

# Bass Effects & Amp Simulator



## MANUALE OPERATIVO

Grazie per aver preferito e acquistato **BB** di ZOOM.

Leggete attentamente questo manuale per sapere tutto sulle funzioni di **BB**, in modo da ottenere il massimo dalla vostra nuova unità, per usarla a lungo.

Conservate questo manuale a portata di mano per futura referenza.

### Indice

Precauzioni d'uso e sicurezza .....	2	Usare i Rhythm .....	24
Introduzione .....	3	Usare il Looper .....	26
Termini usati in questo manuale .....	3	Aggiornamento del firmware .....	30
Nomi delle parti .....	4	Riportare <b>BB</b> alle impostazioni di default di fabbrica. ....	31
Accendere l'unità e suonare .....	6	Usare le funzioni interfaccia audio .....	32
Regolare gli effetti .....	8	Tipi d'effetto e parametri .....	33
Selezionare le patch .....	10	Diagnostica .....	50
Salvare le patch .....	12	Elenco Rhythm .....	50
Impostare parametri specifici di patch .....	14	Specifiche tecniche .....	51
Cambiare varie impostazioni .....	18		
Usare l'accordatore .....	22		



© ZOOM CORPORATION

E' proibita la riproduzione, totale o parziale di questo manuale, con ogni mezzo.

# Precauzioni d'uso e sicurezza

## PRECAUZIONI DI SICUREZZA

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

	Qualcosa che può provocare danni seri o morte.
	Qualcosa che può provocare danni o danneggiare l'apparecchio.

Altri simboli

	Azioni richieste (necessarie)
	Azioni proibite

## **Attenzione**

### Operatività con adattatore AC

-  Usate solo un adattatore AC AD-16 di ZOOM con l'unità.
-  Non utilizzare eccedendo la portata del sistema e di altro apparecchio elettrico. Prima di usare l'unità in altri Stati (o regioni) dove il voltaggio differisca da quello indicato sull'adattatore AC, consultate il distributore o rivenditore ZOOM e usate un adattatore appropriato.

### Operatività a batteria

-  Usate 4 batterie convenzionali da 1.5-volt tipo AA (alcaline o nickel-metallo idruro).
-  Leggete attentamente le etichette sulle batterie.
-  Chiudete sempre il comparto batterie, usando l'unità.

### Modifiche

-  Non aprire l'unità e non cercate di modificare il prodotto.

## **Precauzioni**

### Gestione

-  Non fate cadere, ribaltare l'unità e non esercitate forza eccessiva.
-  Fate attenzione a non far entrare oggetti estranei o liquidi nell'unità.

### Ambiente

-  Non usate l'unità a temperature estreme (alte o basse).
-  Non usare in prossimità di fonti di calore, come radiatori e stufe.
-  Non usare in luoghi eccessivamente umidi o nell'acqua.
-  Non usare in luoghi con vibrazioni eccessive.
-  Non usare in luoghi con eccessiva polvere o sabbia.

### Gestione adattatore AC

-  Scollegando l'adattatore AC dall'impianto, afferrate sempre il corpo dell'adattatore stesso.
-  In caso di temporale, o se l'unità non viene usata per un lungo periodo, scollegate la spina dalla presa AC.

### Gestione batterie

-  Installate le batterie rispettando il corretto orientamento +/-.
-  Usate un tipo specifico di batterie. Non mescolate vecchie e nuove batterie o marchi e tipi diversi contemporaneamente. Se non usate l'unità per un lungo periodo, togliete le batterie.
-  In caso di fuoriuscita di liquido dalle batterie, asciugate accuratamente il comparto batterie e i terminali, per eliminare ogni residuo.

### Collegare cavi e jack ingresso/uscita

-  Spegnete sempre tutte le apparecchiature, prima di collegare cavi.
-  Scollegate sempre tutti i cavi di connessione e l'adattatore AC prima di spostare l'unità.

### Volume

-  Non usate l'unità a volume elevato per troppo tempo.

## Precauzioni d'uso

### Interferenza con altre apparecchiature elettriche

Per motivi di sicurezza, **BB** è stato concepito per garantire la massima protezione contro l'emissione di radiazioni elettromagnetiche dall'interno dell'apparecchio, e per fornire protezione da interferenze esterne. Tuttavia, apparecchiature suscettibili di interferenze o che emettono onde elettromagnetiche potenti, potrebbero causare interferenza, se poste nelle vicinanze. In tal caso, posizionate **BB** e l'altro apparecchio lontani l'uno dall'altro. Con qualunque tipo di apparecchiatura elettronica a controllo digitale, compreso **BB**, l'interferenza elettromagnetica può provocare malfunzionamento, danneggiare e distruggere dati e creare problemi. Fate attenzione.

### Pulizia

Usate un panno morbido e asciutto per pulire l'unità. Se necessario, inumidite leggermente il panno. Non usate detersivi abrasivi, cere o solventi, compreso alcol, benzene e solventi.

### Malfunzionamenti

Se l'unità si rompe o non funziona, scollegate immediatamente l'adattatore AC, spegnete l'unità e scollegate gli altri cavi. Contattate il distributore dal quale avete acquistato l'unità o un centro assistenza Zoom, con le informazioni seguenti: modello del prodotto, numero di serie e sintomi dettagliati di errore o malfunzionamento, assieme al vostro nome, indirizzo e numero di telefono.

### Copyright

- Windows® e Windows Vista® sono marchi o marchi registrati di Microsoft®.
- Macintosh® e Mac OS® sono marchi o marchi registrati di Apple Inc.
- Tutti gli altri marchi registrati, nomi di prodotti e società citate in questo documento sono proprietà dei rispettivi detentori.

Tutti i marchi e i marchi registrati citati in questo manuale sono a mero scopo identificativo e non intendono infrangere i copyright dei rispettivi detentori.

# Introduzione

---

## La sensazione di usare i pedali effetto

I tre effetti hanno il loro display, manopole per parametri e interruttori a pedale, che consentono un controllo intuitivo.

## Realistica modellazione ampli

Grazie al nuovo ZFX-IV DSP, abbiamo ricreato fedelmente la densità dei bassi, la chiarezza e la corposità del tono, elementi che contribuiscono alla sensazione naturale dell'esecuzione. I suoni modellati spaziano dai famosi ampli storici a quelli odierni più popolari, fornendo così, una ricca gamma di suoni per basso.

## Combinare a piacere effetti diversi

Potete combinare oltre 100 tipi d'effetti incorporati, compresi preampli e stomp box per basso.

## Looper sincronizzabile coi rhythm

Il looper è sincronizzabile coi rhythm e può registrare frasi fino a 40 secondi.

## Salvataggio automatico

La funzione di salvataggio automatico immagazzina in maniera sicura i cambiamenti che fate.

## Il software ZOOM Edit & Share

**B3** è utilizzabile col software Edit & Share, che è un editor di patch con funzioni librarian, su computer, per eseguire il back up di patch e cambiare ordine agli effetti.

Visitate il sito web di ZOOM (<http://www.zoom.co.jp/>) per ulteriori informazioni su Edit & Share.

# Termini usati in questo manuale

---

## Patch

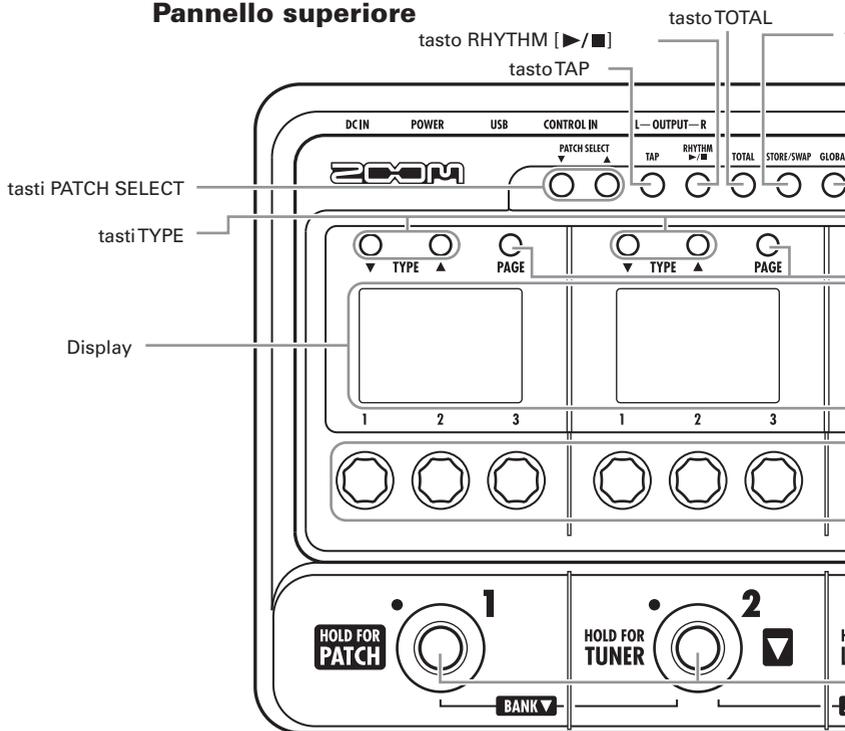
Le impostazioni di status ON/OFF e le impostazioni dei parametri di ogni effetto sono salvate come "patches." Usate le patch per richiamare e salvare effetti. **B3** può salvare 100 patch.

## Bank

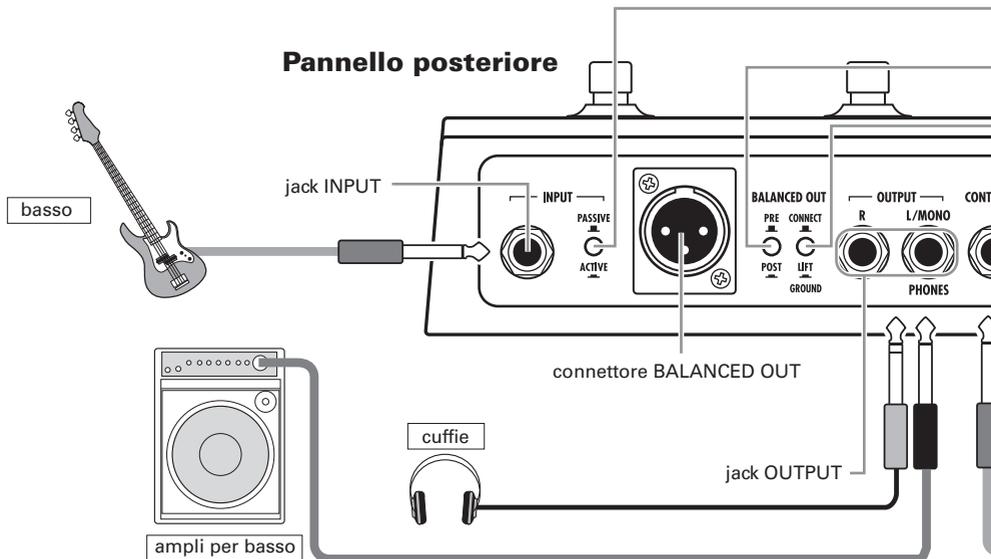
Un set di 10 patch è detto "bank." **B3** ha 10 bank, da A a J.

# Nomi delle parti

## Pannello superiore

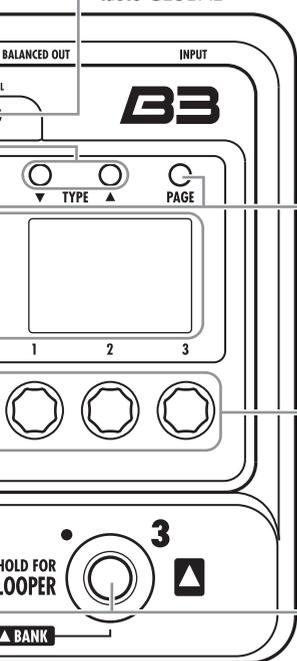


## Pannello posteriore



tasto STORE/SWAP

tasto GLOBAL



tasti PAGE

Manopole parametro 1-3

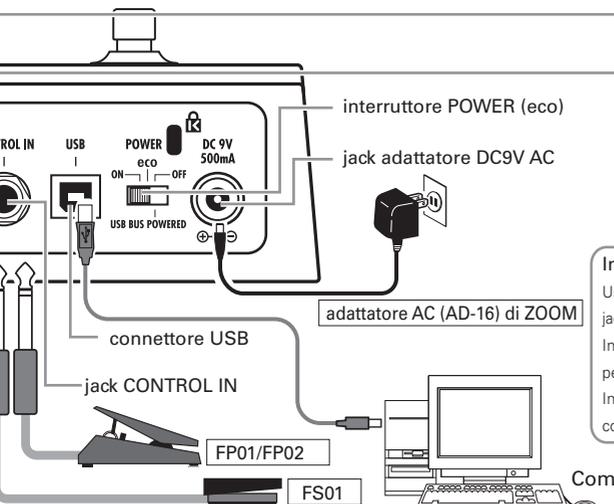
Interruttori a pedale  
1-3

#### Interruttore ACTIVE/PASSIVE

Usate questo interruttore per impostare l'impedenza INPUT di **B3**

Su "ACTIVE" (premuto) se avete un pedale effetto collegato tra lo strumento e **B3** o se collegate direttamente un basso con pickup attivi.

Su "PASSIVE" (non premuto) se collegate direttamente un basso con pickup passivi.



interruttore POWER (eco)

jack adattatore DC9V AC

adattatore AC (AD-16) di ZOOM

connettore USB

jack CONTROL IN

FP01/FP02

FS01

Computer

#### Interruttore PRE/POST

Usate questo interruttore per impostare il punto in cui il segnale esce dal connettore BALANCED OUT.

Su "POST" (premuto) per far uscire il segnale dopo gli effetti di **B3**

Su "PRE" (non premuto) per far uscire il segnale prima degli effetti di **B3**.

#### Interruttore GROUND

Usate questo interruttore per collegare o scollegare il jack BALANCE OUT a terra.

Impostatelo su "LIFT" (premuto) per separare il percorso di segnale dal connettore di terra. Impostatelo su "CONNECT" (non premuto) per collegarvi alla messa a terra.

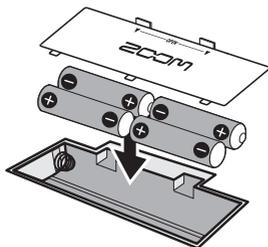
# Accendere l'unità e suonare

## Accendere l'unità

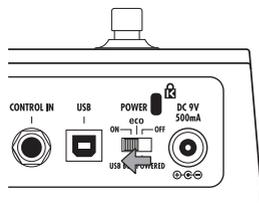
Abbassate completamente il volume dell'ampli prima di accendere l'unità.

### ■ Uso a batterie

Inserite le batterie nell'apposito comparto. e posizionate l'interruttore POWER su ON.

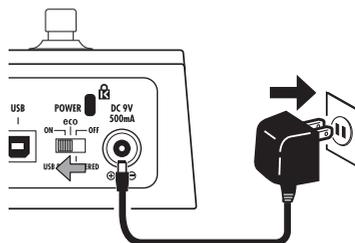


Parte inferiore dell'unità



### ■ Uso con adattatore

Collegate l'adattatore AC e posizionate l'interruttore POWER su ON.



Accendete l'amplificatore e alzate il volume.

### SUGGERIMENTI

- Opzioni interruttore POWER

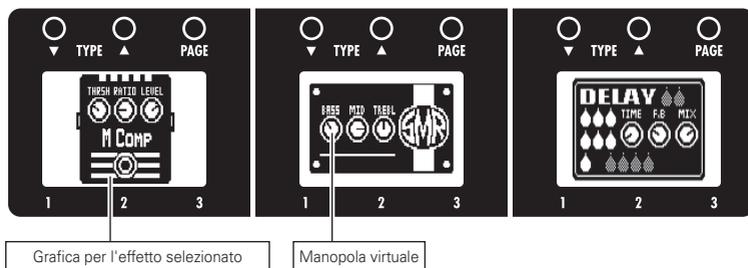
eco: Se **BB** non è usato per circa 25 minuti, passa in standby.

**BB** non passa in standby finché c'è segnale in ingresso dal basso

OFF: Su "OFF", **BB** può essere alimentato tramite USB bus collegandolo a una porta USB del computer.

## Informazioni del display

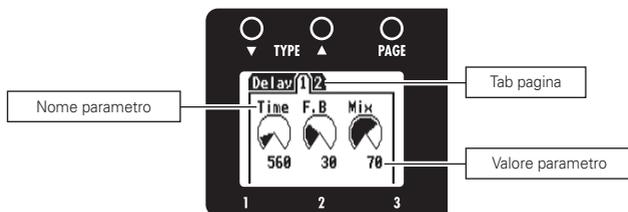
### ■ Schermate Home: mostrano la patch attuale



#### SUGGERIMENTI

- Le posizioni delle manopole virtuali cambiano assieme ai valori del parametro.

### ■ Schermate Edit: mostrano i parametri che state editando

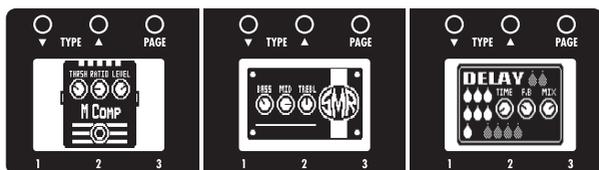


#### SUGGERIMENTI

- Se vi sono 4 parametri o più che possono essere regolati, appariranno più tab pagina.

# Regolare gli effetti

Verificate che appaia la schermata Home.

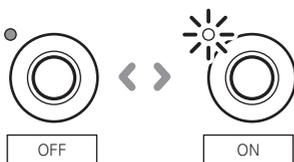


## 1 Attivare/disattivare gli effetti

- Premete   e .



- Attivate/disattivate l'effetto (ON/OFF).



### NOTE

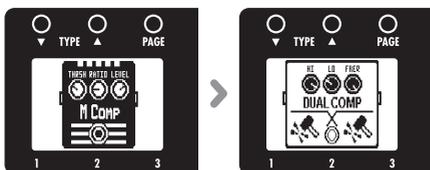
- Un effetto è su ON quando il LED dell'interruttore a pedale è acceso.
- Un effetto è su OFF quando il LED dell'interruttore a pedale è spento.

## 2 Per selezionare un tipo d'effetto

- Premete  **TYPE** .



- Il tipo d'effetto cambia.



### SUGGERIMENTI

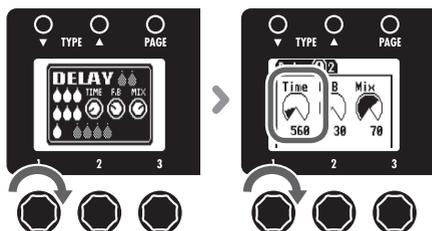
- Vd. pag. 33 per informazioni sui tipi d'effetto e parametri.
- Le regolazioni sono salvate automaticamente.

### 3 Regolare i parametri

- Ruotate **1**, **2** e **3**.



- Si apre la schermata di editing, per la regolazione dei parametri.



#### NOTE

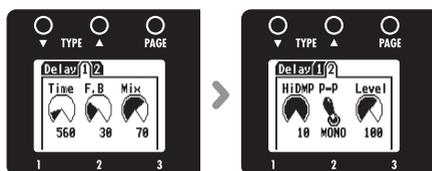
- Time, rate e altri parametri effetto sono impostabili sotto forma di note sincronizzate col tempo.

### 4 Cambiare pagina

- Premete **PAGE**.



- Si apre la pagina successiva.



#### Capacità del processamento effetto



**BB** consente di combinare tre effetti a piacere. Tuttavia, se combinate tipi d'effetto che richiedono grandi quantità di risorse, è possibile superare la capacità di processamento di **BB**. Se il processamento richiesto dall'effetto supera la capacità di **BB**, appare "THRU" sopra la grafica dell'effetto e l'effetto è bypassato. Ciò si può evitare cambiando uno o più tipi d'effetto.

#### NOTE

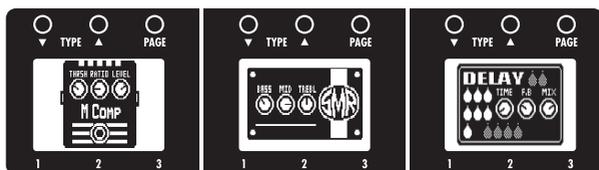
- Un effetto richiede la stessa quantità di risorse di processamento, che sia su on o off.

#### SUGGERIMENTI

- I modelli di ampli necessitano di grandi risorse per il processamento.

# Selezionare le patch

Verificate che appaia la schermata Home.

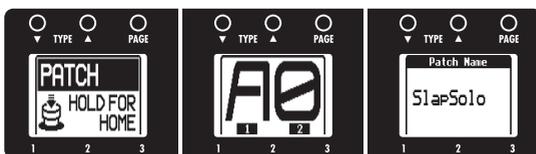


## 1 Per attivare la selezione di patch

- Premete e tenete premuto  per un secondo, per attivare la selezione della patch.



- Le schermate mostrano il bank della patch, numero e nome.

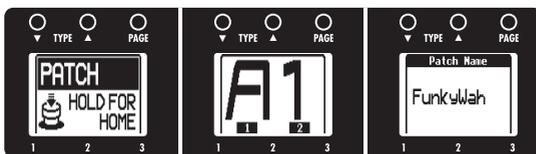


## 2 Cambiare patch

- Premete  per selezionare la patch successiva col numero più basso.
- Premete  per selezionare la patch successiva col numero più alto.
- Ruotate  dell'effetto di mezzo.



- Cambia numero e nome della patch.



### SUGGERIMENTI

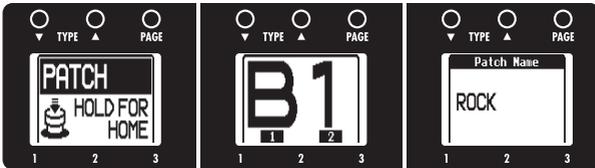
- Potete cambiare patch anche con  PATCH SELECT.

### 3 Cambiare bank

- Premete  e  assieme, per selezionare il bank successivo più basso.
- Premete  e  assieme, per selezionare il bank successivo più alto.
- Ruotate  dell'effetto di mezzo.



- Il bank della patch e il nome cambiano.

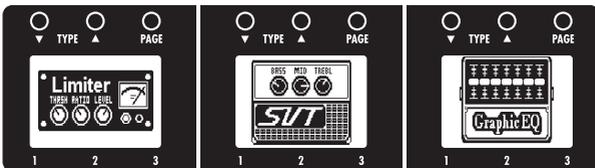


**NOTE**

- Premendo contemporaneamente due interruttori a pedale, il suono potrebbe essere influenzato dall'interruttore a pedale premuto in leggero anticipo. Per evitare ciò, non suonate quando commutate i bank.

### 4 Tornare alla schermata Home

- Tenete premuto   per 1 secondo.



# Salvare le patch

**B3** salva automaticamente le impostazioni quando i parametri sono regolati.

## 1 Salvare una patch o scambiarla (swap) con una in altro luogo

- Premete  STORE/SWAP.

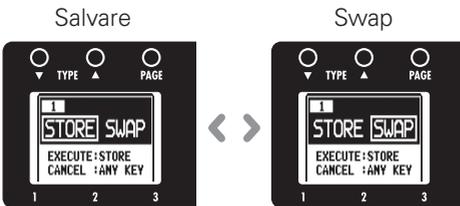


- STORE/SWAP lampeggia e appaiono le schermate illustrate sotto.



## 2 Decidere se salvare o scambiare (swap) la patch

- Ruotate  dell'effetto di sinistra.



### 3 Impostare dove salvare o scambiare la patch nuova

#### ■ Cambiare numero di patch in cui si è salvato/scambiato

- Ruotate  dell'effetto di destra.



Cambia numero patch

#### ■ Cambiare il bank in cui si è salvato/scambiato

- Ruotate  dell'effetto di destra.



Cambia bank

#### NOTE

- La patch attiva attualmente non può essere scelta come destinazione.
- I valori d'impostazione attuali sono salvati automaticamente.

### 4 Completare salvataggio/scambio della patch

- Premete .



- Dopo che appare "COMPLETE!" sul display, si apre la patch oggetto di salvataggio/swap



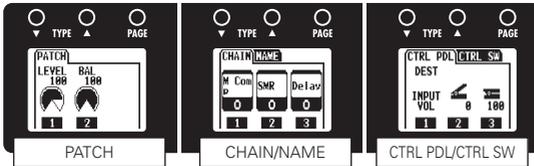
#### SUGGERIMENTI

- Per annullare, premete qualunque tasto salvo 

# Impostare parametri specifici di patch

## 1 Attivare il menu TOTAL

- Premete  TOTAL.

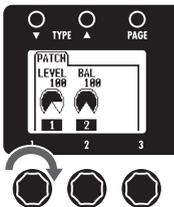


### NOTE

- Le impostazioni eseguite per i parametri totali sono salvate separatamente per ogni patch.

## 2 Regolare il livello della patch

- Ruotate  1 dell'effetto di sinistra.



### NOTE

- La gamma impostazioni è 0-120.

### SUGGERIMENTI

- Per cambiare il volume generale di tutte le patch, regolate master level (vd. pag. 18).

## 3 Regolare il bilanciamento tra suono originale ed effetto

- Ruotate  2 dell'effetto di sinistra.

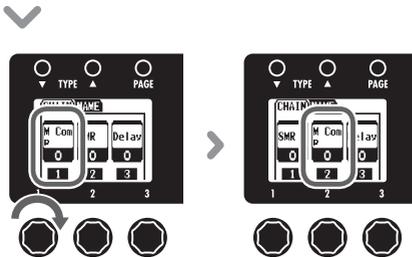


### NOTE

- La gamma impostazioni è 0-100. Impostate su 0 per il solo suono originale o 100 per il solo suono effetto.

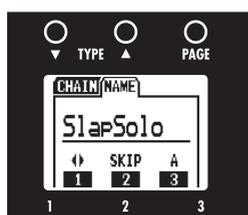
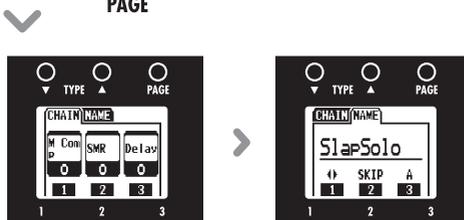
## 4 Cambiare ordine agli effetti

- Ruotate ,  e  dell'effetto di mezzo per scambiare la posizione degli effetti.



## 5 Cambiare nome alla patch

- Premete  dell'effetto di mezzo.



 1 : Ruotate  per spostare il cursore.

 2 : Ruotate  per cambiare tipo di carattere/ simbolo.

 3 : Ruotate  per cambiare carattere.

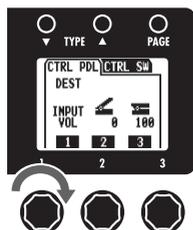
### NOTE

- Sono utilizzabili i seguenti caratteri e simboli.  
! # \$ % & ' ( ) + , - . : ; @ [ ] ^ \_ ` { } ~ A-Z, a-z, 0-9, (spazio)

# 6 Impostare un pedale d'espressione

Impostate la destinazione di controllo.

- Ruotate  1 dell'effetto di destra.



### NOTE

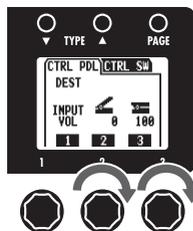
- INPUT VOL: Usatelo per controllare il livello in ingresso.
- OUTPUT VOL: Usatelo per controllare il livello in uscita.
- NO ASSIGN: Nessuna funzione assegnata.
- BAL: Il bilanciamento tra suono originale ed effetto può essere regolato.

### SUGGERIMENTI

- Ruotate  1 per visualizzare i vari parametri controllabili dal pedale d'espressione.
- Vd. "Tipi d'effetto e parametri" per dettagli sui parametri controllabili per ogni effetto.
- I livelli in uscita di Rhythm e Looper non sono influenzati controllando Output Volume con un pedale d'espressione.

Impostate la gamma di regolazione.

- Ruotate  2 dell'effetto di destra per impostare il valore minimo.
- Ruotate  3 dell'effetto di destra per impostare il valore massimo.

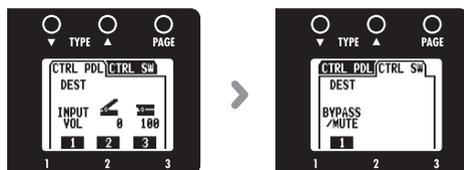


### SUGGERIMENTI

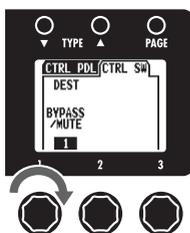
- Il valore minimo può essere superiore al valore massimo. Se impostate in questo modo, premendo il pedale si diminuisce l'effetto, mentre sollevandolo si aumenta l'effetto.

## 7 Impostare un interruttore a pedale opzionale

- Premete  sull'effetto di destra.  
**PAGE**



- Ruotate  dell'effetto di destra.



### BYPASS/MUTE

Imposta l'effetto da bypassare o mettere in mute.

### TAP TEMPO

Premete ripetutamente l'interruttore a pedale al tempo desiderato, per impostare il tempo usato per rhythm, looper ed effetti.

### NO ASSIGN

Nessuna funzione assegnata all'interruttore a pedale.

### NOTE

- Quando sono assegnabili più funzioni, usate  per selezionarne una.

### SUGGERIMENTI

- Per usare la funzione impostata, l'effetto corrispondente deve essere anch'esso su ON.
- Vd. "Tipi d'effetto e parametri" per dettagli sui parametri assegnabili per ogni effetto.

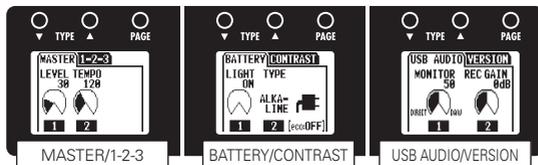
## 8 Uscire dal menu TOTAL

- Premete  .  
**TOTAL**

# Cambiare varie impostazioni

## 1 Attivare il menu GLOBAL

- Premete  .

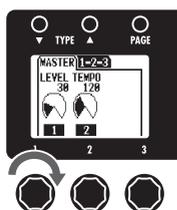


### NOTE

- Le impostazioni globali del parametro influiscono su tutte le patch.

## 2 Regolare il livello master

- Ruotate  dell'effetto di sinistra.



### NOTE

- La gamma impostazioni è 0-120.

## 3 Impostare il tempo master

- Ruotate  dell'effetto di sinistra.



### SUGGERIMENTI

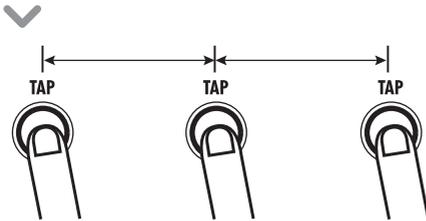
- Potete impostare il tempo anche con  .

### NOTE

- La gamma impostazioni è 40-250.
- Questa impostazione di tempo è usata da ogni effetto, rhythm e looper.

## ■ Impostare il tempo tramite tap input:

- Premete  due volte o più, al tempo desiderato.



### SUGGERIMENTI

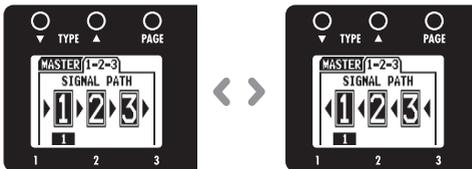
- Potete anche impostare il tempo usando un interruttore a pedale FS01 (disponibile separatamente). (Vd. pag. 17)

## 4 Cambiare direzione del flusso di segnale

- Premete  sull'effetto di sinistra.

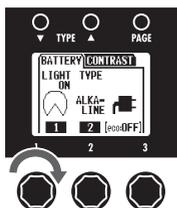


- Ruotate  per impostare la direzione del flusso di segnale.



## 5 Impostare il tempo di riduzione della retroilluminazione

- Ruotate  dell'effetto di mezzo.



### NOTE

- Le opzioni sono ON e da 1-30 secondi.

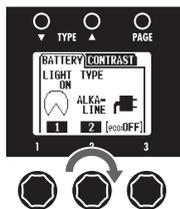
### SUGGERIMENTI

- Il consumo d'energia può essere ridotto, affievolendo la retroilluminazione.

## Cambiare varie impostazioni

### 6 Selezionare il tipo di batteria

- Ruotate  dell'effetto di mezzo per impostare il tipo di batteria su ALKALINE o Ni-MH (nickel-metallo idruro).



: operatività a batterie



: operatività con adattatore



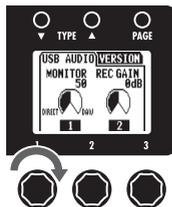
: operatività tramite USB bus

#### NOTE

- Impostate correttamente il tipo di batteria, per visualizzare la carica residua con precisione.

### 7 Regolare il bilanciamento del monitoraggio audio USB

- Ruotate  dell'effetto di destra.

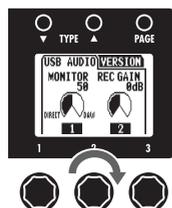


#### NOTE

- Regola il bilanciamento tra i segnali inviati da un computer collegato (DAW) e il segnale in ingresso e processato dall'unità (DIRECT).
- La gamma impostazioni è 0-100.
- Impostate su 0 per monitorare solo il segnale DIRECT o su 100 per monitorare il segnale DAW.

### 8 Regolare il livello di registrazione

- Ruotate  dell'effetto di destra.

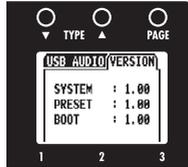
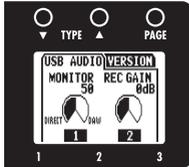


#### NOTE

- Regola il livello del segnale inviato al computer.
- La gamma impostazioni è  $\pm 6$  dB.

## 9 Visualizzare le versioni di firmware

- Premete  dell'effetto di destra.



### SUGGERIMENTI

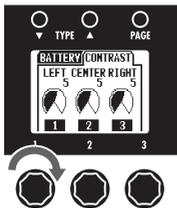
- Verificate sul sito web di ZOOM (<http://www.zoom.co.jp>) file versioni più aggiornate di firmware.

## 10 Regolare il contrasto del display

- Premete  dell'effetto di mezzo.



- Ruotate ,  e  dell'effetto di mezzo.



-  : Display di sinistra
-  : Display centrale
-  : Display di destra

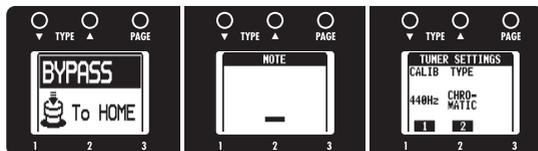
## 11 Uscire dal menu GLOBAL

- Premete  .

# Usare l'accordatore

## 1 Attivare l'accordatore

- Premete  <sup>2</sup> per 1 secondo.

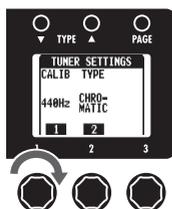


### NOTE

- Premendo  <sup>2</sup> per 1 secondo si bypassano gli effetti.
- Premendo  <sup>2</sup> per 2 secondi si mette in mute l'uscita.

## 2 Cambiare la tonalità standard dell'accordatore

- Ruotate  <sup>1</sup> dell'effetto di destra.

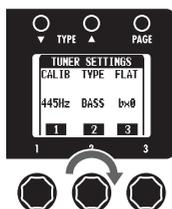


### NOTE

- La tonalità standard del Do medio è impostabile su 435-445 Hz.

## 3 Selezionare il tipo d'accordatore

- Ruotate  <sup>2</sup> dell'effetto di destra.



### CHROMATIC

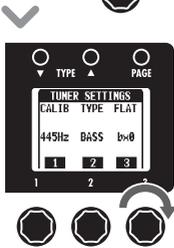
L'accordatore cromatico mostra la nota più vicina per tonalità (semitono) e quanto si discosta il suono in ingresso da tale tonalità.

### BASS

In base al tipo selezionato appaiono il nome della corda più vicina e quanto si discosta il suono in ingresso da tale tonalità.

## 4 Accordatura drop

- Ruotate  dell'effetto di destra.



**NOTE**

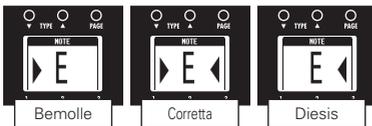
- L'accordatura Drop non è possibile se TYPE è su CHROMATIC.

## 5 Accordare il basso

- Suonate la corda libera da accordare e accordatela.

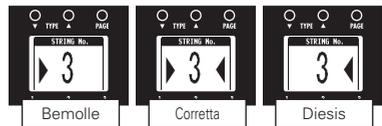
■ **ACCORDATORE CROMATICO**

Appaiono il nome della nota più vicina e la distanza dalla tonalità corretta.



■ **ACCORDATORE PER BASSO**

Appaiono il numero della corda più vicina e la distanza dalla tonalità corretta.



**SUGGERIMENTI**

- I tasti sopra il display si illuminano per mostrare la precisione dell'accordatura.



## 6 Terminare l'accordatura

- Premete ,  o .

# Usare i Rhythm

## 1 Attivare un rhythm

- Premete .  

- Il rhythm pattern si avvia all'esecuzione in automatico e si aprono le schermate d'impostazione del rhythm

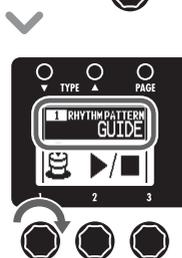


### SUGGERIMENTI

- Potete usare un rhythm pattern mentre usate il looper.

## 2 Selezionare il rhythm pattern

- Ruotate  dell'effetto di sinistra.

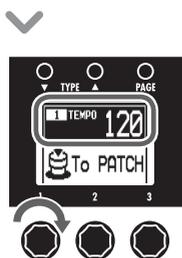


### NOTE

- Vd. pag. 50 per i tipi di pattern.

## 3 Regolare il tempo

- Ruotate  dell'effetto di mezzo.



### SUGGERIMENTI

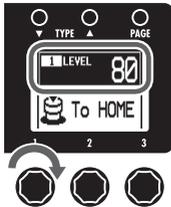
- Potete impostare il tempo anche con .

### NOTE

- La gamma impostazioni è 40-250.
- Questa impostazione di tempo è usata per ogni effetto, rhythm e looper.

## 4 Regolare il livello del rhythm

- Ruotate  dell'effetto di destra.



### NOTE

- La gamma impostazioni è 0-100.

## 5 Fermare il rhythm

- Premete .

### SUGGERIMENTI

- Premete ancora  per riavviare la riproduzione del rhythm.

## 6 Completare l'impostazione del rhythm

### ■ Il rhythm si ferma e riappare la schermata precedente

- Premete e .

### ■ Per selezionare una patch (e continuare a suonare il rhythm)

- Premete .

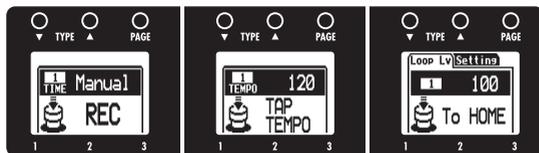
### ■ Per tornare alla schermata Home (e continuare a suonare il rhythm)

- Premete .

# Usare il Looper

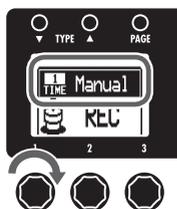
## 1 Attivare il Looper

- Premete  <sup>3</sup> per 1 secondo.



## 2 Impostare il tempo di registrazione

- Ruotate  <sup>1</sup> sull'unità di sinistra.



### Manual

Usate l'interruttore a pedale per avviare e fermare la registrazione.

### Simbolo nota

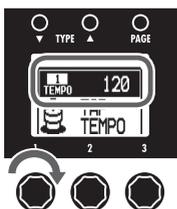
Imposta il tempo di registrazione impostando il tempo e il numero di quarti.

### NOTE

- Il looper può registrare 1.5-40 secondi (20 secondi se è abilitato UNDO).
- Se l'impostazione (numero di quarti) non dovesse rientrare nella gamma, sarà regolata automaticamente.
- Cambiando l'impostazione TIME si cancella il loop registrato attualmente.

## 3 Regolare il tempo

- Ruotate  <sup>1</sup> dell'unità di mezzo.



### SUGGERIMENTI

- Potete impostare il tempo anche con  <sup>TAP</sup>.
- Se non è ancora stato registrato alcun loop, potete anche impostare il tempo colpendo  <sup>2</sup>.

### NOTE

- La gamma impostazioni è 40-250.
- Cambiando il tempo si cancella il loop registrato attualmente.
- Questa impostazione di tempo è usata per ogni effetto, rhythm e looper.

## 4 Registrare una frase e riprodurla

- Premete  <sup>1</sup>.



### ■ Impostato su "Manual"

- Quando  <sup>1</sup> è premuto nuovamente o si raggiunge il tempo di registrazione massimo (ca 40 secondi), si avvia la riproduzione in loop (e appare "PLAY" sul display).

### ■ Impostato sul simbolo della nota

- La registrazione continua per il tempo impostato e poi si avvia la riproduzione in loop (e appare "PLAY" sul display).

#### SUGGERIMENTI

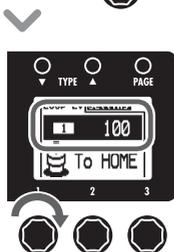
- Durante la registrazione, premete  <sup>2</sup> per annullare la registrazione.

#### NOTE

- Usando un rhythm, la registrazione si avvia dopo il pre-count.
- Usando un rhythm, il tempo del loop sarà quantizzato, così, se anche fermate la registrazione del loop un pò fuori tempo, il punto di fine loop sarà regolato per corrispondere al tempo.

## 5 Regolare il volume del loop

- Ruotate  <sup>1</sup> dell'unità di destra.



#### NOTE

- La gamma impostazioni è 0-100.

## 6 Sovraregistrare un loop registrato

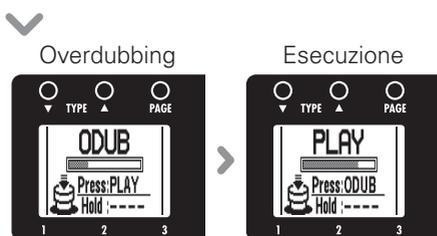
### ■ Avviare la sovraregistrazione (overdubbing)

- Durante la riproduzione del loop, premete  <sup>1</sup>.



### ■ Terminare l'overdubbing

- Premete ancora  <sup>1</sup>.



## 7 Fermare la riproduzione in loop

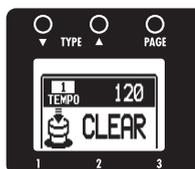
- Premete  <sup>2</sup>.



## 8 Cancellare il loop

- Premete  <sup>2</sup> per 1 secondo.

- ▼
- Appare "CLEAR" sul display.



## 9 Tornare alle schermate Home

- Premete .

### SUGGERIMENTI

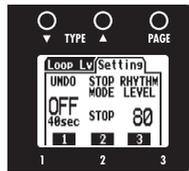
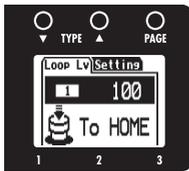
- Potete tornare alle schermate Home mentre il loop è in corso.

### NOTE

- Tornare alle schermate Home non cancella il loop.
- Posizionare l'unità su OFF cancella il loop.

## Cambiare le impostazioni del Looper

- Premete  dell'unità di destra.



- **Attivare la funzione Undo**  
Ruotate  dell'unità di destra.

### NOTE

- Se Undo è su ON, il tempo di registrazione massimo è limitato a 20 secondi.

### SUGGERIMENTI

- Se Undo è su ON, potete annullare l'ultimo overdubbing premendo  per 1 secondo. Dopo aver eseguito l'Undo, è possibile eseguire un Redo premendo  per 1 secondo ancora, ripristinando l'ultimo overdubbing.

- **Selezionare STOP MODE**  
Ruotate  dell'unità di destra.

STOP MODE	Come si ferma la riproduzione in loop
STOP	La riproduzione si ferma immediatamente.
FINISH	La riproduzione si ferma dopo aver raggiunto la fine.
FADE OUT	Si ferma dopo il fade-out.

### SUGGERIMENTI

- Anche se impostato su "FINISH" o "FADE OUT", potete fermare la riproduzione in loop immediatamente premendo e tenendo premuto .

- **Regolare RHYTHM LEVEL**  
Ruotate  dell'unità di destra.

# Aggiornamento del Firmware

## Per scaricare la versione più aggiornata del firmware:

- Visitate il sito web di ZOOM (<http://www.zoom.co.jp>).

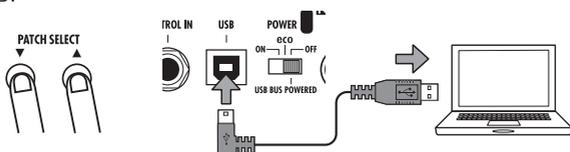
### SUGGERIMENTI

- Aprite il menu GLOBAL per controllare le versioni di firmware attuali. (Vd. pag. 21)

## 1 Prepararsi ad aggiornare la versione firmware

- Verificate che l'interruttore POWER sia su OFF.

- Mentre tenete premuti  , collegate l'unità a un computer tramite cavo USB.



- Appare la schermata VERSION UPDATE.



## 2 Per aggiornare il firmware

- Lanciate la versione di aggiornamento dell'applicazione sul computer, ed eseguite l'aggiornamento.

### NOTE

- Non scollegate il cavo USB mentre è in corso l'aggiornamento del firmware.

### SUGGERIMENTI

- Visitate il sito web di ZOOM per istruzioni su come usare l'applicazione.

### 3 Completare l'aggiornamento

- Finito l'aggiornamento di **BB**, appare "COMPLETE!" sul display.



- Scollegate il cavo USB.

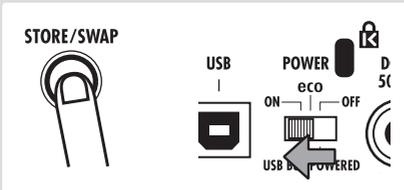
#### SUGGERIMENTI

- L'aggiornamento della versione del firmware non cancella le patch salvate.

#### Riportare **BB** alle impostazioni di default di fabbrica.

##### 1. Usare la funzione All Initialize

- Premendo <sup>STORE/SWAP</sup> , impostate l'interruttore POWER su ON.



- Appare la schermata All Initialize.



##### 2. Per eseguire la funzione All Initialize.

- Premete <sup>STORE/SWAP</sup> .

#### NOTE

- Premete qualunque tasto tranne <sup>STORE/SWAP</sup>  per annullare.

#### SUGGERIMENTI

- Eseguire la funzione All Initialize riporterà tutte le impostazioni di **BB**, patch include, alle impostazioni di default di fabbrica. Non usate la funzione se non siete del tutto certi di volerlo fare.

# Usare le funzioni interfaccia audio

Questa unità può essere usata con computer che abbiano i seguenti sistemi operativi

## ■ OS compatibili

### Windows

Windows® XP SP3 (32bit) o successivi

Windows Vista® SP1 (32bit, 64bit) o successivi

Windows® 7 (32bit, 64bit)

32bit: Intel® Pentium® 4 1.8GHz o più, 1GB RAM o più

64bit: Intel® Pentium® DualCore 2.7GHz o più, 2GB RAM o più

### Intel Mac

OSX 10.5.8/10.6.5 o successivi

Intel® CoreDuo 1.83GHz o più

1GB RAM o più

## ■ Quantizzazione (bit-rate)

16-bit

## ■ Frequenza di campionamento

44.1kHz

Per dettagli sulla registrazione, riproduzione e sulle altre funzioni, vd. l'acclusa guida all'avvio.

### SUGGERIMENTI

- Potete regolare il bilanciamento tra i segnali di **BB** e il computer. (Vd. pag. 20.)
- Potete regolare il livello di registrazione. (Vd. pag. 20.)
- Con l'interruttore POWER su OFF, **BB** può essere collegato a un computer tramite USB e alimentato tramite la sua USB bus.

### NOTE

- Per monitorare il segnale della chitarra collegata, dopo essere passato dal software DAW, impostate il bilanciamento di USB AUDIO MONITOR su 100. (Vd. pag. 20.)  
Con altre impostazioni, i segnali dal computer e **BB** saranno mixati, facendo in modo che il segnale in uscita risulti simile al suono con un effetto flanger.

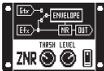
# Tipi d'effetto e parametri

Numero effetto	Parametro	Gamma parametro	Spiegazione effetto	Funzione interruttore a pedale												
088	DynaDelay	Delay dinamico che regola il volume del suono effetto in base al livello del segnale in ingresso.		FS InputMute												
	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Manopola1</th> <th>Manopola2</th> <th>Manopola3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Page01</td> <td>Time 1-2000 Imposta il tempo di delay.</td> <td>Sense -10-1, 1-10 Regola la sensibilità in ingresso.</td> <td>Mix 0-100 Regola la quantità del suono effetto mixato all'originale.</td> </tr> <tr> <td>Page02</td> <td>FB 0-100 Regola la quantità di feedback.</td> <td>Level 0-150 Regola il livello in uscita.</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>					Manopola1	Manopola2	Manopola3	Page01	Time 1-2000 Imposta il tempo di delay.	Sense -10-1, 1-10 Regola la sensibilità in ingresso.	Mix 0-100 Regola la quantità del suono effetto mixato all'originale.	Page02	FB 0-100 Regola la quantità di feedback.	Level 0-150 Regola il livello in uscita.	
		Manopola1	Manopola2	Manopola3												
	Page01	Time 1-2000 Imposta il tempo di delay.	Sense -10-1, 1-10 Regola la sensibilità in ingresso.	Mix 0-100 Regola la quantità del suono effetto mixato all'originale.												
	Page02	FB 0-100 Regola la quantità di feedback.	Level 0-150 Regola il livello in uscita.													
Schermata effetto	Icona possibile sincronizzazione tempo	Icona possibile controllo a pedale	Spiegazione parametro													

## Tipi d'effetto e parametri

001	OptComp	Compressore in stile APHEX Punch Factory.	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Manopola1</th> <th>Manopola2</th> <th>Manopola3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Page01</td> <td>Drive 0-100 Regola la profondità della compressione.</td> <td>Tone 0-100 Regola il tono.</td> <td>Level 0-150 Regola il livello in uscita.</td> </tr> </tbody> </table>				Manopola1	Manopola2	Manopola3	Page01	Drive 0-100 Regola la profondità della compressione.	Tone 0-100 Regola il tono.	Level 0-150 Regola il livello in uscita.				
	Manopola1	Manopola2	Manopola3														
Page01	Drive 0-100 Regola la profondità della compressione.	Tone 0-100 Regola il tono.	Level 0-150 Regola il livello in uscita.														
002	D Comp	Compressore in stile MXR Dyna Comp.	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Manopola1</th> <th>Manopola2</th> <th>Manopola3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Page01</td> <td>Sense 0-10 Regola la sensibilità del compressore.</td> <td>Tone 0-10 Regola il tono.</td> <td>Level 0-150 Regola il livello in uscita.</td> </tr> <tr> <td>Page02</td> <td>ATTCK Slow, Fast Imposta la velocità d'attacco del compressore su Fast o Slow.</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>				Manopola1	Manopola2	Manopola3	Page01	Sense 0-10 Regola la sensibilità del compressore.	Tone 0-10 Regola il tono.	Level 0-150 Regola il livello in uscita.	Page02	ATTCK Slow, Fast Imposta la velocità d'attacco del compressore su Fast o Slow.		
	Manopola1	Manopola2	Manopola3														
Page01	Sense 0-10 Regola la sensibilità del compressore.	Tone 0-10 Regola il tono.	Level 0-150 Regola il livello in uscita.														
Page02	ATTCK Slow, Fast Imposta la velocità d'attacco del compressore su Fast o Slow.																
003	M Comp	Compressore che produce un suono più naturale.	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Manopola1</th> <th>Manopola2</th> <th>Manopola3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Page01</td> <td>THRSH 0-50 Imposta il livello che attiva il compressore.</td> <td>Ratio 1-10 Regola il rapporto di compressione.</td> <td>Level 0-150 Regola il livello in uscita.</td> </tr> <tr> <td>Page02</td> <td>ATTCK 1-10 Regola l'attacco del compressore.</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>				Manopola1	Manopola2	Manopola3	Page01	THRSH 0-50 Imposta il livello che attiva il compressore.	Ratio 1-10 Regola il rapporto di compressione.	Level 0-150 Regola il livello in uscita.	Page02	ATTCK 1-10 Regola l'attacco del compressore.		
	Manopola1	Manopola2	Manopola3														
Page01	THRSH 0-50 Imposta il livello che attiva il compressore.	Ratio 1-10 Regola il rapporto di compressione.	Level 0-150 Regola il livello in uscita.														
Page02	ATTCK 1-10 Regola l'attacco del compressore.																
004	DualComp	Compressore che consente impostazioni distinte per basse frequenze e alte frequenze.	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Manopola1</th> <th>Manopola2</th> <th>Manopola3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Page01</td> <td>Hi 0-50 Regola la profondità della compressione delle alte frequenze.</td> <td>Lo 0-50 Regola la profondità della compressione delle basse frequenze.</td> <td>Freq 300Hz-1.5kHz Regola il punto di crossover tra alte e basse frequenze.</td> </tr> <tr> <td>Page02</td> <td>Level 0-150 Regola il livello in uscita.</td> <td>Tone 0-10 Regola la qualità tonale del suono.</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>				Manopola1	Manopola2	Manopola3	Page01	Hi 0-50 Regola la profondità della compressione delle alte frequenze.	Lo 0-50 Regola la profondità della compressione delle basse frequenze.	Freq 300Hz-1.5kHz Regola il punto di crossover tra alte e basse frequenze.	Page02	Level 0-150 Regola il livello in uscita.	Tone 0-10 Regola la qualità tonale del suono.	
	Manopola1	Manopola2	Manopola3														
Page01	Hi 0-50 Regola la profondità della compressione delle alte frequenze.	Lo 0-50 Regola la profondità della compressione delle basse frequenze.	Freq 300Hz-1.5kHz Regola il punto di crossover tra alte e basse frequenze.														
Page02	Level 0-150 Regola il livello in uscita.	Tone 0-10 Regola la qualità tonale del suono.															
005	160 Comp	Compressore in stile dbx 160A.	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Manopola1</th> <th>Manopola2</th> <th>Manopola3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Page01</td> <td>THRSH 60-0 Regola la soglia di attivazione dell'effetto.</td> <td>Ratio 1.0-10.0 Regola il rapporto di compressione.</td> <td>Gain 0-20 Regola il gain dopo la compressione.</td> </tr> <tr> <td>Page02</td> <td>Knee Hard, Soft Imposta il tipo di knee.</td> <td>Level 0-150 Regola il livello in uscita.</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>				Manopola1	Manopola2	Manopola3	Page01	THRSH 60-0 Regola la soglia di attivazione dell'effetto.	Ratio 1.0-10.0 Regola il rapporto di compressione.	Gain 0-20 Regola il gain dopo la compressione.	Page02	Knee Hard, Soft Imposta il tipo di knee.	Level 0-150 Regola il livello in uscita.	
	Manopola1	Manopola2	Manopola3														
Page01	THRSH 60-0 Regola la soglia di attivazione dell'effetto.	Ratio 1.0-10.0 Regola il rapporto di compressione.	Gain 0-20 Regola il gain dopo la compressione.														
Page02	Knee Hard, Soft Imposta il tipo di knee.	Level 0-150 Regola il livello in uscita.															

## Tipi d'effetto e parametri

	006	<b>Limiter</b> Limiter che elimina i picchi di segnale sopra un certo livello di riferimento.																
		<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Manopola1</th> <th>Manopola2</th> <th>Manopola3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Page01</td> <td>                     THRSH 0-50    P                      Regola il livello del segnale di riferimento per l'azione del limiter.                 </td> <td>                     Ratio 1-10                      Regola il rapporto di compressione del limiter.                 </td> <td>                     Level 0-150                      Regola il livello in uscita.                 </td> </tr> <tr> <td>Page02</td> <td>                     REL 1-10                      Regola il delay tra il punto in cui il livello del segnale scende sotto la soglia e il rilascio del limiter.                 </td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		Manopola1	Manopola2	Manopola3	Page01	THRSH 0-50    P Regola il livello del segnale di riferimento per l'azione del limiter.	Ratio 1-10 Regola il rapporto di compressione del limiter.	Level 0-150 Regola il livello in uscita.	Page02	REL 1-10 Regola il delay tra il punto in cui il livello del segnale scende sotto la soglia e il rilascio del limiter.						
		Manopola1	Manopola2	Manopola3														
Page01	THRSH 0-50    P Regola il livello del segnale di riferimento per l'azione del limiter.	Ratio 1-10 Regola il rapporto di compressione del limiter.	Level 0-150 Regola il livello in uscita.															
Page02	REL 1-10 Regola il delay tra il punto in cui il livello del segnale scende sotto la soglia e il rilascio del limiter.																	
	007	<b>SlowATTCK</b> Effetto che rallenta l'attacco di ogni nota, con un'esecuzione simile al violino.																
		<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Manopola1</th> <th>Manopola2</th> <th>Manopola3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Page01</td> <td>                     Time 1-50    P                      Regola il tempo di attacco.                 </td> <td>                     Curve 0-10                      Imposta la curva del cambio di volume durante l'attacco.                 </td> <td>                     Level 0-150                      Regola il livello in uscita.                 </td> </tr> </tbody> </table>		Manopola1	Manopola2	Manopola3	Page01	Time 1-50    P Regola il tempo di attacco.	Curve 0-10 Imposta la curva del cambio di volume durante l'attacco.	Level 0-150 Regola il livello in uscita.								
		Manopola1	Manopola2	Manopola3														
Page01	Time 1-50    P Regola il tempo di attacco.	Curve 0-10 Imposta la curva del cambio di volume durante l'attacco.	Level 0-150 Regola il livello in uscita.															
	008	<b>ZNR</b> Noise Reduction of ZOOM, che taglia il rumore nelle pause esecutive, senza influire sul tono.																
		<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Manopola1</th> <th>Manopola2</th> <th>Manopola3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Page01</td> <td>                     THRSH 1-25    P                      Regola la sensibilità dell'effetto.                 </td> <td>                     DETCT GtrIn, EfxIn                      Imposta il livello del segnale di controllo.                 </td> <td>                     Level 0-150                      Regola il livello in uscita.                 </td> </tr> </tbody> </table>		Manopola1	Manopola2	Manopola3	Page01	THRSH 1-25    P Regola la sensibilità dell'effetto.	DETCT GtrIn, EfxIn Imposta il livello del segnale di controllo.	Level 0-150 Regola il livello in uscita.								
		Manopola1	Manopola2	Manopola3														
Page01	THRSH 1-25    P Regola la sensibilità dell'effetto.	DETCT GtrIn, EfxIn Imposta il livello del segnale di controllo.	Level 0-150 Regola il livello in uscita.															
	009	<b>GraphicEQ</b> Unità con equalizzatore a sette bande.																
		<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Manopola1</th> <th>Manopola2</th> <th>Manopola3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Page01</td> <td>                     50Hz -12-12                      Regola la quantità di boost/taglio a 50 Hz.                 </td> <td>                     120Hz -12-12                      Regola la quantità di boost/taglio a 120 Hz.                 </td> <td>                     400Hz -12-12                      Regola la quantità di boost/taglio a 400 Hz.                 </td> </tr> <tr> <td>Page02</td> <td>                     500Hz -12-12                      Regola la quantità di boost/taglio a 500 Hz.                 </td> <td>                     800Hz -12-12                      Regola la quantità di boost/taglio a 800 Hz.                 </td> <td>                     4.5kHz -12-12                      Regola la quantità di boost/taglio a 4.5 kHz.                 </td> </tr> <tr> <td>Page03</td> <td>                     10kHz -12-12                      Regola la quantità di boost/taglio a 10 kHz.                 </td> <td>                     Level 0-150                      Regola il livello in uscita.                 </td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		Manopola1	Manopola2	Manopola3	Page01	50Hz -12-12 Regola la quantità di boost/taglio a 50 Hz.	120Hz -12-12 Regola la quantità di boost/taglio a 120 Hz.	400Hz -12-12 Regola la quantità di boost/taglio a 400 Hz.	Page02	500Hz -12-12 Regola la quantità di boost/taglio a 500 Hz.	800Hz -12-12 Regola la quantità di boost/taglio a 800 Hz.	4.5kHz -12-12 Regola la quantità di boost/taglio a 4.5 kHz.	Page03	10kHz -12-12 Regola la quantità di boost/taglio a 10 kHz.	Level 0-150 Regola il livello in uscita.	
		Manopola1	Manopola2	Manopola3														
	Page01	50Hz -12-12 Regola la quantità di boost/taglio a 50 Hz.	120Hz -12-12 Regola la quantità di boost/taglio a 120 Hz.	400Hz -12-12 Regola la quantità di boost/taglio a 400 Hz.														
Page02	500Hz -12-12 Regola la quantità di boost/taglio a 500 Hz.	800Hz -12-12 Regola la quantità di boost/taglio a 800 Hz.	4.5kHz -12-12 Regola la quantità di boost/taglio a 4.5 kHz.															
Page03	10kHz -12-12 Regola la quantità di boost/taglio a 10 kHz.	Level 0-150 Regola il livello in uscita.																
	010	<b>ParaEQ</b> Equalizzatore parametrico a 2 bande.																
		<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Manopola1</th> <th>Manopola2</th> <th>Manopola3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Page01</td> <td>                     Freq1 20Hz-20kHz                      Regola la frequenza centrale di EQ1.                 </td> <td>                     Q1 0.5, 1, 2, 4, 8, 16                      Regola EQ1 Q.                 </td> <td>                     Gain1 -20-20                      Regola il gain di EQ1.                 </td> </tr> <tr> <td>Page02</td> <td>                     Freq2 20Hz-20kHz                      Regola la frequenza centrale di EQ2.                 </td> <td>                     Q2 0.5, 1, 2, 4, 8, 16                      Regola EQ2 Q.                 </td> <td>                     Gain2 -20-20                      Regola il gain di EQ2.                 </td> </tr> <tr> <td>Page03</td> <td>                     Level 0-150                      Regola il livello in uscita.                 </td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		Manopola1	Manopola2	Manopola3	Page01	Freq1 20Hz-20kHz Regola la frequenza centrale di EQ1.	Q1 0.5, 1, 2, 4, 8, 16 Regola EQ1 Q.	Gain1 -20-20 Regola il gain di EQ1.	Page02	Freq2 20Hz-20kHz Regola la frequenza centrale di EQ2.	Q2 0.5, 1, 2, 4, 8, 16 Regola EQ2 Q.	Gain2 -20-20 Regola il gain di EQ2.	Page03	Level 0-150 Regola il livello in uscita.		
		Manopola1	Manopola2	Manopola3														
	Page01	Freq1 20Hz-20kHz Regola la frequenza centrale di EQ1.	Q1 0.5, 1, 2, 4, 8, 16 Regola EQ1 Q.	Gain1 -20-20 Regola il gain di EQ1.														
Page02	Freq2 20Hz-20kHz Regola la frequenza centrale di EQ2.	Q2 0.5, 1, 2, 4, 8, 16 Regola EQ2 Q.	Gain2 -20-20 Regola il gain di EQ2.															
Page03	Level 0-150 Regola il livello in uscita.																	
	011	<b>Splitter</b> Effetto che divide il segnale in due bande (alti/bassi) e consente di regolare liberamente il mix delle due bande.																
		<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Manopola1</th> <th>Manopola2</th> <th>Manopola3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Page01</td> <td>                     Hi 0-100                      Regola il mix della banda delle alte frequenze.                 </td> <td>                     Lo 0-100                      Regola il mix della banda delle basse frequenze.                 </td> <td>                     Freq 80Hz-2.5kHz                      Regola il punto di crossover tra alte e basse frequenze.                 </td> </tr> <tr> <td>Page02</td> <td>                     Level 0-150    P                      Regola il livello in uscita.                 </td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		Manopola1	Manopola2	Manopola3	Page01	Hi 0-100 Regola il mix della banda delle alte frequenze.	Lo 0-100 Regola il mix della banda delle basse frequenze.	Freq 80Hz-2.5kHz Regola il punto di crossover tra alte e basse frequenze.	Page02	Level 0-150    P Regola il livello in uscita.						
		Manopola1	Manopola2	Manopola3														
Page01	Hi 0-100 Regola il mix della banda delle alte frequenze.	Lo 0-100 Regola il mix della banda delle basse frequenze.	Freq 80Hz-2.5kHz Regola il punto di crossover tra alte e basse frequenze.															
Page02	Level 0-150    P Regola il livello in uscita.																	
	012	<b>Bottom B</b> Enfattizza le frequenze alte e basse.																
		<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Manopola1</th> <th>Manopola2</th> <th>Manopola3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Page01</td> <td>                     Bass 0-10    P                      Regola la quantità di boost delle basse frequenze.                 </td> <td>                     Trebl 0-10                      Regola la quantità di boost delle alte frequenze.                 </td> <td>                     Level 0-150                      Regola il livello in uscita.                 </td> </tr> </tbody> </table>		Manopola1	Manopola2	Manopola3	Page01	Bass 0-10    P Regola la quantità di boost delle basse frequenze.	Trebl 0-10 Regola la quantità di boost delle alte frequenze.	Level 0-150 Regola il livello in uscita.								
		Manopola1	Manopola2	Manopola3														
Page01	Bass 0-10    P Regola la quantità di boost delle basse frequenze.	Trebl 0-10 Regola la quantità di boost delle alte frequenze.	Level 0-150 Regola il livello in uscita.															
	013	<b>Exciter</b> Exciter in stile BBE Sonic Maximizer.																
		<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Manopola1</th> <th>Manopola2</th> <th>Manopola3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Page01</td> <td>                     Bass 0-10    P                      Regola la quantità di correzione di fase delle basse frequenze.                 </td> <td>                     Trebl 0-10                      Regola la quantità di correzione di fase delle alte frequenze.                 </td> <td>                     Level 0-150                      Regola il livello in uscita.                 </td> </tr> </tbody> </table>		Manopola1	Manopola2	Manopola3	Page01	Bass 0-10    P Regola la quantità di correzione di fase delle basse frequenze.	Trebl 0-10 Regola la quantità di correzione di fase delle alte frequenze.	Level 0-150 Regola il livello in uscita.								
		Manopola1	Manopola2	Manopola3														
Page01	Bass 0-10    P Regola la quantità di correzione di fase delle basse frequenze.	Trebl 0-10 Regola la quantità di correzione di fase delle alte frequenze.	Level 0-150 Regola il livello in uscita.															

014	 <b>CombFLTR</b>	Effetto che usa il filtro a pettine risultante dal fissaggio della modulazione del flanger, come un equalizzatore.							
		Page01	Manopola1			Manopola2		Manopola3	
			Freq	1-50		P	Reso	-10-0-10	Mix
015	 <b>AutoWah</b>	Effetto che varia il wah in base all'intensità del tocco.							
		Page01	Manopola1			Manopola2		Manopola3	
			Sense	-10-1, 1-10		P	Reso	0-10	Dry
016	 <b>ZTron</b>	Simile al filtro Q-Tron Envelope in modalità LP.							
		Page01	Manopola1			Manopola2		Manopola3	
			Sense	-10-1, 1-10		P	Reso	0-10	Dry
017	 <b>M-Filter</b>	Filtro d'involuppo dal sapore di un filtro passa basso MOOG MF-101 e può essere impostato in un'ampia gamma.							
		Page01	Manopola1			Manopola2		Manopola3	
			Freq	0-100		P	Sense	0-10	Reso
018	 <b>A-Filter</b>	Filtro di risonanza dall'involuppo tagliente.							
		Page01	Manopola1			Manopola2		Manopola3	
			Sense	1-10		P	Peak	0-10	Mode
019	 <b>Cry</b>	Effetto che varia il suono come un talking modulator.							
		Page01	Manopola1			Manopola2		Manopola3	
			Range	1-10			Reso	0-10	Sense
020	 <b>Step</b>	Effetto speciale che dona al suono una qualità a step.							
		Page01	Manopola1			Manopola2		Manopola3	
			Depth	0-100			Rate	0-50	Reso

## Tipi d'effetto e parametri

	<b>021 SEQ FLTR</b>	Filtro sequenziale dal sapore di uno Z.Vex Seek-Wah.						
		Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	Step	2-8	PTRN	1-8	Speed	1-50	↗ P
	Page02	Regola il numero di step in sequenza.		Imposta il pattern effetto.		Imposta la velocità di modulazione.		
		Shape	0-10	Reso	0-10	Level	0-150	
		Imposta l'involuppo del suono effetto.		Imposta la risonanza dell'effetto.		Regola il livello in uscita.		
	<b>022 RNDM FLTR</b>	Filtro che cambia il carattere in maniera casuale.						
		Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	Speed	1-50	↗ P	Range	0-100	Reso	0-10
		Imposta la velocità di modulazione.		Regola la gamma di frequenza interessata.		Imposta la risonanza dell'effetto.		
	Page02	Type	HPF, BPF, LPF	Chara	2Pole, 4Pole	Bal	0-100	
		Imposta il tipo di filtro.		Regola la quantità di filtro applicato.		Regola il bilanciamento tra suono originale e suono effetto.		
	Page03	Level	0-150					
		Regola il livello in uscita.						
	<b>023 Booster</b>	Simulazione dell'Xotic EP Booster, caldo e deciso.						
		Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	Gain	0-100	↗ P	Bass	-10-10	Trebl	-10-10
		Regola il gain.		Regola il livello delle basse frequenze.		Regola il livello delle alte frequenze.		
	Page02	Level	0-150					
		Regola il livello in uscita.						
	<b>024 OverDrive</b>	Simulazione di un Boss ODB-3, overdrive per basso.						
		Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	Gain	0-100	↗ P	Tone	0-100	Level	0-150
		Regola il gain.		Regola il tono.		Regola il livello in uscita.		
	Page02	Bal	0-100					
		Regola il bilanciamento tra suono originale e suono effetto.						
	<b>025 Bass Muff</b>	Simulazione di un Electro-Harmonix Bass Big Muff.						
		Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	Gain	0-100	↗ P	Tone	0-100	Level	0-150
		Regola il gain.		Regola il tono.		Regola il livello in uscita.		
	Page02	Mode	NORM, BsBST	Bal	0-100			
		Seleziona la modalità di distorsione.		Regola il bilanciamento tra suono originale e suono effetto.				
	<b>026 T Scream</b>	Simula un Ibanez TS808, amato da tanti chitarristi come booster e che ha ispirato numerose imitazioni.						
		Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	Gain	0-100	↗ P	Tone	0-100	Level	0-150
		Regola il gain.		Regola il tono.		Regola il livello in uscita.		
	Page02	Bal	0-100					
		Regola il bilanciamento tra suono originale e suono effetto.						
	<b>027 Dist 1</b>	Simula il pedale per distorsione Boss DS-1, un vero successo.						
		Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	Gain	0-100	↗ P	Tone	0-100	Level	0-150
		Regola il gain.		Regola il tono.		Regola il livello in uscita.		
	Page02	Bal	0-100					
		Regola il bilanciamento tra suono originale e suono effetto.						
	<b>028 Squeak</b>	Simula il popolare Pro Co Rat famoso per il suo tagliente suono distorto.						
		Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	Gain	0-100	↗ P	Tone	0-100	Level	0-150
		Regola il gain.		Regola il tono.		Regola il livello in uscita.		
	Page02	Bal	0-100					
		Regola il bilanciamento tra suono originale e suono effetto.						

<b>029</b>	<b>FuzzSmile</b>	Simula il Fuzz Face, che ha fatto la storia del rock col suo simpatico design e il suo suono travolgente.						
		<b>Manopola1</b>		<b>Manopola2</b>		<b>Manopola3</b>		
	Page01	Gain	0-100	P	Tone	0-100	Level	0-150
	Regola il gain.			Regola il tono.		Regola il livello in uscita.		
	Page02	Bal	0-100					
Regola il bilanciamento tra suono originale e suono effetto.								
<b>030</b>	<b>GreatMuff</b>	Simula l'Electro-Harmonix Big Muff, amato da grandi artisti nel mondo, per il suo denso, morbido suono fuzz.						
		<b>Manopola1</b>		<b>Manopola2</b>		<b>Manopola3</b>		
	Page01	Gain	0-100	P	Tone	0-100	Level	0-150
	Regola il gain.			Regola il tono.		Regola il livello in uscita.		
	Page02	Bal	0-100					
Regola il bilanciamento tra suono originale e suono effetto.								
<b>031</b>	<b>MetalWRLD</b>	Simula il Boss Metal Zone, caratterizzato dal lungo sustain e da potenti medio-bassi.						
		<b>Manopola1</b>		<b>Manopola2</b>		<b>Manopola3</b>		
	Page01	Gain	0-100	P	Tone	0-100	Level	0-150
	Regola il gain.			Regola il tono.		Regola il livello in uscita.		
	Page02	Bal	0-100					
Regola il bilanciamento tra suono originale e suono effetto.								
<b>032</b>	<b>BassDrive</b>	Simula il Sansamp Bass Driver DI, molto popolare tra i bassisti.						
		<b>Manopola1</b>		<b>Manopola2</b>		<b>Manopola3</b>		
	Page01	Bass	-10-10		Trebl	-10-10	Prese	-10-10
	Regola il livello delle basse frequenze.			Regola il livello delle alte frequenze.		Regola il livello delle frequenze altissime.		
	Page02	Gain	0-100	P	Blend	0-100	Level	0-150
	Regola il gain.			Regola il bilanciamento tra suono originale e suono effetto.		Regola il livello in uscita.		
	Page03	Mid	-10-10					
	Regola il livello delle frequenze medie.							
<b>033</b>	<b>D.I Plus</b>	Simula un MXR Bass D.I.+, provvisto di canali clean e distortion.						
		<b>Manopola1</b>		<b>Manopola2</b>		<b>Manopola3</b>		
	Page01	Bass	-10-10		Trebl	-10-10	Prese	-10-10
	Regola il livello delle basse frequenze.			Regola il livello delle frequenze medie.		Regola il livello delle alte frequenze.		
	Page02	Gain	0-100	P	Blend	0-100	Level	0-150
	Regola il gain.			Regola il bilanciamento tra suono originale e suono effetto.		Regola il livello in uscita.		
	Page03	Color	On/Off		CHAN	CLN / DIST		
Attiva/disattiva preset EQ.			Commuta da canale clean a distortion.					
<b>034</b>	<b>Bass BB</b>	Simula un Xotic Bass BB Preamp, dal suono denso, simile al valvolare.						
		<b>Manopola1</b>		<b>Manopola2</b>		<b>Manopola3</b>		
	Page01	Gain	0-100	P	Bass	-10-10	Trebl	-10-10
	Regola il gain.			Regola il livello delle basse frequenze.		Regola il livello delle alte frequenze.		
	Page02	Dry	0-100		Level	0-150		
Regola il livello del suono originale.			Regola il livello in uscita.					
<b>035</b>	<b>DI5</b>	Simula i preampli AVALON DESIGN U5.						
		<b>Manopola1</b>		<b>Manopola2</b>		<b>Manopola3</b>		
	Page01	Gain	0-100		Tone	Off, 1-6	Level	0-150
	Regola il gain.			Regola il tono.		Regola il livello in uscita.		
	Page02	HiCut	On/Off					
Taglia le alte frequenze quando è su ON.								

## Tipi d'effetto e parametri

<b>036 Bass Pre</b> 	Modellazione di preampli con equalizzatore semi-parametrico per i medi.						
		<b>Manopola1</b>		<b>Manopola2</b>		<b>Manopola3</b>	
	Page01	Bass	0-10	Trebl	0-10	Level	0-150
<b>037 ACBs Pre</b> 	Modellazione di preampli con equalizzatore grafico.						
		<b>Manopola1</b>		<b>Manopola2</b>		<b>Manopola3</b>	
	Page01	Gain	0-100	Depth	0-10	Level	0-150
<b>038 SVT</b> 	Simulazione del modernissimo ampli rock per basso, Ampeg SVT.						
		<b>Manopola1</b>		<b>Manopola2</b>		<b>Manopola3</b>	
	Page01	Bass	-10-10	Mid	-10-10	Trebl	-10-10
<b>039 B-Man</b> 	Simula un Fender Bassman 100.						
		<b>Manopola1</b>		<b>Manopola2</b>		<b>Manopola3</b>	
	Page01	Bass	-10-10	Mid	-10-10	Trebl	-10-10
<b>040 HRT3500</b> 	Simula un Hartke HA3500, famoso per il suo cono in alluminio.						
		<b>Manopola1</b>		<b>Manopola2</b>		<b>Manopola3</b>	
	Page01	Bass	-10-10	Mid	-10-10	Trebl	-10-10
<b>041 SMR</b> 	Simula un SWR SM-900, famoso per il suono hi-fi.						
		<b>Manopola1</b>		<b>Manopola2</b>		<b>Manopola3</b>	
	Page01	Bass	-10-10	Mid	-10-10	Trebl	-10-10

<b>042 Flip Top</b>		Simula un Ampeg B-15, reso famoso dalle sonorità Motown degli anni '60.					
		<b>Manopola1</b>		<b>Manopola2</b>		<b>Manopola3</b>	
	Page01	Bass	-10-10	Mid	-10-10	Trebl	-10-10
	Regola il livello delle basse frequenze.		Regola il livello delle frequenze medie.		Regola il livello delle alte frequenze.		
	Page02	Mid_F	32Hz-6.3kHz	Gain	0-100	P	Level
Regola la frequenza centrale dei medi.		Regola il gain.		Regola il livello in uscita.			
Page03	Ultra	Off, Low, Hi, Both	CAB	Vd. Tab.1		Mix	0-100
	Enfatizza le frequenze alte e basse.		Seleziona il cabinet.		Regola il mix di bilanciamento del segnale dopo il preampli e dopo il cabinet.		
<b>043 Acoustic</b>		Simula un Acoustic 360 noto per i suoi medi dinamici.					
		<b>Manopola1</b>		<b>Manopola2</b>		<b>Manopola3</b>	
	Page01	Bass	-10-10	Mid	-10-10	Trebl	-10-10
	Regola il livello delle basse frequenze.		Regola il livello delle frequenze medie.		Regola il livello delle alte frequenze.		
	Page02	Mid_F	32Hz-6.3kHz	Gain	0-100	P	Level
Regola la frequenza centrale dei medi.		Regola il gain.		Regola il livello in uscita.			
Page03	Bright	On/Off	CAB	Vd. Tab. 1		Mix	0-100
	Enfatizza le alte frequenze quando è su ON.		Seleziona il cabinet.		Regola il mix di bilanciamento del segnale dopo il preampli e dopo il cabinet.		
<b>044 Ag Amp</b>		Simula un Aguilar DB750 famoso per le sonorità potenti.					
		<b>Manopola1</b>		<b>Manopola2</b>		<b>Manopola3</b>	
	Page01	Bass	-10-10	Mid	-10-10	Trebl	-10-10
	Regola il livello delle basse frequenze.		Regola il livello delle frequenze medie.		Regola il livello delle alte frequenze.		
	Page02	Mid_F	32Hz-6.3kHz	Gain	0-100	P	Level
Regola la frequenza centrale dei medi.		Regola il gain.		Regola il livello in uscita.			
Page03	Char	Off, Deep, Brght, Both	CAB	Vd. Tab. 1		Mix	0-100
	Seleziona uno dei 4 tipi di toni preset.		Seleziona il cabinet.		Regola il mix di bilanciamento del segnale dopo il preampli e dopo il cabinet.		
<b>045 Monotone</b>		Simula il POLYTONE MINI-BRUTE III dai medi distinti, spesso usato dai musicisti jazz.					
		<b>Manopola1</b>		<b>Manopola2</b>		<b>Manopola3</b>	
	Page01	Bass	-10-10	Mid	-10-10	Trebl	-10-10
	Regola il livello delle basse frequenze.		Regola il livello delle frequenze medie.		Regola il livello delle alte frequenze.		
	Page02	Mid_F	32Hz-6.3kHz	Gain	0-100	P	Level
Regola la frequenza centrale dei medi.		Regola il gain.		Regola il livello in uscita.			
Page03	Char	Dark, Brght, Flat	CAB	Vd. Tab. 1		Mix	0-100
	Seleziona uno dei 3 tipi di toni preset.		Seleziona il cabinet.		Regola il mix di bilanciamento del segnale dopo il preampli e dopo il cabinet.		
<b>046 SuperB</b>		Simula un Marshall Super Bass che ha fatto la storia del rock.					
		<b>Manopola1</b>		<b>Manopola2</b>		<b>Manopola3</b>	
	Page01	Bass	-10-10	Mid	-10-10	Trebl	-10-10
	Regola il livello delle basse frequenze.		Regola il livello delle frequenze medie.		Regola il livello delle alte frequenze.		
	Page02	Mid_F	32Hz-6.3kHz	Gain	0-100	P	Level
Regola la frequenza centrale dei medi.		Regola il gain.		Regola il livello in uscita.			
Page03	Prese	0-10	CAB	Vd. Tab. 1		Mix	0-100
	Regola il livello delle frequenze attissime.		Seleziona il cabinet.		Regola il mix di bilanciamento del segnale dopo il preampli e dopo il cabinet.		

## Tipi d'effetto e parametri

047	G-Krueger	Simula il famoso ampli per basso metal Gallien-Krueger 800RB degli anni '80.									
			Manopola1			Manopola2			Manopola3		
		Page01	Bass	-10	-10	Mid	-10	-10	Trebl	-10	-10
		Page02	Regola il livello delle basse frequenze.	Regola il livello delle frequenze medie.			Regola il livello delle alte frequenze.				
		Mid_F	32Hz	6.3kHz	Gain	0	100	P	Level	0	150
Page02	Regola la frequenza centrale dei medi.			Regola il gain.			Regola il livello in uscita.				
		Color	Off, Low, Mid, Hi	CAB	Vd. Tab. 1	Mix	0	100			
Page03	Regola il tono preset.			Seleziona il cabinet.			Regola il mix di bilanciamento del segnale dopo il preampli e dopo il cabinet.				
048	Heaven	Simula un Eden WT-800 utilizzabile in una vasta gamma di stili esecutivi.									
			Manopola1			Manopola2			Manopola3		
		Page01	Bass	-10	-10	Mid	-10	-10	Trebl	-10	-10
		Page02	Regola il livello delle basse frequenze.	Regola il livello delle frequenze medie.			Regola il livello delle alte frequenze.				
		Mid_F	32Hz	6.3kHz	Gain	0	100	P	Level	0	150
Page02	Regola la frequenza centrale dei medi.			Regola il gain.			Regola il livello in uscita.				
		ENHNC	0	10	CAB	Vd. Tab 1	Mix	0	100		
Page03	Varia la frequenza e il livello in base alla posizione della manopola.			Seleziona il cabinet.			Regola il mix di bilanciamento del segnale dopo il preampli e dopo il cabinet.				
049	Mark B	Simula l'italiano Markbass Little Mark III.									
			Manopola1			Manopola2			Manopola3		
		Page01	Bass	-10	-10	Mid	-10	-10	Trebl	-10	-10
		Page02	Regola il livello delle basse frequenze.	Regola il livello delle frequenze medie.			Regola il livello delle alte frequenze.				
		Mid_F	32Hz	6.3kHz	Gain	0	100	P	Level	0	150
Page02	Regola la frequenza centrale dei medi.			Regola il gain.			Regola il livello in uscita.				
		Color	0	6	CAB	Vd. Tab 1	Mix	0	100		
Page03	Regola la frequenze basse e alte.			Seleziona il cabinet.			Regola il mix di bilanciamento del segnale dopo il preampli e dopo il cabinet.				
050	Tremolo	Effetto che varia il volume a intervalli regolari.									
			Manopola1			Manopola2			Manopola3		
		Page01	Depth	0	100	Rate	0	50	P	Level	0
Page01	Regola la profondità di modulazione.			Regola il rapporto di modulazione.			Regola il livello in uscita.				
		Wave	UP 0-UP 9, DWN 0-DWN 9, TRI 0-TRI 9								
Page02	Imposta la forma d'onda della modulazione.										
051	Slicer	Effetto che crea un suono ritmico intermittente.									
			Manopola1			Manopola2			Manopola3		
		Page01	PTRN	1	20	Speed	1	50		Bal	0
Page01	Imposta il pattern dell'effetto.			Imposta la velocità di modulazione.			Regola il bilanciamento tra suono originale e suono effetto.				
		THRSH	0	50	Level	0	150				
Page02	Regola la soglia dell'effetto.			Regola il livello in uscita.							
052	4-Phaser	Effetto phaser a 4 stadi, per un suono con variazione di fase.									
			Manopola1			Manopola2			Manopola3		
		Page01	Rate	0	50	Reso	-10	-10	Level	0	150
Page01	Regola il rapporto di modulazione.			Regola l'intensità del carattere dell'effetto.			Regola il livello in uscita.				
		LoCut	Off	800Hz							
Page02	Imposta la frequenza di taglio nei bassi del suono effetto.										

053	8-Phaser	Effetto phaser a 8 stadi, per un suono con variazione di fase. Paragonato a quello a 4 stadi, il suono effetto è più dettagliato.															
			Manopola1				Manopola2				Manopola3						
			Page01	Rate	0-50				P	Reso	10-10			Level	0-150		
			Regola il rapporto di modulazione.	Regola l'intensità del carattere dell'effetto.				Regola il livello in uscita.									
			Page02	LoCut	Off-800Hz												
				Imposta la frequenza di taglio nei bassi del suono effetto.													
054	The Vibe	Suono vibe dalle ondulazioni uniche.															
			Manopola1				Manopola2				Manopola3						
			Page01	Speed	0-50				P	Depth	0-100			Bias	0-100		
			Imposta la velocità di modulazione.	Imposta la profondità di modulazione.				Regola il bias della modulazione.									
			Page02	Wave	0-100					Mode	VIBRT, CHORS			Level	0-150		
				Imposta la forma d'onda della modulazione.				Imposta l'effetto su vibrato o chorus.				Regola il livello in uscita.					
055	DuoPhase	Effetto che combina due phaser.															
			Manopola1				Manopola2				Manopola3						
			Page01	RateA	1-50				P	RateB	1-50, SyncA, RvrsA			Level	0-150		
			Regola la velocità di modulazione di LFO A.	Regola la velocità di modulazione di LFO B.				Regola il livello in uscita.									
			Page02	ResoA	0-10					ResoB	0-10			Link	Seri, Para, STR		
				Regola la risonanza di modulazione di LFO A.				Regola la risonanza di modulazione LFO B.				Imposta la connessione dei due phaser.					
			Page03	DPT_A	1-100					DPT_B	1-100						
				Regola la profondità di modulazione di LFO A.				Regola la profondità di modulazione di LFO B.									
056	WarpPhase	Phaser con effetto a una via.															
			Manopola1				Manopola2				Manopola3						
			Page01	Speed	1-50				P	Reso	0-10			Level	0-150		
			Imposta la velocità di modulazione.	Imposta la risonanza dell'effetto.				Regola il livello in uscita.									
			Page02	DRCTN	Go, Back												
				Imposta la direzione del warping.													
057	Chorus	Effetto che unisce una tonalità sfasata al suono originale, per dare movimento e densità.															
			Manopola1				Manopola2				Manopola3						
			Page01	Depth	0-100					Rate	1-50			Mix	0-100		P
			Imposta la profondità di modulazione.	Imposta la velocità di modulazione.				Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.									
			Page02	LoCut	Off-800Hz					Level	0-150			PreD	On/Off		
				Specifica il punto di taglio dei bassi del suono effetto.				Regola il livello in uscita.				Attiva/disattiva il pre-delay.					
058	Detune	Mixando un suono effetto leggermente sfasato di tonalità, al suono originale, questo tipo d'effetto produce un effetto chorus senza troppa modulazione															
			Manopola1				Manopola2				Manopola3						
			Page01	Cent	-50-50					PreD	0-50			Mix	0-100		P
			Regola il detune in cent., piccoli incrementi di 1/100-semitono	Imposta il tempo di pre-delay del suono effetto.				Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.									
			Page02	Tone	0-10					Level	0-150			LoCut	Off-800Hz		
				Regola il tono.				Regola il livello in uscita.				Imposta la frequenza di taglio dei bassi del suono effetto.					
059	VintageCE	Simula un BOSS CE-1.															
			Manopola1				Manopola2				Manopola3						
			Page01	Comp	0-9					Rate	1-50			Mix	0-100		P
			Imposta la sensibilità del compressore.	Imposta la velocità di modulazione.				Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.									
			Page02	Level	0-150												
				Regola il livello in uscita.													

## Tipi d'effetto e parametri

	060 StereoCho	Chorus stereo dal tono pulito.					
	Page01	Manopola1		Manopola2		Manopola3	
		Depth	0-100	Rate	1-50	Mix	0-100
	Page02	Imposta la profondità di modulazione.		Imposta la velocità di modulazione.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.	
LoCut		Off-800Hz	Level	0-150			
		Imposta la frequenza di taglio nei bassi del suono effetto.		Regola il livello in uscita.			
	061 Ensemble	Chorus ensemble dal movimento tridimensionale.					
	Page01	Manopola1		Manopola2		Manopola3	
		Depth	0-100	Rate	1-50	Mix	0-100
	Page02	Imposta la profondità di modulazione.		Imposta la velocità di modulazione.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.	
Tone		0-10	Level	0-150			
		Regola il tono.		Regola il livello in uscita.			
	062 VinFLNGR	Flanger dal suono analogico simile a un MXR M-117R.					
	Page01	Manopola1		Manopola2		Manopola3	
		Depth	0-100	Rate	0-50	Reso	-10-1, 0, 1-10
	Page02	Imposta la profondità di modulazione.		Imposta la velocità di modulazione.		Regola l'intensità della risonanza di modulazione.	
PreD		0-50	Mix	0-100	Level	0-150	
Page03	Imposta il tempo di pre-delay del suono effetto.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.		Regola il livello in uscita.		
	LoCut	Off-800Hz					
		Imposta la frequenza di taglio nei bassi del suono effetto.					
	063 Flanger	Suono del jet simile al flanger ADA.					
	Page01	Manopola1		Manopola2		Manopola3	
		Depth	0-100	Rate	0-50	Reso	-10-1, 0, 1-10
	Page02	Imposta la profondità di modulazione.		Imposta la velocità di modulazione.		Regola l'intensità della risonanza di modulazione.	
PreD		0-50	Mix	0-100	Level	0-150	
Page03	Imposta il tempo di pre-delay del suono effetto.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.		Regola il livello in uscita.		
	LoCut	Off-800Hz					
		Imposta la frequenza di taglio nei bassi del suono effetto.					
	064 DynaFLNGR	Il volume del suono effetto varia in base al livello del segnale in ingresso, con questo flanger dinamico.					
	Page01	Manopola1		Manopola2		Manopola3	
		Depth	0-100	Rate	0-50	Sense	-10-1, 1-10
	Page02	Imposta la profondità di modulazione.		Imposta la velocità di modulazione.		Regola la sensibilità dell'effetto.	
Reso		-10-1, 0, 1-10	Level	0-150			
		Regola l'intensità della risonanza di modulazione.		Regola il livello in uscita.			
	065 Vibrato	Effetto che aggiunge automaticamente del vibrato.					
	Page01	Manopola1		Manopola2		Manopola3	
		Depth	0-100	Rate	0-50	Bal	0-100
	Page02	Imposta la profondità di modulazione.		Imposta la velocità di modulazione.		Regola il bilanciamento tra suono effetto e originale.	
Tone		0-10	Level	0-150			
		Regola il tono.		Regola il livello in uscita.			
	066 Octave	Effetto che aggiunge suono di un'ottava o due sotto l'originale.					
	Page01	Manopola1		Manopola2		Manopola3	
		Oct	0-100	Dry	0-100	Tone	0-10
	Page02	Regola il livello del suono un'ottava sotto.		Regola il livello del suono originale.		Regola la qualità tonale del suono un'ottava sotto.	
Low		0-10	Mid	0-10	Level	0-150	
		Regola il livello delle basse frequenze.		Regola il livello delle frequenze medie.		Regola il livello in uscita.	

067	PitchSHFT	Effetto che sposta la tonalità su o giù.										
			Manopola1			Manopola2			Manopola3			
		Page01	Shift	-12-1, 0, 1-12, 24		Tone	0-10		Bal	0-100		P
	Page02	Fine	-25-1, 0, 1-25		Level	0-150						
		Regola la quantità di pitch shift in semitoni. Selezionando '0' si ha un effetto detune.			Regola il tono.			Regola il bilanciamento tra suono effetto e originale.				
		Consente la regolazione precisa di pitch shift a intervalli di Cent (1/100 semitono).			Regola il livello in uscita.							
068	MonoPitch	Pitch shifter con piccola variazione di suono per esecuzione in mono (nota singola).										
			Manopola1			Manopola2			Manopola3			
		Page01	Shift	-12-1, 0, 1-12, 24		Tone	0-10		Bal	0-100		P
	Page02	Fine	-25-1, 0, 1-25		Level	0-150						
		Regola la quantità di pitch shift in semitoni. Selezionando '0' si ha un effetto detune.			Regola il tono.			Regola il bilanciamento tra suono effetto e originale.				
		Consente la regolazione precisa di pitch shift a intervalli di Cent (1/100 semitono).			Regola il livello in uscita.							
069	H.P.S	Pitch shifter intelligente, invia il suono effetto con tonalità sfasata in base alle impostazioni di scala e tasti.										
			Manopola1			Manopola2			Manopola3			
		Page01	Scale	-6, -5, -4, -3, -m, m, 3, 4, 5, 6 (Vd.Tab.2)		Key	C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B		Mix	0-100		P
	Page02	Tone	0-10		Level	0-150						
		Imposta la tonalità del suono con pitch shift aggiunto all'originale.			Imposta la tonica (fondamentale) della scala usata per il pitch shift.			Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.				
		Regola il tono.			Regola il livello in uscita.							
070	BendCho	Effetto con pitch bending che usa il segnale in ingresso come trigger e processa la singola nota separatamente.										
			Manopola1			Manopola2			Manopola3			
		Page01	Depth	0-100		Time	0-50		P	Bal	0-100	
	Page02	Mode	Up, Down		Tone	0-10		Level	0-150			
		Regola la profondità dell'effetto.			Imposta il tempo prima che l'effetto inizi.			Regola il bilanciamento tra suono effetto e originale.				
		Imposta la direzione del pitch bend.			Regola il tono.			Regola il livello in uscita.				
071	RingMod	Effetto che produce un suono metallico. Regolare il parametro "Freq" produce un drastico cambiamento nel carattere del suono.										
			Manopola1			Manopola2			Manopola3			
		Page01	Freq	1-50		P	Tone	0-10		Bal	0-100	
	Page02	Level	0-150									
		Imposta la frequenza di modulazione.			Regola il tono.			Regola il bilanciamento tra suono effetto e originale.				
		Regola il livello in uscita.										
072	BitCrush	Effetto che crea un suono lo-fi.										
			Manopola1			Manopola2			Manopola3			
		Page01	Bit	4-16		SMPL	0-50		P	Bal	0-100	
	Page02	Tone	0-10		Level	0-150						
		Imposta la profondità del bit.			Imposta il livello di campionamento.			Regola il bilanciamento tra suono effetto e originale.				
		Regola il tono.			Regola il livello in uscita.							
073	Bomber	Effetto che produce un suono esplosivo al tocco.							FS	Trigger		
			Manopola1			Manopola2			Manopola3			
		Page01	PTRN	HndGn, Arm, Bomb, Thndr		Decay	1-100		P	Bal	0-100	
	Page02	THRSH	0-50		Power	0-30		Tone	0-10			
	Page03	Level	0-150									
		Imposta il tipo di suono dell'effetto.			Imposta la lunghezza del riverbero.			Regola il bilanciamento tra suono effetto e originale.				
		Regola la soglia dell'effetto.			Regola la forza del suono esplosivo.			Regola il tono.				
		Regola il livello in uscita.										

## Tipi d'effetto e parametri

074	MonoSyn	Effetto che produce il suono di un synth monofonico per basso (esecuzione a nota singola), che individua la tonalità del segnale in ingresso.									
			Manopola1			Manopola2			Manopola3		
		Decay	0-100		Wave	Saw, Pulse, PWM		Reso	0-10		
	Page01	Regola il rapporto di variazione del suono.				Imposta il tipo di forma d'onda su 'Saw' (dente di sega), 'Pulse' (quadra), o PWM (modulazione di larghezza d'impulso, che crea un suono più corposo).				Regola l'intensità del carattere dell'effetto.	
	Page02	Synth	0-100		Dry	0-100		P	Level	0-150	
		Regola il livello del suono synth.			Regola il livello del suono originale.			Regola il livello in uscita.			
075	StdSyn	Suono originale ZOOM per synth per basso.									
		Manopola1			Manopola2			Manopola3			
	Page01	Sense	0-100		Sound	1-4		Tone	0-10		
		Regola la sensibilità per l'individuazione del trigger.				Seleziona una variazione synth.		Regola la qualità tonale del suono.			
	Page02	Synth	0-100		Dry	0-100		P	Level	0-150	
		Regola il livello del suono synth.			Regola il livello del suono originale.			Regola il livello in uscita.			
076	SynTlk	Effetto che produce un suono synth simile a un talking modulator che produce vocali.									
		Manopola1			Manopola2			Manopola3			
	Page01	Decay	0-100		Type	IA, UE, UA, oA		Tone	0-10		
		Regola il rapporto di cambiamento del suono.				Seleziona una variazione vocale.		Regola la qualità tonale del suono.			
	Page02	Synth	0-100		Dry	0-100		P	Level	0-150	
		Regola il livello del suono synth.			Regola il livello del suono originale.			Regola il livello in uscita.			
077	V-Syn	Effetto che produce un suono synth per basso vintage.									
		Manopola1			Manopola2			Manopola3			
	Page01	Decay	0-100		Sense	0-30		Range	-10-10		
		Regola il rapporto di cambiamento del suono.				Regola la sensibilità del trigger.		Regola la gamma di filter shift.			
	Page02	Synth	0-100		Dry	0-100		P	Level	0-150	
		Regola il livello del suono synth.			Regola il livello del suono originale.			Regola il livello in uscita.			
078	4VoiceSyn	Effetto che aggiunge componenti armoniche synth alle note singole del basso. Le componenti armoniche sono determinate dai parametri Mode e Scale.									
		Manopola1			Manopola2			Manopola3			
	Page01	ATTCK	0-10		Mode	1-9		Scale	1, 2		
		Regola il rapporto d'attacco del suono synth.				Seleziona un tipo d'armonia da 1 - 9 (Vd. Tab. 4)		Seleziona una variazione d'armonia. Sono disponibili 2 variazioni per ogni modalità (1-9). (Vd. Tab. 4)			
	Page02	Synth	0-100		Dry	0-100		P	Level	0-150	
		Regola il livello del suono synth.			Regola il livello del suono originale.			Regola il livello in uscita.			
079	Z-Syn	Suono synth per basso che aggiunge compostità analogica.									
		Manopola1			Manopola2			Manopola3			
	Page01	Wave	Saw, Sqr		Decay	0-100		P	Tone	0-10	
		Seleziona la forma d'onda.				Regola la velocità di modulazione del tono.		Regola il tono.			
	Page02	Freq	0-10		Range	0-20		Reso	0-20		
		Imposta la frequenza di taglio del filtro passa-basso.				Regola la quantità di modulazione della frequenza di taglio.		Regola l'intensità della risonanza del filtro.			
	Page03	Synth	0-100		Dry	0-100		Level	0-150		
		Regola il livello del suono synth.			Regola il livello del suono originale.			Regola il livello in uscita.			
080	Z-Organ	Effetto che simula il suono dell'organo.									
		Manopola1			Manopola2			Manopola3			
	Page01	Upper	0-100		P	Lower	0-100		Dry	0-100	
		Regola il volume delle alte frequenze.				Regola il volume delle basse frequenze.		Regola il livello del suono originale.			
	Page02	HPF	0-10		LPF	0-10		Level	0-150		
		Imposta la frequenza di taglio del filtro passa-alto.				Imposta la frequenza di taglio del filtro passa-basso.		Regola il livello in uscita.			

<b>081 Defret</b> 	Trasforma il suono di qualunque basso in quello di un basso fretless.						
		Manopola1		Manopola2		Manopola3	
	Page01	Sense	0-30	Color	1-10	Level	0-150
	Regola la sensibilità dell'effetto.		Regola il contenuto armonico del suono. Impostazioni più alte danno un maggior carattere all'effetto.		Regola il livello in uscita.		
Page02	Tone	1-50	P				
	Regola la qualità tonale del suono.						
<b>082 Delay</b> 	Lungo delay con lunghezza massima di 5000 mS.						
		Manopola1		Manopola2		Manopola3	
	Page01	Time	1-5000	FB	0-100	Mix	0-100
	Imposta il tempo di delay.		Regola la quantità di feedback.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.		
Page02	HiDMP	0-10	P-P	MONO, P-P	Level	0-150	
	Regola l'attenuazione del treble del suono delay.		Imposta l'uscita delay su mono o ping-pong.		Regola il livello in uscita.		
<b>083 TapeEcho</b> 	Effetto che simula un eco a nastro. Cambiando il parametro "Time" si cambia tonalità agli eco.						
		Manopola1		Manopola2		Manopola3	
	Page01	Time	1-2000	FB	0-100	Mix	0-100
	Imposta il tempo di delay.		Regola la quantità di feedback.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.		
Page02	HiDMP	0-10	Level	0-150			
	Regola l'attenuazione del treble del suono delay.		Regola il livello in uscita.				
<b>084 ModDelay</b> 	Effetto delay che consente l'uso della modulazione.						
		Manopola1		Manopola2		Manopola3	
	Page01	Time	1-2000	FB	0-100	Mix	0-100
	Imposta il tempo di delay.		Regola la quantità di feedback.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.		
Page02	Rate	1-50	P	Level	0-150	Depth	0-100
	Imposta la velocità di modulazione.		Regola il livello in uscita.		Imposta la profondità di modulazione.		
<b>085 AnalogDly</b> 	Simulazione di lungo delay analogico con lunghezza massima di 5000 mS.						
		Manopola1		Manopola2		Manopola3	
	Page01	Time	1-5000	FB	0-100	Mix	0-100
	Imposta il tempo di delay.		Regola la quantità di feedback.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.		
Page02	HiDMP	0-10	P-P	MONO, P-P	Level	0-150	
	Regola l'attenuazione del treble del suono delay.		Imposta l'uscita delay su mono o ping-pong.		Regola il livello in uscita.		
<b>086 ReverseDL</b> 	Lungo reverse delay con lunghezza massima di 2500 mS.						
		Manopola1		Manopola2		Manopola3	
	Page01	Time	10-2500	FB	0-100	Bal	0-100
	Imposta il tempo di delay.		Regola la quantità di feedback.		Regola il bilanciamento tra suono originale e suono effetto.		
Page02	HiDMP	0-10	Level	0-150			
	Regola l'attenuazione del treble del suono delay.		Regola il livello in uscita.				
<b>087 MultiTapD</b> 	Effetto che produce vari suoni delay con tempi di delay diversi.						
		Manopola1		Manopola2		Manopola3	
	Page01	Time	1-3000	PTRN	1-8	Mix	0-100
	Imposta il tempo di delay.		Imposta il tap pattern, che varia da pattern ritmico a casuale.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.		
Page02	Tone	0-10	Level	0-150			
	Regola il tono.		Regola il livello in uscita.				

## Tipi d'effetto e parametri

088 DynaDelay		Delay dinamico che regola il volume del suono effetto in base al livello del segnale in ingresso.			FS	InputMute		
		Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	Time	1-2000	Sense	-10-1, 1-10	Mix	0-100	P
	Imposta il tempo di delay.		Regola la sensibilità dell'effetto.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.			
Page02	FB	0-100	Level	0-150				
Regola la quantità di feedback.		Regola il livello in uscita.						
089 FilterDly		Effetto che filtra un suono delay.			FS	InputMute		
		Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	Time	1-2000	FB	0-100	Mix	0-100	
	Imposta il tempo di delay.		Regola la quantità di feedback.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.			
	Page02	Rate	1-50	Depth	0-100	Reso	0-10	
	Imposta la velocità di modulazione.		Imposta la profondità di modulazione.		Regola l'intensità della risonanza dell'effetto.			
Page03	Level	0-150						
Regola il livello in uscita.								
090 PitchDly		Effetto che applica il pitch shift a un suono delay.			FS	InputMute		
		Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	Time	1-2000	Pitch	-12-12	Mix	0-100	P
	Imposta il tempo di delay.		Imposta il volume di pitch shift applicato al suono delay.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.			
	Page02	FB	0-100	Tone	0-10	Level	0-150	
Regola la quantità di feedback.		Regola il tono.		Regola il livello in uscita.				
091 StereoDly		Delay stereo che consente di impostare i tempi di destra e sinistra separatamente.			FS	InputMute		
		Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	TimeL	1-2000	TimeR	1-2000	Mix	0-100	P
	Regola il tempo di delay del canale sinistro.		Regola il tempo di delay del canale destro.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.			
	Page02	LchFB	0-100	RchFB	0-100	Level	0-150	
	Regola il feedback del delay del canale sinistro.		Regola il feedback del delay del canale destro.		Regola il livello in uscita.			
Page03	LchLv	0-100	RchLv	0-100				
Regola l'uscita del delay del canale sinistro.		Regola l'uscita del delay del canale destro.						
092 PhaseDly		Effetto che applica un phaser al suono delay.			FS	InputMute		
		Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	Time	1-2000	FB	0-100	Mix	0-100	
	Imposta il tempo di delay.		Regola la quantità di feedback.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.			
	Page02	Rate	1-50	Color	4 STG, 8 STG, inv 4, inv 8	Level	0-150	
Imposta la velocità di modulazione.		Imposta il tono del tipo d'effetto.		Regola il livello in uscita.				
093 TrgHldDly		Delay che campiona e trattiene usando la penna come trigger.			FS	InputMute		
		Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	Time	10-1000	Duty	25-100	Mix	0-100	P
	Imposta il tempo di delay.		Imposta il tempo col quale il suono sample-and-hold è prodotto.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.			
Page02	THRSH	0-30	Level	0-150				
Regola la soglia dell'effetto.		Regola il livello in uscita.						
094 HD Reverb		Reverb ad alta definizione.			FS	InputMute		
		Manopola1		Manopola2		Manopola3		
	Page01	Decay	0-100	Tone	0-10	Mix	0-100	P
	Imposta la durata del riverbero.		Regola il tono.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.			
	Page02	PreD	1-200	HPF	0-10	Level	0-150	
Regola il delay tra ingresso del suono originale e avvio del suono reverb.		Regola la frequenza di taglio del filtro passa alto.		Regola il livello in uscita.				

<b>095</b>	<b>Hall</b>	Effetto reverb che simula l'acustica di una sala da concerti.			<b>FS</b>	InputMute	
	Page01	Manopola1		Manopola2		Manopola3	
		Decay	1-30	Tone	0-10	Mix	0-100
	Imposta la durata del riverbero.		Regola il tono.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.		
	Page02	PreD	1-100	Level	0-150		
Regola il delay tra ingresso del suono originale e avvio del suono reverb.		Regola il livello in uscita.					
<b>096</b>	<b>Room</b>	Effetto reverb che simula l'acustica di una stanza.			<b>FS</b>	InputMute	
	Page01	Manopola1		Manopola2		Manopola3	
		Decay	1-30	Tone	0-10	Mix	0-100
	Imposta la durata del riverbero.		Regola il tono.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.		
	Page02	PreD	1-100	Level	0-150		
Regola il delay tra ingresso del suono originale e avvio del suono reverb.		Regola il livello in uscita.					
<b>097</b>	<b>TiledRoom</b>	Effetto reverb che simula l'acustica di una stanza rivestita.			<b>FS</b>	InputMute	
	Page01	Manopola1		Manopola2		Manopola3	
		Decay	1-30	Tone	0-10	Mix	0-100
	Imposta la durata del riverbero.		Regola il tono.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.		
	Page02	PreD	1-100	Level	0-150		
Regola il delay tra ingresso del suono originale e avvio del suono reverb.		Regola il livello in uscita.					
<b>098</b>	<b>Spring</b>	Effetto reverb che simula il riverbero a molle.			<b>FS</b>	InputMute	
	Page01	Manopola1		Manopola2		Manopola3	
		Decay	1-30	Tone	0-10	Mix	0-100
	Imposta la durata del riverbero.		Regola il tono.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.		
	Page02	PreD	1-100	Level	0-150		
Regola il delay tra ingresso del suono originale e avvio del suono reverb.		Regola il livello in uscita.					
<b>099</b>	<b>Arena</b>	Effetto reverb che simula l'acustica di un grande spazio, come uno stadio.			<b>FS</b>	InputMute	
	Page01	Manopola1		Manopola2		Manopola3	
		Decay	1-30	Tone	0-10	Mix	0-100
	Imposta la durata del riverbero.		Regola il tono.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.		
	Page02	PreD	1-100	Level	0-150		
Regola il delay tra ingresso del suono originale e avvio del suono reverb.		Regola il livello in uscita.					
<b>100</b>	<b>EarlyRef</b>	Effetto che riproduce solo i primi riflessi del reverb.					
	Page01	Manopola1		Manopola2		Manopola3	
		Decay	1-30	Shape	-10-10	Mix	0-100
	Imposta la durata del riverbero.		Regola l'involuppo dell'effetto.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.		
	Page02	Tone	0-10	Level	0-150		
Regola il tono.		Regola il livello in uscita.					
<b>101</b>	<b>Air</b>	Effetto che riproduce l'atmosfera di una stanza, per dare spazialità.					
	Page01	Manopola1		Manopola2		Manopola3	
		Size	1-100	Tone	0-10	Mix	0-100
	Imposta la dimensione dello spazio.		Regola il tono.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.		
	Page02	Ref	0-10	Level	0-150		
Regola la quantità di riflesso dalle pareti.		Regola il livello in uscita.					

## Tipi d'effetto e parametri

<b>102 Comp+Dist</b>		Effetto che combina compressore e distorsione.						
		<b>Manopola1</b>		<b>Manopola2</b>		<b>Manopola3</b>		
	Page01	THRSH	0-50	Gain	0-100	P	Level	0-150
	Page02	Dry	0-100	Tone	0-100		Ratio	1-10
	Page03	ATTCK	1-10					
		Imposta il livello che attiva il compressore.		Regola il gain.		Regola il livello in uscita.		
		Regola il livello del suono originale.		Regola il tono.		Regola il rapporto di compressione.		
		Regola l'attacco del compressore.						
<b>103 Oct+Dist</b>		Effetto che combina octaver e distorsione.						
		<b>Manopola1</b>		<b>Manopola2</b>		<b>Manopola3</b>		
	Page01	Oct	0-100	Gain	0-100		Level	0-150
	Page02	Dry	0-100	Tone	0-100		Chain	Befr/Afr
	Page03							
		Regola il volume del suono effetto un'ottava sotto.		Regola il gain.		Regola il livello in uscita.		
		Regola il livello del suono originale.		Regola il tono.		Imposta il punto d'inserim. della distorsione.		
<b>104 Awah+Dist</b>		Effetto che combina auto-wah e distorsione.						
		<b>Manopola1</b>		<b>Manopola2</b>		<b>Manopola3</b>		
	Page01	Sense	-10-1, 1-10	Gain	0-100	P	Level	0-150
	Page02	Dry	0-100	Tone	0-100		Reso	0-10
	Page03	Chain	Befr/Afr					
		Regola la sensibilità dell'effetto.		Regola il gain.		Regola il livello in uscita.		
		Regola il livello del suono originale.		Regola il tono.		Regola l'intensità del suono di risonanza.		
		Imposta il punto d'inserim. della distorsione.						
<b>105 Comp+AWah</b>		Effetto che combina compressore e auto-wah.						
		<b>Manopola1</b>		<b>Manopola2</b>		<b>Manopola3</b>		
	Page01	THRSH	0-50	Sense	-10-1, 1-10	P	Level	0-150
	Page02	Dry	0-100	Reso	0-10		Ratio	1-10
	Page03	ATTCK	1-10					
		Imposta il livello che attiva il compressore.		Imposta la sensibilità dell'effetto.		Regola il livello in uscita.		
		Regola il livello del suono originale.		Regola l'intensità del suono di risonanza.		Regola il rapporto di compressione.		
		Regola l'attacco del compressore.						
<b>106 PH+Dist</b>		Effetto che combina phaser e distorsione in stile Roland JET PHASER.						
		<b>Manopola1</b>		<b>Manopola2</b>		<b>Manopola3</b>		
	Page01	Gain	0-100	Mode	1-4		Reso	0-10
	Page02	Rate	0-50	Tone	0-10		Level	0-150
	Page03							
		Regola il gain.		Seleziona la modalità del suono jet.		Regola l'intensità del carattere dell'effetto.		
		Regola la modulazione.		Regola il tono.		Regola il livello in uscita.		
<b>107 PedalVox</b>		Simula un pedale wah vintage Vox.						
		<b>Manopola1</b>		<b>Manopola2</b>		<b>Manopola3</b>		
	Page01	Freq	1-50	DryMX	0-100		Level	0-150
	Page02							
	Page03							
		Regola la frequenza enfatizzata.		Regola il mix del suono senza effetto.		Regola il livello in uscita.		
<b>108 PedalWah</b>		Pedale wah per basso.						
		<b>Manopola1</b>		<b>Manopola2</b>		<b>Manopola3</b>		
	Page01	Freq	1-50	DryMX	0-100		Level	0-150
	Page02							
	Page03							
		Regola la frequenza enfatizzata.		Regola il mix del suono senza effetto.		Regola il livello in uscita.		
<b>109 PDL Reso</b>		Pedale wah dal forte carattere.						
		<b>Manopola1</b>		<b>Manopola2</b>		<b>Manopola3</b>		
	Page01	Freq	1-50	Reso	0-10		Level	0-150
	Page02	DryMX	0-100					
	Page03							
		Regola la frequenza enfatizzata.		Regola l'intensità del carattere dell'effetto.		Regola il livello in uscita.		
		Regola la quantità di suono originale nel mix.						

<b>110 PDL Pitch</b> 	Usate un pedale d'espressione per variare tonalità in tempo reale con questo effetto.										
		Manopola1		Manopola2		Manopola3					
	Page01	Color	1-9 (Vd. Tab.3)		Tone	0-10		Bend	0-100		P
Page02	Mode	Up, Down		Level	0-150						
	Imposta il tipo di controllo del cambio di tonalità col pedale d'espressione.			Regola il tono.		Imposta la quantità di pitch shift.					
Imposta la direzione del cambio tonalità SU-Up o GIU'-Down.			Regola il livello in uscita.								
<b>111 PDL MnPit</b> 	Pitch shifter specifico per suono mono (esecuzione a nota singola), che consente di variare la tonalità in tempo reale col pedale d'espressione.										
		Manopola1		Manopola2		Manopola3					
	Page01	Color	1-9 (Vd. Tab. 3)		P	Tone	0-10		Bend	0-100	
Page02	Mode	Up, Down		Level	0-150						
Imposta il tipo di controllo del cambio di tonalità col pedale d'espressione.			Regola il tono.		Imposta la quantità di pitch shift.						
Imposta la direzione del cambio tonalità SU-Up o GIU'-Down.			Regola il livello in uscita.								

### Tabella 1

Tipo	Cabinet e diffusori modellati
ORGN	Sarà selezionato il cabinet consigliato.
8x10 AG	Simulazione di un AMPEG 810E
4x12 SB	Simulazione di un MARSHALL 1935A
4x12 BM	Simulazione di un FENDER BASSMAN
4x10 HA	Simulazione di un HARTKE 4.5XL
4x10 SWR	Simulazione di un SWR GOLIATH
4X10 AL	Simulazione di un AGUILAR GS410
4x10 GK	Simulazione di un GALLIEN KRUEGER 410RBH
4x10 E	Simulazione di un EDEN D410XLT
1x18 AC	Simulazione di un ACOUSTIC 301
1x15 PT	Simulazione di un cabinet ampli combo POLYTONE MINI BRUTE III
1x15 AG	Simulazione di un cabinet ampli combo AMPEG B-15
1x12 MB	Simulazione di un cabinet ampli combo Markbass 12-pollici

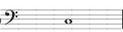
### Tabella 2

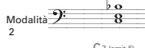
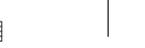
Impostaz.	Scala usata	Intervallo
-6	Maggiore	6th down
-5		5th down
-4		4th down
-3		3rd down
-m	Minore	3rd down
m		3rd up
3	Maggiore	3rd up
4		4th up
5		5th up
6		6th up

### Tabella 3

Colore	Pedale min	Pedale max
1	0 cent	+1 ottava
2	0 cent	+2 ottave
3	0 cent	-100 cent
4	0 cent	-2 ottave
5	0 cent	-∞
6	-1 ottava + originale	+1 ottava + originale
7	-700 cent + originale	+500 cent + originale
8	Doubling	Detune + originale
9	-∞ (0 Hz) + originale	+1 ottava + originale

### Tabella 4

Nota eseguita sul basso:  (Esempio : C)

<p>Scala1</p>  <p>Modalità 1</p> <p>C</p>	<p>Scala 2</p>  <p>Modalità 4</p> <p>Cm</p>	<p>Scala1</p>  <p>Modalità 7</p> <p>F or C</p>	<p>Scala 2</p>  <p>Modalità 8</p> <p>F or C</p>	<p>Scala1</p>  <p>Modalità 7</p> <p>C7</p>	<p>Scala 2</p>  <p>Modalità 8</p> <p>F7</p>
<p>Modalità 2</p>  <p>C7 (omit 9)</p>	<p>Modalità 5</p>  <p>Cm7 (omit 9)</p>	<p>Modalità 5</p>  <p>C</p>	<p>Modalità 8</p>  <p>C</p>	<p>Modalità 8</p>  <p>C Ma7</p>	<p>Modalità 9</p>  <p>F Ma7</p>
<p>Modalità 3</p>  <p>C Ma7 (omit 9)</p>	<p>Modalità 6</p>  <p>Cm Ma7 (omit 9)</p>	<p>Modalità 6</p>  <p>C dim</p>	<p>Modalità 9</p>  <p>E dim</p>	<p>Modalità 9</p>  <p>C sus4</p>	<p>Modalità 9</p>  <p>C add9</p>

# Diagnostica

## L'unità non si accende

- Verificate che l'interruttore POWER sia su "ON". Usando alimentazione bus, verificate che l'interruttore sia su "OFF" prima di collegare il cavo USB.
- Con alimentazione a batterie, verificate che siano ancora cariche.

## Nessun suono o volume molto basso

- Controllate le connessioni (→P4-6).
- Regolate il livello della patch (→P14).
- Regolate il livello master (→P18).
- Regolando il volume col pedale d'espressioni, assicuratevi che l'impostazione del volume sia adeguata al pedale.
- Verificate che l'unità non sia in mute (→P22).
- L'unità potrebbe essere passata in standby per risparmiare energia (→P6). In standby, ingresso e uscita audio sono disabilitate.

## Molto rumore

- Verificate che i cavi schermati che state usando siano senza difetti.
- Usate solo un adattatore AC autentico di ZOOM.

## Il suono distorce stranamente/ha uno strano timbro

- Impostate l'interruttore Active/Passive in base al tipo di pickup del basso o dell'apparecchio collegato direttamente a **BS**.

## Un effetto non funziona

Se si supera la capacità di processamento, appare "THRU" sulla grafica dell'effetto. In tal caso, l'effetto è bypassato.

## Il pedale d'espressione non lavora bene

Controllate le impostazioni del pedale d'espressione (→P16).

## Il livello registrato su DAW è basso

Controllate l'impostazione del livello di registrazione (→P20).

## Le batterie si scaricano rapidamente

- State usando batterie al manganese? Le batterie alcaline dovrebbero fornire 6 ore di operatività.
- Controllate l'impostazione del tipo di batteria (→P20). Impostate il tipo di batteria usato correttamente, per una visualizzazione più precisa della carica residua.

# Elenco Rhythm

#	Nome pattern	Divisione
1	GUIDE	4/4
2	8Beat1	4/4
3	8Beat2	4/4
4	8Beat3	4/4
5	8SHFFL	4/4
6	16Beat1	4/4
7	16Beat2	4/4
8	16SHFFL	4/4
9	Rock	4/4
10	Hard	4/4
11	Metal1	4/4
12	Metal2	4/4
13	Thrash	4/4
14	Punk	4/4

#	Nome pattern	Divisione
15	DnB	4/4
16	Funk1	4/4
17	Funk2	4/4
18	Hiphop	4/4
19	R'nR	4/4
20	Pop1	4/4
21	Pop2	4/4
22	Pop3	4/4
23	Dance1	4/4
24	Dance2	4/4
25	Dance3	4/4
26	Dance4	4/4
27	3Per4	3/4
28	6Per8	3/4

#	Nome pattern	Divisione
29	5Per4_1	5/4
30	5Per4_2	5/4
31	Latin	4/4
32	Ballad1	4/4
33	Ballad2	3/4
34	Blues1	4/4
35	Blues2	3/4
36	Jazz1	4/4
37	Jazz2	3/4
38	Metro3	3/4
39	Metro4	4/4
40	Metro5	5/4
41	Metro	

# Specifiche tecniche

<b>Tipi d'effetto</b>	111 tipi
<b>Numero effetti in simultanea</b>	3
<b>Numero user bank/patch</b>	10 patch x 10 bank
<b>Frequenza campionamento</b>	44.1kHz
<b>Conversione A/D</b>	24-bit con 128x sovracampionamento
<b>Conversione D/A</b>	24-bit con 128x sovracampionamento
<b>Processamento segnale</b>	32-bit floating point & 32-bit fixed point
<b>Caratteristiche frequenza</b>	20-20 kHz +1 dB, -3 dB (carico 10 kΩ)
<b>Display</b>	LCD x 3
<b>Ingresso</b>	Jack mono standard Livello ingresso nominale -20dBm Impedenza ingresso 1MΩ ACTIVE/PASSIVE (selezionabile con interruttore)
<b>Uscita R</b>	Jack mono standard Livello uscita massimo: Linea: +5 dBm (con carico d'impedenza uscita di 10 kΩ o più)
<b>L/Mono/Phone</b>	Jack mono standard (linea/cuffie) Livello uscita massimo: Linea: +5 dBm (con carico d'impedenza uscita di 10 kΩ o più) Cuffie: 20 mW + 20 mW (carico entro 32 Ω)
<b>Uscita bilanciata</b>	Connettore XLR Impedenza d'uscita 100 Ω (HOT-GND, COLD-GND), 200 Ω (HOT-COLD) PRE/POST (selezionabile con interruttore) GND LIFT (selezionabile con interruttore)
<b>Controllo ingresso</b>	Per FP01/FP02/FS01
<b>Rumore di fondo</b>	-100dBm
<b>Alimentazione</b>	Adattatore AC DC9V (negativo centrale), 500 mA (ZOOM AD-16) Batterie 6 ore operatività in continuo con 4 batterie alcaline tipo AA USB Alimentazione Bus
<b>Dimensioni</b>	170 (D) x 234 (W) x 54 (H) mm
<b>USB</b>	Audio USB
<b>Peso</b>	1.2kg
<b>Opzioni</b>	Pedale d'espressione FP01/FP02 e interruttore a pedale FS01

• 0dBm = 0.775Vrms

## Nazioni EU



Dichiarazione di conformità:

Questo prodotto corrisponde ai requisiti richiesti dalla Direttiva EMC 2004/108/EC,

Direttiva Basso Voltaggio 2006/95/EC e

Direttiva ErP 2009/125/EC



### **Smaltimento di apparecchiature elettriche & elettroniche**

(Applicabile nelle Nazioni Europee con sistemi di raccolta differenziata)

Questo simbolo sul prodotto o sull'imballaggio indica che il prodotto non può essere gestito come rifiuto domestico. Deve invece essere conferito presso il centro preposto al riciclo del materiale elettrico ed elettronico. Assicurandovi di smaltire correttamente questo prodotto, aiuterete ad evitare eventuali future conseguenze negative per l'ambiente e per la salute umana, causate dalla gestione inadeguata dei rifiuti. Il riciclo dei materiali aiuta a conservare le risorse naturali. Per informazioni più dettagliate sul riciclo del prodotto, contattate i locali uffici preposti, o il negozio in cui avete acquistato il prodotto.

# ZOOM

## **ZOOM CORPORATION**

4-4-3 Surugadai, Kanda, Chiyoda-ku, Tokyo 101-0062 Japan

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