modo de edición para editar programas. Para más información sobre el modo de edición, vea pág. 23.

**4. Para volver al modo manual, pulse la tecla [MANUAL].**



# Uso del afinador (Modo Bypass/anulación)

El B9.1ut incluye un afinador cromático y otro standard de bajo. Esta sección le explica cómo utilizar las funciones de afinador.

## Uso del afinador cromático

Para utilizar la función de afinador cromático, haga lo siguiente:

1. En el modo de reproducción, manual o de edición, mantenga pulsada la tecla [BYPASS/TUNER].



Para poder usar el afinador, el B9.1ut debe estar en el estado de bypass (efectos desactivados) o de anulación (desactivados tanto el sonido original como el sonido con efectos).

### ● Para cambiar al modo bypass

Pulse la tecla [BYPASS/TUNER] para que se encienda. El B9.1ut estará ahora en el modo bypass.



### AVISO

*En la condición por defecto, cada programa del B9.1ut tiene la función de activación/desactivación del modo bypass asignada al pedal de disparo de función 1.*

### ● Para cambiar al modo de anulación

Mantenga pulsada la tecla [BYPASS/TUNER] hasta que la indicación "BYPASS" cambie a "MUTE". Deje de pulsar entonces la tecla. El B9.1ut estará ahora en el modo de anulación.



**MUTE**

Deje de pulsar la tecla cuando aparezca "MUTE"

Después de que haya aparecido la indicación "BYPASS" o "MUTE", cambiará a la pantalla de afinación.



### AVISO

- *El pedal de expresión interno funciona como un pedal de volumen en el modo de bypass (en el estado de anulación, el pedal no tiene ningún efecto).*
- *El girar el mando [TYPE] le permite cambiar entre el afinador cromático y el de bajo. Para más información, vea la sección siguiente.*
- *La "T" o número que aparece en vídeo inverso indica que puede utilizar el mando [TYPE] o el correspondiente mando de parámetro para su ajuste.*

### 2. Toque "al aire" la cuerda a afinar.

El dígito de la izquierda del indicador [BANK/PATCH] le mostrará la nota más cercana al tono activo.

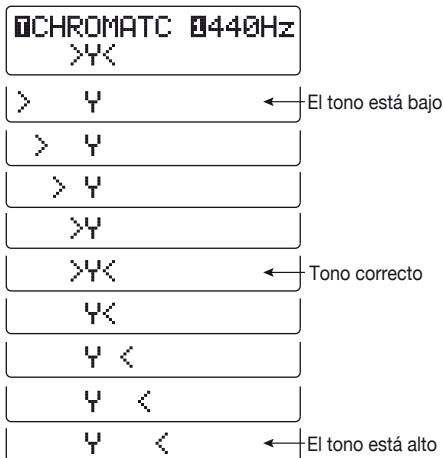


**A = A C = C D# = D. F# = F.**  
**A# = B C# = C E = E G = G**  
**B = B D = D F = F G# = G.**

El dígito derecho del indicador [BANK/PATCH] le indica el grado de desafinación del tono con respecto a la nota que aparece en pantalla.



Los símbolos "><" también le indican el grado de desafinación.



### **3. Afine la cuerda de su instrumento mientras observa las indicaciones de nota y tono.**

#### **AVISO**

Realice primero una afinación rápida hasta que aparezca la indicación de nota que quiera y después observe el dígito derecho del indicador [BANK/PATCH] y la parte inferior de la pantalla y afine el tono con precisión.

### **4. Para cambiar de tono de referencia, gire el mando de parámetro 1.**



Mando de parámetro 1

Por defecto, el tono de referencia del B9.1ut es siempre 440 Hz (La central = 440 Hz). El rango de ajuste utilizando el mando de parámetro 1 es La central = 435 – 445 Hz, a intervalos de 1-Hz.

#### **AVISO**

*Cuando apague el B9.1ut y lo vuelva a encender de nuevo, el tono de referencia será reiniciado a 440 Hz. Puede modificar también este ajuste (→ p. 59).*

### **5. Cuando haya terminado con la afinación, pulse la tecla [BYPASS/TUNER].**

El B9.1ut volverá al modo manual o al de reproducción.

## **Uso del afinador de bajo**

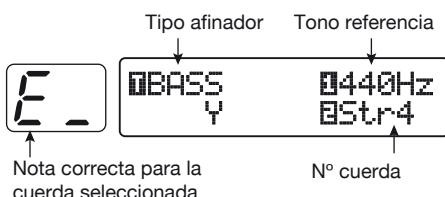
Además de la afinación cromática, el B9.1ut le ofrece una afinación standard para bajo. Para utilizar estas funciones, haga lo siguiente:

### **1. Coloque el B9.1ut en el estado de bypass o anulación tal y como le hemos indicado en el paso 1 del apartado "Uso del afinador cromático".**

En pantalla aparecerá la indicación de afinación.

### **2. Gire el mando [TYPE] para seleccionar "BASS" como tipo de afinador.**

El indicador [BANK/PATCH] pasará a tener el siguiente aspecto:



El nombre de la nota para cada una de las cuerdas es el siguiente:

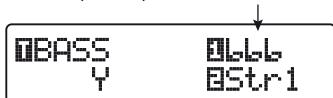
Nº cuerda	Nombre nota
Str1	<i>E</i>
Str2	<i>d</i>
Str3	<i>A</i>
Str4	<i>E</i>
Str5	<i>b</i>

**3. Si quiere, gire el mando de parámetro 1 para modificar el tono de referencia del afinador.**

El rango de ajuste es La central = 435 – 445 Hz, a intervalos de 1-Hz.

Si ha elegido "BASS" como tipo de afinador, al girar el mando de parámetro 1 hacia la izquierda más allá del ajuste "435" elegirá el ajuste "*b*" (un semitono por debajo), "*bb*" (dos semitonos por debajo) y "*bbb*" (tres semitonos por debajo).

Afinación opcional para reducir 1 – 3 semitonos



**AVISO**

Cuando apague el B9.1ut y lo vuelva a encender de nuevo, el tono de referencia será reiniciado a 440 Hz. Puede modificar también este ajuste (→ p. 59).

**4. Toque la cuerda abierta que corresponda al número indicado y ajuste el tono.**

**5. Gire el mando de parámetro 2 para cambiar a otras cuerdas.**

**6. Afine otras cuerdas de la misma manera.**

**7. Cuando haya terminado con la afinación, pulse la tecla [BYPASS/TUNER].**



El B9.1ut volverá al modo manual o al de reproducción.

# Modificación del sonido de un programa (modo de edición)

Esta sección le explica cómo utilizar el modo de edición, que es aquel en el que puede modificar los ajustes y los tipos de efectos para cada módulo.

## Configuración de programas

Como puede ver en la imagen "Configuración de programas" que aparece en la parte inferior de esta página, el B9.1ut está formado por una serie de efectos individuales (módulos de efectos). Cada programa contiene una combinación de estos módulos y de sus ajustes.

Casi todos los módulos incluyen distintos efectos (denominados tipos de efectos), con uno activo en todo momento. Por ejemplo, el módulo MOD/EFX2 le permite elegir entre los siguientes tipos de efectos: CHORUS, PITCH SHIFT, DELAY, etc.

Los elementos que determinan el sonido de un programa se llaman parámetros de efectos. Cada tipo de efecto tiene sus propios parámetros que puede controlar con los mandos del panel. Incluso dentro del mismo módulo, cuando el tipo de efecto es diferente, los parámetros que puede controlar son también distintos.

En la configuración del módulo que aparece en la imagen de abajo, los módulos EXT LOOP, ZNR, PRE-AMP, EQ y CABINET funcionan como una sección de previo virtual.

Dependiendo de la aplicación, puede insertar esta sección después del módulo WAH/EFX1 o después del módulo DELAY (→ p. 62).

[Configuración de programas]

## Pasos básicos modo edición

Este apartado está dedicado a los pasos básicos que habitualmente se realizan en el modo de edición. Para más información sobre los tipos de efectos y los parámetros para cada módulo, vea la sección "Tipos de efectos y parámetros" en las páginas 64 – 79.

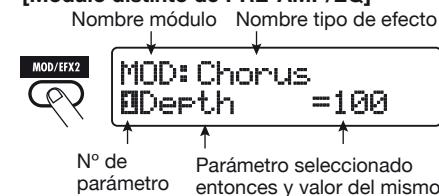
### 1. Elija el programa a editar.

Puede ser un programa de un grupo prefijado (P) o de uno de usuario (U). Sin embargo, si ha editado un programa de un grupo prefijado, solo podrá grabarlo en un grupo de usuario (→ p. 27).

### 2. En el modo de reproducción o en el manual, pulse la tecla de módulo de efectos (vea la imagen que aparece en la página siguiente) para elegir el módulo sobre el que va a realizar la operación.

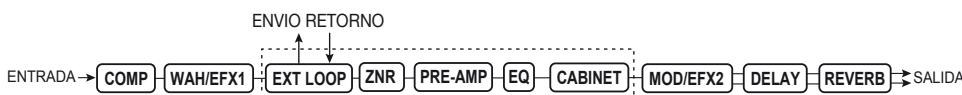
El B9.1ut cambiará al modo de edición y aparecerá la siguiente pantalla:

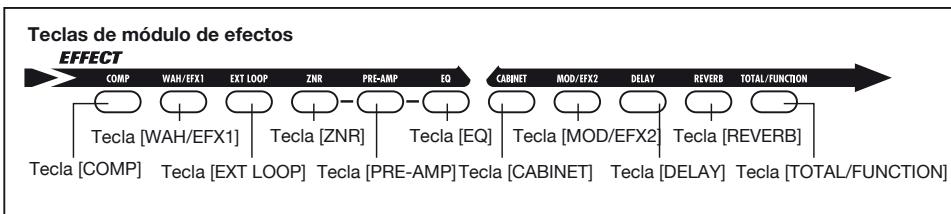
#### [Módulo distinto de PRE-AMP/EQ]



### AVISO

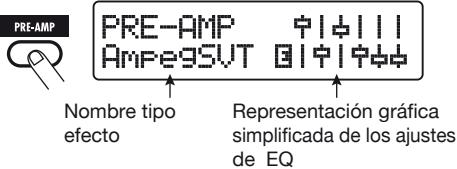
Las teclas de módulos de efectos para los módulos que están ACTIVADOS en el programa seleccionado



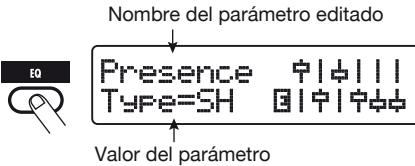


entonces están iluminadas en rojo (las teclas para los módulos que están ajustados a OFF no están encendidas). Cuando pulse una tecla para seleccionar un módulo, el color de la tecla cambiará a naranja (o a verde si el módulo está desactivado).

### [Módulo PRE-AMP]



### [Módulo EQ]



### NOTA

- Si ha activado el modo de edición desde el modo manual, podrá utilizar los pedales de disparo 1 – 4 para activar o desactivar un determinado módulo. Los pedales de disparo PATCH/BANK [▼]/[▲] le permitirán cambiar de programa.
- Si ha activado el modo de edición desde el modo de reproducción, podrá utilizar los pedales de disparo PATCH/BANK [▼]/[▲] así como los pedales de disparo 1 – 4 para cambiar de programa. Pero tenga en cuenta que los cambios realizados se perderán en cuanto cambie de programa durante la edición, salvo que primero grabe el programa.

### 3. Para activar o desactivar el módulo seleccionado, pulse de nuevo la misma tecla de módulo.

Cuando el módulo esté desactivado, en pantalla aparecerá la indicación "Module Off". Si pulsa otra vez la misma tecla, activará el módulo.

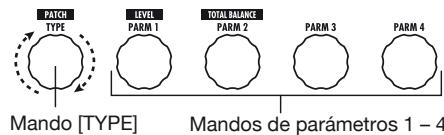
### AVISO

- Si ha modificado el estado de activación/ desactivación de algún módulo, la selección del tipo de efecto o el ajuste de algún parámetro, se encenderá la tecla [STORE/SWAP] y a la derecha del elemento aparecerá la indicación "E".
- La indicación "E" desaparecerá cuando el elemento recupere su valor original. Sin embargo, si había modificado algún otro elemento más, la tecla [STORE/SWAP] permanecerá encendida.

### 4. Para editar el módulo seleccionado, haga lo siguiente:

[Cuando haya seleccionado otro módulo distinto de PRE-AMP/EQ]

Para cambiar de tipo de efecto, utilice el mando [TYPE] (para los módulos que tengan varios tipos de efectos); use los mandos de parámetros 1 – 4 para ajustar los parámetros del tipo de efecto.



Cuando gire un mando de parámetro, aparecerá la siguiente pantalla:



**[Cuando esté seleccionado PRE-AMP]**

Elija el tipo de efectos con el mando [TYPE] y use los mandos de parámetros 1 – 4 para ajustar los parámetros del tipo de efectos. Para el módulo PRE-AMP, los parámetros también están asignados a los mandos [GAIN] y [LEVEL] además de a los mandos de parámetros 1 – 4. En la imagen de abajo aparecen las asignaciones de mandos para el módulo PRE-AMP.

**[Cuando esté seleccionado EQ]**

Elija la banda de frecuencias con el mando [TYPE] y utilice los mandos de parámetros 1 – 3 para ajustar los parámetros de la correspondiente banda.

También puede ajustar el realce/corte para las bandas de frecuencia del módulo EQ con los mandos de la sección de previo. En la imagen de abajo aparecen las asignaciones de mandos.

**AVISO**

- Para más información sobre los tipos de efectos y las asignaciones de parámetros, vea pág. 64 – 79.
- Cuando esté ajustando los parámetros PRE-AMP con los mandos de la sección de previo, el módulo PRE-AMP será seleccionado automáticamente, mientras que cuando ajuste los parámetros EQ, lo será el módulo EQ.

**NOTA**

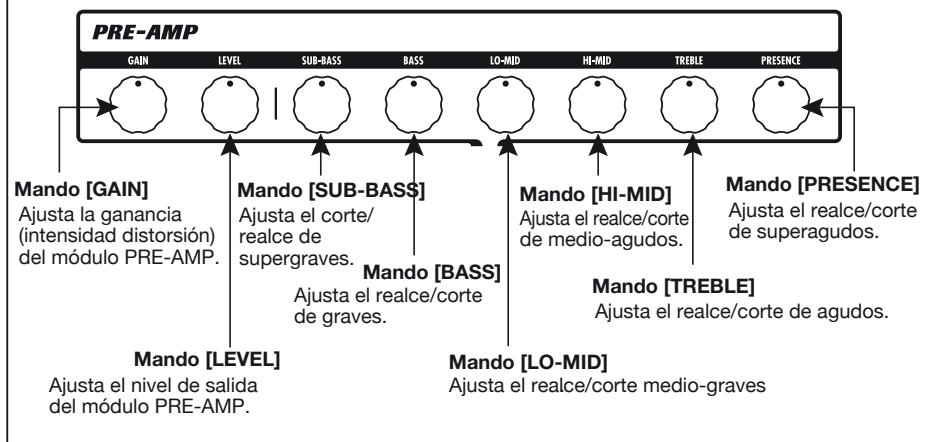
*Si ha elegido HPF (filtro pasa-altos) para la banda Sub-Bass del módulo EQ o si ha elegido LPF (filtro pasabajos) para la banda Presence, no podrá ajustar el realce/corte para dicha banda. (La indicación quedará fija en -12 dB).*

**5. Repita los pasos 2 – 4 para editar otros módulos de la misma forma.****6. Cuando haya terminado con el proceso de edición, pulse la tecla [EXIT].**

El B9.1ut volverá al modo anterior.

**NOTA**

- Las modificaciones que haya realizado en el programa se perderán cuando cambie a otro programa. Para conservarlas, grabe primero el programa (→ p. 27).
- El nivel del programa (nivel de salida de cada programa) y el balance total (ratio entre el sonido original y el sonido con efectos para un determinado programa) son parámetros del módulo TOTAL/FUNCTION (→ p. 79).

**[Edición del módulo PRE-AMP/EQ con la sección de previo]**

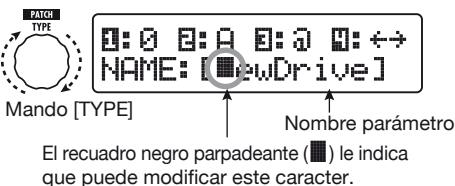
## Cambio de nombre de un programa

Puede modificar el nombre de un programa editado. Para ello, haga lo siguiente:

1. En el modo de reproducción, manual o de edición, pulse la tecla de módulo de efectos [TOTAL/FUNCTION].



2. Gire el mando [TYPE] para hacer que aparezca el nombre del programa en la parte inferior de la pantalla.



3. Gire el mando de parámetro 4 para desplazar la posición de introducción de caracteres y utilice los mandos 1 – 3 para elegir el nuevo carácter.

Los mandos de parámetros 1 – 3 le permiten elegir los siguientes caracteres:

**Mando de parámetro 1 (números):** 0 – 9

**Mando de parámetro 2 (letras):** A – Z, a – z

**Mando de parámetro 3 (símbolos):** (espacio) !

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

4. Repita el paso 3 hasta que haya terminado de introducir el nombre que quiera. Pulse después la tecla [EXIT].

### NOTA

Las modificaciones que haya realizado en el nombre del programa se perderán cuando cambie a otro programa. Para conservarlas, grabe primero el programa (→ p. 27).

# Grabación de programas y bancos (modo grabación)

Esta sección le explica el manejo del modo de grabación. En este modo, puede grabar en memoria programas editados, o puede intercambiar la posición de distintos programas del banco de usuario. También puede llevar a cabo estas dos operaciones sobre bancos completos. Además puede hacer que los programas de los grupos de usuario recuperen sus valores de fábrica.

## Grabación/intercambio de programas

Esta sección le explica lo que debe hacer para grabar o intercambiar programas.

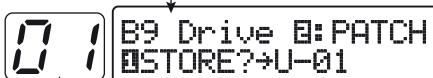
1. En el modo de reproducción, manual o de edición, pulse la tecla [STORE/SWAP].



El B9.1ut entrará en el modo de espera de grabación y el programa seleccionado en ese momento se convertirá en la fuente de la operación de grabación/intercambio.

La indicación en pantalla le muestra el nombre del grupo y el número del banco destino de la operación de grabación/intercambio.

Nombre programa fuente grabación/intercambio



Nombre y nº de banco destino grabación/intercambio

Nombre del grupo, nº de banco, nº programa destino de grabación/intercambio

### AVISO

- Cuando la unidad viene de fábrica, el grupo de usuario (U) contiene los mismos programas que el grupo prefijado (P).
- Si ha editado un programa, este será grabado o intercambiado tal como lo haya editado.
- Si ha elegido un programa del grupo prefijado, cuando pulse la tecla [STORE/SWAP], será seleccionado automáticamente el programa del grupo de usuario correspondiente.

2. Para grabar/intercambiar programas individuales, gire el mando de parámetro 2 para hacer que en la parte superior derecha de la pantalla aparezca la indicación "PATCH".



Mando parámetro 2

### AVISO

Si aparece la indicación "BANK", la operación posterior se realizará para todo el banco. Asegúrese de que aparezca la indicación correcta.

3. Gire el mando de parámetro 1 para que aparezca en pantalla la indicación "STORE?" o "SWAP?".



Mando parámetro 1

Cuando esté seleccionado "STORE?", el programa activo podrá ser grabado como un programa de usuario.

Cuando aparezca "SWAP?", el programa de usuario activo podrá ser intercambiado con otro programa de usuario.

### NOTA

Si el programa fuente pertenece a un grupo prefijado, no aparecerá la indicación "SWAP?".

4. Elija el banco/número de programa de la operación de grabación/intercambio.

- Cuando la secuencia de activación sea modo manual → modo de grabación

- Cuando sea modo manual → modo edición → modo grabación.

Utilice los pedales PATCH/BANK [▼]/[▲] para seleccionar el banco y el programa.

Pedales de disparo  
PATCH/BANK [▼]/[▲]



- Cuando la secuencia sea modo de reproducción → modo de grabación
- Cuando sea modo de reproducción → modo de edición → modo de grabación

Utilice los pedales PATCH/BANK [▼]/[▲] para seleccionar el banco y use después los pedales de disparo 1–4 para elegir el programa.

Pedales de disparo 1 – 4



#### AVISO

También puede seleccionar el número de banco/ número de programa con el mando [TYPE].

#### 5. Pulse de nuevo la tecla [STORE/ SWAP].

Se realizará la operación de grabación/intercambio y el B9.1ut volverá al modo manual o al de reproducción quedando como activo el programa de destino de la operación de grabación/intercambio. Si pulsa [EXIT] en lugar de [STORE/SWAP], anulará el proceso y volverá al modo anterior.

#### NOTA

Los ajustes del Accelerator no son grabados como parte del programa.

## Grabación/intercambio de bancos

Esta sección le explica cómo grabar/ intercambiar bancos completos.

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

El B9.1ut entrará en el modo de espera de grabación y el banco activo en ese momento se convertirá en la fuente del proceso de grabación/ intercambio.

2. Para grabar/intercambiar bancos completos, gire el mando de parámetro 2 para que aparezca la indicación "BANK" en la parte superior derecha de la pantalla.

Nº banco/nombre grupo fuente grabación/intercambio



BANK U-A B: BANK  
STORE?→U-0

Nº banco destino  
grabación/intercambio

Nº banco/nombre grupo destino  
grabación/intercambio

3. Gire el mando de parámetro 1 para que aparezca en pantalla la indicación "STORE?" o "SWAP?".

Cuando esté seleccionado "STORE?", el banco activo podrá ser grabado como un banco de usuario.

Cuando esté seleccionado "SWAP?", el banco de usuario activo podrá ser intercambiado con algún otro banco de usuario.

#### NOTA

Si el banco fuente pertenece a un grupo prefijado, no aparecerá la indicación "SWAP?".

4. Utilice los pedales de disparo PATCH/BANK [▼]/[▲] para elegir el banco de destino de la operación de grabación/intercambio.

## 5. Pulse de nuevo [STORE/SWAP].

Se realizará la operación de grabación/intercambio y el B9.1ut volverá al modo de reproducción o al manual quedando seleccionado el banco de destino de la operación de grabación/intercambio.

Si pulsa [EXIT] en lugar de la tecla [STORE/SWAP], anulará el proceso y volverá al modo anterior.

## Reinicialización de los programas a los ajustes de fábrica

Incluso aunque haya realizado modificaciones en los programas del grupo de usuario, podrá hacer que todos los programas recuperen sus ajustes de fábrica (All Initialize). Para ello, haga lo siguiente:

### NOTA

Cuando ejecute la función All Initialize, serán sobregrabados todos los programas de la zona de usuario. Realice el proceso con sumo cuidado.

## 1. Encienda el B9.1ut mientras mantiene pulsada la tecla [STORE/SWAP].

En pantalla aparecerá la indicación "All Initialize?".



All Initialize?  
Y: STORE N: EXIT

## 2. Pulse de nuevo la tecla [STORE/SWAP].

Todos los programas recuperarán sus ajustes de fábrica y el B9.1ut cambiará al modo de reproducción. Si pulsa la tecla [EXIT] antes de ejecutar el paso 2, anulará el proceso.

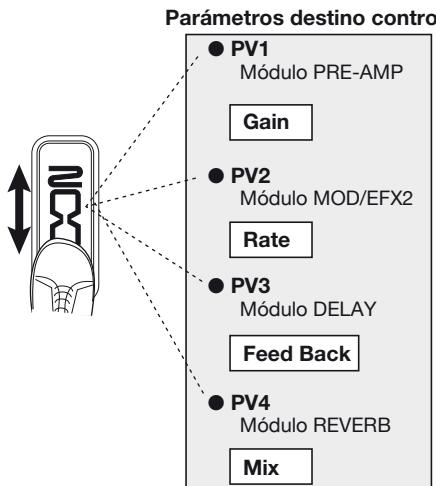
# Uso del pedal de expresión

Esta sección le explica cómo utilizar el pedal de expresión interno del B9.1ut o un pedal de expresión externo.

## Acerca del pedal de expresión

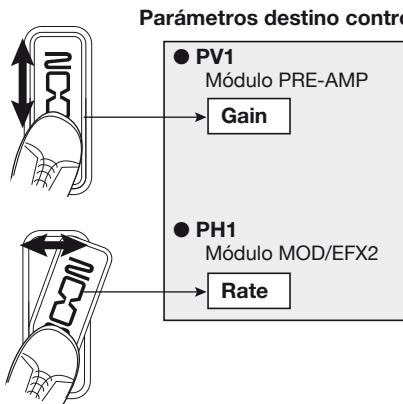
El B9.1ut dispone de un pedal de expresión interno que puede utilizar para controlar determinados parámetros de efectos en tiempo real.

En sentido vertical, este pedal de expresión tiene hasta cuatro destinos de control (PV1 a PV4). Por ejemplo, cuando haga las asignaciones como en la imagen de abajo, podrá ajustar simultáneamente cuatro parámetros moviendo el pedal hacia arriba o hacia abajo.



El pedal de expresión del B9.1ut, o pedal Z, es sensible no solo al movimiento vertical sino también al horizontal. Tiene hasta cuatro destinos de control adicionales en dirección horizontal (PH1 a PH4). Por tanto puede cambiar un total de 8 parámetros simultáneamente (4 verticales y 4 horizontales).

Con un ajuste como el que aparece en la imagen de abajo, cuando mueva el pedal en sentido vertical modificará el parámetro Gain del módulo PRE-AMP, mientras que cuando lo mueva en sentido horizontal ajustará el parámetro Rate del módulo MOD/EFX2.



### AVISO

- Puede ajustar el rango del parámetro para cada destino de control independientemente.
- En el modo bypass, el pedal de expresión funciona como un pedal de volumen cuando lo mueva en sentido vertical. (El mover el pedal de expresión en sentido horizontal no tendrá efecto).
- En el modo de anulación, el pedal de expresión no tiene efecto.

### NOTA

El pedal de expresión del B9.1ut ha sido diseñado para su manejo con un solo pie. Una vez que haya girado el pedal totalmente hacia la derecha, si lo fuerza hacia abajo, lo golpea, o ejerce sobre él una presión excesiva, podría dañarlo. Asegúrese de utilizar el pedal solo en el rango para el que ha sido diseñado.

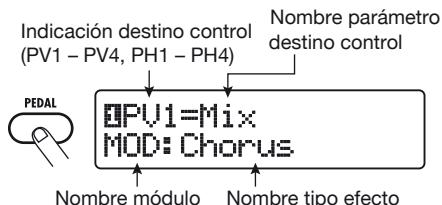
# Asignación de destinos de control al pedal de expresión

Esta sección le describe cómo asignar un destino de control al pedal de expresión. Tanto para el movimiento en sentido vertical como para el realizado en horizontal, puede asignar cuatro destinos de control. Dispone de un interruptor de activación/desactivación de módulos solo disponible para el movimiento en sentido vertical.

## 1. En el modo manual o en el de reproducción, elija el programa.

## 2. Pulse la tecla [PEDAL].

Aparecerá la siguiente pantalla:



### AVISO

*El ajuste del pedal está incluido en el módulo TOTAL/FUNCTION para el correspondiente programa. También puede cargar la pantalla anterior pulsando la tecla de módulo de efectos [TOTAL/FUNCTION] y girando el mando [TYPE].*

## 3. Para asignar un destino de control para el movimiento en vertical, gire el mando [TYPE] para elegir uno de los cuatro destinos de control para este desplazamiento (PV1 a PV4).

Los pasos posteriores son los mismos para PV1 a PV4.



## 4. Gire el mando de parámetro 1 para elegir el parámetro a controlar.



Conforme vaya girando el mando de parámetro 1, irán cambiando los ajustes del parámetro, del tipo de efectos y del módulo de efectos.

### AVISO

- Para más información sobre los parámetros que puede elegir como destino de control, véa "Tipos de efectos y parámetros" en las páginas 64 – 79.
- Cuando elija "Volume" como destino de control, el pedal de expresión funcionará como un pedal de volumen.
- Si aparece la indicación "NOT Assign", no habrá ningún parámetro asignado al destino de control activo. Asignando los cuatro destinos de control a "NOT Assign", desactivará la acción vertical del pedal de expresión.

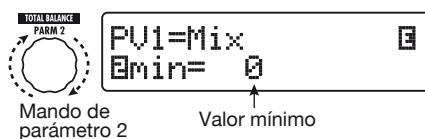
### NOTA

*Si elige "NOT Assign", no podrá ejecutar los pasos 5 y 6.*

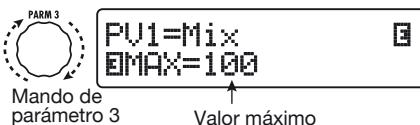
## 5. Para ajustar el rango para el parámetro a controlar, utilice el mando de parámetro 2 (valor mínimo) y el mando de parámetro 3 (valor máximo).

La pantalla pasará a tener el siguiente aspecto:

### ■ Cuando use el mando de parámetro 2



### ■ Cuando use el mando de parámetro 3

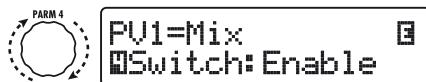


## AVISO

- El rango disponible para el ajuste dependerá del parámetro elegido en el paso 4.
- También es posible ajustar "min" a un valor superior a "MAX". En este caso, el parámetro estará al mínimo cuando pulse a tope el pedal, y al máximo cuando levante el pie del pedal.

## 6. Para utilizar el pedal de expresión para activar o desactivar el módulo, gire el mando de parámetro 4 y elija "Switch:Enable".

Cuando gire el mando de parámetro 4, aparecerá la siguiente pantalla:



Mando parámetro 4

El pedal de expresión tiene un interruptor que se activa cuando pise en dirección vertical el pedal un poco más allá del tope. Se activará o desactivará el módulo al cual pertenece el parámetro seleccionado.

Si elige "Disable" girando el mando de parámetro 4, no podrá disparar el cambio del estado de activación/desactivación del módulo.

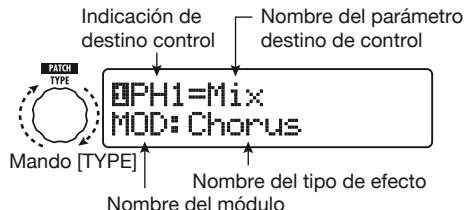
## AVISO

- Cuando elija "Volume" como destino de control y esté seleccionado "Enable", podrá cambiar el estado de activación/desactivación del pedal de volumen. Para comprobar la situación en la que se encuentra, observe el estado del LED [VOLUME PEDAL] que está a la izquierda del pedal de expresión.
- También puede utilizar el pedal para controlar el volumen y para activar o desactivar un módulo pulsando el pedal a fondo. Para ello, ajuste el estado de activación/desactivación del pedal de volumen y el estado on/off del módulo destino de control en sentido contrario (→ p. 33).

## 7. Repita los pasos 3 – 6 para ajustar del mismo modo los otros destinos de control para el movimiento en vertical.

## 8. Para asignar los destinos de control para el movimiento en horizontal, gire el mando [TYPE] y elija uno de los cuatro destinos para el movimiento en ese sentido (PH1 a PH4).

Aparecerá la siguiente pantalla:



Los pasos posteriores son los mismos para PH1 a PH4.

## 9. Repita los pasos 4 – 5 para ajustar los valores máximo y mínimo para el destino de control.

### NOTA

Para el movimiento en horizontal del pedal de expresión, no dispone de ningún interruptor de activación/desactivación de módulos.

## 10. Repita los pasos 8 – 9 para ajustar los otros destinos de control para el movimiento en horizontal.

### NOTA

También es posible elegir el mismo parámetro para más de un destino de control, si bien en algunos casos, los cambios extremos en el valor del parámetro producen ruido. Esto no es ningún defecto.

## 11. Cuando haya realizado todos los ajustes para el pedal de expresión, pulse la tecla [EXIT].

La unidad volverá al modo manual o al de reproducción.

### NOTA

Los cambios que haya realizado en los ajustes del pedal se perderán cuando cambie a otro programa. Para conservarlos, grabe primero el programa (→ p. 27).

**AVISO**

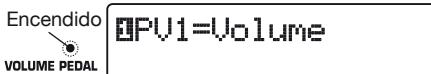
- El pedal de expresión dispone de un tope para evitar el movimiento en sentido horizontal. Si no va a efectuar movimientos del pedal en ese sentido, le recomendamos que coloque ese tope.
- Puede asignar la activación/desactivación del movimiento horizontal a un pedal de disparo de función (→ p. 36).

**■ Uso del pedal de expresión para el cambio de funciones**

El interruptor de disparo del pedal de expresión puede ser usado durante la interpretación para cambiar entre dos grupos de ajustes. Esta sección le explica, a modo de ejemplo, cómo configurar el B9.1ut para que el pedal funcione normalmente como pedal de volumen, pero active un efecto especial cuando lo pise a fondo.

- (1) Ejecute los pasos 1 – 5 de "Asignación de destinos de control al pedal de expresión" (p. 31) y asigne parámetros para el movimiento en vertical del pedal de expresión (PV1 – PV4).

Asigne primero "Volume" como destino de control PV1 y ajuste la función del pedal de volumen a on. Cuando se active, se encenderá el LED [VOLUME PEDAL] que está a la izquierda del pedal de expresión.



A continuación, para la función alternativa del pedal de volumen, asigne el parámetro "Sense" del módulo WAH/EFX1 como destino de control PV2.



- (2) Ejecute el paso 6 de "Asignación de destinos de control al pedal de expresión" para ajustar todos los destinos de control a "Enable".

Cuando haya terminado de realizar los ajustes, pulse la tecla [EXIT] para volver al modo previo.

- (3) Compruebe que esté activada la función del pedal de volumen y ajuste a off el destino de control seleccionado en el paso 1 (módulo WAH/EFX1 en este ejemplo).

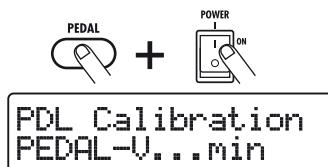
En esta situación, el módulo WAH/EFX1 estará desactivado cuando la función del pedal de volumen esté activada. Cuando pulse a fondo el pedal de volumen, la función del pedal de volumen quedará desactivada y se activará el módulo.

**Ajuste del pedal de expresión**

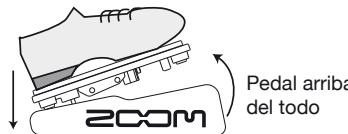
El pedal de expresión del B9.1ut viene ajustado de fábrica para un funcionamiento óptimo, pero a veces es necesario reajustarlo. Si pulsa el pedal a tope y no cambia el sonido, o si este varía demasiado incluso aunque pulse mínimamente el pedal, ajuste el pedal tal como le indicamos aquí:

- 1. Mantenga pulsada la tecla [PEDAL] mientras enciende la unidad.**

En pantalla aparecerá la siguiente indicación:



- 2. Con el pedal de expresión en la posición de puntera arriba, pulse [STORE/SWAP]**



En pantalla aparecerá ahora lo siguiente:



PDL Calibration  
PEDAL-U...MAX

- 3. Pulse a tope el pedal de expresión y después levante el pie del pedal y pulse la tecla [STORE/SWAP].**

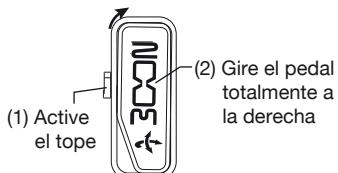


La pantalla pasará a tener este aspecto:



PDL Calibration  
PEDAL-H...min

- 4. Saque el tope del pedal de expresión para fijar el pedal. Desplace después el pedal de expresión totalmente hacia la derecha y pulse la tecla [STORE/SWAP].**



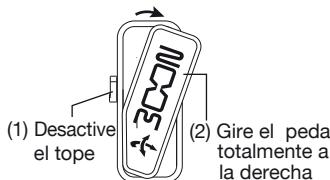
Aparecerá en pantalla la siguiente indicación:



PDL Calibration  
PEDAL-H...MAX

- 5. Pulse el tope del pedal de expresión, desplace después el**

**pedal de expresión totalmente hacia la derecha y pulse la tecla [STORE/SWAP].**



Ya habrá terminado el ajuste y la unidad volverá al modo de reproducción.

#### AVISO

*Si aparece en pantalla la indicación "ERROR", repita el procedimiento desde el paso 2.*

## Uso de un pedal de expresión externo

Si conecta un pedal de expresión opcional (FP01/FP02) a la toma CONTROL IN del B9.1ut, podrá utilizarlo como un pedal de volumen independiente, lo que le permitirá reservar el pedal de expresión interno para otras funciones.

- 1. Conecte el cable del pedal de expresión externo a la toma CONTROL IN y encienda el B9.1ut.**

- 2. Utilice el pedal de expresión en el modo manual, de reproducción o de edición.**

Cambiará el volumen.

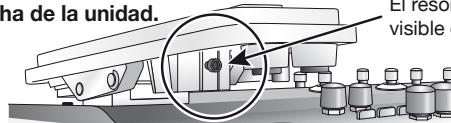
#### AVISO

*El pedal de expresión externo siempre funciona como pedal de volumen. También puede utilizarlo como controlador para mensajes MIDI (→ p. 46).*

## Ajuste del torque del pedal de expresión

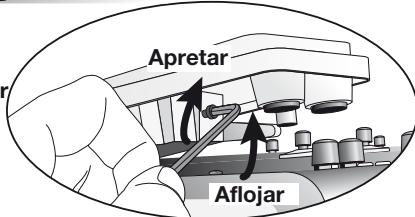
### Ajuste del torque horizontal del pedal de expresión

1. Suba a tope el pedal de expresión de la parte derecha de la unidad.



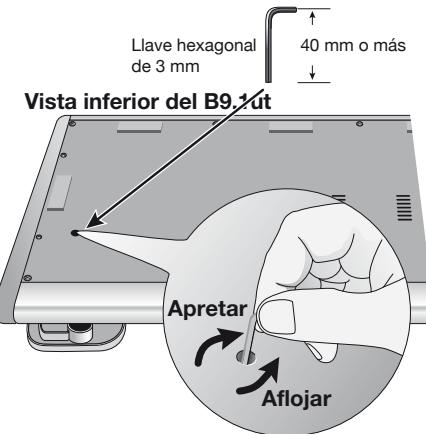
El resorte de ajuste del pedal es visible en la parte trasera.

2. Introduzca una llave hexagonal (Allen) de 3 mm en el resorte del pedal. Para aumentar la tensión del pedal, gire la llave hacia la derecha y para disminuirla, gírela hacia la izquierda.



### Ajuste del torque vertical del pedal de expresión

1. Apague el B9.1ut, desconecte el adaptador de corriente y coloque la unidad boca arriba.
2. Introduzca una llave hexagonal de 3 mm en el agujero que hay en la parte inferior del pedal. Para aumentar la tensión del pedal, gire la llave hacia la derecha y para disminuirla, gírela hacia la izquierda.



Precaución

- El pedal de expresión del B9.1ut ha sido diseñado para ser usado con el pie. Cuando esté totalmente girado hacia la derecha, si lo pulsa con fuerza, lo golpea o lo fuerza de alguna manera, podría dañarlo. Utilice el pedal solo dentro del rango para el que ha sido diseñado.
- Si afloja demasiado el pedal, el tornillo podría meterse dentro de la unidad y ya no podría apretar el pedal. Realice esta operación con sumo cuidado.
- Si se le cae el tornillo dentro de la unidad, contacte con su distribuidor o con el servicio técnico de Zoom.
- No intente abrir la carcasa del B9.1ut, ni trate de encender el B9.1ut si el tornillo no está fijo en su posición. Si lo hiciese podría dañar los circuitos electrónicos.

# Uso de los pedales de disparo de función

Esta sección le explica cómo asignar funciones a los pedales de disparo de función 1 – 3 y cómo seleccionar los módulos que serán asignados a los pedales de disparo 1 – 4 en el modo manual.

## Ajustes para los pedales de disparo de función

Puede utilizar los pedales de disparo de función 1 – 3 para realizar funciones asignadas por el usuario. Para asignar una función a uno de estos pedales, haga lo siguiente:

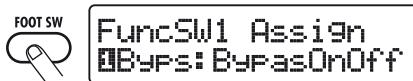
### 1. En el modo manual o en de reproducción, elija el programa.

#### AVISO

*Las funciones asignadas a los pedales de disparo de función 1 – 3 son específicas para cada programa.*

### 2. Pulse la tecla [FOOT SW].

Aparecerá la siguiente pantalla:



#### AVISO

*El ajuste de la función para el pedal de disparo forma parte del módulo TOTAL/FUNCTION para el programa. También podrá cargar la pantalla anterior pulsando la tecla [TOTAL/FUNCTION] de la sección de teclas del módulo de efectos y girando después el mando [TYPE].*

### 3. Utilice los mandos de parámetros 1 – 3 para seleccionar la función para los pedales de disparo de función 1 – 3.

El número del mando de parámetro corresponde al número del pedal de disparo de función. Por ejemplo, cuando gire el mando de parámetro 2, aparecerá la siguiente pantalla:

#### ■ Cuando gire el mando de parámetro 2



FuncSW2 Assign Bypas: Mute OnOff

Función asignada al pedal de disparo de función 2

Puede asignar las siguientes funciones a los pedales de disparo de función 1 – 3:

#### ● BypasOnOff, Mute OnOff

El pedal de disparo sirve para activar o desactivar el modo bypass y el de anulación. En cualquiera de estos modos, aparecerá la pantalla de afinación.

#### ● ManualMode

El pedal de disparo de función le permite cambiar entre el modo de reproducción y el manual.

#### ● BPM TAP

El pedal de disparo de función se utiliza para especificar el tiempo individual para un programa (→ p. 38). Cuando pulse el pedal repetidamente, el tiempo será ajustado al intervalo transcurrido entre las dos últimas pulsaciones.

#### AVISO

*Utilizando el tiempo ajustado aquí, podrá sincronizar determinados parámetros (Time y Rate) en unidades de notas (→ p. 38).*

#### ● Delay Tap

El pedal sirve para especificar el parámetro Time para el módulo DELAY.

#### AVISO

*• Mientras que BPM TAP especifica el tiempo para un programa individual, Delay TAP usa el intervalo de las pulsaciones del pedal para ajustar directamente el valor del parámetro Time (tiempo de retardo).*

- Para poder usar Delay TAP, el módulo **DELAY** debe estar activado para ese programa.

### ● Hold Delay

El pedal de disparo de función controla la activación/desactivación de la función de mantenimiento de retardo. Cuando escoja un programa que utilice la función de mantenimiento, al pulsar el pedal de disparo de función activará el mantenimiento, haciendo que se repita el sonido retardado activo. Si pulsa el pedal de disparo de función de nuevo desactivará el mantenimiento y el sonido retardado pasará a tener una fase de decaimiento como ocurre normalmente (vea la imagen siguiente).

### AVISO

Para poder utilizar **HOLD DELAY**, el módulo **DELAY** debe estar activado para ese programa.

### ● Delay Mute

El pedal activa o desactiva la anulación de la señal de entrada del módulo **DELAY**.

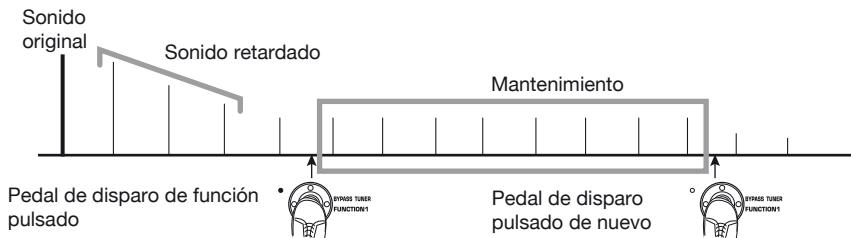
### AVISO

Para poder usar **Delay Mute**, el módulo **DELAY** debe estar activado para ese programa.

### ● Hold Synth

El pedal de disparo de función controla la activación/desactivación de la función Hold Synth. Cuando escoja un programa que utilice la función de mantenimiento, al pulsar el pedal de disparo de función activará el mantenimiento, haciendo que se repita el sonido de bajo actual. Si pulsa el pedal de disparo de función de nuevo desactivará el mantenimiento y cesará el sonido de bajo.

### [Hold Delay]



### AVISO

Para poder utilizar la función **Hold Synth**, tiene que haber seleccionado "MonoSyn" o "4VoiceSyn" como tipo de efecto en el módulo **PRE-AMP** del programa.

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

El pedal de disparo de función se utilizará para activar/desactivar el correspondiente módulo.

### ● TunerDsply

El pedal carga la pantalla del afinador sin colocar los efectos en bypass.

### ● P-H Disable

El pedal de disparo de función activa/desactiva la acción horizontal del pedal de expresión.

### AVISO

- Cuando seleccione "BPM TAP" o "Delay TAP", el LED del pedal de disparo de función parpadeará en rojo de forma sincronizada con el ajuste BPM.
- También es posible asignar la misma función a varios pedales de disparo.

### 4. Despues de que haya elegido una función para asignársela al pedal de disparo de función, pulse [EXIT].

### NOTA

Los cambios que haya realizado en las asignaciones del pedal se perderán en cuanto elija un nuevo programa. Para conservarlos, grabe primero el programa (→ p. 27).

## Asignación de módulos a los pedales de disparo 1 – 4

En el modo manual, puede utilizar los pedales de disparo 1 – 4 para activar o desactivar determinados módulos. Esta sección le explica cómo asignar módulos a los pedales de disparo.

### 1. En el modo manual o en el de reproducción, elija el programa.

#### AVISO

*Las funciones asignadas a los pedales de disparo 1 – 4 son específicas para cada programa.*

### 2. Pulse dos veces la tecla [FOOT SW].

Aparecerá la siguiente pantalla:



Pulse dos veces la tecla ↑

Módulos asignados a los pedales de disparo 1 – 4

#### AVISO

*El ajuste del pedal de disparo 1-4 forma parte del módulo TOTAL/FUNCTION para el programa. También podrá cargar la pantalla anterior pulsando la tecla [TOTAL/FUNCTION] de la sección de teclas del módulo de efectos y girando después el mando [TYPE].*

### 3. Utilice los mandos de parámetros 1 – 4 para seleccionar la función para los pedales de disparo 1 – 4.

El número del mando de parámetro corresponde al número del pedal de disparo de función.

Por ejemplo, para seleccionar un módulo para asignárselo al pedal de disparo 1, gire el mando de parámetro 1.

Puede asignarle los siguientes módulos a sus respectivos pedales de disparo:

- **Pedal de disparo 1**

Módulo COMP (CMP) o módulo WAH/EFX1 (WAH)

- **Pedal de disparo 2**

Módulo PRE-AMP (AMP) o módulo EXT LOOP (ExL)

- **Pedal de disparo 3**

Módulo MOD/EFX2 (MOD) o módulo EQ (EQ)

- **Pedal de disparo 4**

Módulo DELAY (DLY) o módulo REVERB (REV)

#### AVISO

*Los nombres de los dos módulos que puede asignar a cada pedal de disparo vienen impresos en el panel a la derecha del pedal. El estado de cada uno de estos módulos es indicado por su correspondiente LED, que estará encendido si el módulo está activado, o parpadeará si el módulo está desactivado.*

#### NOTA

*Los cambios que haya realizado en las asignaciones del pedal se perderán en cuanto elija un nuevo programa. Para conservarlos, grabe primero el programa (→ p. 27).*

## Ajuste del tempo de un programa

El B9.1ut le permite especificar el tempo para cada programa a nivel individual y sincronizar determinados parámetros a ese tempo en unidades de notas. Este apartado le explica cómo especificar y utilizar el ajuste del tempo para un programa.

### 1. En el modo manual o en el de reproducción, elija el programa.

### 2. Pulse la tecla de módulo de efectos [TOTAL/FUNCTION].

El ajuste de tempo para cada programa forma parte del módulo [TOTAL/FUNCTION].

Cuando pulse la tecla del módulo de efectos [TOTAL/FUNCTION], aparecerá en pantalla el ajuste de tempo activo.



**TOTAL: PatchLevel**  
**EBLevel = 80**

### 3. Gire el mando de parámetro 3 para ajustar el tiempo.

El rango para el ajuste de tiempo es 40 – 250. Cuando gire el mando de parámetro 3, Aparecerá la siguiente pantalla:



**TOTAL: TEMPO**  
**EBPBM = 120**

Mando de parámetro 3

### 4. Para sincronizar un parámetro respecto al tiempo especificado, elija el tipo de efecto y el parámetro de efectos a sincronizar y seleccione el símbolo de la nota a cuyo valor quiera sincronizar el parámetro.

El valor ajustado para parámetros de efectos que admitan sincronización respecto al tiempo puede ser seleccionado en unidades de notas, utilizando como referencia el tiempo específico del programa.

Por ejemplo, el parámetro Time del tipo de efecto TAPE ECHO en el módulo MOD/EFX2 admite la sincronización con el tiempo de un programa concreto. Para utilizar esta opción, gire el mando de parámetro correspondiente desde el ajuste máximo (2000) hacia la derecha hasta que aparezca en pantalla un símbolo de nota.

#### AVISO

*En la sección "Tipos de efectos y parámetros" (→ pág. 64 – 79), los parámetros que admiten sincronización respecto al tiempo vienen indicados mediante un símbolo de nota.*

### 5. Escoja un valor para el parámetro eligiendo un símbolo de nota.

Para los parámetros que admiten sincronización respecto al tiempo puede escoger entre los siguientes ajustes:

	Fusa
	Semicorchea
J 3	Tresillo semicorcheas
J*	Semicorchea con puntillo
J	Corchea
J 3	Tresillo de blancas
J*	Corchea con puntillo
J	Negra
J*	Negra con puntillo
Jx2	Negra x 2
:	:
Jx20	Negra x 20

#### NOTA

*El rango de ajuste disponible dependerá del parámetro.*

Por ejemplo, cuando haya seleccionado el ajuste de corchea, el parámetro Time será ajustado a un valor que corresponde a una corchea en el tiempo específico del programa. Cuando modifique el tiempo, también cambiará el tiempo de retardo de acuerdo a él.

#### NOTA

*Dependiendo de la combinación del ajuste de tiempo y del símbolo de nota elegido, puede ser que se sobrepase el valor máximo del rango para el parámetro (como 2000 ms). En este caso, el valor será automáticamente dividido por la mitad (o ajustado a 1/4 si el rango ha sido sobrepasado excesivamente).*

### 6. Cuando haya terminado con el ajuste del tiempo y de los parámetros, pulse la tecla [EXIT].

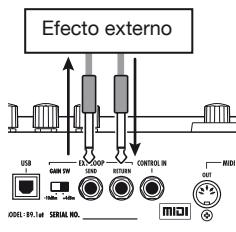
La unidad volverá al modo manual o al de reproducción. Grabe el programa si quiere.

El procedimiento anterior utiliza el tiempo ajustado en el paso 3 como referencia para el ajuste de nota realizado en el paso 5. Si la función "BPM TAP" ha sido asignada a uno de los pedales de disparo de función 1 – 3, podrá especificar el tiempo por medio del pedal durante una actuación y hacer que el parámetro cambie en base a él.

# Uso de la función de bucle de efectos

Las tomas EXT LOOP SEND/RETURN del panel trasero del B9.1ut le permiten conectar una unidad de efectos compacta, un rack o dispositivos similares. Los ajustes para la activación/desactivación de efectos externos y para el nivel de envío/retorno pueden ser grabados como parte de un programa. Esta sección le explica cómo utilizar un bucle de efectos.

## 1. Conecte el efecto externo a las tomas EXT LOOP SEND/RETURN.



### AVISO

Cuando conecte un efecto que tenga un nivel de entrada medio de +4 dBm (unidad de efectos en rack o dispositivos similares), ajuste el interruptor EXT LOOP GAIN a "+4 dBm". Cuando conecte un efecto de instrumento o un efecto compacto, utilice el ajuste "-10 dBm".

### NOTA

- El efecto externo siempre debe estar ajustado a ON, para permitir la conmutación on/off del efecto en el B9.1ut.
- Si el efecto externo le permite el ajuste del ratio de mezcla entre el sonido original y el sonido con efectos (como por ejemplo una reverb o un retardo), ajuste el sonido original al 0% y el sonido con efectos al 100%.

## 2. Elija el programa en el modo manual o en el de reproducción.

### AVISO

Puede realizar los ajustes de bucle de efectos para cada programa individualmente.

## 3. Pulse la tecla de módulo de efectos [EXT LOOP] para activar el modo de edición.

Los ajustes de bucle de efectos se realizan en el módulo EXT LOOP.

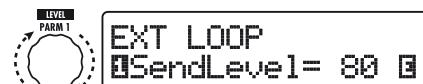
Aparecerá la siguiente pantalla:



### NOTA

Cuando aparezca la indicación "EXT LOOP Module OFF", el módulo EXT LOOP estará desactivado. Pulse la tecla [EXT LOOP] para activarlo.

## 4. Utilice el mando de parámetro 1 para ajustar el nivel de la señal enviado desde el B9.1ut a la unidad de efectos exterior (nivel de envío).



Mando de parámetro 1

### AVISO

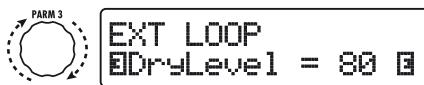
Si el nivel de entrada en la unidad de efectos exterior no es suficiente ni siquiera con el nivel de envío al máximo, o si se produce distorsión en la entrada de la unidad de efectos externa incluso con el nivel de envío al mínimo, compruebe que el ajuste del interruptor EXT LOOP GAIN sea correcto.

## 5. Use el mando de parámetro 2 para ajustar el nivel de la señal enviado desde la unidad de efectos exterior al B9.1ut (nivel de retorno).



Mando de parámetro 2

- 6. Use el mando de parámetro 3 para ajustar el balance de nivel entre la señal devuelta por la unidad de efectos externa y la señal interna del B9.1ut (nivel señal seca).**



Mando de parámetro 3

#### AVISO

- Si el efecto externo es de alguno de los tipos que mezcla el sonido con efectos con el sonido original (como una reverb, chorus o retardo), ajuste ese balance de nivel entre el sonido original y el sonido con efectos ajustando el nivel de retorno y el nivel de la señal seca.
- Si el efecto externo es de alguno de los tipos que procesa la señal de entrada para su salida (como un compresor o un ecualizador), el nivel de señal seca debe ser ajustado normalmente a 0 y el nivel de señal debe ser regulado con el parámetro de nivel de retorno.

- 7. Cuando haya terminado con los ajustes del bucle de efectos, pulse la tecla [EXIT].**

La unidad volverá al modo de reproducción o al manual.



**8. Si quiere, grabe el programa.**

La próxima vez que cargue el programa grabado, también serán activados los ajustes de los efectos externos.

#### AVISO

*Si la unidad de efectos externa admite los cambios de programa vía MIDI, el B9.1ut podrá controlar los efectos enviando mensajes de cambio de programa. De esta forma, puede sincronizar el cambio de programa y el cambio de lista de programas en el B9.1ut (→ p. 43).*

# Ejemplos de usos MIDI

Esta sección le describe las distintas funciones MIDI del B9.1ut.

## Lo que puede hacer con el MIDI

El B9.1ut le permite utilizar el MIDI de distintas formas, tal y como le indicamos a continuación:

### ● Envío y recepción de información de cambio de programa vía MIDI

Cuando cambie de programa en el B9.1ut, el conector MIDI OUT transmitirá los mensajes MIDI correspondientes (cambio de programa o selección de banco + cambio de programa). Asimismo, cuando se reciba un mensaje MIDI válido en el conector MIDI IN, el B9.1ut realizará el correspondiente cambio de programa.

Esto le permite cambiar automáticamente de programa en el B9.1ut por medio de un secuenciador MIDI o enlazar el funcionamiento del B9.1ut a los cambios de programa realizados desde otras unidades MIDI activas.

### ● Envío y recepción de información de pedal/pedal de disparo/tecla vía MIDI

Cuando utilice teclas específicas o pedales de disparo del B9.1ut o los pedales de expresión, el conector MIDI OUT transmitirá los mensajes MIDI correspondientes (cambios de control). Asimismo, cuando se reciba un mensaje MIDI válido en el conector MIDI IN, el B9.1ut modificará el correspondiente parámetro.

Esto le permite utilizar el B9.1ut como un controlador de tiempo real para otros dispositivos MIDI activos o modificar parámetros de efectos y el estado de activación/desactivación de los módulos por medio de un secuenciador MIDI, un sintetizador u otro dispositivo MIDI activo.

### ● Intercambio de datos de programas entre dos unidades B9.1ut vía MIDI

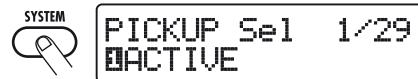
Los datos de los programas del B9.1ut pueden ser transmitidos como mensajes MIDI (sistema exclusivo) para copiarlos en otro B9.1ut.

## Selección del canal MIDI

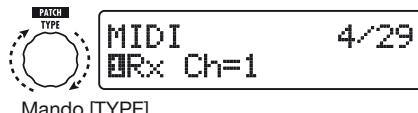
Para permitir un correcto envío y recepción de mensajes de cambio de programa, cambio de control y otros mensajes MIDI, el ajuste del canal MIDI (1 – 16) del B9.1ut y el de otras unidades MIDI debe coincidir. Para ajustar el canal MIDI del B9.1ut, haga lo siguiente:

### 1. En el modo manual o en el de reproducción, pulse la tecla [SYSTEM].

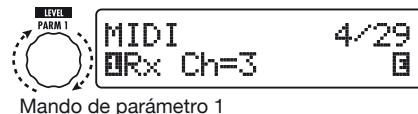
Aparecerá el menú SYSTEM para los parámetros que se aplican a todos los programas.



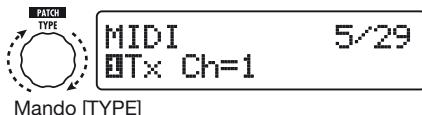
### 2. Gire el mando [TYPE] para elegir el parámetro "MIDI Rx Ch" (canal de recepción MIDI).



### 3. Gire el mando de parámetro 1 para elegir el canal MIDI (1 – 16) en el que el B9.1ut recibirá los mensajes MIDI.



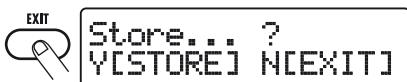
- 4. Gire el mando [TYPE] para elegir el parámetro "MIDI Tx Ch" (canal de transmisión MIDI).**



Mando [TYPE]

- 5. Gire el mando de parámetro 1 para elegir el canal MIDI (1 – 16) en el que el B9.1ut enviará mensajes MIDI.**
- 6. Cuando haya terminado el ajuste, pulse la tecla [EXIT] para salir del menú SYSTEM.**

En pantalla aparecerá el mensaje “Store...?”, que le preguntará si quiere grabar las modificaciones realizadas.



Si no ha realizado modificaciones, la unidad volverá al modo previo.

- 7. Pulse la tecla [STORE/SWAP] para grabar los cambios.**



El ajuste del canal MIDI será aceptado y la unidad volverá al modo manual o al de reproducción.

Para anular los cambios y volver al modo de reproducción sin grabar nada, pulse la tecla [EXIT].

## Envío y recepción de información de cambio de programa vía MIDI (cambio de programa)

Puede enviar y recibir información de cambio de programa en el B9.1ut vía MIDI a través de mensajes de cambio de programa o selección de banco + cambio de programa.

Hay dos formas de hacer esto (modos de cambio de programa):

### ● Modo directo

Con este método, se utiliza una combinación de mensajes de selección de banco MIDI y de cambio de programa para indicar el programa.

### AVISO

- Los mensajes MIDI de selección de banco son un tipo de mensajes para especificar la categoría de sonido de un sintetizador o dispositivo similar. Se usan junto con mensajes de cambio de programa.
- Normalmente, la selección de banco se especifica en dos partes, utilizando el valor MSB (bit más significativo) y LSB (bit menos significativo).

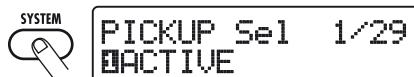
### ● Modo de distribución o “mapeo”

En este método, solo se utilizan mensajes de cambio de programa MIDI para especificar el programa. Para asignar los números de cambio de programa 0 – 127 a los programas se utiliza un mapa de cambio de programa, para que la selección se realice usando esta información. Con este método puede especificar un máximo de 128 programas.

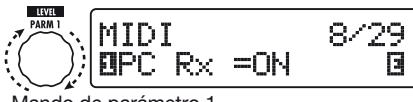
## ■ Activación del envío/recepción de cambio de programa

El procedimiento para activar el envío/recepción de mensajes de cambio de programa (+ selección de banco) es el siguiente:

- 1. En el modo manual o en el de reproducción, pulse [SYSTEM].**

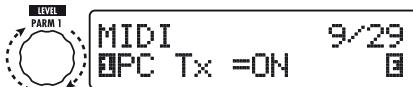


- 2. Para que el B9.1ut pueda recibir mensajes de cambio de programa (+ selección de banco), gire el mando [TYPE] para que aparezca el parámetro "MIDI PC Rx" (recepción de cambio de programa) y gire el mando de parámetro 1 para elegir el ajuste "ON".**



Mando de parámetro 1

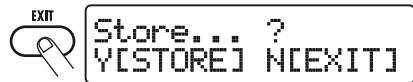
- 3. Para que el B9.1ut pueda enviar mensajes de cambio de programa (+ selección de banco), gire el mando [TYPE] para que aparezca el parámetro "MIDI PC Tx" (envío de cambio de programa) y gire el mando de parámetro 1 para seleccionar el ajuste "ON".**



Mando de parámetro 1

- 4. Cuando haya terminado con estos ajustes, pulse la tecla [EXIT] para salir del menú SYSTEM.**

Aparecerá en pantalla la indicación "Store...?", que le preguntará si quiere guardar los cambios.



Si no ha realizado modificaciones, la unidad volverá al modo previo.

- 5. Pulse la tecla [STORE/SWAP] para grabar los cambios.**

El ajuste será aceptado y la unidad volverá al modo manual o al de reproducción.

Para anular los cambios y volver al modo de reproducción sin grabar nada, pulse [EXIT].

## ■Uso del modo directo

Con una combinación de mensajes de selección de banco MIDI y de cambio de programa, puede especificar un programa directamente.

### NOTA

*Antes de ejecutar los pasos siguientes, compruebe que el ajuste del canal de envío/recepción de mensajes MIDI del B9.1ut es el correcto (→ p. 42) y que está permitido el envío/recepción de mensajes de cambio de programa (→ p. 43).*

- 1. En el modo de reproducción, pulse la tecla [SYSTEM].**



- 2. Gire [TYPE] para que aparezca el parámetro "MIDI PCMODE" (modo de cambio de programa).**



Mando [TYPE]

- 3. Compruebe que esté seleccionado "DIRECT" como modo de cambio de programa.**

Si no es así, gire el mando de parámetro 1 para elegir el ajuste "DIRECT". Esto permite la selección directa de programas utilizando mensajes de selección de banco y de cambio de programa.

### AVISO

*Para más información acerca de qué número de cambio de programa/número de banco está asignado a cada programa, vea la lista que aparece al final de este manual (→ p. 83).*

- 4. Cuando haya terminado con el ajuste, pulse [EXIT] para salir del menú SYSTEM.**

Aparecerá en pantalla la indicación "Store...?", que le preguntará si quiere guardar los cambios. Si no ha realizado modificaciones, la unidad volverá al modo previo.

## 5. Pulse la tecla [STORE/SWAP] para grabar los cambios.

El ajuste será aceptado y la unidad volverá al modo manual o al de reproducción.

Para anular los cambios y volver al modo de reproducción sin grabar nada, pulse la tecla [EXIT].

## 6. Para poder enviar y recibir mensajes de cambio de programa (+ selección de banco), conecte el B9.1ut y otras unidades MIDI de la siguiente forma:

[Ejemplo de conexión para el envío de mensajes de cambio de programa (+selección de banco)]



(1) Cuando elija un programa en el B9.1ut ...

[Ejemplo de conexión para la recepción de mensajes de cambio de programa (+selección de banco)]



(2) cambiará a ese programa en el B9.1ut.

### NOTA

Cuando la unidad MIDI externa envíe al B9.1ut solo un mensaje de selección de banco, no se producirá ningún cambio. La próxima vez que el B9.1ut reciba un cambio de programa, se utilizará la última instrucción de selección de banco.

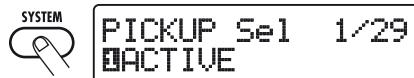
## ■Uso del modo de "mapeo"

En este modo, se utiliza una distribución de mensajes de cambio de programa para asignar programas, de tal forma que los programas solo podrán ser especificados por medio de mensajes de cambio de programa.

### NOTA

Antes de ejecutar los pasos siguientes, compruebe que el ajuste del canal de envío/recepción de mensajes MIDI del B9.1ut sea el correcto (→ p. 42) y que está permitido el envío/recepción de mensajes de cambio de programa (→ p. 43).

## 1. En el modo manual o en el de reproducción, pulse [SYSTEM].



## 2. Gire [TYPE] para que aparezca el parámetro "MIDI PCMODE" (modo de cambio de programa).



Mando [TYPE]

## 3. Gire el mando de parámetro 1 para que aparezca "MAPPING".

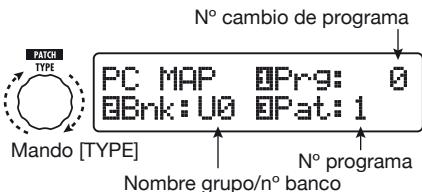
Ahora podrá especificar los programas utilizando mensajes de cambio de programa de acuerdo a la distribución de mensajes de cambio de programa.



Mando de parámetro 1

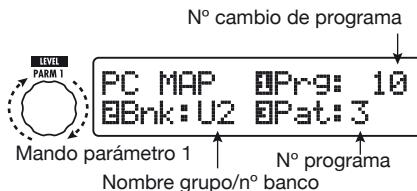
## 4. Gire [TYPE] para hacer que aparezca el parámetro "PC MAP" (distribución de cambio de programa).

En esta pantalla, puede asignar un programa del B9.1ut a un número de cambio de programa comprendido entre 0 y 127.



**5. Para asignar un programa a un número de cambio de programa:**

**(1) Gire el mando de parámetro 1 hasta que aparezca en la línea superior de la pantalla el número de cambio de programa que vaya a ser utilizado.**



**(2) Use los mandos de parámetro 2 y 3 para elegir el nombre de grupo/ número de banco y el número de programa a asignar al número de cambio de programa elegido en (1).**



**(3) Repita estos pasos para otros números de cambio de programa.**

**6. Cuando haya terminado con este ajuste, pulse la tecla [EXIT] para salir del menú SYSTEM.**

Aparecerá en pantalla la indicación “Store...?”, que le preguntará si quiere guardar los cambios. Si no ha realizado modificaciones, la unidad volverá al modo previo.

**7. Pulse [STORE/SWAP] para grabar los cambios.**

El ajuste será aceptado y la unidad volverá al modo manual o al de reproducción.

Para anular los cambios y volver al modo de reproducción sin grabar nada, pulse [EXIT].

**8. Para poder enviar y recibir mensajes de cambio de programa, siga las instrucciones del paso 6 del apartado “Uso del modo directo” (→ p. 44).**

Los mensajes de cambio de programa (+ selección de banco) enviados por la unidad son iguales en el modo directo y en el de mapeo. Para más información acerca de qué número de cambio de programa/número de banco está asignado a cada programa, vea la lista que aparece al final de este manual (→ p. 83).

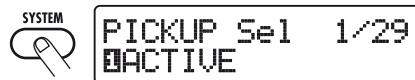
**Envío y recepción de información de funcionamiento de pedal/pedal de disparo/tecla vía MIDI (cambio de control)**

El B9.1ut puede enviar y recibir mensajes de cambio de control vía MIDI. Estos mensajes gestionan acciones como por ejemplo el funcionamiento del pedal de expresión y la activación/desactivación de módulos o del estado bypass/anulación con las teclas y los pedales de disparo. Cada acción puede tener asignado su propio número de cambio de control (cc#).

**■ Activación del envío/recepción de cambio de control**

El procedimiento para permitir el envío/recepción de los mensajes de cambio de control es el siguiente:

**1. En el modo manual o en el de reproducción, pulse [SYSTEM].**

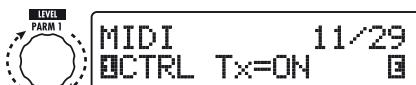


- 2. Para permitir que el B9.1ut pueda recibir mensajes de cambio de control, gire el mando [TYPE] para que aparezca el parámetro "MIDI CTRL Rx" (recepción de cambio de control) y gire el mando de parámetro 1 para seleccionar el ajuste "ON".**



Mando de parámetro 1

- 3. Para permitir que el B9.1ut pueda enviar mensajes de cambio de control, gire el mando [TYPE] para que aparezca el parámetro "MIDI CTRL Tx" (envío de cambio de control) y gire el mando de parámetro 1 para seleccionar el ajuste "ON".**



Mando de parámetro 1

- 4. Cuando ya haya terminado con los ajustes, pulse [EXIT] para salir del menú SYSTEM.**

Aparecerá en pantalla la indicación "Store...?", que le preguntará si quiere guardar los cambios. Si no ha realizado modificaciones, la unidad volverá al modo anterior.



- 5. Pulse [STORE/SWAP] para grabar los cambios.**

El ajuste será aceptado y la unidad volverá al modo manual o al de reproducción. Para anular los cambios y volver al modo de reproducción sin grabar nada, pulse la tecla [EXIT].

## ■ Asignación de números de cambio de control

Puede asignar números de cambio de control al pedal de expresión y a las teclas del B9.1ut. Para ello, haga lo siguiente:

### NOTA

Antes de ejecutar los pasos siguientes, compruebe que el ajuste del canal de envío/recepción de mensajes MIDI del B9.1ut sea el correcto (→ p. 42) y que está permitido el envío/recepción de mensajes de cambio de control (→ p. 46).

- 1. En el modo manual o en el de reproducción, pulse [SYSTEM].**



- 2. Gire el mando [TYPE] para que aparezca la pantalla de asignación de números de cambio de control.**

Las operaciones a las que puede asignar un cambio de control aparecen en la tabla de la página siguiente.

Por ejemplo, para asignar el número de cambio de control 11 (cc#11) al movimiento vertical del pedal de expresión interno, aparecerá la siguiente pantalla:



Mando [TYPE]

### AVISO

La asignación de número de cambio de control siempre se aplica tanto al envío como a la recepción.

- 3. Gire el mando de parámetro 1 para especificar un número de cambio de control.**



Mando de parámetro 1

Indicación	Destino de control	cc# por defecto	Rango de ajuste de cc#
CTRL IN	Funcionamiento pedal de expresión	7	OFF, 1 – 5, 7 – 31, 64 – 95
PEDAL-V	Funcionamiento pedal de expresión, sentido vertical	11	OFF, 1 – 5, 7 – 31, 64 – 95
PEDAL-H	Funcionamiento pedal expresión, sentido horizontal	12	OFF, 1 – 5, 7 – 31, 64 – 95
COMP	Activación/desactivación módulo COMP	64	OFF, 64 – 95
WAH/EFX1	Activación/desactivación módulo WAH/EFX1	65	OFF, 64 – 95
EXT LOOP	Activación/desactivación módulo EXT LOOP	66	OFF, 64 – 95
ZNR	Activación/desactivación módulo ZNR	67	OFF, 64 – 95
PRE-AMP	Activación/desactivación módulo PRE-AMP	68	OFF, 64 – 95
EQUALIZER	Activación/desactivación módulo EQ	69	OFF, 64 – 95
CABINET	Activación/desactivación módulo CABINET	70	OFF, 64 – 95
MOD/EFX2	Activación/desactivación módulo MOD/EFX2	71	OFF, 64 – 95
DELAY	Activación/desactivación módulo DELAY	72	OFF, 64 – 95
REVERB	Activación/desactivación módulo REVERB	73	OFF, 64 – 95
MUTE	Activación/desactivación modo de anulación	74	OFF, 64 – 95
BYPASS	Activación/desactivación modo Bypass	75	OFF, 64 – 95

**4. Asigne los números de cambio de control a otras operaciones de la misma forma.**

**5. Cuando haya terminado con el ajuste, pulse la tecla [EXIT] para salir del menú SYSTEM.**

Aparecerá en pantalla la indicación “Store...?”, que le preguntará si quiere guardar los cambios.

Si no ha realizado modificaciones, la unidad volverá al modo previo.

**6. Pulse [STORE/SWAP] para grabar los cambios.**

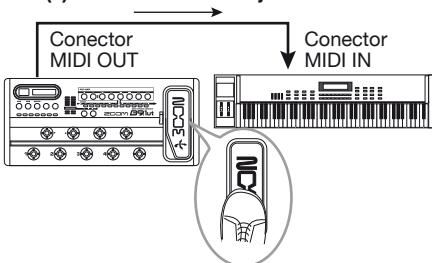
El ajuste será aceptado y la unidad volverá al modo manual o al de reproducción.

Para anular los cambios y volver al modo de reproducción sin grabar nada, pulse la tecla [EXIT].

**7. Para poder enviar y recibir mensajes de cambio de control, conecte el B9.1ut y otras unidades MIDI así:**

#### ■ Ejemplo de conexión para el envío de mensajes de cambio de control

(2) Se enviará un mensaje de cambio de control



(1) Cuando utilice el pedal de expresión o los pedales de disparo y teclas del B9.1ut

Los valores de cambio de control enviados desde el B9.1ut variarán de la siguiente manera:

#### ● Cuando esté utilizando el pedal de expresión interno/externo

El ajuste del número de cambio de control asignado variará de forma continua a lo largo del rango 0 – 127. Para el pedal de expresión interno, pueden ser enviados simultáneamente dos mensajes de cambio de control, uno para el movimiento en horizontal y otro para el movimiento en vertical.

### ● Cuando esté realizando una conmutación on/off de módulo

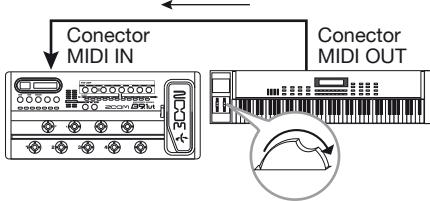
Cuando el módulo sea ajustado a on, será enviado como número de cambio de control el valor 127, mientras que si el módulo es ajustado a off, el valor enviado será 0.

### ● Cuando esté realizando un on/off del modo bypass/anulación

Cuando ajuste a on el modo de bypass/anulación, se enviará como número de cambio de control el valor 127, mientras que si el modo es ajustado a off, el valor enviado será 0.

### ■ Ejemplo de conexión para la recepción de mensajes de cambio de control

#### (1) Cuando se reciba un mensaje de cambio de control...



#### (2) se realizará la misma operación que cuando utilice el correspondiente pedal de expresión o pedal de disparo o tecla del B9.1ut

De acuerdo a los valores de los cambios de control recibidos, el estado del B9.1ut y los ajustes de los parámetros cambiarán así:

### ● Cuando se reciba un mensaje de cambio de control para el pedal de expresión interno/externo

El valor del parámetro asignado al pedal de expresión cambiará de acuerdo al valor del cambio de control (0 – 127).

### ● Cuando se reciba un cambio de control para el on/off de módulo

Si el valor del cambio de control está comprendido entre 0 y 63, el módulo será ajustado a off, mientras que si está entre 64 y 127, el módulo será ajustado a on.

### ● Cuando se reciba un cambio de control para el on/off del modo bypass/mute

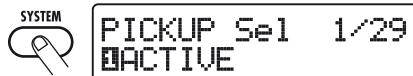
Si el valor del cambio de control está

comprendido entre 0 y 63, el modo bypass/mute será ajustado a off, mientras que si está entre 64 y 127, el modo será ajustado a on.

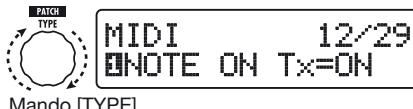
## Envío de información de reproducción pedal synth vía MIDI (nota on/off)

Cuando esté activada la función pedal synth, la información de reproducción de pedal de disparo podrá ser enviada en forma de mensajes de nota/on/off vía MIDI.

### 1. En el modo manual o en el de reproducción, pulse [SYSTEM].



### 2. Gire el mando [TYPE] para hacer que aparezca en pantalla el parámetro "NOTE ON Tx" (envío de activación/desactivación de nota).



Mando [TYPE]

### 3. Gire el mando de parámetro 1 para seleccionar "ON" u "OFF".

Cuando elija el ajuste ON, la interpretación con la función pedal synth hará que sean enviados mensajes de activación/desactivación de nota.

La función pedal synth tiene dos modos de funcionamiento para generar el sonido: TG (disparo) y HD (mantenimiento).

Las diferencias en cuanto al envío de mensajes de nota on/off son las siguientes:

#### ● TG

Cuando pise el pedal de disparo a fondo se enviará un mensaje de nota on, mientras cuando levante el pie del pedal se enviará uno de nota off.

#### ● HD

Cuando pise el pedal de disparo a fondo se

enviará un mensaje de nota on y cuando vuelva a pisarlo de nuevo se enviará uno de nota off.

## AVISO

Para más información sobre la función pedal synth, vea pág. 55.

### 4. Cuando haya terminado con el ajuste, pulse la tecla [EXIT] para salir del menú SYSTEM.

Aparecerá en pantalla la indicación “Store...?”, que le preguntará si quiere guardar los cambios. Si no ha realizado modificaciones, la unidad volverá al modo previo.

### 5. Pulse [STORE/SWAP] para grabar los cambios.

El ajuste será aceptado y la unidad volverá al modo manual o al de reproducción.

Para anular los cambios y volver al modo de reproducción sin grabar nada, pulse la tecla [EXIT].

## AVISO

Para enviar información de activación/desactivación de nota, haga las conexiones como le indicamos en el paso 7 de “Asignación de números de cambio de control” (→ p. 47).

## Envío y recepción de datos de programa del B9.1ut vía MIDI

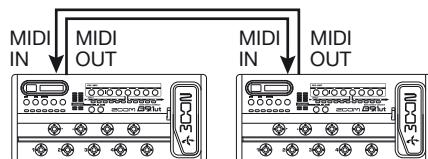
Los datos de programas grabados en un B9.1ut pueden ser enviados y recibidos como mensajes MIDI (sistema exclusivo). Cuando conecte dos unidades B9.1ut por medio de un cable MIDI, podrá copiar los datos de los programas de la unidad emisora en la unidad receptora.

## NOTA

Cuando se reciba el volcado de programas, todos los datos de programas existentes en el B9.1ut de destino serán sobregrabados. Ejecute los siguientes pasos con sumo cuidado, para evitar la sobregrabación de datos importantes.

### 1. Conecte la toma MIDI OUT del B9.1ut fuente a la toma MIDI IN del B9.1ut de destino utilizando un

## cable MIDI.

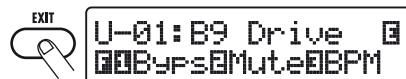


Le explicamos por separado los pasos para el B9.1ut fuente y para el B9.1ut de destino.

### ■ B9.1ut destino

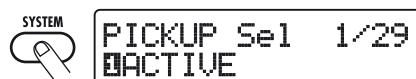
### 2. Coloque el B9.1ut en el modo manual o en de reproducción.

Si la unidad está en otro modo o si aparece otra pantalla, pulse la tecla [EXIT] para volver al modo manual o al de reproducción.



### ■ B9.1ut fuente

### 3. Coloque el B9.1ut en el modo manual o en de reproducción y pulse la tecla [SYSTEM].



### 4. Utilice después el mando [TYPE] para que aparezca en pantalla el parámetro "BulkDumpTx" (recepción de volcado).



### 5. Pulse la tecla [STORE/SWAP].

Empezará el envío de datos de programa.

Mientras el B9.1ut de destino esté recibiendo datos, aparecerá la siguiente pantalla:



PatchDataDumpRx  
Receive Patch...

Cuando haya terminado totalmente el proceso de envío/recepción de datos de programas, el B9.1ut fuente volverá al menú SYSTEM y el B9.1ut de destino al modo previo.

---

### **AVISO**

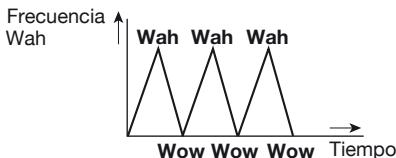
*En la página web de ZOOM Corporation (<http://www.zoom.co.jp>) podrá encontrar programas editores/bibliotecas para su descarga.*

*Utilizando este software, podrá grabar los datos de programa del B9.1ut en un ordenador.*

# Otras funciones

## Uso de la función ARRM

El B9.1ut incluye una innovadora función llamada ARRM (modulación en tiempo real auto-repetitiva) que utiliza varias formas de onda de control generadas internamente para modificar cíclicamente parámetros de efectos. Por ejemplo, puede elegir una forma de onda triangular y aplicarla a la frecuencia wah como destino de control. El efecto resultante será el siguiente:



Esta sección le explica la forma de utilizar la función ARRM.

### 1. En el modo manual o en el de reproducción, elija un programa.

#### AVISO

Puede realizar los ajustes ARRM para cada programa individualmente.

### 2. Pulse la tecla de módulo de efectos [TOTAL/FUNCTION] para cambiar al modo de edición y gire el mando [TYPE] para que aparezca en pantalla "ARRM".

Los ajustes de la función ARRM son parte del módulo TOTAL/FUNCTION. Aparecerá esta pantalla.

Nombre parámetro destino de control

ARRM=Rate  
MOD: Chorus

Nombre módulo Nombre tipo de efecto

### 3. Gire el mando de parámetro 1 para seleccionar el parámetro de destino de control.



Mando parámetro 1

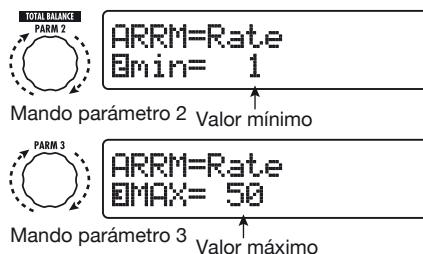
Conforme vaya girando el mando de parámetro 1, irá cambiando el parámetro de efectos, el tipo de efecto y el módulo de efectos.

#### AVISO

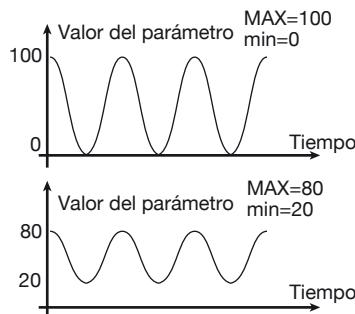
- Los parámetros que puede seleccionar como destinos de control son los mismos que puede elegir para su control con el pedal de expresión. Vea el apartado "Tipos de efectos y parámetros" (→ p. 64 – 79).
- Cuando aparezca la indicación "NOT Assign" no habrá ningún parámetro asignado como destino de control y la función ARRM estará desactivada.

### 4. Para ajustar el rango del parámetro a ser controlado, utilice el mando de parámetro 2 (valor mínimo) y el mando de parámetro 3 (valor máximo).

Los ajustes elegidos con los mandos 2 y 3 determinan el valor que se alcanzará cuando las formas de onda de control lleguen a sus valores mínimo y máximo.



La diferencia entre un rango de ajuste para un parámetro comprendido entre 0 (mínimo) – 100 (máximo) y 20 (mínimo) – 80 (máximo) queda perfectamente clara en el gráfico de abajo.



**AVISO**

- El ajuste que podrá hacer del rango depende del parámetro.
- También es posible ajustar "min" a un valor superior a "MAX". En este caso, se invertirá la dirección del cambio de control.

**5. Cuando haya elegido el destino de control y haya ajustado el rango del parámetro, gire a la derecha el mando [TYPE] para que aparezca la pantalla siguiente.**

Esta pantalla le permite seleccionar el tipo de forma de onda de control y el ciclo.



Mando [TYPE]

La función ARRM dispone de cinco parámetros. Para ajustar los parámetros 4 y 5, gire el mando [TYPE] y después utilice los mandos de parámetro 1 y 2 para realizar los ajustes. Para volver al ajuste de los parámetros 1 - 3, gire hacia la izquierda el mando [TYPE] para regresar a la pantalla anterior. Si el destino de control del ARRM está ajustado a "Not Assign", no aparecerá esta pantalla.

**6. Gire el mando de parámetro 1 para elegir la forma de onda de control.**

Aparecerá la siguiente pantalla:



Mando parámetro 1 Tipo forma de onda de control

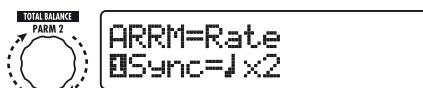
Las formas de onda disponibles serán estas:

1		Dientes sierra creciente (Up Saw)
2		Aleta creciente (Up Curve)
3		Dientes sierra decreciente (Down Saw)
4		Aleta decreciente (Down Curve)

5		Triangular (Triangle)
6		Triangular cuadrada (Square Tri)
7		Sinusoidal (Sine)
8		Cuadrada (Square)

**7. Gire el mando de parámetro 2 para elegir el ciclo de la forma de onda.**

Aparecerá la siguiente pantalla:



Mando parámetro 2

El ciclo de la forma de onda de control utiliza el tiempo específico del programa (→ p. 38) como referencia y es indicado en forma de semicorreas, negras o negras x número (vea la tabla de la página 39).

El valor numérico después de x (2 - 20) le indica la duración de un ciclo en múltiplos de negras. Cuando elija el valor "2", la forma de onda de control variará en un intervalo cíclico que corresponde a una nota blanca del tempo específico del programa. Cuando elija el ajuste "4", el ciclo será de 4 tiempos (1 compás de 4/4).

**AVISO**

Cuando el parámetro "ARRM BPM" esté asignado al pedal de expresión, podrá controlar con el pedal el tiempo de referencia para la función ARRM (0 - 250). Para más información sobre cómo asignar destinos de control al pedal de expresión, vea pág. 31. El movimiento del pedal de expresión no modificará el tempo específico del programa.

**8. Cuando haya terminado con el ajuste ARRM, pulse la tecla [EXIT].**

La unidad volverá al modo manual o al de reproducción. Si quiere, grabe el programa.

**NOTA**

Los ajustes realizados en la función ARRM se perderán en cuanto elija un nuevo programa. Para conservarlos, grabe primero el programa (→ p. 27).

## Uso de la función sound-on-sound

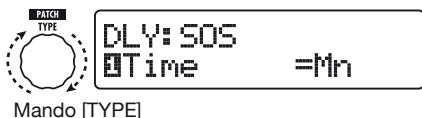
El B9.1ut puede grabar una frase musical de hasta 5.4 segundos de duración y utilizarla para la reproducción en bucle para crear un efecto sound-on-sound. Los pasos para ello son los siguientes:

### 1. En el modo manual o en el de reproducción, pulse [DELAY].

El B9.1ut cambiará al modo de edición. Si aparecer la indicación "Module Off", pulse de nuevo la tecla [DELAY] para activar el módulo.

### 2. Gire [TYPE] para elegir el tipo de efecto "SOS" (sound-on-sound).

Aparecerá la siguiente pantalla:



Cuando esté seleccionado "SOS" como tipo de efecto, el LED del pedal de disparo de función 2 estará apagado (no hay nada grabado todavía) y el del pedal de disparo de función 3 parpadeará (en espera de grabación).

Los pedales de disparo de función 2 y 3 actúan de la siguiente manera:

#### • Pedal de disparo de función 2

Detiene la grabación/reproducción, borra el contenido grabado, ajusta el tiempo

#### • Pedal de disparo de función 3

Pone en marcha la grabación/reproducción, cancela el modo de grabación

### 3. Gire el mando de parámetro 1 para ajustar la duración de la grabación.

Puede seleccionar la duración de la grabación de estas dos formas:

#### • Mn

Pulse dos veces el pedal de disparo con un intervalo de tiempo entre las pulsaciones igual

a la duración deseada (máx. 5.4 segundos).

#### • Note symbol

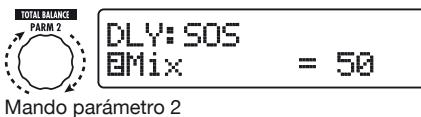
Utilice el tempo específico del programa (→ p. 38) como referencia y ajuste la duración de la grabación en unidades de nota.

### AVISO

*Cuando no haya nada grabado (el LED del pedal de disparo de función 2 estará apagado), podrá utilizar el pedal de disparo de función 2 para ajustar el tempo del programa. Cuando pulse el pedal repetidamente, se detectará y promediará el intervalo de tiempo entre las cuatro últimas pulsaciones y el resultado será el nuevo ajuste del tempo.*

### 4. Gire el mando de parámetro 2 para especificar el ratio de mezcla del sonido con efectos.

Cuanto mayor sea el valor de este parámetro, mayor será el nivel del sonido con efectos durante la reproducción del bucle después de la grabación.



### 5. Cuando haya terminado con los ajustes sound-on-sound, pulse la tecla [EXIT].

La unidad volverá al modo manual o al de reproducción. Si quiere, grabe el programa.

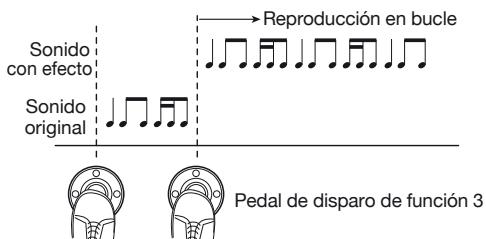
### 6. Mientras toca el bajo, pulse el pedal de disparo de función 3 para empezar a grabar.

Se encenderá en rojo el LED del pedal de disparo de función 3 y empezará la grabación.

La operación de grabación dependerá de los ajustes que haya hecho en el paso 3.

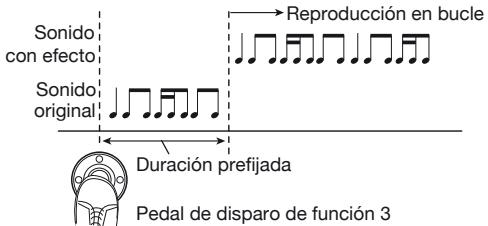
#### ■ Si ha elegido "Mn"

Comenzará la grabación, que continuará hasta que pulse de nuevo el pedal de disparo de función 3 o hasta que hayan transcurrido 5.4 segundos. En cuanto acabe la grabación, comenzará la reproducción en bucle.



### ■ Si ha elegido Note symbol

Comenzará la grabación y seguirá durante el tiempo elegido y se detendrá automáticamente. Sin embargo, si la combinación de tiempo y del ajuste de símbolo de nota da lugar a una duración superior a 5.4 segundos, la grabación se detendrá en cuanto haya transcurrido la mitad de ese tiempo. (Si este valor continua siendo superior a 5.4 segundos, la grabación se detendrá cuando haya pasado un cuarto de la duración.) En cuanto acabe la grabación, comenzará la reproducción en bucle.



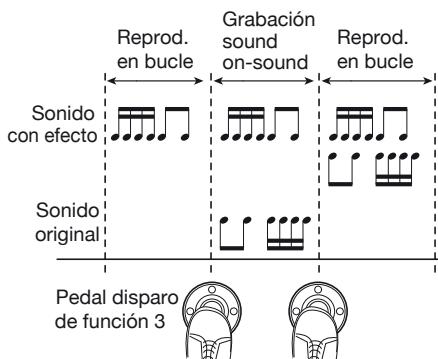
#### AVISO

- Cuando haya datos grabados, el LED del pedal de disparo de función 2 se encenderá en rojo
- Durante la reproducción en bucle, el LED del pedal de función 3 parpadeará en verde.

### 7. Para grabar otro estrato, pulse de nuevo el pedal de disparo de función 3 durante la reproducción en bucle.

El LED del pedal de disparo de función 3 se encenderá en naranja y comenzará la grabación sound-on-sound. Podrá escuchar la reproducción en bucle y grabar una nueva frase de bajo.

Cuando pulse de nuevo el pedal de disparo de función 3, se detendrá la grabación y volverá a empezar la reproducción en bucle.



### 8. Para detener la reproducción en bucle, pulse el pedal de disparo 2.

#### AVISO

Para que comience de nuevo la reproducción en bucle, pulse el pedal de disparo de función 3.

### 9. Para borrar el contenido grabado, mantenga pulsado el pedal de disparo 2.

Cuando el contenido haya sido borrado (el LED del pedal de disparo de función 2 se apagará), deje de pulsar el pedal.

#### NOTA

- El contenido grabado no puede ser almacenado.
- Cuando cambie de tipo de efecto o cuando active o desactive un módulo, el contenido grabado desaparecerá.
- Cuando esté activada la función pedal synth (vea la próxima sección), no estará disponible la función sound-on-sound.

## ■ Uso de la función pedal synth

El B9.1ut dispone de una función pedal synth que le permite utilizar los pedales de disparo del panel frontal para reproducir un sonido de bajo sintetizado. Para ello, haga lo siguiente:

### 1. En el modo manual o en el de reproducción, pulse [PRE-AMP].

El B9.1ut cambiará al modo de edición. Si

## Otras funciones

aparece la indicación "Off", pulse de nuevo la tecla [PRE-AMP] para activar el módulo.

2. Gire [TYPE] para elegir el tipo de efecto "PedalSyn" (pedal synth).

Aparecerá la siguiente pantalla:



Mando [TYPE]

Cuando haya seleccionado "PedalSyn" como tipo de efecto, los pedales de disparo del panel frontal estarán asignados solo a la función pedal synth.

## **NOTA**

Cuando esté activada la función *pedal synth*, no estarán disponibles las funciones "Loop" y "SOS" del módulo *DELAY*.

---

## AVISO

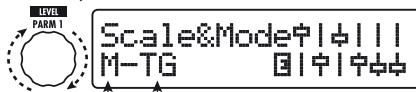
*El pedal de disparo de función 2 le permite*

*desactivar el módulo PRE-AMP. Los otros pedales de disparo se utilizan para producir el sonido pedal synth.*

**3.** Gire el mando de parámetro 3 para elegir la escala pedal synth y el método de generación del sonido.

Aparecerá la siguiente pantalla:

## Mando parámetro 1



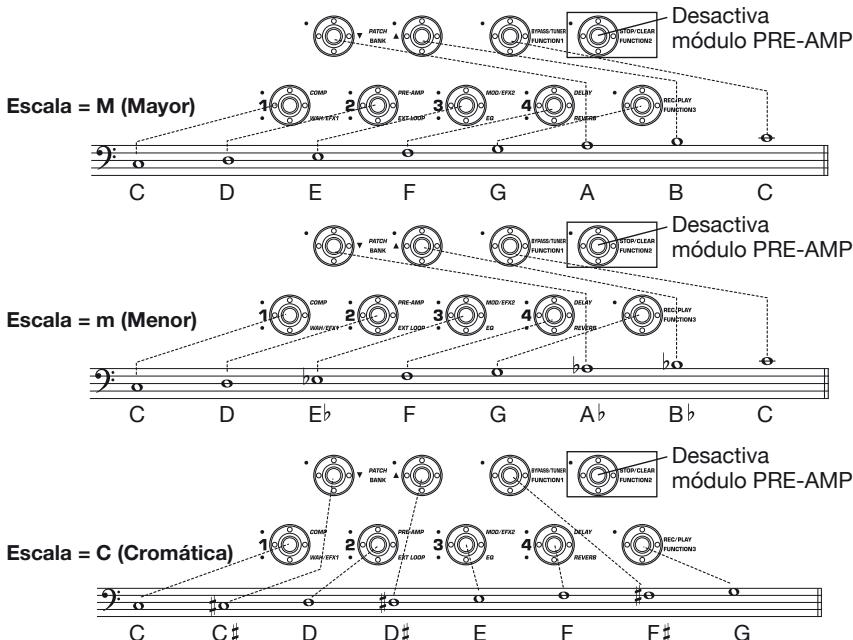
### Escala Método generación sonido

Puede elegir entre estos tres tipos de escalas pedal synth: M (Mayor), m (Menor), C (Cromática). La imagen de abajo representa la distribución del sonido en estas escalas.

La función pedal synth tiene dos modos operativos para producir el sonido: TG (disparo) y HD (mantenimiento).

Las diferencias entre ambos son las siguientes:

## Distribución de sonidos a los pedales con distintas escalas (nota base=C3)



### ● TG

El sonido pedal synth se produce al pisar el pedal y luego éste va decayendo gradualmente.

### ● HD

El sonido pedal synth se produce al pisar el pedal y este sonido continua hasta que pise de nuevo este mismo pedal de disparo u otro.

## 4. Para especificar la clave (el sonido producido por el pedal de disparo 1), gire el mando de parámetro 2.

Aparecerá la siguiente pantalla:



Mando de parámetro 2

La clave viene expresada en forma de una indicación alfanumérica (rango de ajuste: C1 – B3). La letra y el símbolo # (sostenido) le indican el rango en nombres de notas, y el número en unidades de octavas. C1 es la nota "Do" tres octavas por debajo de C central y B3 es el "Si" justo debajo de C central.

La clave ajustada así es asignada al pedal de disparo 1. La asignación del resto de pedales de disparo dependerá de la escala elegida en el paso 3.

## 5. Para modificar el sonido de pedal synth, gire el mando de parámetro

### 3. Para ajustar el balance entre el sonido original y el sonido con efectos, gire el mando de parámetro 4.

Para más información sobre los parámetros, vea la sección "Tipos de efectos y parámetros" (→ p. 70).

## 6. Cuando haya terminado con los ajustes pedal synth, pulse [EXIT].

La unidad volverá al modo manual o al de reproducción. Grabe el programa si quiere.

Cuando esté activada la función pedal synth, la indicación que aparecerá en el modo manual o en el de reproducción será la siguiente:

U-01: ROCK  
KEY=C1 SCL=M-TG

↑ Clave ↑ Escala y método generación sonido

## 7. Para reproducir los sonidos pedal synth, pulse los pedales de disparo correspondientes, salvo el pedal de disparo 2.

### AVISO

*El sonido pedal synth es procesado por los efectos después del módulo PRE-AMP, mientras que el sonido de bajo lo es por todos los efectos excepto por los del módulo PRE-AMP. Para más información sobre la secuencia de enlace de efectos, vea pág. 63.*

## 8. Para que todos los pedales de disparo vuelvan al funcionamiento normal, pulse el pedal de disparo 2.

El módulo PRE-AMP quedará desactivado y todos los pedales de disparo recuperarán el funcionamiento normal.

## Uso del B9.1ut como interface audio para un ordenador

La conexión de la toma USB del B9.1ut a un ordenador le permite usar el B9.1ut como interface audio con conversor AD/DA y unidad de efectos interna. Las condiciones de entorno operativo para este tipo de uso son las siguientes:

### ■ Sistema operativo

- Windows XP, Windows Vista
- Mac OS X (10.2 o posterior)

### ■ Cuantización

16-bit

### ■ Frecuencias de muestreo

32 kHz / 44.1 kHz / 48 kHz

### AVISO

*Con los sistemas operativos anteriores, el B9.1ut funcionará como interface audio simplemente*

al conectar el cable USB. No será necesario instalar ningún tipo de programa especial.

### NOTA

El puerto USB del B9.1ut solo sirve para enviar y recibir datos audio. Para mensajes MIDI, utilice los conectores MIDI IN/OUT.

Para utilizar el B9.1ut como interface audio para el ordenador, introduzca el conector USB del B9.1ut en un puerto USB del ordenador. El B9.1ut será reconocido como un interface audio.

En esta situación, puede procesar el sonido de un bajo conectado a la toma INPUT del B9.1ut con los efectos del B9.1ut y después grabarlo en las pistas audio de un programa DAW en el ordenador (vea abajo la figura 1).

Durante la reproducción con un programa DAW, el sonido de reproducción de las pistas audio es mezclado con el sonido de bajo procesado por los efectos y emitido a través de la toma OUTPUT del B9.1ut (vea abajo la figura 2).

Si quiere, puede anular durante la reproducción la señal de bajo después del procesado de efectos (vea abajo la figura 3). Para más información, consulte el siguiente apartado.

Para más detalles sobre la grabación y la reproducción, vea el manual de su programa DAW.

### NOTA

- Si la aplicación DAW tiene una función de eco (la señal de entrada durante la grabación es enviada directamente a una salida), deberá desactivarla. Si realiza la grabación con la función de eco activada, la señal de salida puede que suene como si hubiese sido procesada por un efecto flanger o la señal de la salida directa puede sonar retardada.
- Use un cable USB de alta calidad y emplee la menor longitud de cable posible.

## Anulación de la salida directa cuando esté usando una conexión USB

Cuando el B9.1ut esté conectado a un ordenador y lo utilice como interface audio, si quiere puede anular la señal que aparece en la toma OUTPUT después del procesado de efectos. Para ello, haga lo siguiente:

### 1. En el modo manual o en el de reproducción, pulse [SYSTEM].

Aparecerá el menú SYSTEM para los

Fig. 1: Flujo de señal durante la grabación

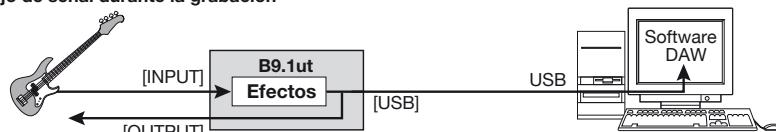


Fig. 2: Flujo de señal durante la reproducción (1)

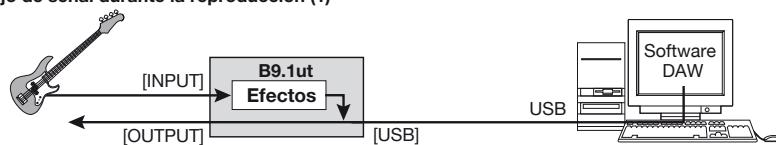
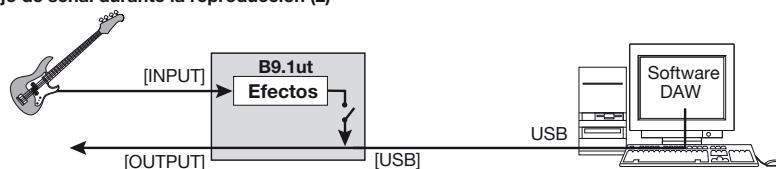


Fig. 3: Flujo de señal durante la reproducción (2)



parámetros que se aplican a todos los programas.



PICKUP Sel 1/29  
ACTIVE

- 2. Gire el mando [TYPE] para que aparezca en pantalla “USB Monitor” (modo de salida cuando esté usando la conexión USB).**



USB Monitor 3/29  
USB+DIRECT

Mando [TYPE]

- 3. Gire el mando de parámetro 1 para elegir uno de los siguientes ajustes:**

● **USB+DIRECT**

La señal después del procesado de efectos aparecerá en la toma OUTPUT también cuando utilice la conexión USB.

● **USB Only**

Se anulará la señal después del procesado de efectos y solo se emitirá la señal enviada por el ordenador a través de la conexión USB.

- 4. Cuando haya terminado con los ajustes, pulse la tecla [EXIT].**

**AVISO**

*El ajuste del parámetro USB Monitor será reinicializado a su valor por defecto (USB+DIRECT) cuando apague la unidad y vuelva a encenderla de nuevo.*

## Cambio del tono de referencia del afinador

Para modificar el tono de referencia del afinador, haga lo siguiente:

- 1. En el modo manual o en el de reproducción, pulse la tecla [SYSTEM].**

Aparecerá el menú SYSTEM para los parámetros que se aplican a todos los programas.

- 2. Gire [TYPE] para que aparezca en pantalla la siguiente indicación:**



Tuner Calib 2/29  
440Hz

Mando [TYPE]

- 3. Gire el mando de parámetro 1 para modificar el tono de referencia.**

- 4. Cuando haya terminado con los ajustes, pulse la tecla [EXIT].**

Aparecerá en pantalla la indicación “Store...?”, que le preguntará si quiere guardar los cambios. Si no ha realizado modificaciones, la unidad volverá al modo previo.

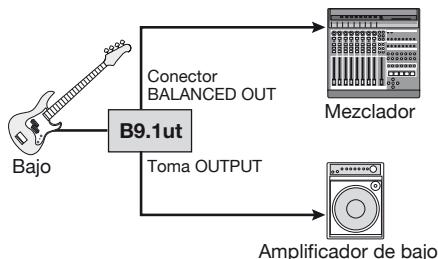
- 5. Pulse la tecla [STORE/SWAP] para grabar el nuevo ajuste.**

Si en lugar de esta tecla pulsa [EXIT], se anulará esta operación y la unidad volverá al modo previo.

## Uso como una caja directa

Los conectores BALANCED OUT del panel trasero le permiten utilizar el B9.1ut como una caja directa para enviar la señal del bajo directamente a un mezclador de PA o a una mesa de grabación. (Ganancia: 0 dB, impedancia de salida: 200 ohmios, ACTIVO-PASIVO).

Para utilizar esta función, conecte las salidas BALANCED OUT del B9.1ut al mezclador de PA o a la mesa de grabación, utilizando cables balanceados XLR. Si la señal produce distorsión en la etapa de entrada de los otros equipos, ajuste el interruptor OUTPUT GAIN del B9.1ut a “-10 dB”. Al mismo tiempo, también puede conectar la toma OUTPUT a un amplificador de bajo para monitorizarla.



Si utiliza el conector BALANCED OUT R, el interruptor [PRE/POST] le permitirá controlar el tiempo de señal utilizada como salida directa. Para usar la señal después del procesado de efectos, elija la posición "POST" (interruptor pulsado). Para usar la señal antes del procesado de efectos, elija la posición "PRE" (interruptor en posición de no pulsado). El Accelerator estará también activo si ha elegido el ajuste "PRE".



Cuando utilice las salidas BALANCED OUT para conectar el B9.1ut al mezclador de PA o a la mesa de grabación, los bucles a tierra (bucle de señal eléctrica que pueden producirse cuando conecte a tierra por separado varios componentes de un sistema) pueden dar lugar a la aparición de petardeos. En este caso, ajuste el interruptor GROUND a la posición "LIFT" (interruptor pulsado). Normalmente, esto hará que los zumbidos sean eliminados o que se reduzcan.

## Comprobación de la versión del B9.1ut

Para comprobar la versión del sistema de su B9.1ut, haga lo siguiente:

### 1. En el modo manual o en el de reproducción, pulse [SYSTEM].

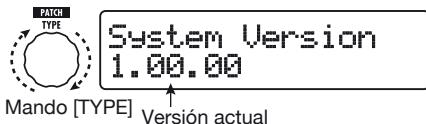
Aparecerá el menú SYSTEM para los parámetros que se aplican a todos los programas.



PICKUP Sel 1/29  
ACTIVE

### 2. Gire el mando [TYPE] para hacer que aparezca en pantalla la indicación "System Version".

En la segunda línea de la pantalla aparecerá indicada la versión actual del sistema.



### AVISO

*Durante el encendido del B9.1ut también aparecerá indicada durante un instante la versión del sistema.*

### 3. Despues de comprobar la versión del sistema, pulse la tecla [EXIT].

La unidad volverá al modo previo.

## Programa editor/biblioteca para el B9.1ut

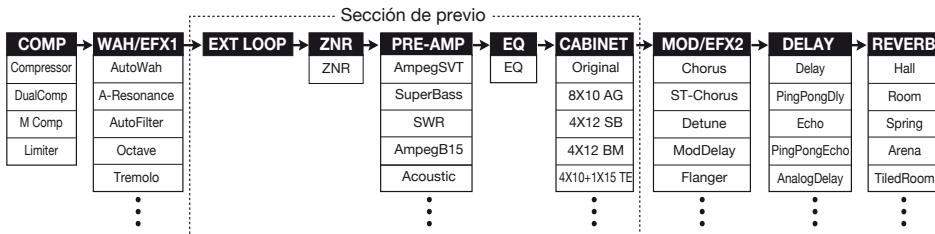
En la página web de ZOOM CORPORATION podrá encontrar el programa editor/biblioteca del B9.1ut para su descarga.

Para utilizar el software, el ordenador debe tener un interface MIDI y deben estar conectadas las tomas MIDI IN/MIDI OUT del ordenador y los conectores MIDI OUT/MIDI IN del B9.1ut. Este software le permitirá entonces grabar los datos de programas del B9.1ut en un ordenador, editarlos y copiarlos de nuevo en el B9.1ut.

**Página web de ZOOM CORPORATION**  
<http://www.zoom.co.jp>

# Enlace de efectos

Los programas del B9.lut constan de diez módulos de efectos, como puede ver en la imagen de abajo. Puede utilizar todos los módulos de efectos a la vez o puede usar selectivamente determinados módulos activándolos o desactivándolos.



En algunos módulos de efectos, puede elegir un tipo de efecto entre una serie de opciones. Por ejemplo, el módulo MOD/EFX2 le permite elegir entre Chorus, Flanger y otros tipos de efectos.

La serie de cinco módulos EXT LOOP, ZNR, PRE-AMP, EQ y CABINET funciona como un previo virtual.

## ● PASSIVE

Seleccione este ajuste si está utilizando un  
bajo con una pastilla pasiva.

## • ACTIVE

Elija este ajuste si está utilizando un previo a pilas o un bajo con una pastilla activa.

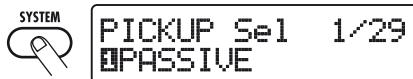
**3.** Cuando haya terminado de realizar el ajuste, pulse la tecla [EXIT].

Aparecerá en pantalla la indicación “Store...?”, que le preguntará si quiere guardar los cambios. Si no ha realizado modificaciones, la unidad volverá al modo previo.

**4. Pulse la tecla [STORE/SWAP] para grabar el nuevo ajuste.**

Si en lugar de esta tecla pulsa [EXIT], se anulará esta operación y la unidad volverá al modo previo.

1. En el modo manual o en el de reproducción, pulse la tecla [SYSTEM].



**2. Gire el mando de parámetro 1 para elegir uno de los siguientes ajustes:**

## Cambio de la posición de inserción de la sección de previo del módulo WAH/EFX1

El B9.1ut le permite modificar la posición de inserción de los cinco módulos que integran la sección de preamplificación (EXT LOOP, ZNR, PRE-AMP, EQ, CABINET) y del módulo WAH/EFX1. Esto producirá modificaciones en la acción del efecto y en el tono.

### Cambio de la posición de inserción del módulo WAH/EFX1

Para modificar la posición de inserción del módulo WAH/EFX1, cargue el parámetro Position y ajústelo a “Befr” (antes de la sección de previo) o “Aftr” (después de la sección de preamplificación). Podrá utilizar el parámetro Position cuando no esté seleccionado el tipo de efecto Octave, Tremolo, Defret, Splitter o X-Vibe.

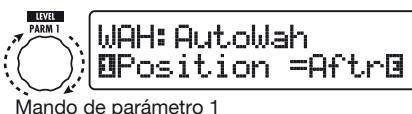
1. En el modo manual, en el de reproducción o en el de grabación, pulse la tecla [WAH/EFX1].



2. Gire el mando [TYPE] y elija otro tipo de efecto distinto de Octave, Tremolo, Defret, Splitter o X-Vibe.



3. Gire el mando de parámetro 1 para seleccionar “Befr” (antes de la sección de previo) o “Aftr” (después de la sección de previo).



4. Cuando haya terminado con el ajuste, pulse la tecla [EXIT].

La unidad volverá al modo previo. Para conservar las modificaciones realizadas, grabe el programa (→ p. 27).

### Cambio de la posición de inserción de la sección de preamplificación

Para modificar la posición de inserción de la sección de previo, cargue el parámetro Chain y ajústelo a “Pre” (antes del módulo MOD/EFX2) o “Post” (después del módulo DELAY). El parámetro Chain puede ser utilizado con todos los tipos de efectos salvo con los de bajo sintetizado.

1. En el modo manual, en el de reproducción o en el de grabación, pulse la tecla [PRE-AMP].

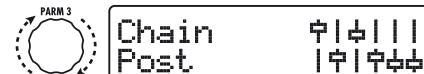
Aparecerá la siguiente pantalla:



2. Gire el mando de parámetro [TYPE] y elija un tipo de efecto que no sea de bajo sintetizado.

3. Gire el mando de parámetro 3 para seleccionar “Pre” (antes del módulo MOD/EFX2) o “Post” (después del módulo DELAY).

Aparecerá la siguiente pantalla:



Mando de parámetro 3

4. Cuando haya terminado con el ajuste, pulse la tecla [EXIT].

La unidad volverá al modo anterior. Para conservar las modificaciones realizadas, grabe el programa (→ p. 27).

#### NOTA

- Cuando elija el ajuste “Pre” como posición de inserción de la sección de previo, la señal después del módulo MOD/EFX2 será procesada totalmente en stereo. Cuando elija el ajuste “Post”, la señal será procesada en la sección de pre-amplificación en mono.

- Cuando elija un tipo de efecto de sintetizador (StdSyn, SynTlk, V-Syn, MonoSyn, 4VoiceSyn, PedalSyn) para el módulo PRE-AMP, no podrá utilizar el parámetro Chain. Con un efecto de este tipo, el sonido sintetizado es procesado por los efectos después del módulo PRE-AMP y el sonido de bajo es procesado por los efectos no pertenecientes al módulo PRE-AMP.

En la figura de abajo aparece representada la alineación del módulo con distintos ajustes para la posición de inserción del módulo WAH/EFX1 y del de preamplificación.

● Sección de previo = PRE, WAH/EFX1 = Befr

Sección de previo



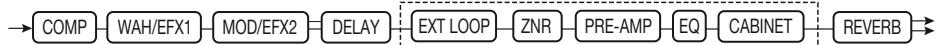
● Sección de previo = PRE, WAH/EFX1 = Aftr

Sección de previo



● Sección de previo = POST, WAH/EFX1 = Befr

Sección de previo



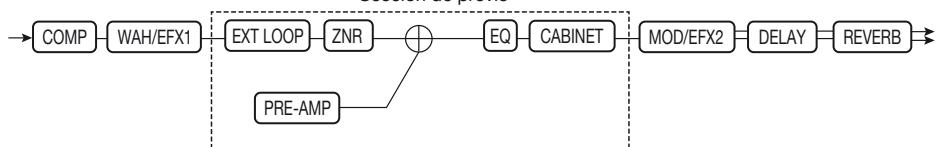
● Sección de previo = POST, WAH/EFX1 = Aftr

Sección de previo



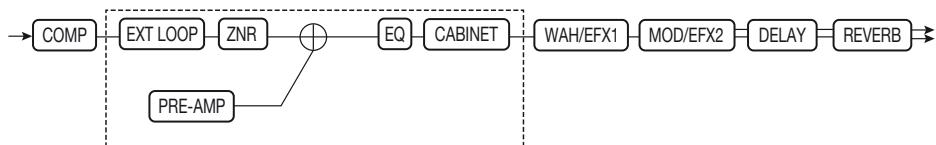
● WAH/EFX1 = Befr (Cuando elija un tipo de efecto de sintetizador)

Sección de previo



● WAH/EFX1 = Aftr (Cuando elija un tipo de efecto de sintetizador)

Sección de previo



# Tipos de efectos y parámetros

## Cómo leer la tabla de parámetros

### Módulo efectos

#### Tipo de efecto

#### Parámetros de efectos 1 – 4

Cuando elija este tipo de efectos, podrá ajustar los cuatro parámetros que aparecen aquí con los mandos de parámetros 1-4. También vendrá indicado el rango para cada parámetro. Algunos parámetros de efectos se ajustan con los mandos de la sección de previo.

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.			
<b>Delay</b>	This is a long delay with a maximum setting of 5000 ms.			
<b>PingPongDly (Ping Pong Delay)</b>	This is a ping-pong type.			
	PARM1	PARM2	PARM3	PARM4
Time	1 – 5000 ms	Feedback	HiPass	MIX
Sets the delay time.	Adjusts the feedback amount.	Adjusts the treble attenuation of the delay sound.	Adjusts the balance between original sound and effect sound.	0 – 100
	PARM1	PARM2	PARM3	PARM4
Time	1 – 2500 ms	Feedback	HiPass	MIX
Sets the delay time.	Adjusts the amount of feedback.	Adjusts the treble attenuation of the delay sound.	Adjusts the balance between original sound and effect sound.	0 – 100

#### Sincronización de tempo

Un icono de nota ( ) en la tabla le indica un parámetro que puede ser sincronizado al tempo específico del programa. Si elige este icono como valor para el parámetro cuando haga el ajuste en el B9.1ut, el valor del parámetro será sincronizado al tempo específico del programa en unidades de notas (→ p. 38).

#### Pedal de expresión

Un icono de pedal ( ) en la tabla le indica un parámetro que puede ser controlado con el pedal de expresión interno. Si elige el parámetro como destino de control cuando haga el ajuste en el B9.1ut (→ p. 31), el pedal de expresión ajustará el parámetro en tiempo real cuando esté seleccionado el programa. También podrá elegir los parámetros con el símbolo de pedal como destino de control para la función ARRM.

#### Delay tap/hold delay/delay mute/hold synth

Los iconos **TAP**, **HOLD**, **MUTE** y **SYNTH** en la tabla le indican que puede utilizar el correspondiente pedal de disparo 1 – 3 para especificar el tiempo de retardo (TAP), activar o desactivar el mantenimiento de retardo (HOLD) y conmutar la anulación de entrada de retardo (MUTE) y la función hold synth (SYNTH) entre on y off. Estas funciones se aplican al módulo DELAY (TAP, HOLD, MUTE) o al módulo PRE-AMP (SYNTH).

Para utilizar estas funciones, deben estar asignadas al pedal de disparo de función 1-3 (→ p. 36) y el tipo de efecto respectivo debe estar activado.

**Módulo COMP (compresor)**

Este módulo incluye un compresor que atenúa los componentes de alto nivel de la señal y realza los de bajo nivel para hacer que el nivel global de la señal se mantenga dentro de un determinado rango, y un limitador que controla los picos para conservar el nivel de señal dentro de un límite establecido.

**Compressor**

Este es un compresor que aplasta en cierta manera el ataque de la señal.

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Sense	0 – 50	Attack	1 – 10	Release	1 – 10	Level	2 – 100
Ajusta la sensibilidad del compresor. Los valores altos dan lugar a una mayor sensibilidad.		Ajusta la velocidad de ataque del compresor.		Ajusta el retardo entre el punto en el que el nivel de la señal cae por debajo del umbral y la salida del compresor.		Ajusta el nivel de señal después de pasar por el módulo.	

**DualComp (compresor dual)**

Este es un compresor que le ofrece ajustes independientes para el rango de frecuencias graves y agudas.

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
SenseHi	0 – 50	SenseLo	0 – 50	XoverFreq	1 – 10	Level	2 – 100
Ajusta la profundidad de compresión en el rango de las frecuencias agudas.		Ajusta la profundidad de compresión en el rango de las frecuencias graves.		Ajusta el punto de separación entre el rango de frecuencias graves y agudas.		Ajusta el nivel de señal después de pasar por el módulo.	

**M Comp (compresor M)**

Este es un compresor con un funcionamiento totalmente natural.

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Threshold	0 – 50	Ratio	1 – 10	Attack	1 – 10	Level	2 – 100
Ajusta el nivel de referencia para que actúe el compresor.		Ajusta el ratio o porcentaje de compresión.		Ajusta el tiempo de ataque del compresor.		Ajusta el nivel de señal después de pasar por el módulo.	

**Limiter**

Este es un limitador que suprime los picos de señal que están por encima de un nivel de referencia establecido.

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Threshold	0 – 50	Ratio	1 – 10	Release	1 – 10	Level	2 – 100
Ajusta el nivel de referencia para que actúe el limitador.		Ajusta el ratio de compresión del limitador.		Ajusta el retardo entre el punto en el que el nivel de la señal cae por debajo del umbral y la salida del compresor.		Ajusta el nivel de señal después de pasar por el módulo.	

**Módulo WAH/EFX1 (wah/efectos 1)**

Este módulo comprende efectos wah y de filtro, así como otros como el modulador de repique y un octavador.

**AutoWah**

Este efecto hace que varíe el wah de acuerdo a la intensidad del puntero.

**A-Resonance (Auto resonancia)**

Este efecto hace que varíe la frecuencia de resonancia del filtro de acuerdo a la intensidad del puntero.

Los dos efectos anteriores tienen los mismos parámetros.

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Position	BeFr, AfTr	Sense	-10 – 10	Resonance	0 – 10	DryMix	0 – 100
Elige la posición de conexión de este módulo WAH/EFX1. Las opciones son "BeFr" (antes del previo) o "AfTr" (después de la sección de pre-amplificador).		Ajusta la sensibilidad del efecto. Los valores negativos hacen que el filtro actúe hacia abajo.		Ajusta la intensidad del carácter del efecto.		Ajusta el ratio de mezcla del sonido original.	

**AutoFilter**

Este es un filtro resonante con una envolvente muy pronunciada.

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Position	BeFr, AfTr	Sense	-10 – 10	Peak	0 – 10	DryMix	0 – 100
Vea "A-Resonance (Auto resonancia)".		Ajusta la sensibilidad del efecto.		Ajusta el valor Q del filtro.		Ajusta el ratio de mezcla del sonido original.	

## Tipos de efectos y parámetros

### Octave

Este efecto añade un componente una octava más grave al sonido original.

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
 OctLevel	0 - 100	 DryLevel	0 - 100	Tone	0 - 10	 Level	2 - 100
Ajusta el nivel del componente de sonido una octava más grave.		Ajusta el nivel del sonido original (seco).		Ajusta la calidad tonal del componente de sonido una octava más grave.		Ajusta el nivel de señal después de pasar por el módulo.	

### Tremolo

Este efecto hace que el nivel de volumen varíe de forma periódica.

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
 Depth	0 - 100	 Rate	0 - 50♪	Wave	Up, Down, Tri	 Clip	1 - 10
Ajusta la profundidad de la modulación.		Ajusta la velocidad de la modulación.		Ajusta la forma de onda de la modulación a "Up" (diente de sierra creciente), "Down" (diente de sierra decreciente) o "Tri" (triangular).		Controla la cantidad de saturación de la forma de onda de modulación. Los valores altos dan lugar a una saturación más fuerte de los picos de la forma de onda, para un efecto más marcado.	

### 4StagePhaser

Esto es un efecto de modulación de fase de 4 etapas que produce un sonido silbante.

### 8StagePhaser

Esto es un efecto de modulación de fase de 8 etapas que produce un sonido silbante. En comparación con el efecto anterior de 4 etapas, este sonido es mucho más rico en detalles.

Los dos tipos de efectos anteriores tienen los mismos parámetros.

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Position	Befr, Aftr	 Rate	0 - 50♪	Resonance	-10 - 10	 Level	2 - 100
Vea "A-Resonance (Auto resonancia)" (→ p. 65).		Ajusta la velocidad de la modulación.		Ajusta la intensidad del carácter del efecto.		Ajusta el nivel de señal después de pasar por el módulo.	

### FixedPhaser

Esto es un efecto de modulación de fase fijo que tiene un sonido parecido al de un ecualizador.

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Position	Befr, Aftr	 Frequency	1 - 50	Color	1 - 4	 Level	2 - 100
Vea "A-Resonance (Auto resonancia)" (→ p. 65).		Ajusta la frecuencia a ser enfatizada.		Ajusta el color del sonido.		Ajusta el nivel de señal después de pasar por el módulo.	

### RingModulate

Este efecto produce un sonido de repique metálico. El ajuste del parámetro "Frequency" produce un cambio drástico en el carácter del sonido.

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Position	Befr, Aftr	 Frequency	1 - 50	 Balance	0 - 100	 Level	2 - 100
Vea "A-Resonance (Auto resonancia)" (→ p. 65).		Ajusta la frecuencia de modulación.		Ajusta el balance de nivel entre el sonido original y el de efecto.		Ajusta el nivel de señal después de pasar por el módulo.	

### Defret

Convierte el sonido de cualquier bajo en uno de un bajo sin trastes.

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Sense	0 - 30	 Tone	1 - 50	Color	1 - 10	 Level	2 - 100
Ajusta la sensibilidad del efecto.		Ajusta la calidad tonal del sonido.		Ajusta el contenido en armónicos del sonido. Los valores más altos producen un carácter más fuerte.		Ajusta el nivel de señal después de pasar por el módulo.	

### SlowAttack

Este efecto ralentiza la velocidad de ataque del sonido, lo que hace que suene parecido a un violín.

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Position	Befr, Aftr	 Time	1 - 50	 Curve	0 - 10	 Level	2 - 100
Vea "A-Resonance (Auto resonancia)" (→ p. 65).		Ajusta el tiempo del nuevo ataque.		Ajusta la curva para ese cambio de ataque.		Ajusta el nivel de señal después de pasar por el módulo.	

**Splitter**

Este efecto divide la señal en dos bandas (agudos/graves) y le permite ajustar libremente el ratio de mezcla entre las dos bandas.

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Hi Mix	0 - 100	Low Mix	0 - 100	Frequency	80 - 2.5k	Level	2 - 100
Ajusta el ratio de mezcla de la banda de frecuencias agudas.		Ajusta el ratio de mezcla de la banda de frecuencias graves.		Ajusta el punto de cruce (crossover) entre la banda de frecuencias agudas y graves.		Ajusta el nivel de señal después de pasar por el módulo.	

**PedalVox**

Este efecto de simulación está modelado a partir de un pedal wah Vox tradicional.

**PedalWah**

Este es un efecto de pedal wah para bajo.

Los dos tipos de efectos anteriores tienen los mismos parámetros.

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Position	Befr, Aftr	 Frequency	1 - 50	 DryMix	0 - 100	 Level	2 - 100
Vea "A-Resonance (Auto resonancia)" (→ p. 65).		Ajusta la frecuencia que es enfatizada. Cuando no use el pedal de expresión, el efecto será similar a un pedal medio-pulsado.		Ajusta el ratio de mezcla del sonido original.		Ajusta el nivel de señal después de pasar por el módulo.	

**P-Resonance (Pedal con resonancia)**

Pedal wah con un fuerte carácter.

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Position	Befr, Aftr	 Frequency	1 - 50	 Resonance	0 - 10	 Level	2 - 100
Vea "A-Resonance (Auto resonancia)" (→ p. 65).		Ajusta la frecuencia de modulación.		Ajusta la intensidad del carácter del efecto.		Ajusta el nivel de señal después de pasar por el módulo.	

**X-Wah**

Este efecto le permite un fundido cruzado entre el sonido original y el del efecto (wah de tipo Vox) usando el pedal u otra fuente de control. Pruebe a asignar la dirección vertical del pedal Z (PV1 - PV4) al parámetro "Frequency" y la horizontal (PH1 - PH4) al parámetro "X-Fade".

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Position	Befr, Aftr	 Frequency	1 - 50	 X-Fade	0 - 100	Level	2 - 100
Vea "A-Resonance (Auto resonancia)" (→ p. 65).		Ajusta la frecuencia de modulación.		Ajusta el balance de nivel entre el sonido original y el de efecto.		Ajusta el nivel de señal después de pasar por el módulo.	

**X-Phaser**

Este efecto le permite un fundido cruzado entre el sonido original y el del efecto (modulador de fase) usando el pedal u otra fuente de control. Pruebe a asignar la dirección vertical del pedal Z (PV1 - PV4) al parámetro "Rate" y la horizontal (PH1 - PH4) al parámetro "X-Fade".

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Color	Bef1 - 4, Aft1 - 4	 Rate	0 - 50	 X-Fade	0 - 100	Level	2 - 100
Elige la posición de la conexión y el tipo de sonido. Los ajustes "Bef1" - "Bef4" colocan el efecto antes del módulo PRE-AMP y "Aft1" - "Aft4" lo colocan después de él.		Ajusta la velocidad de la modulación.		Ajusta el balance de nivel entre el sonido original y el de efecto.		Ajusta el nivel de señal después de pasar por el módulo.	

**X-Vibe (X Vibrato)**

Este efecto permite un fundido cruzado entre el sonido de modulación de fase y el de trémolo, usando el pedal u otra fuente de control. Pruebe a asignar la dirección vertical del pedal Z (PV1 - PV4) al parámetro "PHA Rate" o "TRM Rate" y la horizontal (PH1 - PH4) al parámetro "X-Fade".

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
 PHA Rate	0 - 50	 TRM Rate	0 - 50	 X-Fade	0 - 100	Level	2 - 100
Ajusta la velocidad de la modulación del efecto de modulación de fase.		Ajusta la velocidad de la modulación del efecto tremolo.		Ajusta el balance entre el sonido de modulación de fase y el de tremolo.		Ajusta el nivel de señal después de pasar por el módulo.	

	<b>Módulo EXT LOOP (bucle externo)</b>		
Este módulo controla un efecto exterior conectado a las tomas EXT LOOP SEND/RETURN. Puede ajustar de forma independiente los niveles de envío y retorno del efecto exterior y el nivel de señal interna del B9.1ut para cada programa. Cuando este módulo esté en OFF, el efecto no será usado.			
<b>PARM1</b>	<b>PARM2</b>	<b>PARM3</b>	
 SendLevel	0 - 100	 RetLevel	0 - 100

Ajusta el nivel de envío del efecto externo.

Ajusta el nivel de retorno del efecto externo.

 DryLevel

0 - 100

Ajusta el volumen del sonido original en el B9.1ut (el nivel que es pasado al módulo EXT LOOP).

	<b>Módulo ZNR (reducción de ruido de Zoom)</b>
Este módulo sirve para reducir los ruidos que se producen durante las pausas en la ejecución.	
<b>ZNR (reducción de ruidos Zoom)</b>	
Reducción de ruidos original de ZOOM que reduce los ruidos durante las pausas en la ejecución sin que afecte al sonido global.	
<b>PARM1</b>	
Threshold	1 - 16

Ajusta la sensibilidad del ZNR. Para conseguir la máxima reducción de ruidos, ajuste el valor lo más alto posible sin que se produzcan decaimientos artificiales en el sonido.

	<b>Módulo PRE-AMP (pre-amplificador o previo)</b>					
Este módulo le ofrece una simulación de 21 tipos de amplificadores y pedales de efectos, así como también algunos efectos especiales como el sintetizador de bajo, etc.						
* Los nombres de productos y fabricantes que son mencionados en la siguiente tabla son marcas comerciales o marcas registradas de sus respectivos propietarios. Estos nombres son usados solo de cara a ilustrar unas características sónicas y no implican ningún tipo de afiliación con ZOOM CORPORATION.						
<b>AmpegSVT</b>	<b>SuperBass</b>					
Simulación del amplificador de bajo de rock definitivo, el Ampeg SVT.	Simulación del Marshall Super Bass que hizo historia en el rock.					
<b>SWR</b>	<b>AmpegB15</b>					
Simulación del SWR SM-900, famoso por su sonido hi-fi.	Simulación del Ampeg B-15 que se hizo famoso por el sonido Motown de los años 60.					
<b>Acoustic</b>	<b>Aguilar</b>					
Simulación del Acoustic 360 famoso por su rango medio.	Simulación del Aguilar DB750 famoso por su potente sonido.					
<b>Bassman</b>	<b>Hartke</b>					
Simulación del Fender Bassman 100.	Simulación del Hartke HA3500 famoso por su cono de aluminio.					
<b>Polytone</b>	<b>G-Krueger</b>					
Simulación del Polytone Mini Brute con su rango medio característico, muy usado por músicos de jazz.	Simulación del famoso metal bass amp Gallien Krueger 800RB de los años ochenta.					
<b>Trace</b>	<b>WalterWds</b>					
Simulación del Trace Elliot AH-500.	Simulación del Walter Woods, preferido por bajistas muy preocupados en mantener su sonido original.					
<b>TubePre</b>	<b>SansAmp</b>					
Sonido de previo a válvulas original de ZOOM.	Simulación del Sansamp Bass Driver DI, muy conocido por bajistas de todos los estilos.					
<b>TS9</b>	<b>ODB-3</b>					
Simulación del Tube Screamer usado por muchos guitarristas como booster.	Simula la unidad de saturación de bajo ODB-3 de Boss.					
<b>MXR D.I.+</b>	<b>Fuzz Face</b>					
Simula la caja de inyección directa MXR Bass D.I.+ canal de distorsión.	Simulación del Fuzz Face que hizo historia en la música rock por su extraño aspecto y su impactante sonido.					
<b>MetalZone</b>	<b>BigMuff</b>					
Simulación del Boss MetalZone con su largo sustain y su dinámico rango medio-bajo.	Simulación del Electro-Harmonix Big Muff, adorado por muchos músicos famosos por su sonido fuzz dulce y grueso.					

**DigiFuzz**

Sonido fuzz de alta ganancia con un fuerte carácter.

Los 21 tipos de efectos anteriores tienen los mismos parámetros.

GAIN		LEVEL		PARM3	
 Gain	0 - 100	 Level	1 - 100	Chain	Pre, Post
Ajusta la ganancia del previo (profundidad de distorsión).		Ajusta el nivel de señal después de pasar por el módulo.		Elige la posición de conexión de la sección de previo. Las opciones posibles son "Pre" (antes del módulo MOD/EFX2) o "Post" (después del módulo DELAY).	
PARM1		PARM2		PARM3	
Tone	0 - 30	 MixBal	0 - 100	 MixBal	0 - 100
Ajusta la calidad tonal del sonido.		Ajusta el balance de nivel entre el sonido original y el de efecto.		Ajusta el balance de nivel entre el sonido original y el de efecto.	

**StdSyn (Sintetizador standard)**

Sonido de sintetizador de bajo original de ZOOM.

GAIN		LEVEL		PARM3	
Sense	0 - 100	 Level	1 - 100	 MixBal	0 - 100
Ajusta la sensibilidad para la detección del disparo.		Ajusta el nivel de señal después de pasar por el módulo.		Elige la posición de conexión de la sección de previo. Las opciones posibles son "Pre" (antes del módulo MOD/EFX2) o "Post" (después del módulo DELAY).	
PARM1		PARM2		PARM3	
Variation	1 - 4	Tone	0 - 10	 MixBal	0 - 100
Elige una variación de sintetizador.		Ajusta la calidad tonal del sonido.		Ajusta el balance de nivel entre el sonido original y el de efecto.	

**SynTlk (Sintetizador vocal)**

Este efecto produce un sonido de sintetizador similar al de un modulador de voz generando sonidos vocales.

GAIN		LEVEL		PARM3	
Decay	0 - 100	 Level	1 - 100	 MixBal	0 - 100
Ajusta la velocidad del cambio de sonido.		Ajusta el nivel de señal después de pasar por el módulo.		Ajusta el balance de nivel entre el sonido original y el de efecto.	
PARM1		PARM2		PARM3	
Variation	iA, UE, UA, oÅ	Tone	0 - 10	 MixBal	0 - 100
Elige una variación vocal.		Ajusta la calidad tonal del sonido.		Ajusta el balance de nivel entre el sonido original y el de efecto.	

**V-Syn (Sintetizador tradicional)**

Este efecto produce el sonido de un sintetizador de bajo de antaño.

GAIN		LEVEL		PARM3	
Decay	0 - 100	 Level	1 - 100	 MixBal	0 - 100
Ajusta la velocidad del cambio de sonido.		Ajusta el nivel de señal después de pasar por el módulo.		Ajusta el balance de nivel entre el sonido original y el de efecto.	
PARM1		PARM2		PARM3	
Sense	0 - 30	Range	-10 - 10	 MixBal	0 - 100
Ajusta la sensibilidad para la detección del disparo.		Ajusta el rango del cambio de filtro.		Ajusta el balance de nivel entre el sonido original y el de efecto.	

**MonoSyn (Sintetizador mono)****SYNTH**

Este efecto produce el sonido de un sintetizador de bajo monofónico (notas tocadas de una en una) que detecta el tono de la señal de entrada.

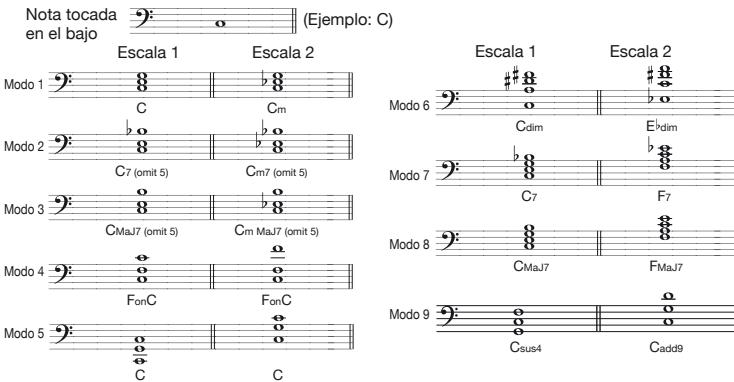
GAIN		LEVEL		PARM3	
Decay	0 - 100	 Level	1 - 100	 MixBal	0 - 100
Ajusta la velocidad del cambio de sonido.		Ajusta el nivel de señal después de pasar por el módulo.		Ajusta el balance de nivel entre el sonido original y el de efecto.	
PARM1		PARM2		PARM3	
Variation	Saw, Pulse, PWM	Resonance	0 - 10	 MixBal	0 - 100
Ajuste la forma de onda a "Saw" (diente de sierra), "Pulse" (cuadrada), o PWM (modificación de amplitud de pulso que produce un sonido más grueso).		Ajusta la intensidad del carácter del efecto.		Ajusta el balance de nivel entre el sonido original y el de efecto.	

## Tipos de efectos y parámetros

### 4VoiceSyn (Sintetizador de 4 voces)

Este tipo añade componentes de armonía de sintetizador a las notas sueltas tocadas en el bajo. Estos componentes armónicos son determinados por los parámetros Mode y Scale.

GAIN		LEVEL		PARM3	
Attack	0 - 10	Level	1 - 100	MixBal	0 - 100
Ajusta la velocidad de ataque del sonido sintetizado.		Ajusta el nivel de señal después de pasar por el módulo.		Ajusta el balance de nivel entre el sonido original y el de efecto.	
PARM1		PARM2		PARM3	
Mode	1 - 9	Scale	1, 2		
Ajusta un tipo de armonía entre 1 - 9.		Elige una variación armónica. Para cada uno de los modos 1 - 9 anteriores dispone de 2 variaciones. (Vea la ilustración siguiente).			



### PedalSyn (Pedal sintetizador)

Este es un sintetizador que puede ser controlado desde los pedales de disparo del B9.1ut. Cuando elija este tipo de efecto, los pedales de disparo actuarán de forma distinta al modo normal. Para más detalles, vea pág. 56.

GAIN		LEVEL		PARM4	
Decay/Attk	1 - 100	Level	1 - 100	MixBal	0 - 100
Ajusta la velocidad del cambio del sonido. El parámetro de destino es Decay en el modo TG y Attack en el modo HD.		Ajusta el nivel de señal después de pasar por el módulo.		Ajusta el balance de nivel entre el sonido original y el de efecto.	
PARM1		PARM2		PARM3	
Scale&Mode	M-TG, m-TG, C-TG, M-HD, m-HD, C-HD	Key	C1 - B3	Variation	Saw0 - 9, Pulse0 - 9, PWM0 - 9
Elige la escala (M/m/C) y el modo de la generación de sonido (TG o disparo/HD o mantenimiento) (→ p. 56).		Elige una nota base para la interpretación con el pedal sintetizador.		Elige el tipo de forma de onda y la variación sonora. Las opciones son "Saw" (diente de sierra), "Pulse" (cuadrada) o PWM (modulación de amplitud de pulso que da un sonido más grueso).	

Módulo EQ (ecualizador)	
	Este es un ecualizador de 6 bandas. En el modo de edición, este módulo es ajustado usando los mandos [SUB-BASS], [BASS], [LO-MID], [HI-MID], [TREBLE] y [PRESENCE] de la sección de previo.
<b>Sub-Bass</b>	Ajusta el rango de las frecuencias súper graves.
<b>Bass</b>	Ajusta el rango de las frecuencias graves.
<b>Lo-Mid</b>	Ajusta el rango de las frecuencias medio-graves.
<b>Hi-Mid</b>	Ajusta el rango de las frecuencias medio-agudas.

**Treble**

Ajusta el rango de frecuencias agudas.

**Presence**

Ajusta el rango de frecuencias súper agudas.

Los 6 tipos de efectos anteriores tienen los mismos parámetros.

PARM1		PARM2		PARM3	
Type	Q1, Q2, SH, HPF, LPF	f	Vea Tabla 2	G	-12 – +12
Q1 selecciona un EQ de picos con una curva Q estrecha y Q2 uno con una curva Q ancha. SH elige un EQ de tipo estantería. HPF activa un filtro pasa-altos y LPF uno pasabajos. Los ajustes Type disponibles dependen de la banda de frecuencia (vea Tabla 1).		Elige la frecuencia a ajustar.		Ajusta la ganancia.	

[Tabla 1]

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

[Tabla 2]

Banda	Ajustes f posibles	Banda	Ajustes f posibles
Sub-Bass	50 – 120	Hi-Mid	450 – 1.2k
Bass	120 – 200	Treble	1.0k – 3.6k
Lo-Mid	200 – 450	Presence	3.6k – 8.0k

**CABINET****Módulo CABINET**

Este efecto simula el sonido de un recinto acústico.

**Original**

Cuando elija un previo para el módulo PRE-AMP, podrá elegir el ajuste de recinto original o uno recomendado. Cuando elija un pedal de efectos o un sintetizador para este módulo PRE-AMP, o si el módulo PRE-AMP está en off, será seleccionado el valor "8x10 AG".

**8x10 AG (8x10 Ampeg)**

Simula el Ampeg 810E.

**4x12 SB (4x12 Superbass)**

Simula el Marshall 1935A.

**4x12 BM (4x12 Bassman)**

Simula el recinto acústico del combo Fender Bassman.

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

Simula el Trace Elliot 1048H/1518.

**4x10 HA (4x10 Hartke)**

Simula el Hartke 4.5XL.

**4x10 SWR (4x10 SWR)**

Simula el SWR Goliath.

**4x10 AL (4x10 Aguilar)**

Simula el Aguilar GS410.

**4x10 GK (4x10 Gallien Krueger)**

Simula el Gallien Krueger 410RBH.

**2x15 EV (2x15 Electro-Voice)**

Simula el Electro-Voice B-2150M.

**1x18 AC (1x18 Acoustic)**

Simula el Acoustic 301.

**1x15 PT (1x15 Polytone)**

Simula el recinto acústico del combo Polytone Mini Brute III.

**1x15 AG (1x15 Ampeg)**

Simula el recinto acústico del combo Ampeg B-15R.

**1x12 BE (1x12 Bag End)**

Simula el Bag End S-12B.

Los 14 tipos de efectos anteriores tienen los mismos parámetros.

**PARM1**

CabMix	2 – 100
--------	---------

Ajusta el ratio de mezcla entre el sonido original y el del recinto acústico.

**MOD/EFX2****Módulo MOD/EFX2 (modulación/efectos 2)**

Este módulo está formado por efectos de modulación y retardo como el chorus, modulador de tono, retardo y eco.

**Chorus**

Este efecto mezcla un componente ligeramente desafinado con la señal original para conseguir un sonido resonante y con más cuerpo.

**PARM1**

Depth	0 – 100
-------	---------

Ajusta la profundidad de la modulación.

**PARM2**

Rate	1 – 50
------	--------

Ajusta la velocidad de la modulación.

**PARM3**

Lo-Cut	Off – 800
--------	-----------

Especifica el punto de corte de rango grave para el efecto.

**PARM4**

Mix	0 – 100
-----	---------

Ajusta el nivel de la mezcla sonido con efectos / original.

## Tipos de efectos y parámetros

### ST-Chorus (Chorus stereo)

Este es un chorus stereo con un sonido limpio.

PARM1	PARM2	PARM3	PARM4
Depth 0 - 100	Rate 1 - 50	Lo-Cut Off - 800	Mix 0 - 100
Ajusta la profundidad de la modulación.	Ajusta la velocidad de la modulación.	Especifica el punto de corte de rango grave para el efecto.	Ajusta el nivel de la mezcla sonido con efectos / original.

### Detune

Este efecto mezcla un componente ligeramente desafinado con el sonido original, lo que produce un chorus con una suave modulación.

PARM1	PARM2	PARM3	PARM4
Cent -50 - 50	Tone 0 - 10	PreDelay 0 - 50	Mix 0 - 100
Ajusta la cantidad de desafinación en pasos de Cent (1/100 semitono).	Ajusta la calidad tonal del sonido.	Ajusta el tiempo de pre-retardo del efecto.	Ajusta el nivel de la mezcla sonido con efectos / original.

### ModDelay (Retardo modulado)

Este es un retardo que permite el uso de modulación.

PARM1	PARM2	PARM3	PARM4
Time 1 - 2000ms	FeedBack 0 - 100	Rate 1 - 50	Mix 0 - 100
Ajusta el tiempo de retardo.	Ajusta la cantidad de realimentación. Los valores altos dan lugar a un mayor número de repeticiones del retardo.	Ajusta la velocidad de la modulación.	Ajusta el nivel de la mezcla sonido con efectos / original.

### Flanger

Este efecto produce un sonido resonante y con una fuerte ondulación.

PARM1	PARM2	PARM3	PARM4
Depth 0 - 100	Rate 0 - 50	Resonance -10 - 10	Lo-Cut Off - 800
Ajusta la profundidad de la modulación.	Ajusta la velocidad de la modulación.	Ajusta la intensidad de la resonancia.	Especifica el punto de corte de rango grave para el efecto.

### PitchShift (Modulación de tono)

Este efecto produce una modulación o cambio de tono hacia arriba o abajo.

PARM1	PARM2	PARM3	PARM4
Shift -12 --1,0,1 -12,24	Tone 0 - 10	Fine -25 - 25	Balance 0 - 100
Ajusta la cantidad del cambio de tono en semitonos.	Ajusta la calidad tonal del sonido.	Permite un ajuste preciso de la cantidad de cambio de tono en pasos de Cent (1/100 semitono).	Ajusta el balance de nivel entre el sonido original y el de efecto.

### PedalPitch

Este efecto le permite usar el pedal de expresión para modular el tono en tiempo real.

PARM1	PARM2	PARM3	PARM4
Color 1 - 9	Mode Up, Down	Tone 0 - 10	PdPosi 0 - 100
Elige el tipo de cambio de tono que es producido por el pedal (vea Tabla 3).	Ajusta la dirección del cambio de tono hacia arriba (Up) o abajo (Down).	Ajusta la calidad tonal del sonido.	Ajusta la cantidad del cambio de tono. Dependiendo del ajuste de "Color", también cambiará el balance entre el sonido original y el del efecto.

[Tabla 3]

Color	Modo	Pedal valor mínimo	Pedal valor máximo	Color	Modo	Pedal valor mínimo	Pedal valor máximo	Color	Modo	Pedal valor mínimo	Pedal valor máximo
1	Up	-100 cent	Solo sonido original	4	Up	0 cent	-2 octavas	7	Up	~(0 Hz) + SECO	+1 octava
Down		Solo sonido original	-100 cent	Down		-2 octavas	0 cent	Up	+1 octava	~(0 Hz) + SECO	
2	Up	DOBLAJE	Detune + SECO	5	Up	-1 octava + SECO	+1 octava + SECO	8	Up	~(0 Hz) + SECO	+1 octava + SECO
Down		DOBLAJE	Detune + SECO	Down		+1 octava + SECO	-1 octava + SECO	Down		~(0 Hz) + SECO	~(0 Hz) + SECO
3	Up	0 cent	+1 octava	6	Up	-700 cent + SECO	+500 cent + SECO	9	Up	SECO	+2 octavas
Down		+1 octava	0 cent	Down		+500 cent + SECO	-700 cent + SECO	Down		SECO	SECO

### Vibe (Vibrato)

Este es un efecto con un vibrato automático.

PARM1	PARM2	PARM3	PARM4
Depth 0 - 100	Rate 0 - 50	Tone 0 - 10	Balance 0 - 100
Ajusta la profundidad de la modulación.	Ajusta la velocidad de la modulación.	Ajusta la calidad tonal del sonido.	Ajusta el balance de nivel entre el sonido original y el de efecto.

**Step**

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

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
 Depth	0 - 100	 Rate	0 - 50 ↗	 Resonance	0 - 10	 Shape	0 - 10
Ajusta la profundidad de la modulación.		Ajusta la velocidad de la modulación.		Ajusta la intensidad de la resonancia.		Ajusta la envolvente del sonido con efecto.	

**Delay**

Esto es un retardo con un valor máximo de 2000 ms.

**TapeEcho**

Este efecto simula un eco de cinta.

Los dos efectos anteriores tienen los mismos parámetros.

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Time	1 - 2000ms ↗	 FeedBack	0 - 100	 HiDamp	0 - 10	 Mix	0 - 100
Ajusta el tiempo de retardo.		Ajusta la cantidad de realimentación. Los valores altos producen un mayor número de repeticiones de sonido retardado.		Ajusta la atenuación de agudos del sonido retardado. Los valores altos dan lugar a un sonido de retardo más suave.		Ajusta el nivel de la mezcla sonido con efectos / original.	

**DynamicDelay**

Retardo dinámico en el que el volumen del efecto varía de acuerdo al nivel de la señal de entrada.

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Time	1 - 2000ms ↗	 Amount	0 - 100	 FeedBack	0 - 100	 Sense	-10 - 10
Ajusta el tiempo de retardo.		Ajusta el nivel de la mezcla sonido con efectos / original.		Ajusta la cantidad de realimentación.		Ajusta la sensibilidad del efecto. Con valores positivos, el nivel del efecto aumenta con niveles de señal de entrada altos. Con los negativos, el efecto disminuye al aumentar la señal de entrada.	

**DynamicFlang (Flanger dinámico)**

Esto es un flanger dinámico en el que el volumen del efecto varía de acuerdo al nivel de la señal de entrada.

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
 Depth	0 - 100	 Rate	0 - 50 ↗	 Resonance	-10 - 10	 Sense	-10 - 10
Ajusta la profundidad de la modulación.		Ajusta la velocidad de la modulación.		Ajusta la intensidad de la resonancia.		Ajusta la sensibilidad del efecto. Con valores positivos, el nivel del efecto aumenta con niveles de señal de entrada altos. Con los negativos, el efecto disminuye al aumentar la señal de entrada.	

**MonoPitch**

Modulador de tono diseñado especialmente para sonido monofónico (notas tocadas de una en una) con una pequeña fluctuación de sonido.

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Shift	-12 - -1, dt, 1 - 12, 24	Tone	0 - 10	Fine	-25 - 25	 Balance	0 - 100
Ajusta la cantidad de cambio de tono en semitonos. (dt=desafinado)		Ajusta la calidad tonal del sonido.		Permite un ajuste preciso de la cantidad de cambio de tono en pasos de Cent (1/100 semitono).		Ajusta el balance de nivel entre el sonido original y el de efecto.	

**H.P.S (Modulador de tono armonizado)**

Modulador de tono inteligente que genera de forma automática el sonido con efectos de acuerdo a una escala y tono prefijados.

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Scale	-6 - 6	Key	C - B	Tone	0 - 10	 Mix	0 - 100
Determina el intervalo para el sonido con tono modulado (vea Tabla 4).		Determina la clave de la escala usada para la modulación de tono (vea Tabla 3).		Ajusta la calidad tonal del sonido.		Ajusta el nivel de la mezcla sonido con efectos / original.	

[Tabla 4]	Ajuste	Tipo de escala	Intervalo	Ajuste	Tipo de escala	Intervalo	Ajuste	Tipo de escala	Intervalo
	-6	Mayor	6º abajo	3	Mayor	3º arriba	-m	Menor	3º abajo
	-5		5º abajo	4		4º arriba	m		3º arriba
	-4		4º abajo	5		5º arriba			
	-3		3º abajo	6		6º arriba			

## Tipos de efectos y parámetros

### PdIMonoPitch (Cambio de tono mono para pedal)

Este es un modulador de tono diseñado especialmente para sonidos monofónicos (notas tocadas de una en una), que le permite modular el tono en tiempo real con el pedal de expresión.

PARM1	PARM2	PARM3	PARM4
Color 1 - 9	Mode Up, Down	Tone 0 - 10	PdIPosi 0 - 100
Elige el tipo de modulación de tono producido por el pedal (vea Tabla 3 en pág. 72).	Elige la dirección de la modulación de tono hacia arriba (Up) o abajo (Down).	Ajusta la calidad tonal del sonido.	Ajusta la cantidad de cambio de tono. Dependiendo del ajuste de "Color", también cambiará el balance entre sonido con efectos y señal original.

### Cry

Este efecto modifica el sonido como haría un modulador de voz.

PARM1	PARM2	PARM3	PARM4
Range 1 - 10	Resonance 0 - 10	Sense -10 - 10	Balance 0 - 100
Ajusta el rango de frecuencia de la modulación.	Ajusta la intensidad de la resonancia.	Ajusta la sensibilidad del efecto.	Ajusta el balance de nivel entre el sonido original y el de efecto.

### ReverseDelay

Esto es un retardo especial en el que el efecto suena como si estuviese tocando al revés.

PARM1	PARM2	PARM3	PARM4
Time 10 - 1000ms	FeedBack 0 - 100	HiDamp 0 - 10	Balance 0 - 100
Ajusta el tiempo de retardo.	Ajusta la cantidad de realimentación.	Ajusta la atenuación de agudos del sonido retardado.	Ajusta el balance de nivel entre el sonido original y el de efecto.

### BendChorus

Este efecto le ofrece una modulación tonal que usa la señal de entrada como disparador y procesa cada nota de forma independiente.

PARM1	PARM2	PARM3	PARM4
Depth -50 - 50	Attack 1 - 10	Release 1 - 10	Balance 0 - 100
Ajusta la profundidad del efecto. Los valores positivos producen una inflexión hacia arriba y los negativos hacia abajo.	Ajusta el tiempo de ataque para el efecto de inflexión. Los valores altos producen un ataque más lento.	Ajusta el tiempo de salida para la inflexión tonal. Los valores altos dan lugar a una salida más lenta.	Ajusta el balance de nivel entre el sonido original y el de efecto.

### CombFilter

Este efecto usa las características de filtro de tipo peine generadas al usar una modulación fija en el flanger como en un ecualizador.

PARM1	PARM2	PARM3	PARM4
Frequency 1 - 50	Resonance -10 - 10	HiDamp 0 - 10	Mix 0 - 100
Determina la frecuencia a ser enfatizada.	Ajusta la intensidad de la resonancia.	Ajusta la atenuación de agudos del sonido con efectos.	Ajusta el nivel de la mezcla sonido con efectos / original.

### Air

Este efecto reproduce la ambientación de una sala, de cara a crear profundidad espacial.

PARM1	PARM2	PARM3	PARM4
Size 1 - 100	Reflex 0 - 10	Tone 0 - 10	Mix 0 - 100
Ajusta el tamaño del espacio simulado.	Ajusta la cantidad de reflexiones de la pared.	Ajusta la calidad tonal del sonido.	Ajusta el nivel de la mezcla sonido con efectos / original.

### AutoWah

Este efecto produce un wah que varía de acuerdo a la intensidad del punteo.

### A-Resonance (Auto Resonancia)

Este efecto cambia la frecuencia del filtro de resonancia de acuerdo con la intensidad del punteo.

Los dos tipos de efectos anteriores tienen los mismos parámetros.

PARM1	PARM2	PARM3
Sense -10 - 10	Resonance 0 - 10	DryMix 0 - 100
Ajusta la sensibilidad del efecto. Los valores negativos producen una acción del filtro hacia abajo.	Ajusta la intensidad del carácter del efecto.	Ajusta el ratio o porcentaje de mezcla del sonido original.

**AutoFilter**

Este es un filtro de resonancia con una envolvente bastante marcada.

PARM1		PARM2		PARM3	
 Sense	-10 - 10	 Peak	0 - 10	 DryMix	0 - 100
Ajusta la sensibilidad del efecto.		Ajusta el valor de la Q del filtro.		Ajusta el ratio de mezcla del sonido original.	

**Z-Echo**

Este efecto le permite cambiar el tono o la duración del eco al controlar el parámetro "Time" con el pedal u otra fuente de control. Pruebe a asignar la dirección vertical del pedal Z (PV1 - PV4) al parámetro "Time" y la dirección horizontal (PH1 - PH4) al parámetro "FeedBack" o a "Mix".

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
 Time	10 - 1000ms	 FeedBack	0 - 100	 HiDamp	0 - 10	 Mix	0 - 100
Ajusta el tiempo de retardo.		Ajusta la cantidad de realimentación. Los valores altos producen una mayor cantidad de repeticiones del sonido retardado.		Ajusta la amortiguación de agudos del sonido retardado. Los valores bajos dan lugar a un sonido retardado más suave.		Ajusta el balance de nivel entre el sonido original y el de efectos.	

**X-Flanger**

Este efecto le permite un fundido cruzado entre el sonido original y el sonido con efecto (Flanger), usando el pedal u otra fuente de control. Pruebe a asignar la dirección vertical del pedal Z (PV1 - PV4) al parámetro "Rate" y la dirección horizontal (PH1 - PH4) al parámetro "X-Fade".

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Depth	0 - 100	 Rate	0 - 50	 X-Fade	0 - 100	 Manual	0 - 100
Ajusta la profundidad de la modulación.		Ajusta la velocidad de la modulación.		Ajusta el balance de nivel entre el sonido original y el de efectos.		Ajusta el rango de frecuencias en el que actuará el efecto.	

**X-Step**

Este efecto le permite un fundido cruzado entre el sonido original y el sonido con efecto (Step), usando el pedal u otra fuente de control. Pruebe a asignar la dirección vertical del pedal Z (PV1 - PV4) al parámetro "Rate" y la dirección horizontal (PH1 - PH4) al parámetro "X-Fade".

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Depth	0 - 100	 Rate	0 - 50	 X-Fade	0 - 100	 Shape	0 - 10
Ajusta la profundidad de la modulación.		Ajusta la velocidad de la modulación.		Ajusta el balance de nivel entre el sonido original y el de efectos.		Ajusta la envolvente del sonido con efecto.	

**Z-Step**

Este es un efecto por pasos que le permite cambiar la frecuencia enfatizada hacia arriba o abajo, usando el pedal u otra fuente de control. Si asigna el parámetro "Frequency" al pedal, la frecuencia enfatizada cambiará en pasos independientes hasta que llegue a la frecuencia elegida como destino. Pruebe a asignar la dirección vertical del pedal Z (PV1 - PV4) al parámetro "Frequency" y la dirección horizontal (PH1 - PH4) al parámetro "Mix".

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
 Frequency	1 - 50	Depth	0 - 100	Shape	0 - 10	 Mix	0 - 100
Ajusta la frecuencia enfatizada.		Ajusta la profundidad de la modulación.		Ajusta la envolvente del sonido con efecto.		Ajusta el balance de nivel entre el sonido original y el de efectos.	

**Z-Pitch**

Esto es un modulador de tono que permite el ajuste de una cantidad de cambio de tono diferente en la dirección vertical y en la horizontal del pedal Z. Pruebe a asignar la dirección vertical del pedal Z (PV1 - PV4) al parámetro "PdIPos V" y la horizontal (PH1 - PH4) a "PdIPos H".

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Color	1 - 8	Tone	0 - 10	 PdIPos V	0 - 100	 PdIPos H	0 - 100

Elige el tipo de cambio de tono producido por el pedal (vea la Tabla 5 en la página siguiente).

Ajusta el tono.

Ajusta la cantidad de cambio de tono (dirección vertical del pedal).

Ajusta la cantidad de cambio de tono (dirección horizontal del pedal).

Los dos tipos de efectos anteriores tienen los mismos parámetros.

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Color	1 - 8	Tone	0 - 10	 PdIPos V	0 - 100	 PdIPos H	0 - 100

## Tipos de efectos y parámetros

[Tabla 5] En la tabla siguiente puede ver un ejemplo del funcionamiento del pedal Z cuando la dirección vertical está asignada a "Pd1Posi V" y la dirección horizontal "Pd1Posi H".

Color	Sentido vertical	min	Sentido horizontal	máx	Color	Sentido vertical	min	Sentido horizontal	máx
1		1000 cent.	+1 octava		5		700 cent.	+1 octava	
		-200 cent.	0 cent.				0 cent.	0 cent.	
2		+1 octava	1500 cent.		6		+1 octava	+2 octavas	
		0 cent.	300 cent.				0 cent.	0 cent.	
3		300 cent.	+1 octava		7		+1 octava	-∞ (0 Hz)	
		0 cent.	0 cent.				0 cent.	0 cent.	
4		500 cent.	+1 octava		8		500 cent.	+1 octava	
		0 cent.	0 cent.				-700 cent.	-1 octava	

### Z-Talking

Este efecto convierte el sonido del bajo en uno parecido a una voz. Cuando use el pedal Z, podrá modificar las vocales de varias formas al mover el pedal en la dirección vertical o en la horizontal. Pruebe a asignar la dirección vertical del pedal Z (PV1 - PV4) al parámetro "Formant V" y la horizontal (PH1 - PH4) al parámetro "Formant H".

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Variation	1 - 5		0 - 100		0 - 100		0 - 100
Elige el tipo de variación sonora producida por el pedal (vea Tabla 6).		Ajusta los "formants" [picos en el espectro de frecuencias acústicas que caracterizan las vocales] (dirección vertical del pedal).		Ajusta los "formants" [picos en el espectro de frecuencias acústicas que caracterizan las vocales] (dirección horizontal del pedal).		Ajusta el ratio de mezcla del sonido original.	

[Tabla 6] En la tabla siguiente puede ver un ejemplo del funcionamiento del pedal Z cuando la dirección vertical ha sido asignada al parámetro "Formant V" y la dirección horizontal a "Formant H".

Variación	Sentido vertical	min	Sentido horizontal	máx	Variación	Sentido vertical	min	Sentido horizontal	máx
1		i	u		4		o	a	
		a	e				e	i	
2		u	e				a	i	
		i	o		5		o	u	
3		e	o				u	a	
		u	a				a	i	

### DELAY

#### Módulo DELAY

Este es un módulo de retardo que le permite usar la función hold o de mantenimiento. Encontrará los parámetros del efecto después del listado con los tipos de efectos.

#### Delay

#### TAP HOLD MUTE

Este es un retardo largo con un valor máximo de 5000 ms.

#### PingPongDly (Retardo en ping-pong)

#### TAP HOLD MUTE

Esto es un retardo de tipo ping-pong en el que el sonido retardado va cambiando entre la izquierda y la derecha.

#### Echo

#### TAP HOLD MUTE

Este efecto simula un eco de cinta con un largo tiempo de retardo de hasta 5000 ms.

#### PingPongEcho

#### TAP HOLD MUTE

Eco de tipo ping-pong en el que el sonido de retardo va cambiando entre la izquierda y la derecha. Dispone de un retardo de hasta 5000 ms.

#### AnalogDelay

#### TAP HOLD MUTE

Este efecto simula un retardo analógico con un tiempo de retardo largo de hasta 5000 ms.

Los cinco tipos de efectos anteriores tienen los mismos parámetros.

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Time	1 - 5000ms		0 - 100	HiDamp	0 - 10		0 - 100
Ajusta el tiempo de retardo.		Ajusta la cantidad de realimentación.		Ajusta la atenuación de agudos del sonido retardado.		Ajusta el balance entre sonido retardado y sonido original.	

#### ReverseDelay

#### TAP HOLD MUTE

Esto es un retardo inverso con un tiempo de retardo largo de hasta 2500 ms.

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Time	10 - 2500ms		0 - 100	HiDamp	0 - 10		0 - 100
Ajusta el tiempo de retardo.		Ajusta la cantidad de realimentación.		Ajusta la atenuación de agudos del sonido retardado.		Ajusta el balance entre sonido retardado y sonido original.	

**Air**

Este efecto produce la ambientación de una sala, de cara a crear profundidad espacial.

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Size	1 - 100	 Reflex	0 - 10	Tone	0 - 10	 Mix	0 - 100
Ajusta el tamaño del espacio simulado.		Ajusta la cantidad de reflexiones desde la pared.		Ajusta la calidad tonal del sonido.		Ajusta el nivel de mezcla entre sonido de efecto y original.	

**Loop****TAP**

Este efecto le permite mantener un sonido que ha sido interpretado y repetirlo en un bucle. Cuando este efecto esté activado, el pedal de disparo de función 3 estará asignado a la función LOOP. Al pulsar ese pedal, podrá reproducir el sonido en un bucle.

PARM1		PARM2		PARM3	
Time	10 - 5000ms 	 Mix	0 - 100	Mode	Trg, Hold
Ajusta el tiempo durante el que se mantendrá el sonido.		Ajusta el ratio o porcentaje de mezcla de sonido con efecto.		Elija entre "Trg" (el sonido se mantendrá mientras el pedal sea pulsado) o "Hold" (pulse el pedal para activar el mantenimiento y otra vez para detenerlo) como modo de generación del sonido.	

**SOS (Sound-on-Sound)**

Este efecto le permite grabar varios estratos mientras es reproducido el contenido grabado en un bucle. Cuando esto esté activado, las funciones especiales STOP y REC del SOS estarán asignadas a los pedales de disparo de función 2 y 3. Para más detalles, Vea pág. 54

PARM1		PARM2	
Time	 Mn	 Mix	0 - 100
Especifica el tiempo de grabación. Con el ajuste "Mn", al pulsar el pedal de disparo de función 3 una vez comenzará la grabación y al volverlo a pulsar se detendrá. Con cualquier ajuste distinto a "Mn", la combinación del valor BPM activo y el símbolo de nota determinarán el tiempo de grabación.		Ajusta el ratio o porcentaje de mezcla de sonido con efecto.	

**Módulo REVERB**

Este módulo comprende diversos tipos de reverbs, reflexiones iniciales y retardos multi-fases.

**Hall**

Este efecto de reverb simula la acústica de un salón de conciertos.

**Room**

Este efecto de reverb simula la acústica de una habitación o pequeña sala.

**Spring**

Este efecto simula una reverb de tipo muelles.

**Arena**

Este efecto de reverb simula la acústica de un gran escenario, tal como puede ser un estadio o campo de fútbol.

**TiledRoom**

Este efecto de reverb simula la acústica de una habitación alicatada.

**ModernSpring**

Este efecto simula una reverb de tipo muelles, muy brillante y transparente.

Los seis efectos anteriores tienen los mismos parámetros.

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
 Decay	1 - 30	Pre Delay	1 - 100	Tone	0 - 10	 Mix	0 - 100
Ajusta la duración de la reverb.		Ajusta el retardo entre la entrada del sonido original y el comienzo del sonido con reverb.		Ajusta la calidad tonal del sonido.		Ajusta el nivel de mezcla entre sonido de efecto y original.	

**E/Reflection (Reflexiones iniciales)**

Este efecto aísla solo el componente de reflexiones iniciales de la reverb.

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Decay	1 - 30	 Shape	-10 - 10	Tone	0 - 10	 Mix	0 - 100
Ajusta la duración de la reverb.		Ajusta la envolvente del efecto. En el rango negativo, la envolvente es invertida. En 0, el efecto es una reverb con puerta de ruidos. En el rango positivo, es una envolvente de atenuación.		Ajusta la calidad tonal del sonido.		Ajusta el nivel de mezcla entre sonido de efecto y original.	

## Tipos de efectos y parámetros

### **MulTiTapDly (Retardo multi-fases)**

Este efecto produce varios componentes distintos con diferentes tiempos de retardo.

<b>PARM1</b>		<b>PARM2</b>		<b>PARM3</b>		<b>PARM4</b>	
Time	1 - 3000ms ↗	Pattern	1 - 8	Tone	0 - 10	 Mix	0 - 100
Fija el tiempo básico de retardo.		Elige el patrón de combinación de tiempo de retardo para las fases.		Ajusta la calidad tonal del sonido.		Ajusta la mezcla de sonido con efecto / sonido original.	

### **PanDelay**

Esto es un retardo stereo con un tiempo de retardo de hasta 3000 ms.

<b>PARM1</b>		<b>PARM2</b>		<b>PARM3</b>		<b>PARM4</b>	
Time	1 - 3000ms ↗	 FeedBack	0 - 100	HiDamp	0 - 10	 Pan	L50 - L2, 0, R2 - R50
Ajusta el tiempo de retardo.		Ajusta la cantidad de realimentación.		Ajusta la atenuación de agudos aplicada al sonido con efecto.		Ajusta la posición de panorama (izquierda/derecha) del sonido.	

### **PingPongDly (Ping Pong Delay)**

Retardo de tipo ping-pong con un tiempo de retardo de hasta 3000 ms.

<b>PingPongEcho</b>							
Eco de tipo ping-pong en el que el sonido de retardo cambia de izquierda a derecha. Son posibles ajustes de retardo largos de hasta 3000 ms.							
Los dos tipos de efectos anteriores tienen los mismos parámetros.							

<b>PARM1</b>		<b>PARM2</b>		<b>PARM3</b>		<b>PARM4</b>	
Time	1 - 3000ms ↗	 FeedBack	0 - 100	HiDamp	0 - 10	 Mix	0 - 100
Ajusta el tiempo de retardo.		Ajusta la cantidad de realimentación.		Ajusta la atenuación de agudos aplicada al sonido con efecto.		Ajusta la mezcla de sonido con efecto / sonido original.	

### **AutoPan**

Este efecto desplaza la posición de panorama del sonido de forma cíclica.

<b>PARM1</b>		<b>PARM2</b>		<b>PARM3</b>		<b>PARM4</b>	
 Width	L50 - L2, 0, R2 - R50	 Rate	0 - 50 ↗	 Depth	0 - 10	 Wave	0 - 10
Ajusta el alcance del movimiento de posición del sonido.		Ajusta la velocidad de modulación.		Ajusta la profundidad de modulación.		Elige una forma de onda para la modulación. Los valores altos producen una saturación más fuerte de las puntas de la onda, lo que produce un mayor efecto de auto-panorama.	

### **Z-Delay**

Efecto de retardo que permite el ajuste del panorama y nivel de mezcla con el pedal u otra fuente de control. Pruebe a asignar la dirección vertical del pedal Z (PV1 - PV4) al parámetro "Pan" y la dirección horizontal (PH1 - PH4) al parámetro "Mix".

<b>PARM1</b>		<b>PARM2</b>		<b>PARM3</b>		<b>PARM4</b>	
Time	1 - 3000ms ↗	FeedBack	0 - 100	 Pan	L50 - L2, 0, R2 - R50	 Mix	0 - 100
Ajusta el tiempo de retardo.		Ajusta la cantidad de realimentación.		Ajusta el panorama izquierda / derecha del sonido de retardo.		Ajusta el balance de nivel entre sonido original / con efectos.	

### **Z-Dimension**

Este es un efecto espacial que permite el ajuste de la profundidad, panorama y reverberación con el pedal u otra fuente de control. Pruebe a asignar la dirección vertical del pedal Z (PV1 - PV4) al parámetro "Pan" y la dirección horizontal (PH1 - PH4) al parámetro "Depth".

<b>PARM1</b>		<b>PARM2</b>		<b>PARM3</b>		<b>PARM4</b>	
 Pan	L50 - L2, 0, R2 - R50	 Depth	0 - 100	Decay	1 - 30	 Mix	0 - 100
Ajusta el panorama izquierda / derecha del sonido.		Ajusta la cantidad de realimentación.		Ajusta la duración de la reverb.		Ajusta el nivel de mezcla del sonido de reverb.	

### **Z-Tornado**

Efecto de retardo que hace que el sonido de efecto gire como un tornado. Pruebe a asignar la dirección vertical del pedal Z (PV1 - PV4) al parámetro "Rate" y la dirección horizontal (PH1 - PH4) al parámetro "Width".

<b>PARM1</b>		<b>PARM2</b>		<b>PARM3</b>		<b>PARM4</b>	
Time	1 - 3000ms ↗	 Rate	1 - 50 ↗	 Width	L50 - L2, 0, R2 - R50	 Mix	0 - 100
Ajusta el tiempo de retardo.		Ajusta la velocidad de modulación.		Ajusta el rango de cambio del sonido.		Ajusta el nivel de mezcla del sonido de retardo	

<b>Módulo TOTAL</b>  <p>Este módulo incluye los parámetros que afectan a todo el programa.</p>			
<b>TOTAL</b> <p>Especifica el nivel, tiempo y balance del programa específico.</p>			
<b>PARM1</b> PatchLevel 2 - 100 <p>Especifica el nivel global del programa.</p>	<b>PARM2</b>  TotalBal 0 - 100 <p>Especifica el balance de mezcla entre el sonido ruteado a través del módulo de efecto y el directo.</p>		
	<b>PARM3</b> Tempo 40 - 250 <p>Especifica el tiempo del programa concreto (→ p. 38).</p>		
<b>NAME</b> <p>Especifica un nombre para el programa (→ p. 26).</p>			
<b>ARRM (Página 1)</b> Ajustes para la función ARRM (→ p. 52). Para acceder a la segunda página de ajustes, gire a la derecha el mando [TYPE] cuando el destino de control ARRM esté ajustado a cualquier opción que no sea "NOT Assign".			
<b>PARM1</b> ARRM <p>Elije el destino de control ARRM. Cuando haya elegido "NOT Assign", la función ARRM estará desactivada.</p>	<b>PARM2</b> min (valor mínimo) Vea pág. 52 <p>Especifica el valor de parámetro que será fijado cuando la forma de onda de control llegue a su punto más bajo.</p>	<b>PARM3</b> MAX (valor máximo) Vea pág. 52 <p>Especifica el valor de parámetro que será fijado cuando la forma de onda de control llegue a su punto más alto.</p>	
<b>ARRM (Página 2)</b> Para volver a la primera página de ajustes, gire el mando [TYPE] a la izquierda.			
<b>PARM1</b> Wave Vea pág. 53 <p>Elije la forma de onda del destino de control.</p>	<b>PARM2</b> Sync Vea pág. 53 <p>Especifica la sincronización de la forma de onda de control usando como referencia el tiempo del programa especificado.</p>		
<b>PV1 a PV4 (ajuste de dirección vertical del pedal de expresión)</b> Especifica los destinos de control 1 - 4 para el movimiento vertical del pedal de expresión.			
<b>PH1 a PH4 (ajuste de dirección horizontal del pedal de expresión)</b> Especifica los destinos de control 1 - 4 para el movimiento horizontal del pedal de expresión.			
Los ocho tipos de efectos anteriores tienen los mismos parámetros. No obstante, para PH1 a PH4 (ajuste de dirección horizontal del pedal de expresión), PARM4 (módulo on/off) no está disponible.			
<b>PARM1</b> Destino control pedal expresión <p>Especifica el destino de control del pedal de expresión.</p>	<b>PARM2</b> min (valor mínimo) <p>Especifica el valor de parámetro que será fijado cuando el pedal esté arriba del todo o girado totalmente a la izquierda.</p>	<b>PARM3</b> Max (valor máximo) <p>Especifica el valor de parámetro que será fijado cuando el pedal esté completamente pisado o girado totalmente a la derecha.</p>	<b>PARM4</b> Función on/off de módulo <p>Activa o desactiva la función de módulo on/off. Este parámetro no está disponible para la dirección horizontal (PH1 a PH4).</p>
<b>FuncSW Assign (asignación de pedal de disparo de función)</b> Especifica el funcionamiento de los pedales de disparo de función 1 - 3.			
<b>PARM1</b> FuncSW1 Assign (Asignación pedal disparo de función 1) <p>Especifica la función ejecutada por el pedal de disparo de función 1.</p>	<b>PARM2</b> FuncSW2 Assign (Asignación pedal disparo de función 2) <p>Especifica la función ejecutada por el pedal de disparo de función 2.</p>	<b>PARM3</b> FuncSW3 Assign (Asignación pedal disparo de función 3) <p>Especifica la función ejecutada por el pedal de disparo de función 3.</p>	<b>PARM4</b> 
<b>FootSW Assign (asignación de pedal de disparo)</b> Especifica qué módulo es activado o desactivado por los pedales de disparo de función 1 - 4 en el modo manual.			
<b>PARM1</b> Foot Switch 1 CMP, WAH <p>Elije el módulo a ser activado on / off por el pedal de disparo 1.</p>	<b>PARM2</b> Foot Switch 2 ExL, AMP <p>Elije el módulo a ser activado on / off por el pedal de disparo 2.</p>	<b>PARM3</b> Foot Switch 3 EQ, MOD <p>Elije el módulo a ser activado on / off por el pedal de disparo 3.</p>	<b>PARM4</b> Foot Switch 4 DLY, REV <p>Elije el módulo a ser activado on / off por el pedal de disparo 4.</p>

# Resolución de problemas

## ■ No hay sonido o volumen muy bajo

- Asegúrese de que el interruptor POWER esté en la posición ON.
- Pruebe a ajustar el mando LEVEL del panel trasero.
- Compruebe las conexiones (→ p. 8).
- Asegúrese de que el cable de interconexión esté en buen estado.
- Ajuste el nivel del programa (→ p. 16).
- Si está ajustando el volumen con el pedal de expresión, asegúrese de que ha elegido un volumen adecuado con él.
- Cuando los dos controles de la sección Accelerator estén al mínimo no habrá sonido. Como mínimo deberá subir uno de ellos parcialmente.
- Asegúrese de que el B9.1ut no esté en el modo mute o de anulación (→ p. 20).

## ■ El sonido está distorsionado

- Disminuya el ajuste de los parámetros Gain y Level en el módulo PRE-AMP.
- Reduzca el ajuste de los controles [SOLID STATE] y [TUBE] de la sección Accelerator.

## ■ Los pedales de disparo no funcionan correctamente

- Compruebe cual es el modo operativo activo. El funcionamiento de los pedales de disparo varía en el modo manual y el de reproducción.
- Revise el ajuste de las funciones de los pedales de disparo 1 – 3 (→ p. 36).
- Compruebe que no tenga activada una función con una asignación especial de pedal de disparo como sound-on-sound (pág. 54) o pedal synth (pág. 55).

## ■ Elevados niveles de ruido

- Utilice solo el adaptador de corriente de ZOOM.
- Ajuste el valor ZNR.
- Disminuya el ajuste de los parámetros Gain y Level en el módulo PRE-AMP.
- Compruebe el ajuste del pedal de expresión interno (→ p. 31).

Dependiendo del parámetro asignado al pedal de expresión, una acción del pedal que produzca un cambio brusco en el parámetro puede dar lugar a ruidos.

## ■ Se escuchan zumbidos (al usar los conectores BALANCED OUT)

Es posible que se haya producido un bucle a tierra entre los aparatos conectados. Ajuste el interruptor GROUND a "LIFT" y compruebe si la situación mejora.

## ■ Los efectos no funcionan

- Cuando use el conector BALANCED OUT R, compruebe si el interruptor PRE/POST está ajustado a "POST" (señal después de procesado de efectos).
- Compruebe el ajuste de balance total (→ p. 16). Si el valor es demasiado bajo, el resultado del procesado de efectos no se escuchará.

## ■ No se pueden enviar o recibir mensajes MIDI

- Asegúrese de que el conector MIDI IN del B9.1ut y el MIDI OUT de la otra unidad MIDI (y viceversa) estén conectados correctamente.
- Compruebe el ajuste del canal MIDI (→ p. 42).
- Compruebe que esté activado el envío / recepción del tipo de mensaje MIDI correspondiente (→ p. 43, 46, 49).

## ■ El pedal de expresión no funciona correctamente

- Compruebe los ajustes del pedal de expresión (→ p. 31).
- Ajuste el pedal de expresión (→ p. 33).

## ■ La conmutación on/off con el pedal de expresión no funciona correctamente

- Compruebe que el parámetro 4 (módulo on/off) del ajuste de dirección vertical del pedal de expresión (PV1 – PV4) esté ajustado a "Enable".
- El ajuste de dirección horizontal del pedal de expresión (PH1 – PH4) no permite la conmutación on/off del módulo.

# Especificaciones del B9.1ut

<b>Cantidad de tipos de efectos</b>	112
<b>Número de módulos de efectos</b>	10 módulos que pueden ser usados simultáneamente
<b>Memoria de programas</b>	Área de usuario 4 programas x 20 bancos = 80 (lectura/escritura) Área prefijada 4 programas x 20 bancos = 80 (solo lectura) Total: 160 programas
<b>Frecuencia de muestreo</b>	96 kHz
<b>Conversión A/D</b>	24 bits, sobremuestreo 64x
<b>Conversión D/A</b>	24 bits, sobremuestreo 128x
<b>Procesado de señal</b>	32 bits
<b>Respuesta de frecuencia</b>	20 Hz - 40 kHz +1.0 dB, -3.0 dB (carga 10 kilohmios)
<b>Pantalla</b>	Pantalla de 2 dígitos con 7 segmentos LED LCD retroiluminada de 16 dígitos y 2 líneas
 <b>Entradas</b>	
Entrada de bajo	Conector de tipo auriculares mono standard Nivel medio de entrada: -10 dBm Impedancia de entrada: 1 megaohmio
Entrada AUX	Conector de tipo auriculares mini (stereo) Nivel medio de entrada: -10 dBm Impedancia de entrada: 10 kilohmios
Retorno externo	Conector de tipo auriculares mono standard Nivel medio de entrada: -10 dBm/+4 dBm (comutable)
 <b>Salidas</b>	
Salida de línea	Conector de tipo auriculares mono standard x 2 Nivel máximo de salida: +11 dBm (impedancia de carga 10 kilohmios o más) Impedancia de salida: 1 kilohmios o inferior
Salida de auriculares	Conector de tipo auriculares stereo standard Salida media: 60 mW (carga de 32 ohmios), 20 mW (carga de 300 ohmios) Impedancia de salida: 47 ohmios
Envío externo	Conector de tipo auriculares mono standard Nivel medio de salida: -10 dBm/+4 dBm (comutable)
Salida balanceada	Conector XLR x 2 Impedancia de salida: 100 ohmios (HOT-GND, COLD-GND), 200 ohmios (HOT-COLD) PRE/POST (comutable) GND LIFT (comutable) -10dB/0dB (comutable)
 <b>Circuitería a válvulas</b>	12AU7 x 1
<b>Entrada de control</b>	Entrada FP01/FP02
<b>Conectores de control</b>	MIDI OUT, MIDI IN
<b>Interface USB</b>	Interface de PC Frecuencias de muestreo
	16 bits (grabación/reproducción, stereo) 32 kHz, 44.1 kHz, 48 kHz
 <b>Alimentación</b>	
Adaptador AC	12 V DC, 3 A (desde el adaptador de corriente AD-13 incluido)
<b>Dimensiones</b>	235 (P) x 515 (L) x 81 (A) mm
<b>Peso 4.5 Kg.</b>	

\* 0 dBm = 0.775 Vrms

\* El diseño y las especificaciones están sujetos a modificaciones sin previo aviso.

## ■ Tabla de implementación MIDI

[UNIDAD DE EFECTOS Modelo B9.1ut		] Tabla de implementación MIDI		Fecha : 18.Abr.,2008 Versión :1.00
Función ...		Transmite	Reconoce	Observaciones
Canal básico	Por defecto Modificado	1-16,OFF 1-16,OFF	1-16,OFF 1-16,OFF	Memorizado
Modo	Por defecto Mensajes Modificado	3 x *****	3 x	
Número de nota	Voz real	24-71 *****	x	
Velocidad	Nota ON Nota OFF	o 9nH, v=127 x 9nH, v=0	x x	
After Touch	de tecla de canal	x x	x x	
Inflexión tonal		x	x	
Cambio de control	0,32 1-5,7-31,64-95 64-95	o 0 1-5,7-31,64-95 64-95	o 0 1-5,7-31,64-95 64-95	Selección de banco Pedal de expresión, CONTROL IN Módulo efecto on/off ,Anulación de señal ,Bypass (Vea nota 1)
Cambio de control   N° real	0-79 *****	0-127		
Sistema exclusivo		o	o	
Sistema   Posic.canc. común   Selec.canc. t. real   Afinación	x x x	x x x		
Sistema   Reloj aux.   Ordenes	x x	x x		
Mens.   Local ON/OFF aux.   All Notes OFF   Sens. activa   Reset	x x x x	x x x x		
Notas		1. Control # 1-5,7-31,64-95 es asignable.		
Modo 1 : OMNI ON, POLY Modo 3 : OMNI OFF, POLY		Modo 2 : OMNI ON, MONO Modo 4 : OMNI OFF, MONO		o : Sí x : No

# Tabla de asignación de número de programa/banco + número de programa del B9.1ut

GRUPO	BANCO	Nº programa											
		1		2		3		4					
		Nº banco.		Nº banco.		Nº banco		Nº banco		Nº banco		Nº programa	
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



**Eliminación de aparatos eléctricos y electrónicos antiguos (aplicable en todo los países europeos con sistemas de clasificación de residuos)**

Este símbolo en el producto o en su embalaje indica que este aparato no debe ser tratado como basura orgánica. En lugar de ello deberá llevarlo al punto limpio más cercano para el reciclaje de sus elementos eléctricos / electrónicos. Al hacer esto estará ayudando a prevenir las posibles consecuencias negativas para el medio ambiente y la salud que podrían ser provocadas por una gestión inadecuada de este aparato. El reciclaje de materiales ayudará a conservar los recursos naturales. Para más información acerca del reciclaje de este aparato, póngase en contacto con el Ayuntamiento de su ciudad, el punto limpio local o con el comercio donde adquirió este aparato.

**zoom**

**ZOOM CORPORATION**

ITOPIA Iwamotocho 2chome Bldg. 2F, 2-11-2, Iwamoto-cho,  
Chiyoda-ku, Tokyo 101-0032, Japan  
Página web: <http://www.zoom.co.jp>

# B9.1ut Patch List

- \* Shaded modules: Effects are set to Off when patch is called.
- \* Expression pedal setting items are listed in the order module name : effect type name : parameter name.
- \* The  symbol in the table denotes a vertical direction setting, and the  symbol a horizontal direction setting.
- \* For expression pedal setting items, effects enclosed in brackets () can be switched on by pressing switches 1 – 4, or by fully depressing the pedal.

Patch number	Patch name	Foot switch 1	Foot switch 2	Foot switch 3	Foot switch 4	Expression pedal
--------------	------------	---------------	---------------	---------------	---------------	------------------

Category	Demo	01	SlapSolo	WAH : Splitter	AMP : G-Krueger	MOD : ST-Chorus	DLY : Delay	 Volume	
				Typical slap solo sound of the eighties, using short delay. Chorus mix ratio can be adjusted by moving the expression pedal horizontally. Pressing foot switch 1 in manual mode turns the "Splitter" effect on, to emphasize the slap pull.				 MOD:ST-Chorus:Mix	
		02	Detune	WAH : Tremolo	AMP : TubePre	MOD : Detune	REV : Hall	 Volume	
		Detune chorus sound to make the bass stand out in an ensemble. Effective for ballads and solos.				 DLY:Delay:Mix			
		03	Synthtic	WAH : Octave	AMP : SansAmp	MOD : A-Resonance	DLY : Delay	 Volume	
		Synth bass type patch using "Octave" and "Auto Resonance". Suitable for funky bass lines with a powerful attack.				 AMP:SansAmp:Gain			
		04	UP 2oct	CMP : M Comp	AMP : MXR D.I.	MOD : Z-MonoPitch	DLY : Delay	 MOD:Z-MonoPitch:PdIPosi V	
		Distortion sound using the dedicated expression pedal effect "Z-MonoPitch". Allows you to use the expression pedal for whammy pedal type play.				 MOD:Z-MonoPitch:PdIPosi H			
		11	FunkyWah	CMP : Limiter	AMP : WalterWds	MOD : Chorus	DLY : Delay	 Volume	
		Auto wah sound with a solid bottom. Great for percussive play with mute or ghost notes.				 WAH:AutoWah:Resonance			
		12	Basic CP	WAH : AutoWah	AMP : WalterWds	MOD : Chorus	DLY : Delay	 Volume	
		All-rounder compression sound that gives the bass sound a tight, glossy feel. Delay mix ratio can be adjusted by moving the expression pedal horizontally. Useful for any kind of playing style, including fingering, picking, and slap.				 DLY:Delay:Mix			
		13	60sFzWah	CMP : M Comp	AMP : FuzzFace	MOD : Flanger	DLY : Delay	 WAH:PedalVox:Frequency	
		This patch combines the "PedalVox" effect modeled on Vox pedals with the "Fuzz Face" effect. Move the expression pedal horizontally for more radical distortion.				 AMP:FuzzFace:Gain			
		14	Drum'nBs	WAH : Octave	AMP : TS9	MOD : Chorus	REV : Hall	 Volume	
		Ultra low note patch using "Octave". The slight chorus is the secret ingredient.				 WAH:Octave:OctLvl			
		21	Defret12	WAH : Defret	AMP : Aguilar	MOD : MonoPitch	REV : Hall	 Volume	
		This patch simulates the characteristic attack sound of a fretless bass. Move the expression pedal horizontally to add a one-octave higher sound component for a wider spread, great for melodic playing.				 MOD:MonoPitch:Balance			
		22	AnalogPD	CMP : Compressor	AMP : MonoSyn	MOD : PitchShift	DLY : AnalogDelay	 Volume	
		Pad sound using "Analog Delay". By moving the expression pedal horizontally, you can add a one-octave higher sound component for a wider spread. Suitable for play using the volume pedal or tapping.				 MOD:PitchShift:Balance			
		23	Dis.JET	CMP : Compressor	AMP : BigMuff	MOD : X-Flanger	DLY : Delay	 MOD:X-Flanger:X-Fade	
		Jet flanger sound with radical distortion. Make the flanger wail by moving the expression pedal vertically, and add delay with a horizontal movement.				 DLY:Delay:Mix			
		24	FunkySyn	WAH : AutoWah	AMP : V-Syn	MOD : MonoPitch	REV : E/Reflection	 Volume	
		Sharp and funky synthesizer patch enhanced by resonance and light doubling that gives the sound body.				 WAH:AutoWah:Resonance			
		31	ROCK	CMP : Limiter	AMP : AmpegSVT	MOD : Chorus	DLY : Delay	 Volume	
		"Ampeg SVT" patch in the style of the famous rock amp. The limiter that evens out the picking attack sound is the key.				 AMP:AmpegSVT:Gain			
		32	POPS	CMP : M Comp	AMP : Aguilar	MOD : Chorus	DLY : Delay	 Volume	
		Basic sound for laying down a bottom line in pop music. Compatible with all playing styles, including fingering, picking, and slap.				 (MOD:Chorus:Rate)			
		33	JAZZ	WAH : Defret	AMP : Polytone	MOD : Air	DLY : Delay	 Volume	
		Use of the "Polytone Mini Brute III" makes this a great patch for playing Jazz. Pressing foot switch 1 in manual mode turns on "Defret" for fretless bass sound.				 MOD:Air:Reflex			

Category	Modeling	34	METAL	CMP : Limiter	AMP : Hartke	MOD : CombFilter	DLY : SOS	 Volume	
				Heavy metal patch with a strident sound that emphasizes the pick attack. Pressing foot switch 3 in manual mode turns on the "CombFilter" for an even stronger metallic tone. Move the expression pedal horizontally to vary the emphasized frequency.				 (MOD:CombFilter:Frequency)	
		41	REGGAE	WAH : AutoWah	AMP : AmpegSVT	MOD : Chorus	DLY : Delay	 Volume	
		Strong bass patch for Reggae and Dub.				 (WAH:AutoWah:Resonance)			
		42	Old R+B	WAH : AutoWah	AMP : AmpegB15	MOD : Vibe	DLY : Delay	 Volume	
		Sixties R&B type patch using the Ampeg B15 much beloved by James Jamerson.				 (MOD:Vibe:Depth)			
		43	N.O.funk	WAH : AutoWah	AMP : AmpegSVT	MOD : Chorus	DLY : Delay	 Volume	
		New Orleans Funk sound with a clear, wide tone range. Good for fingering or slap play.				 (MOD:Chorus:Rate)			
		44	60'sROCK	CMP : Compressor	AMP : AmpegSVT	MOD : Chorus	DLY : Delay	 Volume	
		A patch that simulates the bass sound of 1960s Rock.				 AMP:AmpegSVT:Gain			
		51	Q-TRON	CMP : M Comp	AMP : Trace	MOD : Chorus	DLY : Delay	 Volume	
		Patch modeled on the Electro-Harmonix Q-Tron. Suitably light mix of original sound makes the patch easy to use.				 WAH:A-Resonance:Sense			
		52	ODB-3	WAH : X-Phaser	AMP : ODB-3	MOD : Chorus	DLY : Delay	 Volume	
		Patch modeled on the Boss ODB-3. Strong distortion is great for solos.				 (WAH:X-Phaser:X-Fade)			
		53	SANSAMP	CMP : M Comp	AMP : SansAmp	MOD : Flanger	DLY : Delay	 Volume	
		Patch modeled on the Sansamp Bass Driver DI preferred by many bassists. Light distortion is just right for some Rock styles, and compression makes the patch easy to use.				 AMP:SansAmp:Gain			
		54	BigMuff	CMP : Compressor	AMP : BigMuff	MOD : Chorus	DLY : Delay	 Volume	
		Patch modeled on the Electro-Harmonix Big Muff, with its trademark radical distortion sound.				 AMP:BigMuff:Gain			
		61	OctaBass	CMP : M Comp	AMP : Trace	MOD : Chorus	DLY : Delay	 Volume	
		Patch modeled on the EBS OctaBass. One-octave lower sound component provides an intimate club feel.				 (MOD:Chorus:Rate)			
		62	CHORUS	WAH : X-Vibe	AMP : TubePre	MOD : Detune	DLY : Delay	 Volume	
		Basic chorus sound with limited modulation. Suitable for all genres.				 (WAH:X-Vibe:X-Fade)			
		63	FLANGER	CMP : M Comp	AMP : BigMuff	MOD : Flanger	DLY : Delay	 Volume	
		Flanger sound that starts to pulsate when you push the pedal. Great for highlighting a phrase.				 MOD:Flanger:Depth			
		64	PHASER	CMP : M Comp	AMP : BigMuff	MOD : ModDelay	DLY : ReverseDelay	 Volume	
		Phaser sound with a solid foundation. Enjoy smart play with a breezy feel.				 WAH:4StagePhaser:Rate			
		71	ENVELOPE	CMP : Limiter	AMP : AmpegSVT	MOD : Chorus	DLY : Delay		

Artist	92	Joe Z	WAH : Octave	AMP : MonoSyn	MOD : Chorus	REV : Hall		Volume
			This patch simulates the synth bass of Weather Report's Joe Zawinul.					AMP:MonoSyn:MixBal
	93	Stanley	WAH : AutoWah	AMP : Acoustic	MOD : Chorus	REV : ModernSpring		Volume
			This patch simulates the sound of Stanley Clarke on his famous "School Days". Best for chord stroking and slap.					(MOD:Chorus:Rate)
	94	IRON MAI	CMP : Compressor	AMP : AmpegSVT	MOD : Chorus	DLY : Delay		Volume
			This patch simulates the precision bass sound of Iron Maiden's Steve Harris in his early days. Great for melodic bass lines.					AMP:AmpegSVT:Gain
	A1	Miller's	CMP : Limiter	AMP : SWR	MOD : Chorus	DLY : Delay		Volume
			This patch simulates the slap sound of Marcus Miller. Of course it's great for slap playing.					(MOD:Chorus:Rate)
	A2	Victor W	WAH : Octave	AMP : Aguilar	MOD : Chorus	REV : E/Reflection		Volume
			This patch simulates the sound of Victor Wooten who is famous for tapping and high-speed slap. Best for use with an active bass.					(MOD:Chorus:Rate)
	A3	Jaco MEL	CMP : Compressor	AMP : Acoustic	MOD : Chorus	REV : Hall		Volume
			Patch simulating the sound of Jaco Pastorius, the master of the fretless bass. Get the speedy fretless feel and use it for melodious phrases.					DLY:Delay:Mix
	A4	Billy BS	CMP : Compressor	AMP : Acoustic	MOD : Detune	DLY : Delay		Volume
			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.					AMP:Acoustic:Gain
	b1	Bootsy	WAH : AutoWah	AMP : Hartke	MOD : PitchShift	DLY : Delay		Volume
			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.					MOD:PitchShift:Balance
	b2	Flea MM	WAH : AutoWah	AMP : Aguilar	MOD : Flanger	DLY : Delay		Volume
			This patch gives a tight sound with a characteristic middle, inspired by Flea, the bassist of the Red Hot Chili Peppers.					(MOD:Flanger:Depth)
	b3	MarkKing	WAH : X-Phaser	AMP : Trace	MOD : Chorus	REV : Hall		WAH:X-Phaser:X-Fade
			This patch simulates the attack sound of ultra high-speed slap bassist Mark King from Level 42. Great for slap.					(MOD:Chorus:Rate)
	b4	PSYCO-BR	WAH : AutoWah	AMP : SynTik	MOD : Flanger	DLY : ReverseDelay		Volume
			Experimental patch from the realm of SF. Move the expression pedal horizontally to direct the sound like a laser gun.					MOD:Flanger:Rate
	c1	1up1down	WAH : Octave	AMP : AmpegSVT	MOD : MonoPitch	REV : Hall		Volume
			Rich sounding patch adding a one-octave up and one-octave down component.					MOD:MonoPitch:Balance
	c2	PhaseTap	CMP : Limiter	AMP : StdSyn	MOD : ST-Chorus	DLY : SOS		Volume
			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.					WAH:8StagePhaser:Rate
	c3	Ac.Bass	WAH : AutoFilter	AMP : Polytone	MOD : PitchShift	DLY : Delay		Volume
			This patch simulates the sound of an acoustic bass. Use mute and play with your thumb for even better results.					REV:Hall:Mix
	c4	Gtr uni	CMP : Compressor	AMP : MetalZone	MOD : MonoPitch	DLY : Delay		Volume
			This patch lets you play a riff in unison with a guitar. Effective for backing up a guitar in a guitar trio.					Balance
	d1	3quarter	WAH : Octave	AMP : TS9	MOD : Vibe	REV : Arena		Volume
			Patch using "Octave" and "Vibe". Pressing foot switch 2 in manual mode adds "TS9" distortion, great for solos and long tone playing.					MOD:Vibe:Rate
	d2	Mellow SP	WAH : Octave	AMP : WalterWds	MOD : Detune	REV : Hall		Volume
			Chorus sound for playing a melody in slap style. Pressing foot switch 1 in manual mode adds a one-octave lower component.					REV:Hall:Mix
	d3	SynLead	CMP : DualComp	AMP : SansAmp	MOD : PdIMonoPitch	DLY : PingPongDly		Volume
			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.					MOD:PdIMonoPitch:PdIPosI
	d4	AutoQesq	WAH : AutoWah	AMP : BigMuff	MOD : Vibe	DLY : SOS		Volume
			This patch is a combination of "Big Muff" and "Auto Wah". Good for solos and lead.					WAH:AutoWah:Resonance
	E1	HitSound	WAH : Octave	AMP : Polytone	MOD : ST-Chorus	DLY : Air		Volume
			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.					MOD:ST-Chorus:Mix
	E2	Slow Pad	CMP : M Comp	AMP : MetalZone	MOD : PitchShift	DLY : PingPongDly		Volume
			Synthesizer pad patch using "Slow Attack", resulting in soft sound without overbearing presence.					WAH:SlowAttack:Time
	E3	Pedal WH	WAH : PedalVox	AMP : FuzzFace	MOD : X-Step	DLY : Delay		(WAH:PedalVox:Frequency)
			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.					MOD:X-Step:X-Fade
	E4	EP	WAH : 8StagePhaser	AMP : Trace	MOD : PitchShift	REV : AutoPan		Volume
			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.)					REV:AutoPan:Rate

SpecialFx	F1	AmVocode	WAH : AutoWah	AMP : TubePre	MOD : H.P.S	REV : Room		Volume
			Patch with Vocoder type sound. "H.P.S" for the patch is set to match a key of C or Am.					REV:Room:Decay
	F2	ChainSaw	WAH : Tremolo	AMP : FuzzFace	MOD : Flanger	DLY : Delay		Volume
			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.					(MOD:Flanger:Rate)
	F3	Meteor	CMP : DualComp	AMP : StdSyn	MOD : PitchShift	DLY : PingPongDly		Volume
			Synthesizer sound patch. Pressing foot switch 3 in manual mode enables the "Pitchshifter" effect, and foot switch 4 adds "PingPongDly" for a magical feel.					WAH:4StagePhaser:Rate
	F4	PICK	CMP : Limiter	AMP : Hartke	MOD : Flanger	DLY : Delay		Volume
			This patch gives just the right attack and solid bottom for playing with a pick.					(MOD:Flanger:Rate)
	G1	CrunchWh	WAH : AutoWah	AMP : Acoustic	MOD : Air	REV : Arena		Volume
			Crunch sound with auto wah for that groovy dance feeling.					WAH:AutoWah:Sense
	G2	12-Str.G	CMP : DualComp	AMP : SansAmp	MOD : PitchShift	DLY : PingPongDly		Volume
			This patch simulates a 12-string guitar that works great when playing arpeggios. (This patch is suitable for line output.)					Balance
	G3	Hold Dly	WAH : Tremolo	AMP : ODB-3	MOD : ST-Chorus	REV : PanDelay		Volume
			Patch using the "Loop" effect. Pressing function foot switch 3 holds the immediately preceding sound, letting you overlay a melody.					REV:PanDelay:Pan
	G4	Fretless	CMP : Compressor	AMP : MXR D.I+	MOD : Chorus	DLY : PingPongDly		Volume
			This patch simulates a fretless bass by means of "Slow Attack" rather than "Defret".					DLY:PingPongDly:Mix
	H1	Storm PH	CMP : M Comp	AMP : Hartke	MOD : DynamicDelay	REV : Hall		Volume
			Moving the expression pedal horizontally lets you control the RATE parameter of this unique phase sound.					WAH:8StagePhaser:Rate
	H2							

# USB/Cubase LE 4 Startup Guide

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.

# USB/Cubase LE 4 Startup Guide

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.



Setup

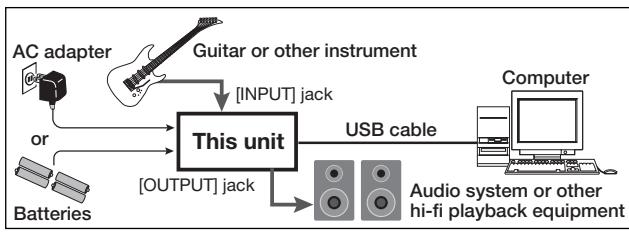
### HINT

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.

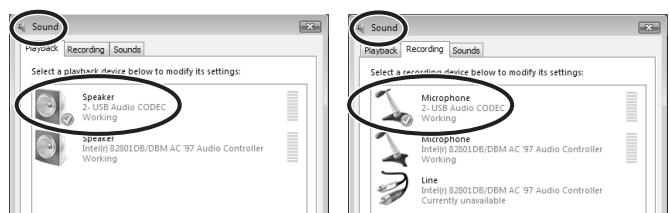
### HINT

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".

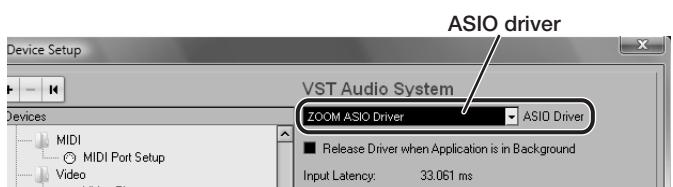


In the "Sound" window, verify that "USB Audio CODEC" is listed under the Play and Record devices and that the device is checked. (To switch between Play and Record, click the tabs at the top of the window.)

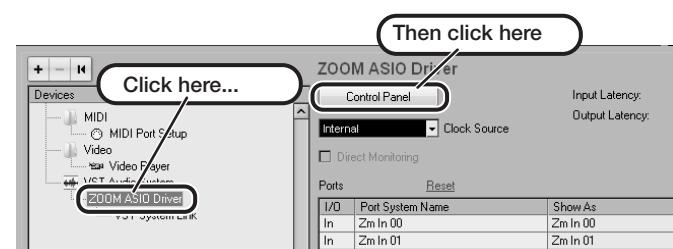
If the device is not checked, right-click on the icon for the device and click "Set as Default Device" so that a check mark appears.

## 5 Start Cubase LE 4. Then access the "Devices" menu, select "Device Setup..." and click "VST Audio System".

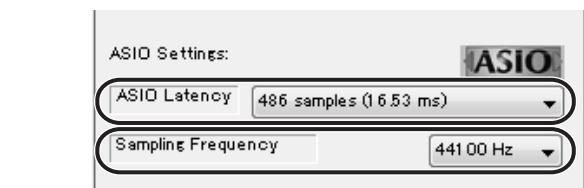
To start Cubase LE 4, double-click the Cubase LE 4 shortcut icon that was created on the desktop. After startup, select "ZOOM ASIO Driver" as the ASIO driver in the right section of the Device Setup window. When you change the ASIO driver selection, a confirmation message appears. Click the "Switch" 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.

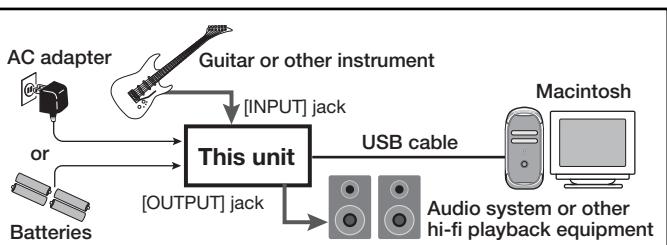
## 2 Install Cubase LE 4 on the Macintosh.

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

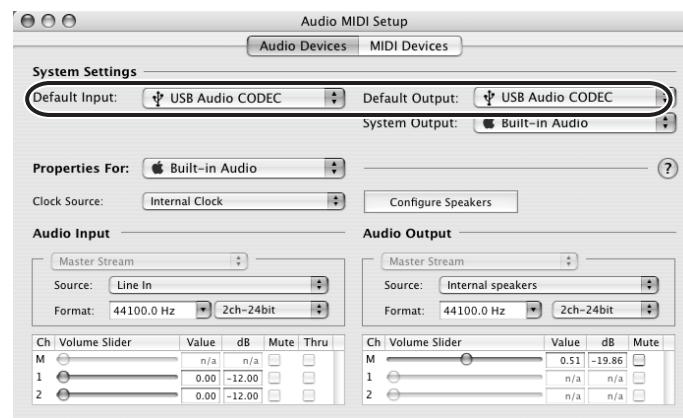
- If you monitor the audio signal during recording via the audio output of the computer, there will be an audible delay. Be sure to use the [OUTPUT] jack of this unit to monitor the signal.
- When this unit is operated on USB bus power via the USB cable, insufficient power may result in unstable operation 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".

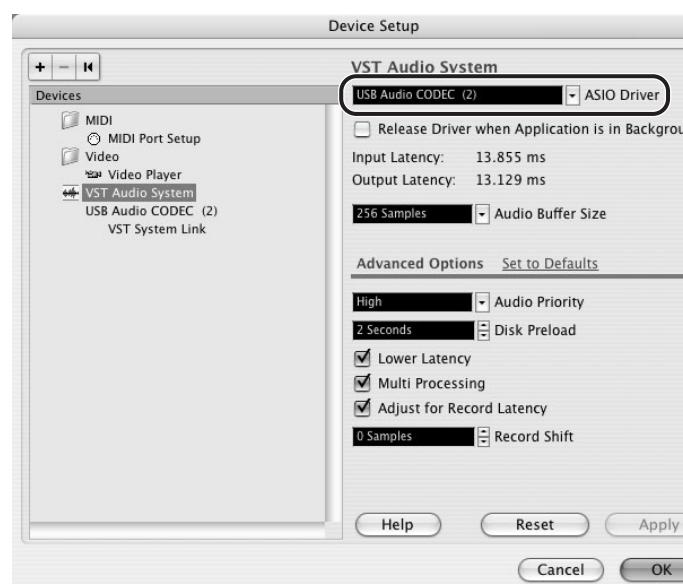
The Audio MIDI Setup screen appears. Click "Audio Devices" and check whether "USB Audio CODEC" is selected as default input/default output.



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".

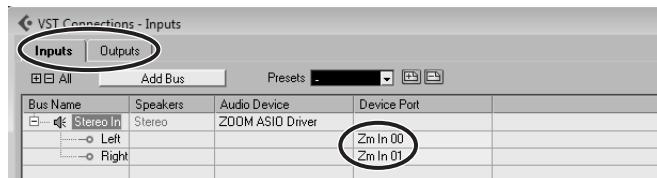
To start Cubase LE 4, double-click on the Cubase LE 4 icon that was placed in the "Applications" folder during installation. After startup, be sure to verify that "USB Audio CODEC (2)" is selected as ASIO driver in the right section of the Device Setup window.



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".

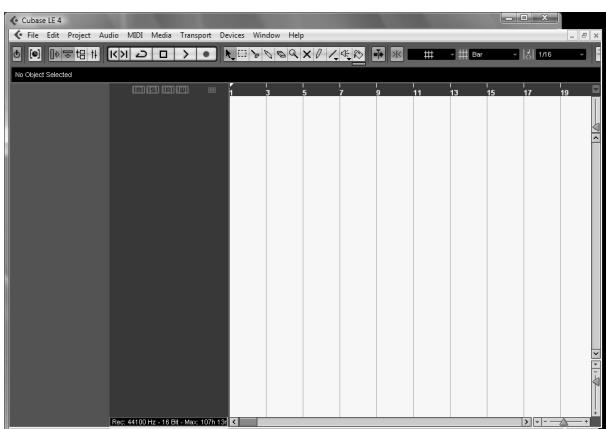
The new project window appears. Here you can select a project template.

- 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

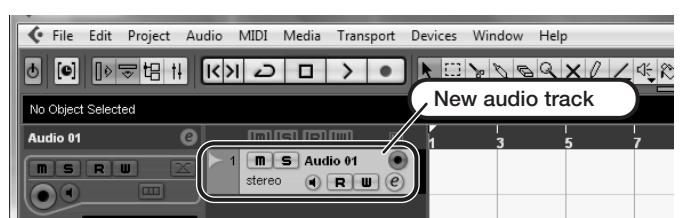
- 10 To create a new audio track, access the "Project" menu and select "Add track". In the submenu that appears, select "Audio".

The Add Track window for specifying the number of audio tracks and the stereo/mono setting appears.

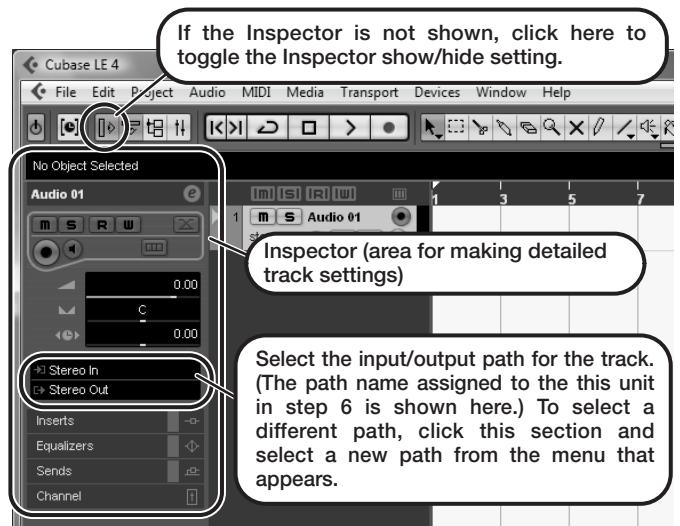


In this example, set the number of tracks to "1" and select stereo, then click the OK button.

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.

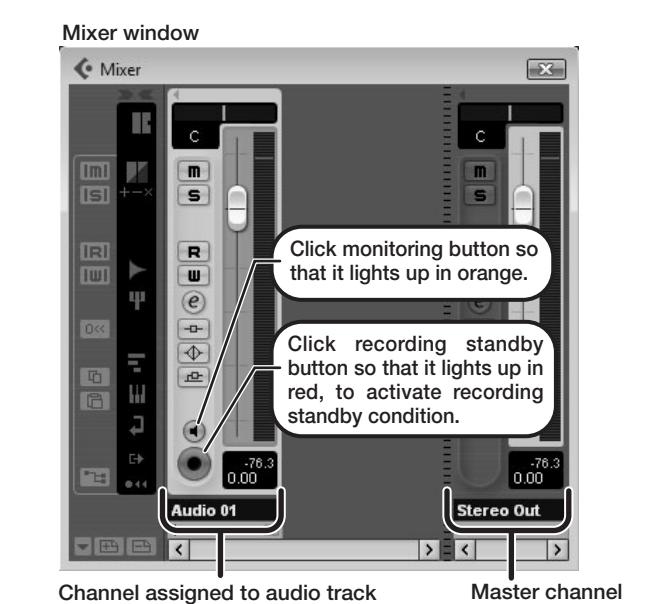
- 12 Connect the guitar or other instrument to the [INPUT] jack of this unit and select the desired patch.

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.

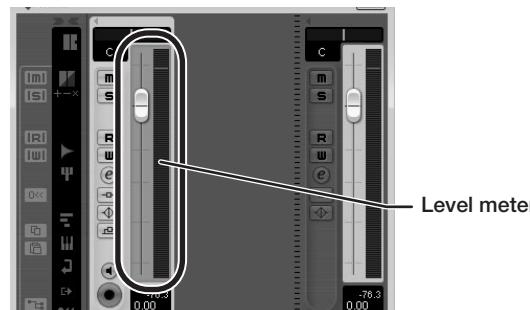
Perform the following steps here.



#### 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.

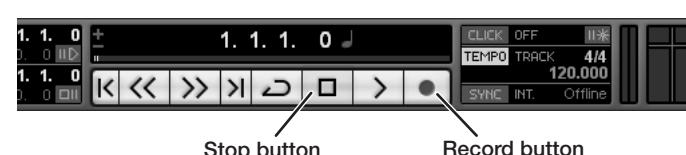
The input level is no longer shown on the meter, and the signal returned to this unit via the computer is muted. In this condition, only the signal before sending to the computer can be monitored via the [OUTPUT] jack of this unit.

- 16 Verify that the transport panel is being shown.



If the transport panel is not shown, access the "Transport" menu and select "Transport Panel".

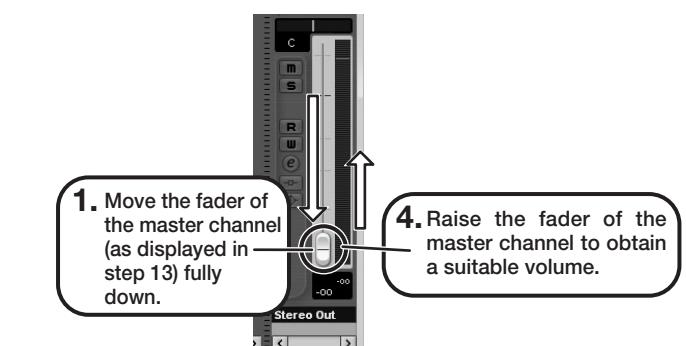
- 17 To start recording, click the Record button in the transport panel.



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.



**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.

- (1) Shut down other applications besides Cubase LE 4.  
In particular, check for resident software and other utilities.

- (2) 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.

- (3) 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.