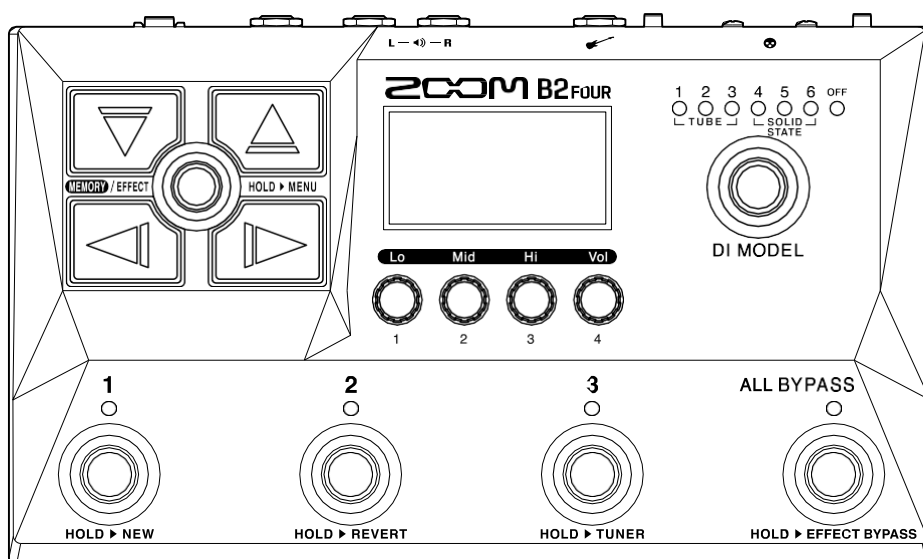


B2 FOUR

Басовый процессор



Руководство по эксплуатации

Перед использованием необходимо ознакомиться с инструкциями по использованию и технике безопасности.

©2023 ZOOM CORPORATION

Копирование или перепечатка данного руководства частично или полностью запрещены без разрешения.

Названия продуктов, зарегистрированные товарные знаки и названия компаний в этом документе являются собственностью соответствующих компаний. Все товарные знаки и зарегистрированные товарные знаки в этом документе предназначены только для целей идентификации и не предназначены для нарушения авторских прав их соответствующих владельцев.

Правильное отображение невозможно на устройствах с монохромным дисплеем.

Примечания к данному руководству по эксплуатации

Это руководство может понадобиться в будущем. Всегда храните его в месте, где его легко найти. Содержимое данного документа и характеристики продукта могут быть изменены без предварительного уведомления.

- Microsoft и Windows являются товарными знаками группы компаний Microsoft.
- iPadOS, Lightning и Mac являются товарными знаками компании Apple Inc.
- App Store является сервисной маркой компании Apple Inc.
- iOS является товарным знаком или зарегистрированным товарным знаком компании Cisco Systems, Inc. в США и других странах и используется по лицензии.
- Android является товарным знаком компании Google LLC.
- USB Type-C является товарным знаком USB Implementers Forum.
- Другие названия продуктов, зарегистрированные товарные знаки и наименования компаний, упомянутые в данном документе, являются собственностью соответствующих владельцев.
- Все товарные знаки и зарегистрированные товарные знаки, приведённые в данном документе, используются исключительно в целях идентификации и не предполагают нарушение авторских прав их владельцев.
- Иллюстрации и изображения экранов, приведённые в данном документе, могут отличаться от фактического внешнего вида изделия.

Термины, используемые в данном руководстве

Память патчей

Память патча сохраняет используемые эффекты и усилители, состояния включения/выключения эффектов и значения настроек параметров, что позволяет легко их вызывать. Эффекты сохраняются и вызываются в ячейках памяти патчей. В память каждого патча можно добавить до 5 эффектов, а всего можно сохранить до 300 патчей.

Типы эффектов

Доступные типы эффектов включают в себя различные эффекты для бас-гитары и модели усилителей/кабинетов. Эффекты можно выбирать из этих типов для добавления в память патчей.

Категория

Эффекты сгруппированы по типам в категории.

Autosave

Эта функция автоматически сохраняет любые изменения в памяти патчей и настройки эффектов.

Режим ECO

Эта функция автоматически отключает питание через 10 минут после последнего действия.

Looper

Можно записывать и повторно воспроизводить фразы длиной до 60 секунд. Эту функцию можно синхронизировать с ритмическими паттернами.

Preselect

Эта функция позволяет продолжить использование текущего звука из памяти патчей при переключении на другой патч с большим номером.

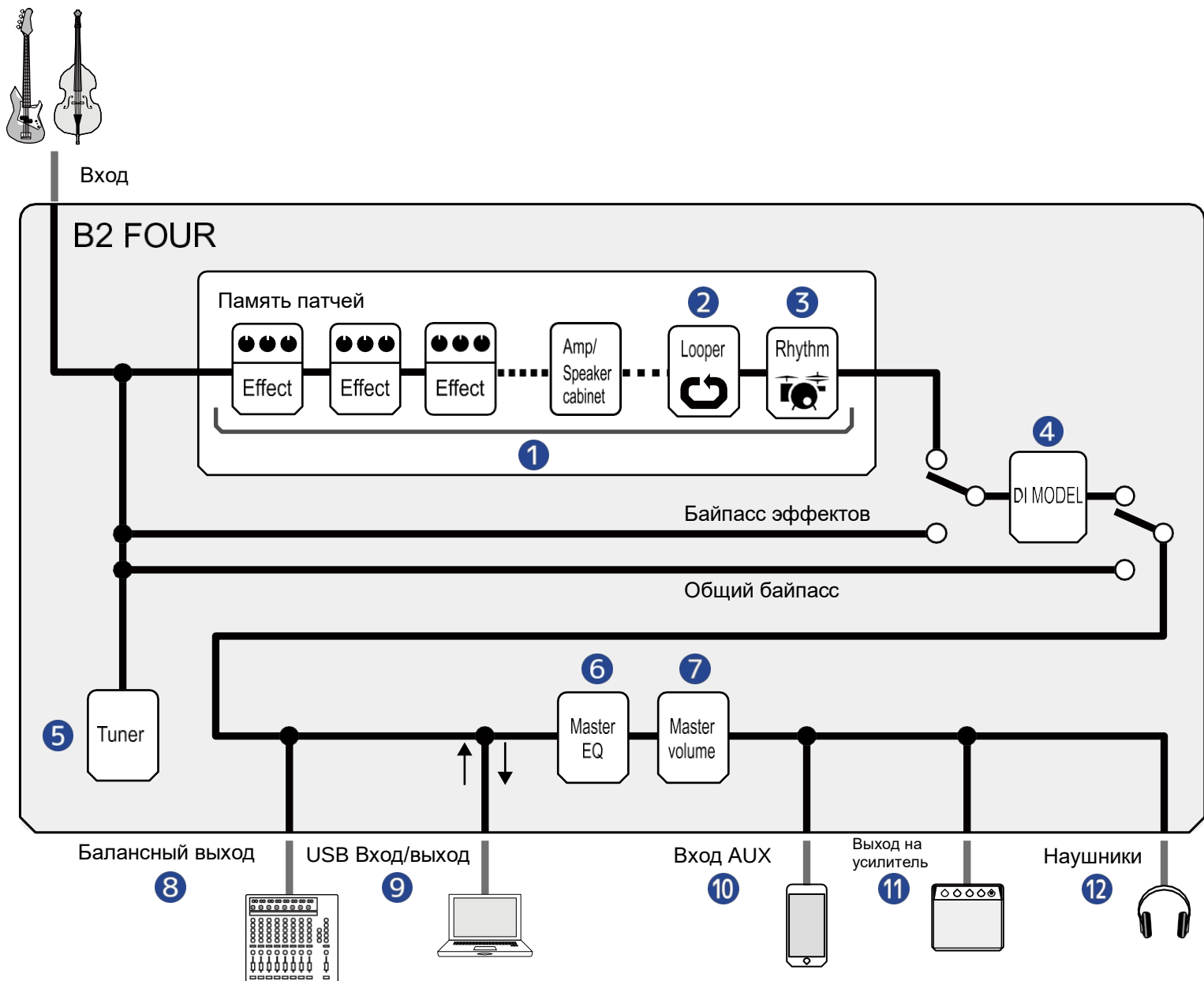
Содержание

Примечания к данному руководству по эксплуатации.....	2
Термины, используемые в данном руководстве.....	3
Структура B2 FOUR	6
Маршрутизация сигнала	6
Обзор памяти патчей.....	8
Функции элементов устройства	9
Верхняя панель.....	9
Нижняя панель.....	10
Боковая панель.....	11
Экраны, отображаемые на дисплее	12
Экран MEMORY	12
Экран EFFECT.....	13
Экран LIBRARY	14
Экран MENU	15
Подключение	18
Включение/выключение питания.....	20
Включение питания.....	20
Выключение питания.....	20
Выбор DI MODEL	22
Использование функции обхода эффектов.....	22
Регулировка общего звучания и уровня выхода.....	23
Переключение памяти патчей во время игры (экран MEMORY)	24
Использование функции PRESELECT	26
Включение/выключение функции PRESELECT.....	26
Выбор памяти патчей при включенной функции PRESELECT	28
Редактирование эффектов (экран EFFECT)	30
Открытие экрана EFFECT	30
Включение/выключение эффектов.....	32
Замена эффектов	34
Настройка параметров эффектов	37
Изменение порядка эффектов.....	39
Регулировка темпа.....	41
Управление памятью патчей.....	43
Переименование патчей	43
Копирование и сохранение патчей	45
Удаление патчей.....	47
Создание патчей	49
Восстановление изменений в патчах	50
Использование тюнера	52
Активация тюнера.....	52
Изменение настроек тюнера.....	53
Использование подключенной педали экспрессии.....	56
Настройка эффектов педали	56
Использование ритмов	58
Настройка обработки ритмов.....	58

Запуск/остановка воспроизведения ритма	60
Ритмические паттерны	61
Использование лупера во время воспроизведения	62
Настройка эффекта лупера	62
Операции с лупером	69
Использование функций аудио-интерфейса	74
Установка драйверов	74
Подключение к компьютеру, смартфону или планшету	75
Управление B2 FOUR с iPhone/iPad	76
Настройка оборудования	77
Настройка функции AUTO SAVE	77
Настройка режима ECO	79
Регулировка контрастности дисплея	80
Управление прошивкой	81
Проверка версий прошивки	81
Обновление	81
Восстановление заводских настроек по умолчанию	82
Приложение	83
Устранение неполадок	83
Спецификации	84

Структура B2 FOUR

Маршрутизация сигнала



1 Память патчей

Сигнал от бас-гитары проходит через эффекты, а затем через эмуляцию усилителя и акустической системы в указанном порядке.

(→ [Настройка параметров эффектов](#))

2 Лупер

Записанные лупы можно воспроизводить. (→ [Использование лупера во время игры](#))

3 Ритм

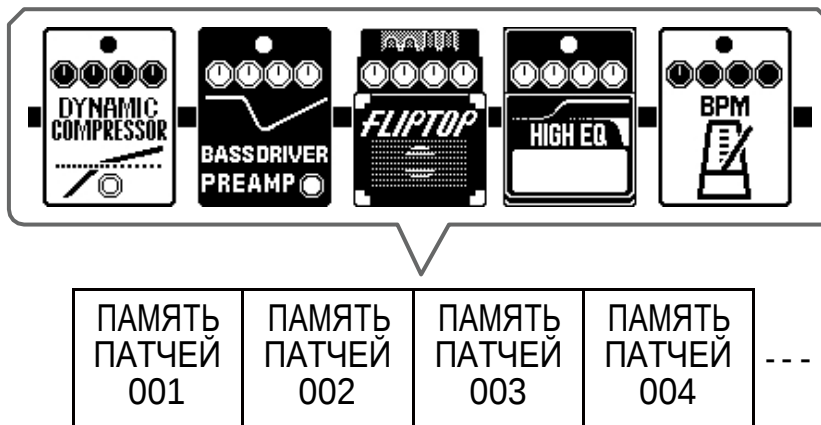
Звуки барабанов можно воспроизводить в виде встроенных ритмических паттернов. (→ [Использование ритмов](#))

- 4 **DI MODEL**
Можно выбрать подходящую эмуляцию лампового или транзисторного усилителя. (→ [Выбор DI MODEL](#))
- 5 **Тюнёр**
Можно использовать для настройки подключенных бас-гитар. (→ [Использование тюнера](#))
- 6 **Master EQ**
Регулирует общий тембр звучания. Эта настройка сохраняется даже при сбросе памяти патчей.
(→ [Регулировка общего тембра и уровня выхода](#))
- 7 **Master Volume**
Регулирует общую громкость. Этот параметр сохраняется даже при смене патча.
(→ [Регулировка общего тембра и уровня выхода](#))
- 8 **Balanced Output**
Выходной сигнал подается на разъем BALANCED OUTPUT. Подключите его, например, к РА-микшеру.
- 9 **Аудио USB**
С помощью функции аудио-интерфейса можно обмениваться аудиоданными с компьютерами и смартфонами.
(→ [Использование функций аудио-интерфейса](#))
- 10 **Вход AUX**
Аудио можно воспроизводить со смартфона, портативного аудиоплеера или другого устройства.
- 11 **Выход на усилитель**
Можно подключить усилитель или активные мониторы.
- 12 **Выход на наушники**
Также можно подключить наушники.

Обзор памяти патчей

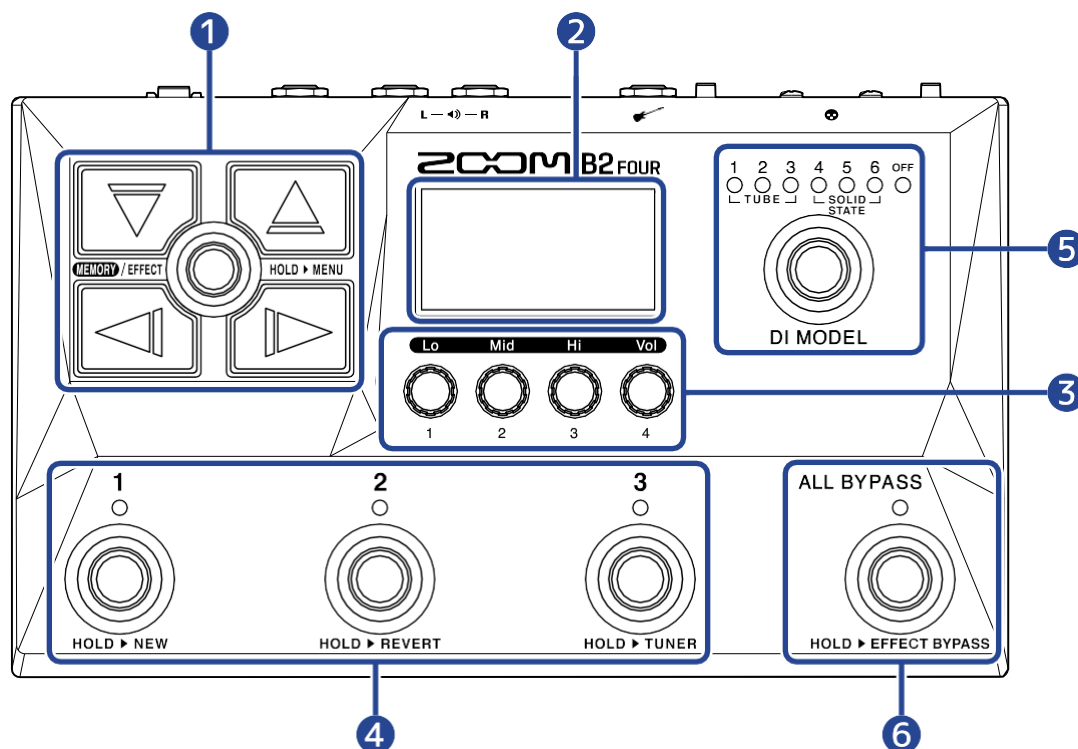
Память патчей

В патчах хранятся используемые эффекты, их порядок, состояния включения/выключения и настройки параметров. Эффекты можно сохранять и вызывать из памяти патчей. Можно сохранить до 300 патчей.



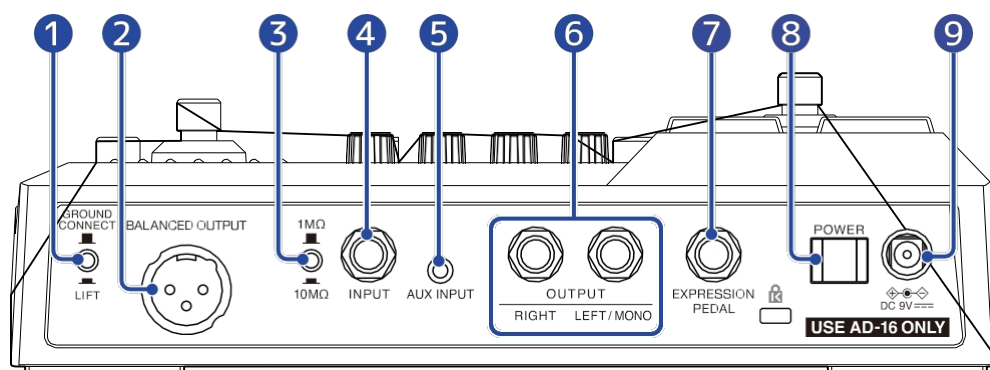
Функции элементов устройства

Верхняя панель



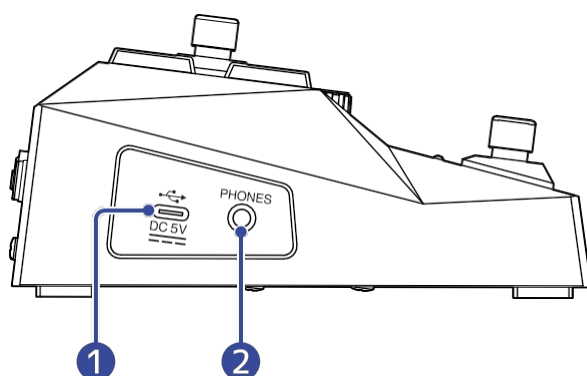
- 1 Кнопки управления**
Используйте эти кнопки для выбора патча и эффектов.
Их можно нажимать ногой.
- 2 Дисплей**
Здесь отображается информация, включая название выбранного патча и его эффектов, а также значениями параметров.
- 3 Регуляторы параметров**
Используйте их для настройки параметров эффектов и выполнения различных настроек.
- 4 Фут-свитчи/индикаторы**
Используйте их для выбора патчей и включения/выключения эффектов.
Когда открыт [экран EFFECT](#), индикаторы показывают, включены ли эффекты.
- 5 Переключатель DI MODEL**
Используйте для выбора DI MODEL. (Выбранная модель подсвечивается.)
- 6 Переключатель Bypass**
Этот переключатель включает/выключает обход эффектов.

Задняя панель



- 1 Переключатель GROUND CONNECT/LIFT**
На выходе BALANCED OUTPUT можно отключать заземление.
- 2 Разъем BALANCED OUTPUT**
Подключите к РА-микшеру.
- 3 Переключатель сопротивления**
Установите сопротивление в соответствии с типом датчиков бас-гитары.
- 4 Разъем INPUT**
Подключайте сюда бас-гитару.
- 5 Разъем AUX INPUT**
Подключайте сюда портативный музыкальный плеер или аналогичное устройство.
- 6 Разъемы OUTPUT**
Подключайте сюда басовый усилитель или активные мониторы.
- 7 Разъем EXPRESSION PEDAL**
Подключайте педаль экспрессии (ZOOM FP02M) и используйте ее для регулировки педального эффекта.
- 8 Выключатель питания**
С помощью этого переключателя включается и выключается питание.
- 9 Разъём адаптера переменного тока (AC) 9 В постоянного тока (DC)**
Подключите к этому разъему специальный адаптер переменного тока (ZOOM AD-16).

Боковая панель



1 Порт USB (Type-C)

Подключив к компьютеру, смартфону или планшету, B2FOUR можно использовать в качестве аудио-интерфейса. Кроме того, с помощью Handy Guitar Lab можно управлять патчами, а также редактировать и добавлять эффекты, например, со смартфона или планшета. Поддерживается работа от шины USB.

2 Разъем выхода PHONES

Подключите наушники к этому разъему.

Подсказка:

Handy Guitar Lab для B2 FOUR можно загрузить из App Store.

Экраны, отображаемые на дисплее

Управление B2 FOUR осуществляется с помощью кнопок и регуляторов при просмотре дисплея. В этом разделе описаны экраны, отображаемые на дисплее.

Экран MEMORY

Открывается при включении питания.

Здесь отображаются патчи, которые можно выбрать для исполнения и редактирования.



1 Номер патча

Ножные переключатели  ¹ –  ³ можно использовать для выбора памяти патчей, которые отображаются в данный момент. Используйте  , чтобы выбрать патч с соседним номером. Используйте  / , чтобы выбрать патч с номером больше и меньше на 10.

Выбранный патч будет выделен.

2 Название патча

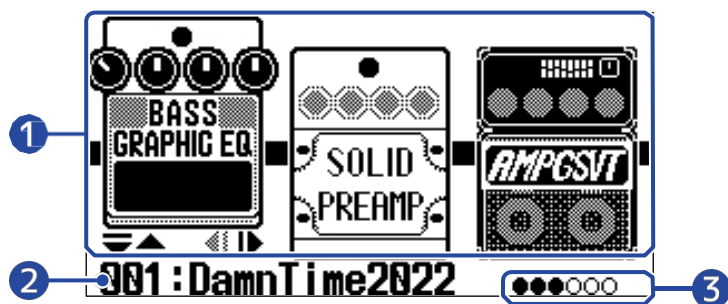
Здесь отображается название выбранного патча.

Открытие экрана MEMORY

- Когда открыт [экран MENU](#) или [EFFECT](#): нажмите кнопку «MEMORY / EFFECT» .
- Когда открыт [экран LIBRARY](#): подтвердите выбранный эффект, чтобы открыть [экран EFFECT](#), и нажмите .

Экран EFFECT

Патчи можно редактировать.



1 Эффекты

Здесь отображаются эффекты выбранного патча.

Для выбора эффектов используйте кнопки  и . Выбранный эффект будет слегка выделен.

2 Название текущего патча

3 Отображаемые эффекты

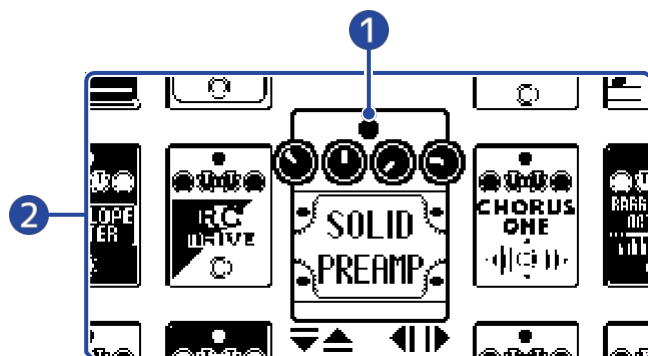
На дисплее может отображаться до 3 эффектов. Черные кружки обозначают положения отображаемых эффектов.

Открытие экрана EFFECT

- Когда открыт [экран MEMORY](#) или [MENU](#): нажмите кнопку «**MEMORY** / EFFECT ».
- Если открыт [экран LIBRARY](#): нажмите **MEMORY** / EFFECT  , чтобы подтвердить выбранный эффект.

Экран LIBRARY

Эффекты в патче можно изменять.



1 Выбранный эффект

Выбранный эффект отображается увеличенным и в центре.

2 Список эффектов

Эффекты одной категории выстроены по вертикали. Используйте кнопки  и , чтобы выбрать эффекты одной категории.

Используйте кнопки  и , чтобы выбрать эффекты из разных категорий.

Открытие экрана библиотеки

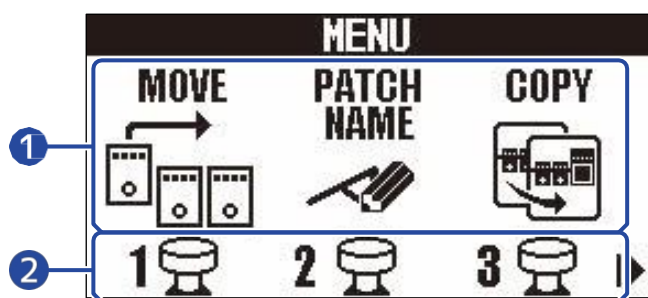
Выберите эффект, который необходимо изменить, на [экране EFFECT](#), и нажмите кнопку  или .

Выход из экрана библиотеки

Нажмите  , чтобы подтвердить выбранный эффект и открыть [экран EFFECT](#).

Экран MENU

Можно выполнить различные настройки B2 FOUR.



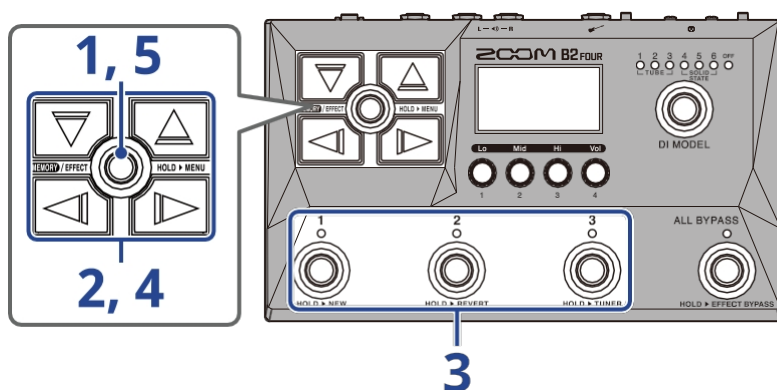
1 Элементы настройки

Используйте кнопки  и , чтобы выбрать пункты настройки, отображаемые с помощью значков.

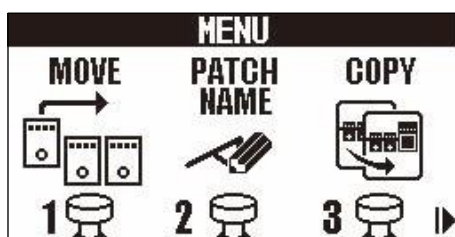
2 Футсвитчи

Нажмите кнопки футсвича  – , соответствующие значкам, отображаемым на экране, чтобы открыть экраны настроек.

Использование экрана MENU



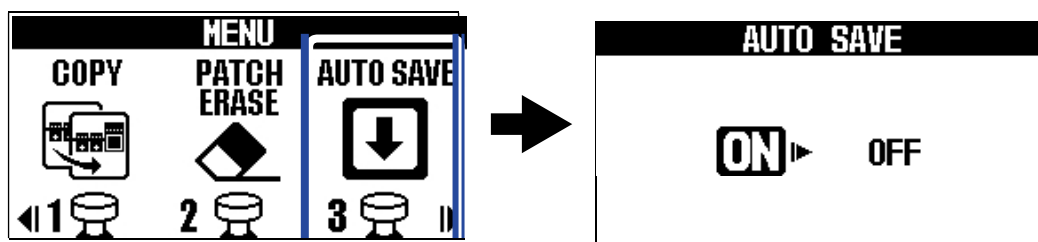
1. Нажмите и удерживайте , чтобы открыть экран MENU.



2. Используйте  и , чтобы отобразить значок нужного параметра настройки. Подробные сведения о каждой настройке см. в справочных ссылках.

 MOVE Изменение порядка эффектов. (→ Изменение порядка эффектов)	 PATCH NAME Переименование патча. (→ Переименование патчей)
 COPY Сохранение и копирование патчей. (→ Копирование и сохранение патчей)	 PATCH ERASE Удаление патчей. (→ Удаление патчей)
 PRE-SELECT Включение/выключение функции предварительного выбора. (→ Использование функции PRESELECT)	 AUTO SAVE Включение/выключение функции автоматического сохранения. (→ Настройка функции AUTO SAVE)
 ALL INIT Восстановление заводских настроек по умолчанию. (→ Восстановление заводских настроек по умолчанию)	 ECO Включение/выключение режима ECO. (→ Настройка режима ECO)
 VERSION Проверка версии прошивки. (→ Проверка версий прошивки)	 LCD Настройка контрастности дисплея. (→ Настройка контрастности дисплея)

3. Нажмите на ножной переключатель  – , соответствующий значку. Откроется экран выбранных настроек. Например, нажмите , если выбрана опция AUTO SAVE.



4. Используйте кнопки , ,  и , чтобы выбрать настройку.

AUTO SAVE

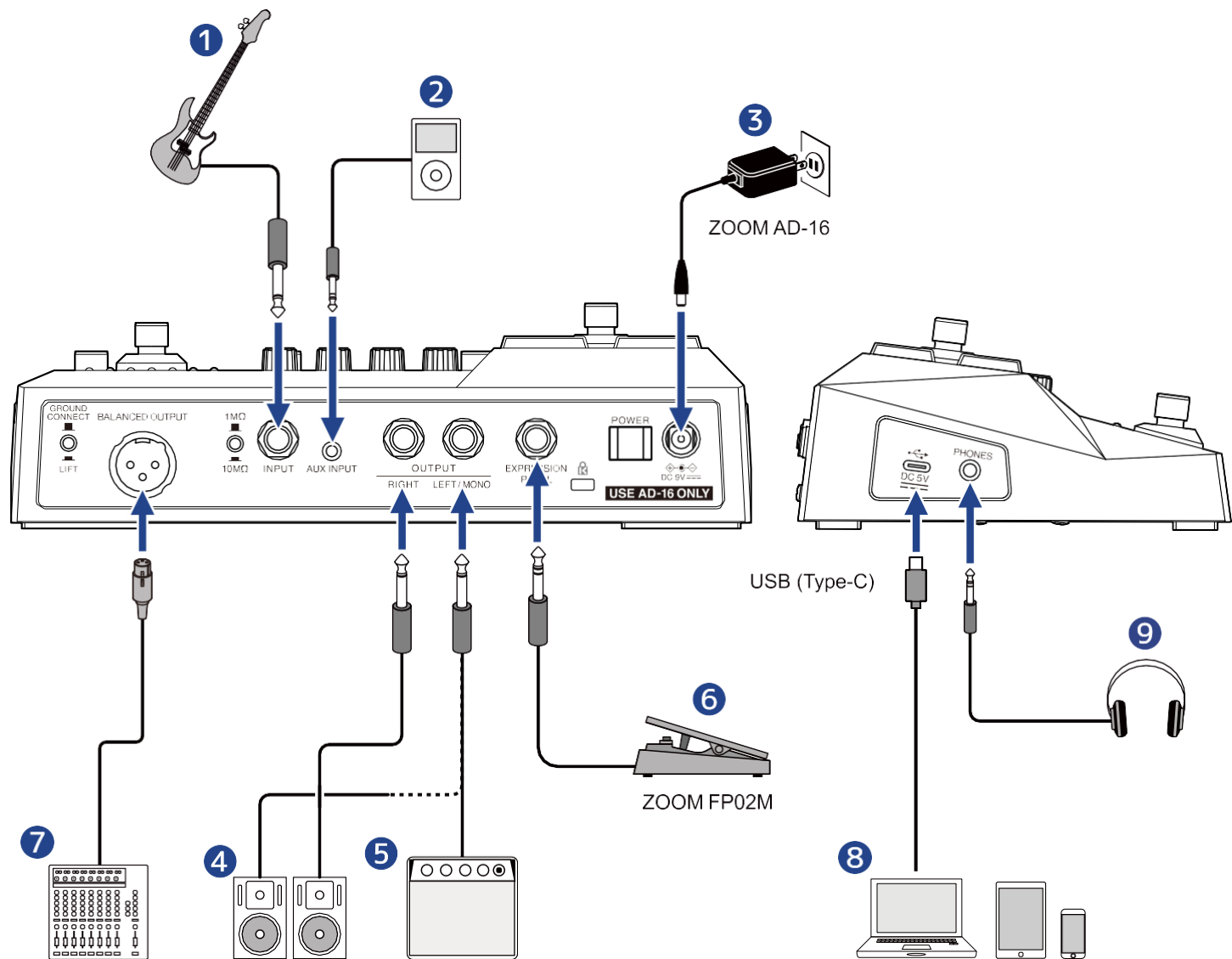
ON  **OFF**

5. Нажмите  .

Это подтверждает настройку и возвращает к [экрану MEMORY](#) или [EFFECT](#).



Подключение



1 Бас Установите переключатель сопротивления в положение, соответствующее типу датчиков бас-гитары.	
1MΩ	Используйте с обычными бас-гитарами.
10MΩ	Используйте с акустическими бас-гитарами, оснащенными пьезодатчиками.

- 2 Портативный музыкальный плеер и т. д.
Регулируйте громкость на подключенном устройстве.
- 3 Адаптер переменного тока (ZOOM AD-16)
- 4 Активные мониторы
- 5 Басовый усилитель

6 Педаль экспрессии (ZOOM FP02M)

Педаль может использоваться для управления эффектами.

7 РА-микшер и т. д.

Используйте переключатель заземления () для включения/выключения заземления разъема BALANCED OUTPUT.

CONNECT 	Это соединяет контакт заземления с заземлением.
 LIFT	Это отсоединяет заземляющий контакт от заземления. Это поможет, если шум вызван замыканием на землю.

8 Компьютер (Mac/Windows), смартфон или планшет

Подключите с помощью USB-кабеля (Type-C).

B2 FOUR можно использовать в качестве аудио-интерфейса и с Handy Guitar Lab.

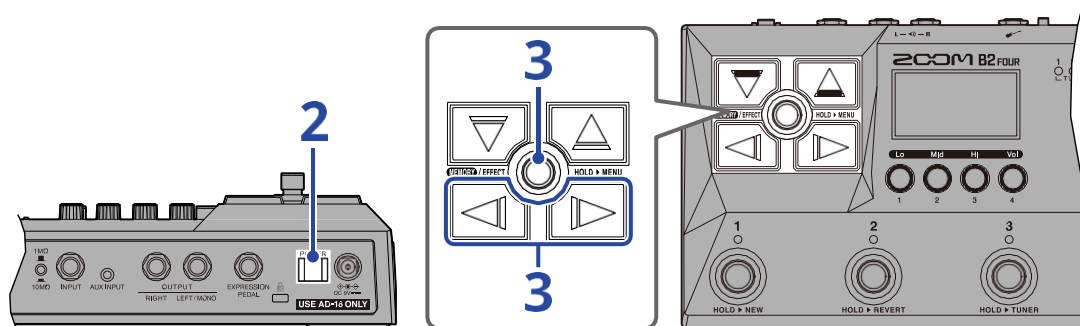
9 Наушники

ПОДСКАЗКА:

Приложение Handy Guitar Lab для B2 FOUR (iOS/iPadOS) можно использовать для управления памятью патчей, а также для редактирования и добавления эффектов. Приложение Handy Guitar Lab для B2 FOUR можно загрузить из App Store.

Включение/выключение питания

Включение питания



1. Уменьшите громкость усилителя или подключенных мониторов.

ПРИМЕЧАНИЕ

Во избежание шума и неисправностей подключите активные мониторы и басовые усилители перед включением питания.

2. Установите переключатель  в положение ON.
Это включит B2 FOUR и откроет экран MEMORY.

3. Увеличьте громкость усилителя или мониторов с питанием.

Обзор режима ECO

- По умолчанию режим ECO включен, поэтому питание автоматически отключается, если устройство не используется в течение 10 часов.
- Режим ECO также можно отключить. (→ [Настройка режима ECO](#))

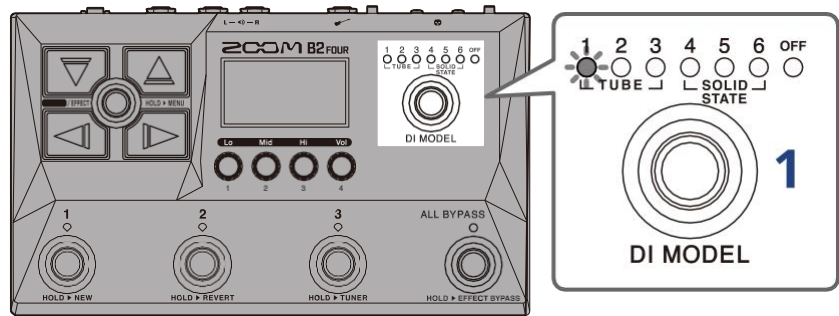
Выключение питания

1. Уменьшите громкость усилителя или подключенных мониторов.
2. Установите переключатель  в положение OFF.
Дисплей выключится.

Выбор усилителя

Раздел DI MODEL на B2 FOUR имеет 6 выбираемых типов, которые воспроизводят характеристики классических ламповых и транзисторных усилителей.

Выбор усилителя влияет на звук подаваемый на выходы BALANCED OUTPUT, OUTPUT и PHONES.

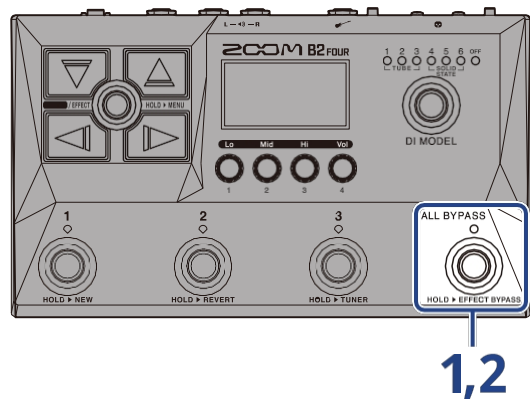


1. Нажмите , чтобы выбрать DI-модель.

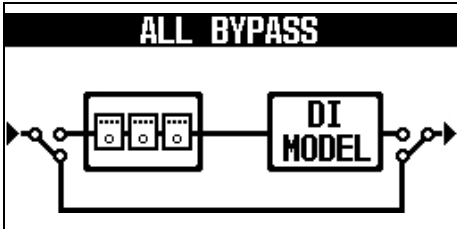
TUBE 1	Моделирует характеристики лампового усилителя с насыщенными гармониками и плотными низкими частотами.
TUBE 2	Модель имитирует характеристики лампового усилителя с четкой атакой и плотными низкими частотами.
TUBE 3	Моделирует характеристики лампового усилителя с чистым красивым звуком.
SOLID STATE 1	Моделирует характеристики транзисторного усилителя с умеренной компрессией и четким тоном.
SOLID STATE 2	Моделирует характеристики транзисторного усилителя с чистым тоном и небольшим дисторшном.
SOLID STATE 3	Моделирует характеристики транзисторного усилителя, в стиле звучания Motown.
OFF	Отключает DI MODEL.

Использование функции обхода эффектов

Все эффекты B2 FOUR и DI MODEL могут быть отключены. Также возможно отключение только секции эффектов.

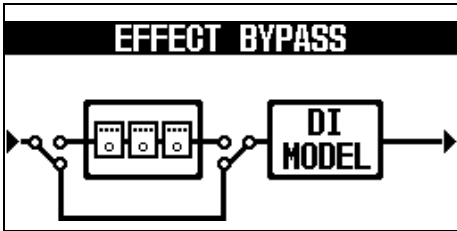


1. Нажмите кнопку «».



Это отключает секцию эффектов и DI MODEL.

2. Нажмите и удерживайте кнопку «».



Это отключает секцию эффектов.

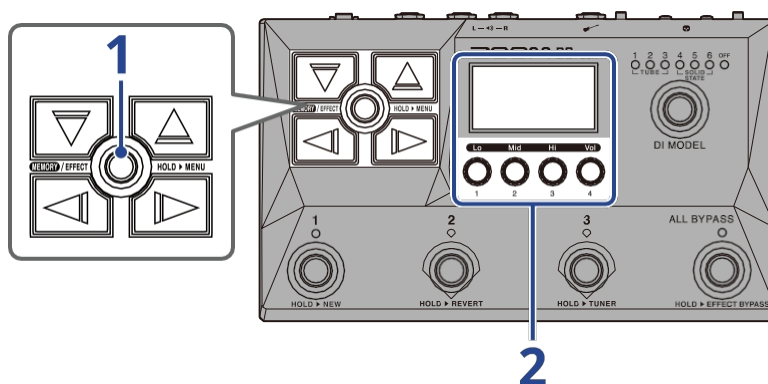
ALL BYPASS	Это обходит секцию эффектов и DI MODEL.
EFX BYPASS	Это обходит секцию эффектов. (Используется только DI MODEL.)
Не горит	Эффекты не отключены

ПОДСКАЗКА:

- Например, настроить эквалайзер и громкость басового усилителя проще, если эффекты B2 FOUR отключены.
- Функция обхода будет отключена при включении питания.

Регулировка общего тембра и уровня выхода

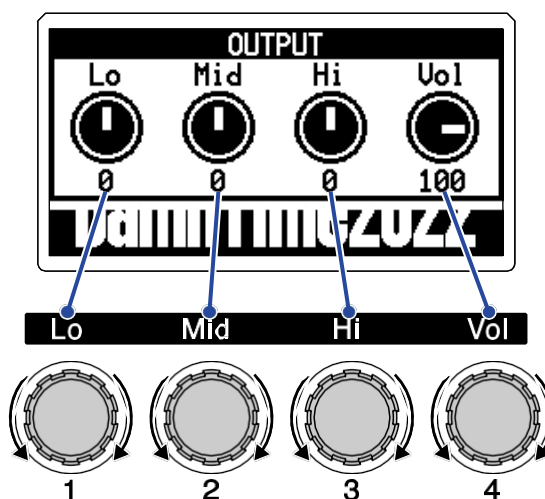
Громкость и тембральный характер звука, выводимого из B2 FOUR, можно настроить. Эти настройки влияют на сигнал, подающийся на выходы OUTPUT и PHONES.



- 1.** Нажмите **MEMORY/EFFECT** , чтобы открыть [экран MEMORY](#).



- 2.** Поверните регулятор «» , чтобы настроить эквалайзер и громкость выходного звука.



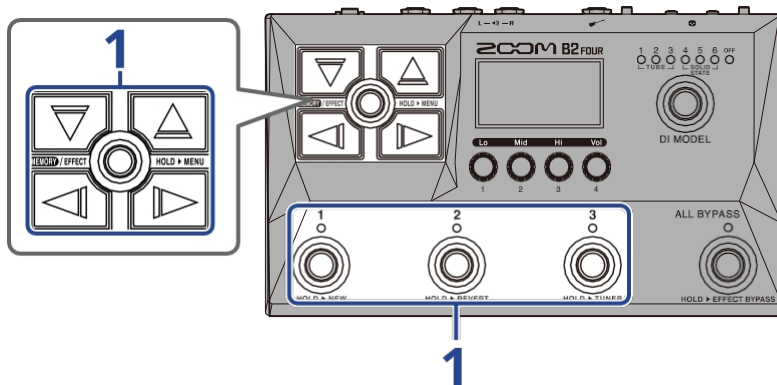
Настройте низкие, средние и высокие частоты, а также громкость.

После завершения настроек через несколько секунд откроется предыдущий экран.

Переключение патчей во время воспроизведения (экран MEMORY)

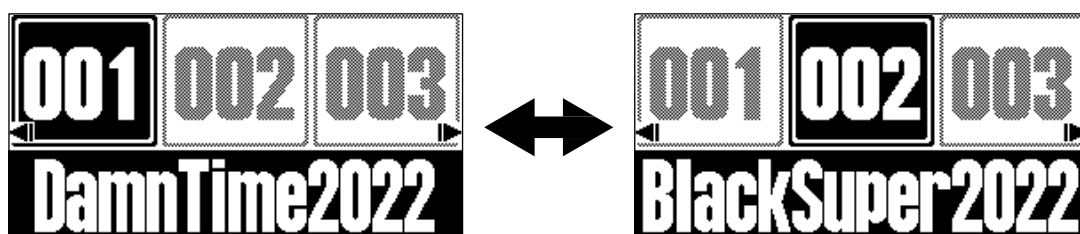
B2 FOUR управляет эффектами в патчах. В память патча можно добавить до 5 эффектов, а их состояния включения/выключения и настройки параметров можно сохранить в ней.

На [экране MEMORY](#) можно переключать используемый патч во время воспроизведения.

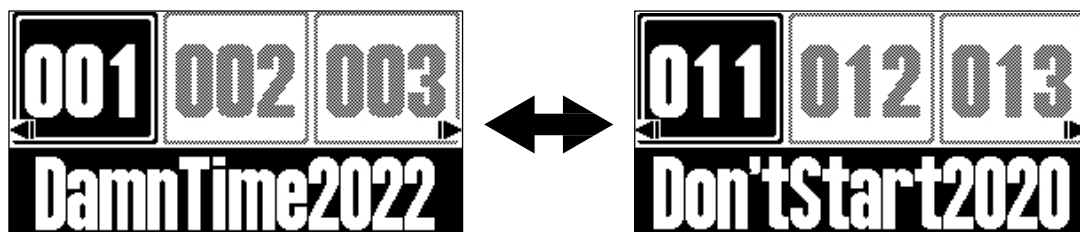


- 1.** На [экране MEMORY](#) используйте кнопки , ,  и  вместе с ножными переключателями (футсвитчами)  –  для выбора патчей.

- Используйте  /  для выбора патча с номером на один ниже или выше.

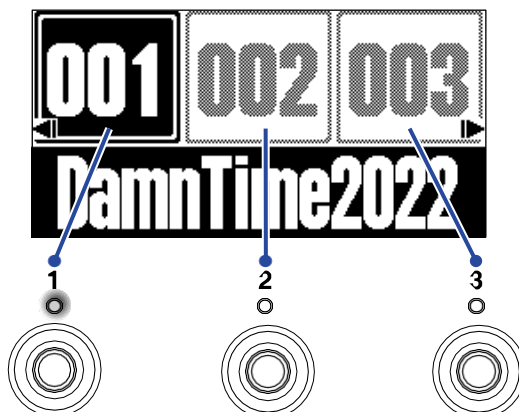


-  /  может использоваться для выбора патча с номером, отличающимся на 10 позиций дальше.



- Патчи, отображаемые на [экране MEMORY](#), можно выбрать напрямую, нажав ножные переключатели

(футсвитчи) «» – «».



Индикатор выбранного патча загорается.

ПОДСКАЗКА

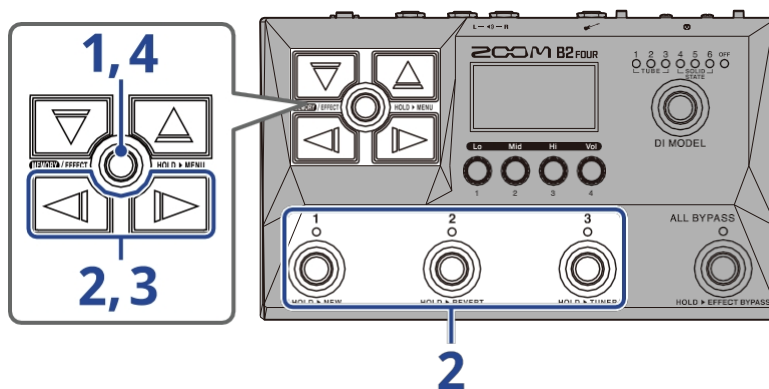
- Можно создать до 300 патчей.
 - Функция PRESELECT доступна при открытом [экране MEMORY](#). Она позволяет заранее выбрать следующий патч и переключиться на него одним нажатием. Это удобно для переключения на патчи, которые находятся не рядом с текущим, во время живого выступления. (→ [Использование функции PRESELECT](#))
-

Использование функции PRESELECT

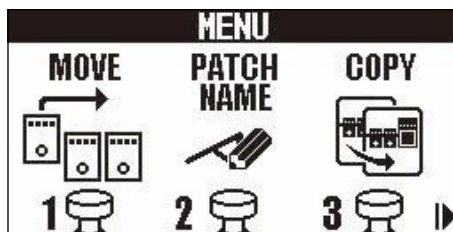
Функция PRESELECT доступна при открытом [экране MEMORY](#).

Когда функция PRESELECT включена, использование  /  /  /  переключает патчи в режим ожидания до тех пор, пока не будет нажат ножной переключатель (футсвич)  --- , чтобы подтвердить изменение. Это позволяет во время живого выступления напрямую переключаться на патч, который не находится рядом с текущим.

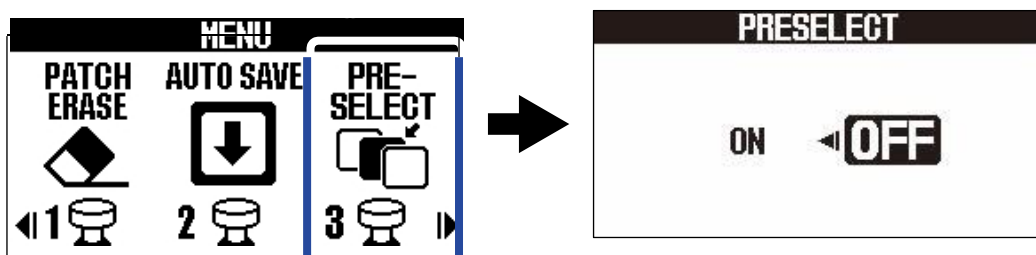
Включение/выключение функции PRESELECT



1. Нажмите и удерживайте **MEMORY/EFFECT** , чтобы открыть [экран MENU](#).



2. Используйте кнопки  / , чтобы выбрать «PRESELECT», и нажмите соответствующий ножной переключатель (в данном примере — ). Откроется экран PRESELECT.



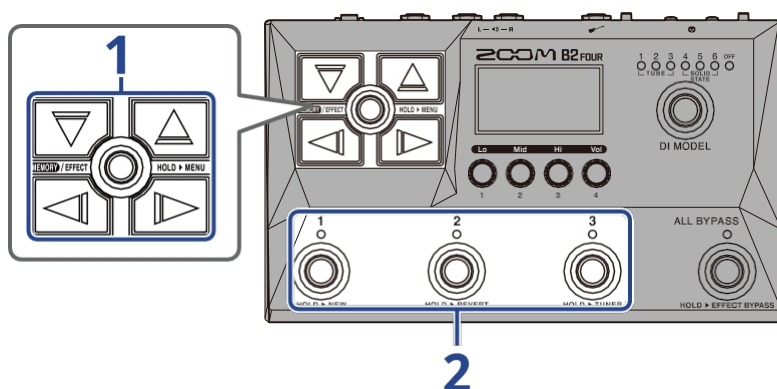
- 3.** Нажмите кнопку «» / «», чтобы включить/выключить эту функцию.



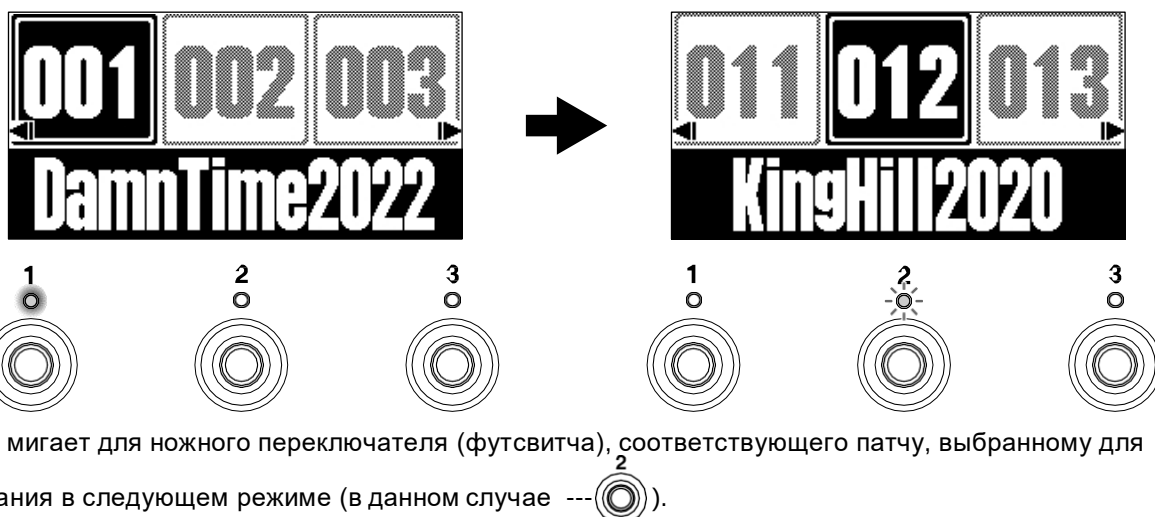
Настройка	Описание
ON	Включает функцию PRESELECT.
OFF	Отключает функцию PRESELECT.

- 4.** Нажмите кнопку «».
- Это подтверждает настройку и возвращает к [экрану MEMORY](#) или [EFFECT](#).

Выбор памяти патчей при включенной функции PRESELECT

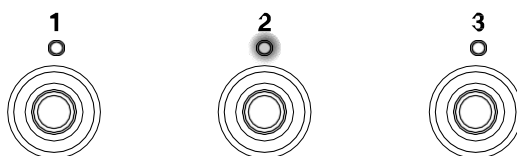


- 1.** На экране MEMORY нажмите кнопки , ,  и , чтобы выбрать патч, который необходимо использовать. Пример: патч 012 выбран при воспроизведении патча 001



Индикатор мигает для ножного переключателя (футсвитча), соответствующего патчу, выбранному для использования в следующем режиме (в данном случае --- ).

- 2.** Нажмите ножной переключатель (футсвитч) ( – ) с мигающим индикатором, чтобы подтвердить выбор. Патч переключится при нажатии кнопки  – , и индикатор соответствующего футсвитча загорится (и не будет мигать).



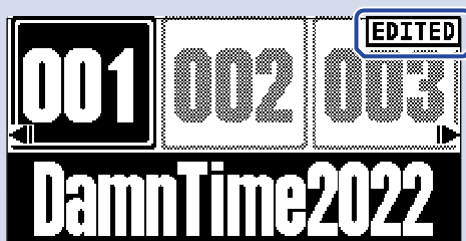
Редактирование эффектов (экран EFFECT)

Используйте [экран EFFECT](#) для работы с эффектами, включая их изменение и настройку параметров. Память патчей можно редактировать.

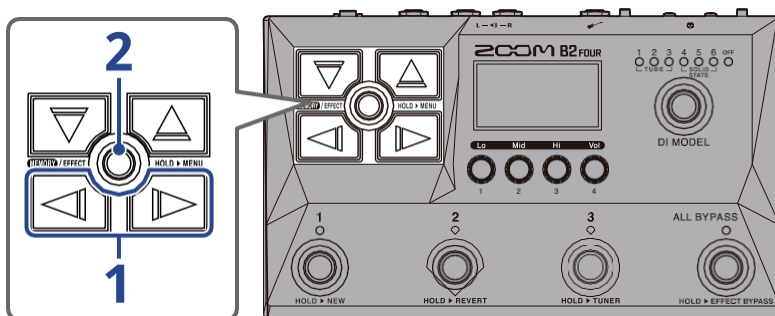
Сохранение изменений:

- Если функция AUTO SAVE включена, изменения в памяти патчей будут автоматически сохраняться. (Эта функция включена по умолчанию.) (→ [Настройка функции AUTO SAVE](#))
- Память патчей не будет автоматически сохранена, если функция AUTO SAVE выключена. При изменении содержимого памяти патчей в правом верхнем углу дисплея появится значок **EDITED**, указывающий, что патч отличается от сохраненных настроек.

Сохраните его при необходимости. (→ [Копирование и сохранение патчей](#))



Открытие экрана EFFECT

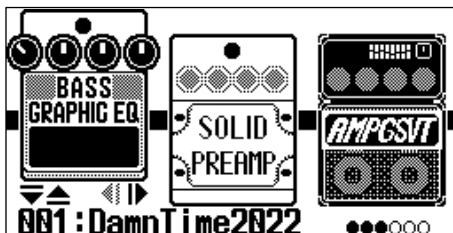


- 1.** На [экране MEMORY](#) используйте кнопки  и , чтобы выбрать память патча с эффектом, который необходимо отредактировать.

(→ [Переключение патчей во время воспроизведения \(экран MEMORY\)](#)).



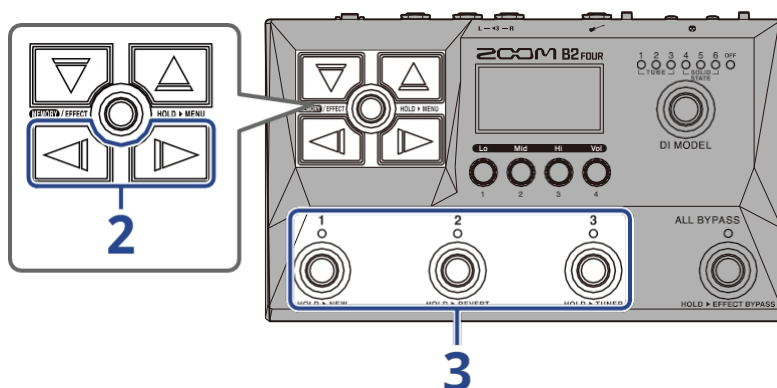
2. Нажмите кнопку «**MEMORY** / **EFFECT**» . Откроется [экран EFFECT](#) для выбранного патча.



Нажмите **MEMORY** / **EFFECT** , чтобы вернуться к [экрану MEMORY](#).

Включение/выключение эффектов

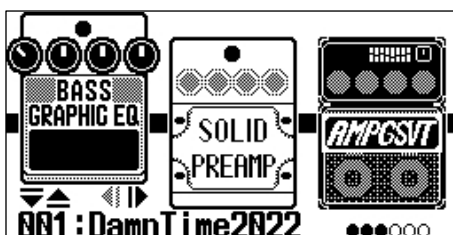
На [экране EFFECT](#) на дисплее отображаются эффекты и усилитель, используемые в памяти патча, которые можно включать и выключать с помощью ножных переключателей (футсвитчей).



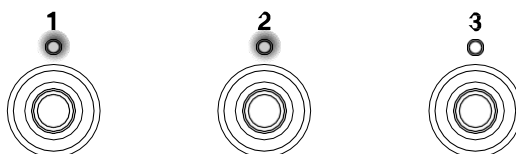
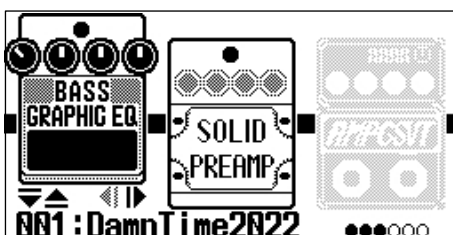
1. Откройте [экран EFFECT](#) для патча с эффектом, который необходимо включить/выключить (→ [Открытие экрана EFFECT](#)).

2. Используйте кнопки «» и «», чтобы отобразить на дисплее эффект, который необходимо включить/выключить.

На дисплее отображаются три эффекта. Ножные переключатели можно использовать для включения/выключения эффектов, отображаемых на дисплее.



3. Нажмите на футсвитчи  –  , чтобы включить/выключить эффекты.



Индикаторы загораются, когда эффекты включены.

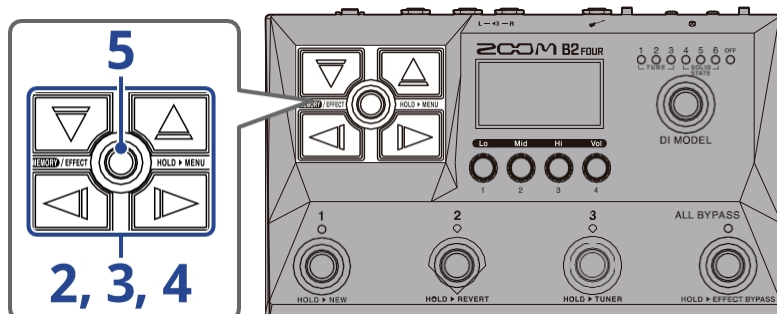
Когда эффект выключен, его индикатор не горит, а значок на дисплее отображается в затемненном виде.

ПОДСКАЗКА:

Некоторые эффекты назначают специальные функции футсвитчам. (К ним относятся, например, эффекты, которые включаются только при нажатии футсвитча.) Специальные функции можно выбрать на экране редактирования эффектов. (→ [Специальные функции футсвитча](#))

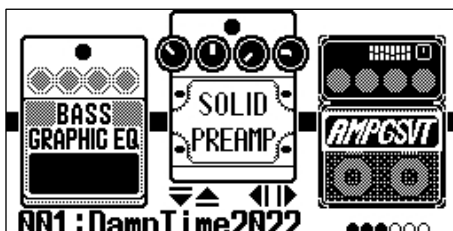
Замена эффектов

Эффекты в памяти патчей можно заменить другими эффектами по желанию.



1. Откройте [экран EFFECT](#) (→ [Открытие экрана EFFECT](#)).

2. Используйте кнопки  и , чтобы выбрать эффект, который необходимо заменить.



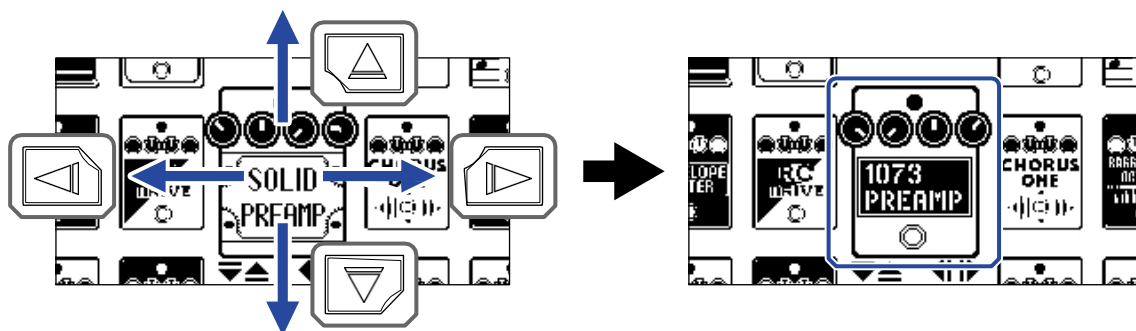
3. Нажмите кнопку  или .

Откроется список эффектов ([экран LIBRARY](#)). На экране LIBRARY можно прослушать звук выбранного эффекта.

4. Для выбора эффекта используйте кнопки «», «», «» и «».

-  / : выберите соседний эффект в той же категории.

-  / : выберите категорию слева или справа.



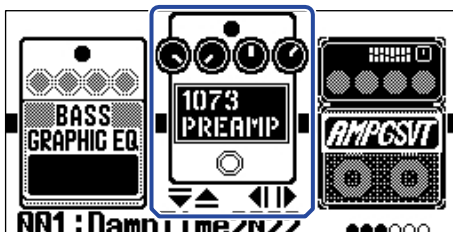
ПОДСКАЗКА:

При нажатии кнопки «» откроется экран Effect Editing, на котором можно настроить параметры выбранного эффекта.

(→ [Настройка параметров эффекта](#))

5. Нажмите «».

Выбранный эффект или усилитель заменит предыдущий, и [экран EFFECT](#) откроется заново.



ПРИМЕЧАНИЕ

- Если эффект в памяти патчей был удален из Handy Guitar Lab, удаленный эффект будет отображаться как и



будет отключен.

- Память патчей может содержать только один эффект из каждой из следующих категорий: усилитель, педаль, ритм и лупер.
- Когда открыт экран LIBRARY, звук выводится только с использованием выбранного эффекта. Чтобы проверить звучание всей памяти патчей, откройте [экран MEMORY](#) или [EFFECT](#).

ПОДСКАЗКА

Описание каждого эффекта см. в Handy Guitar Lab.

Добавление эффектов

Если отображается значок с цифрой, например «», это означает, что к данной позиции не назначен эффект. Чтобы добавить эффект, выберите значок с цифрой в шаге 2. Затем выберите эффект, начиная с шага 3.

Положение добавленного эффекта можно изменить, следуя инструкциям в разделе «[Изменение порядка эффектов](#)».

Удаление эффектов

Выберите эффект, который необходимо удалить, в шаге 2. Затем выберите значок с цифрой, например  в шаге 4.

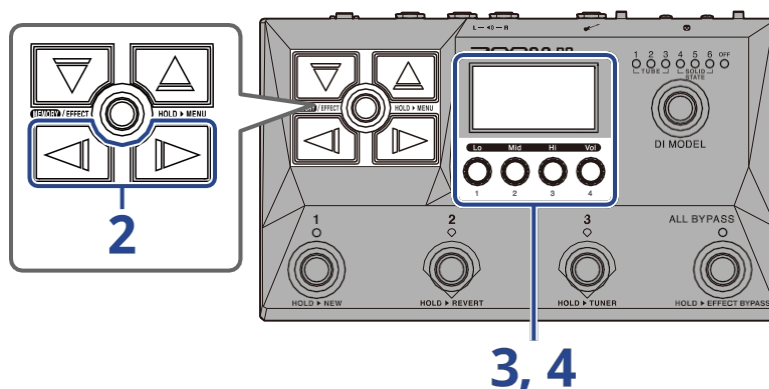
Примечание о количестве эффектов в памяти патчей

B2 FOUR позволяет свободно комбинировать 5 эффектов. Однако при превышении предельной мощности обработки появится предупреждение «PROCESS OVERFLOW» (Перегрузка процессора), и эффекты будут отключены. Для устранения этого состояния необходимо изменить один из эффектов.



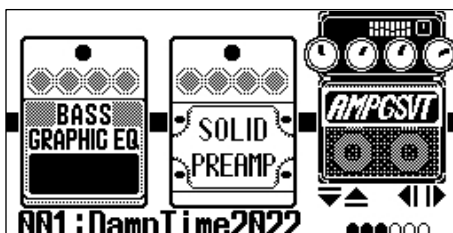
Настройка параметров эффектов

Отдельные эффекты, используемые в патче, можно настраивать.

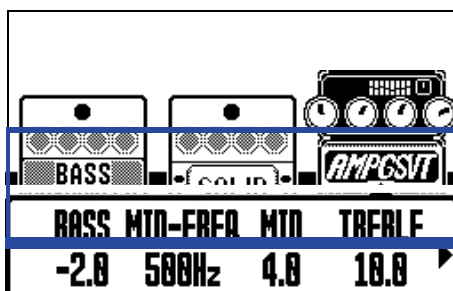


1. Откройте [экран EFFECT](#) для патча, в котором находится эффект с настраиваемыми параметрами (→ [Открытие экрана EFFECT](#)).

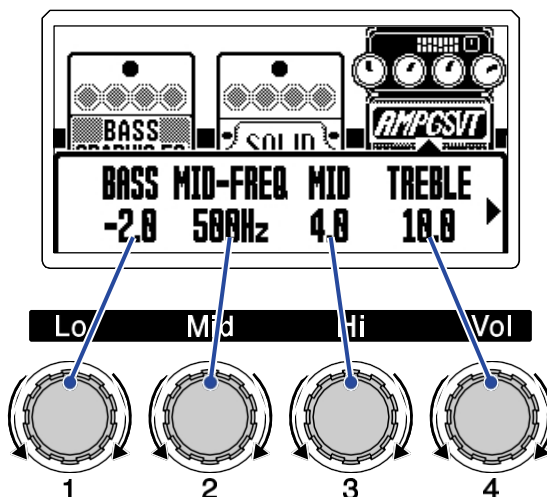
2. Используйте кнопки  и , чтобы выбрать эффект с параметрами, которые необходимо настроить.



3. Включите «».
Откроется экран настройки параметров выбранного эффекта.

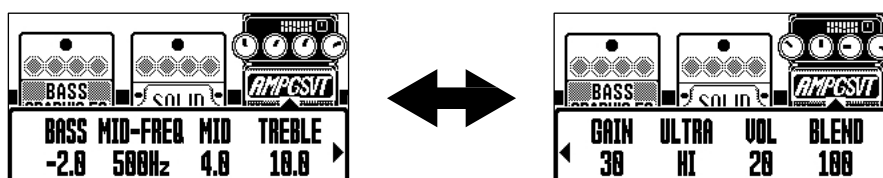


4. Поверните регулятор , чтобы настроить параметры эффекта.



После завершения настройки через несколько секунд откроется предыдущий экран.

Усилители и некоторые другие эффекты имеют больше параметров, поэтому экраны их настройки имеют две страницы. Нажмите  и , чтобы отобразить параметр, который необходимо настроить.



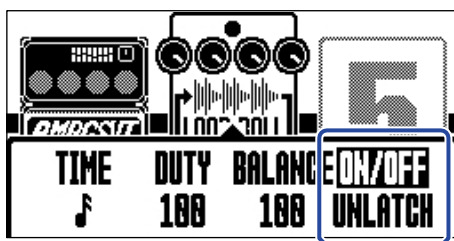
- Параметры времени, скорости и другие параметры эффектов можно установить в виде музыкальных нот, чтобы синхронизировать их с темпом.

(→ [Регулировка темпа](#))

- Описание каждого эффекта см. в Handy Guitar Lab.
- Чтобы изменить, добавить или удалить эффект, см. раздел [«Замена эффектов»](#).

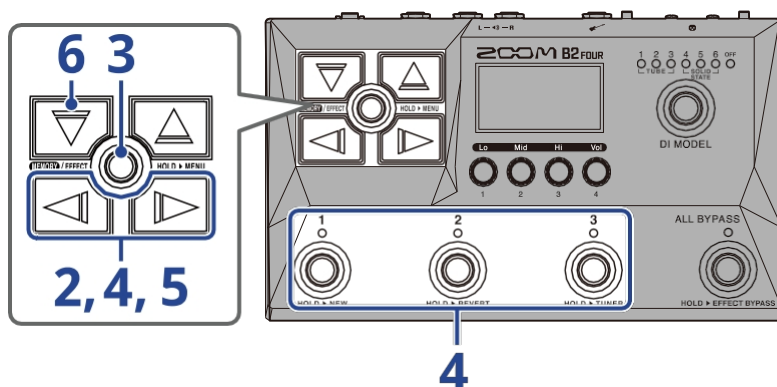
Специальные функции футсвитчей

Некоторые эффекты назначают специальные функции футсвитчам, в том числе включение эффекта только при нажатии футсвитча. Параметры, выбирающие специальные функции, отображаются на дисплее в инвертированном виде.



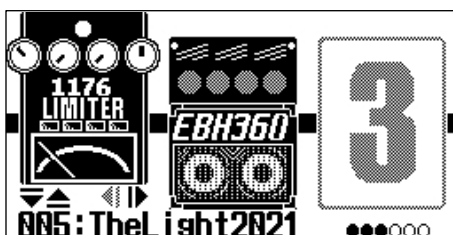
Изменение порядка эффектов

Эффекты в памяти патчей можно переупорядочить по своему усмотрению.

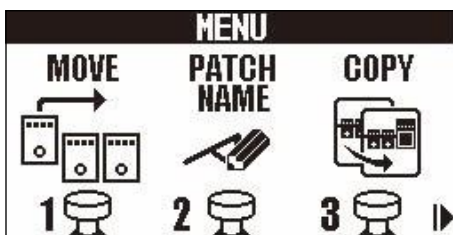


1. Откройте [экран EFFECT](#) для памяти патчей с эффектами, которые необходимо переупорядочить (→ [Открытие экрана EFFECT](#)).

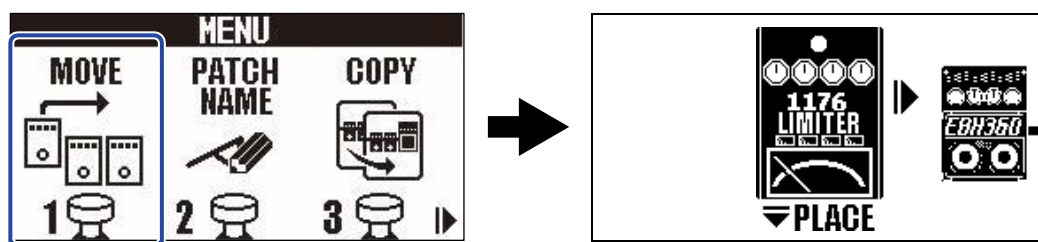
2. Используйте кнопки «» и «», чтобы выбрать эффект для переупорядочения.



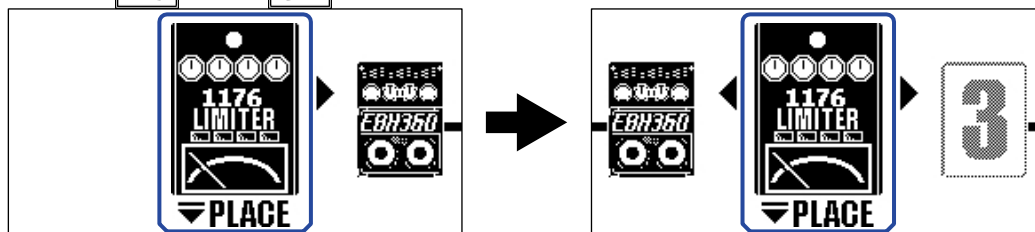
3. Нажмите и удерживайте **MEMORY / EFFECT** , чтобы открыть [экран MENU](#).



4. Используйте кнопки «» и «», чтобы выбрать «MOVE», и нажмите соответствующий футсвитч (в данном примере — «»). Откроется экран MOVE.



- 5.** Используйте кнопки «» и «», чтобы переместить эффект в нужное положение.

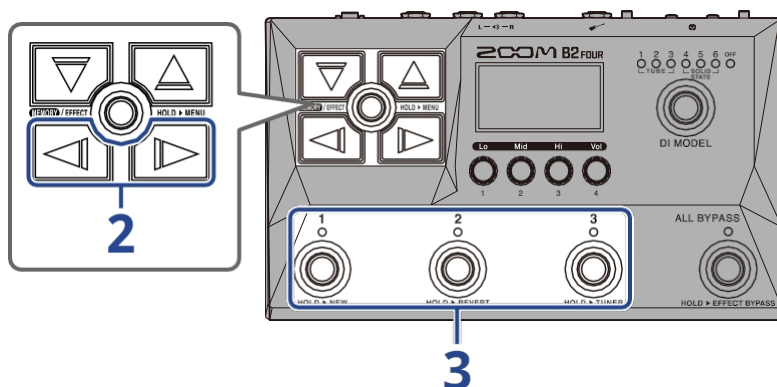


- 6.** Нажмите «».

Это подтверждает изменение порядка и вновь открывает [экран EFFECT](#).

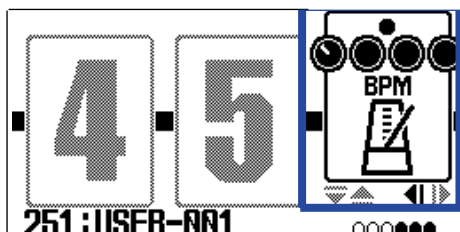
Настройка темпа

Темп, используемый ритмами, лупером, эффектами «дилея» (задержки) и некоторыми эффектами модуляции, можно настроить. Темп устанавливается отдельно для каждого патча.



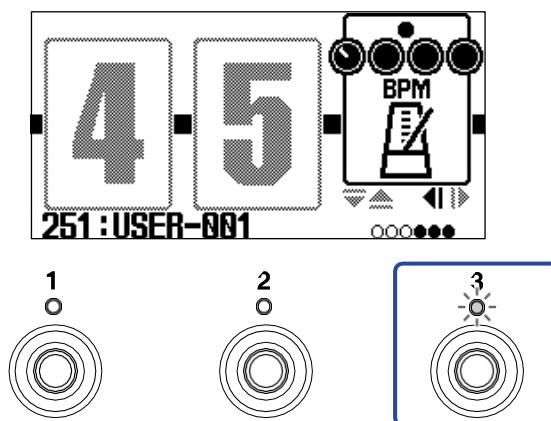
1. Откройте [экран EFFECT](#) для памяти патча с темпом, который необходимо изменить (→ [Открытие экрана EFFECT](#)).

2. Используйте кнопки «» / «», чтобы выбрать модуль BPM.



3. Нажмите соответствующий футсвитч (в данном примере — ).

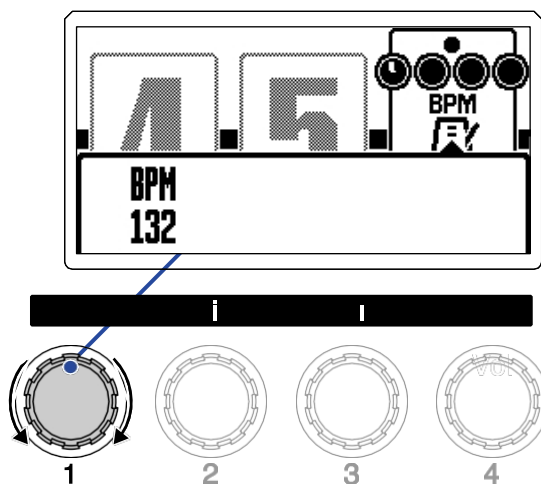
Темп также можно установить, нажимая на футсвитч несколько раз (Tap Tempo).



Индикатор мигает с заданной частотой.

ПОДСКАЗКА

- Темп можно установить в диапазоне от 40 до 250 ударов в минуту (J , bpm).
- Поворот регулятора  откроет экран настройки темпа, на котором можно установить темп.

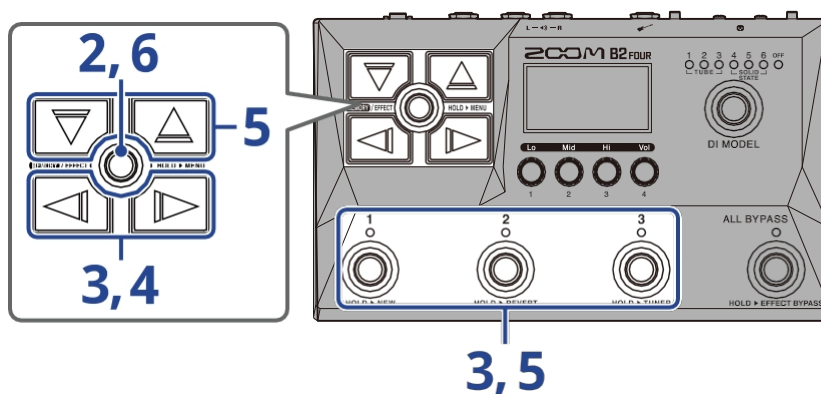


Установленный темп отображается на дисплее.

После завершения настройки через несколько секунд экран вернется в предыдущее состояние.

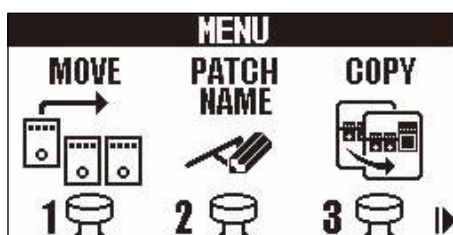
Управление памятью патчей

Переименование патчей



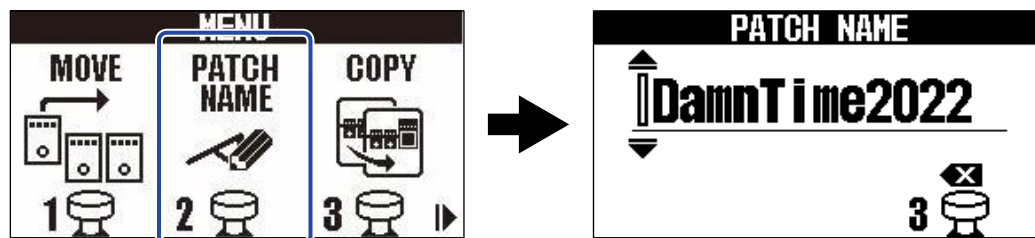
1. Отобразите патч с именем, которое необходимо изменить (→ [Переключение патчей во время воспроизведения \(экран MEMORY\)](#)).

2. Нажмите и удерживайте **MEMORY/EFFECT** , чтобы открыть [экран MENU](#).



3. С помощью кнопок  /  выберите «PATCH NAME» и нажмите соответствующий футсвитч (в данном примере — «»).

Откроется экран PATCH NAME.



4. Используйте кнопки  и , чтобы переместить курсор.



5. Используйте кнопки  и , чтобы вставить символ.



- Нажмите и удерживайте кнопку «» / «», чтобы изменить символ.
- Нажмите «», чтобы удалить символ перед курсором.
- Нажмите и удерживайте кнопку «», чтобы удалить все символы.

6. Нажмите «».

Это подтверждает название и вновь открывает [экран MEMORY](#).

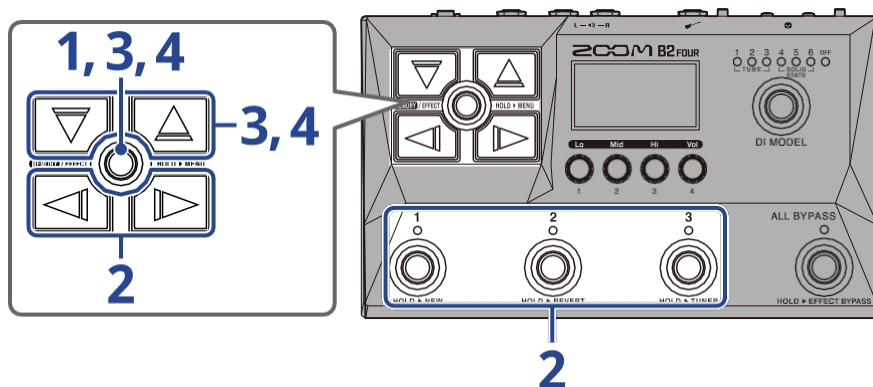
ПОДСКАЗКА:

Можно использовать следующие символы и знаки.

! % & ' + , - . = _ (пробел) A-Z, a-z, 0-9

Копирование и сохранение патчей

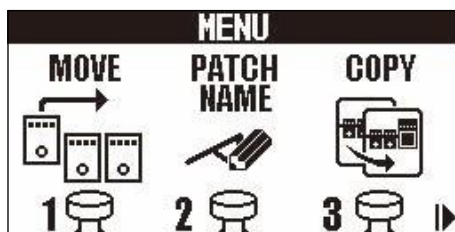
Функция AUTO SAVE включена по умолчанию. Когда она выключена, изменения, включая настройки эффектов и усилителей, а также настройки громкости, не будут сохраняться автоматически. В этом случае сохраните изменения вручную. Патчи также можно сохранять (копировать) в другие места.



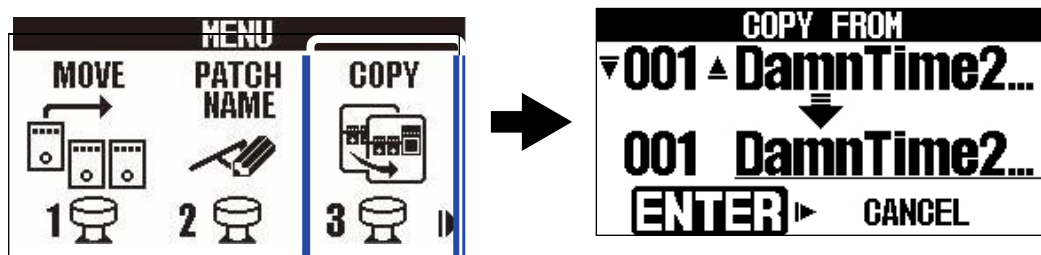
ПОДСКАЗКА:

Подробные сведения о функции AUTO SAVE см. в разделе «[Настройка функции AUTO SAVE](#)».

1. Нажмите и удерживайте **MEMORY/EFFECT** , чтобы открыть [экран MENU](#).



2. Используйте кнопки «» / «», чтобы выбрать «COPY», и нажмите соответствующий футсвитч (в данном примере — «»). Откроется экран Copy Screen.



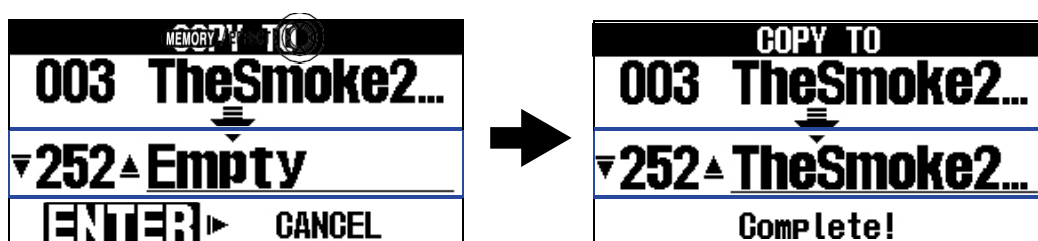
Если функция AUTO SAVE выключена, вместо «COPY» будет отображаться «SAVE», поэтому выберите «SAVE» (→ [Настройка функции AUTO SAVE](#)).



3. Используйте кнопки «» и «», чтобы выбрать патч для копирования, и нажмите кнопку «».



4. Используйте кнопки «» и «», чтобы выбрать место для копирования/сохранения патча, и нажмите «». Это скопирует/сохранит патч и вновь откроется [экран MEMORY](#).



Патч, отображаемый как «Empty», в настоящее время не используется.

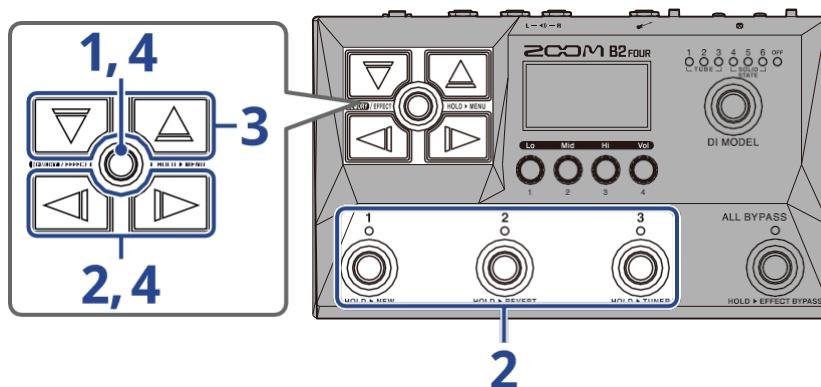
- На шаге 3 или 4 нажмите кнопку «», чтобы выбрать «CANCEL», а затем нажмите кнопку «», чтобы отменить копирование/сохранение и снова открыть [экран MEMORY](#).
- Патч не будет сохранен автоматически, если функция AUTO SAVE выключена. Когда функция AUTO SAVE выключена, если содержимое памяти патчей было изменено, в правом верхнем углу экрана появится надпись **EDITED**, указывающая, что оно отличается от ранее сохраненных настроек. (→ [Настройка функции AUTO SAVE](#))



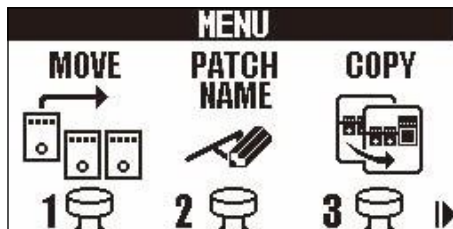
- Если функция AUTO SAVE выключена, в шаге 2 вместо «COPY» будет отображаться «SAVE». (→ [Настройка функции AUTO SAVE](#))

Удаление патчей

Ненужные патчи можно удалить.

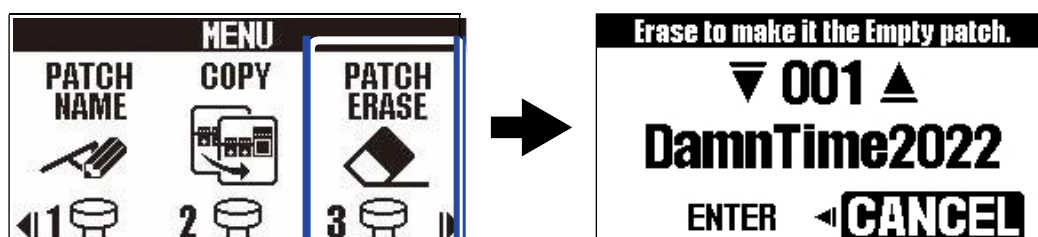


- 1.** Нажмите и удерживайте **MEMORY / EFFECT** , чтобы открыть [экран MENU](#).

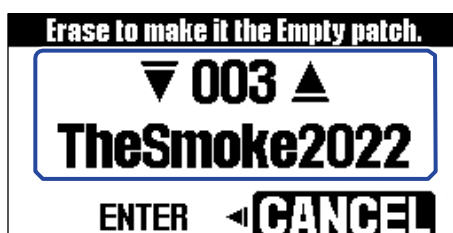


- 2.** Используйте кнопки «» / «», чтобы выбрать «PATCH ERASE», и нажмите соответствующий футсвитч (в данном примере — «»).

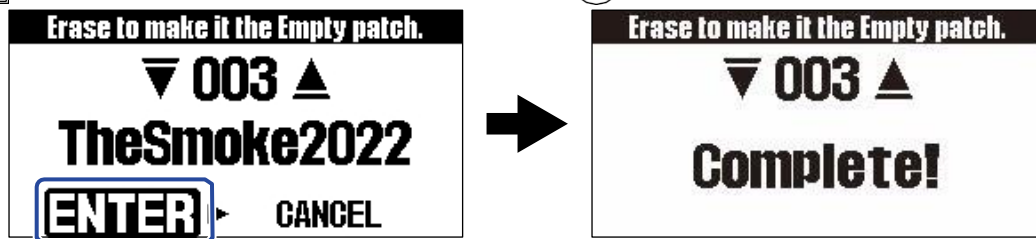
Откроется экран PATCH ERASE.



- 3.** Используйте кнопки  и , чтобы выбрать патч, который необходимо удалить.



4. Нажмите , чтобы выбрать ENTER, и нажмите **MEMORY / EFFECT** .



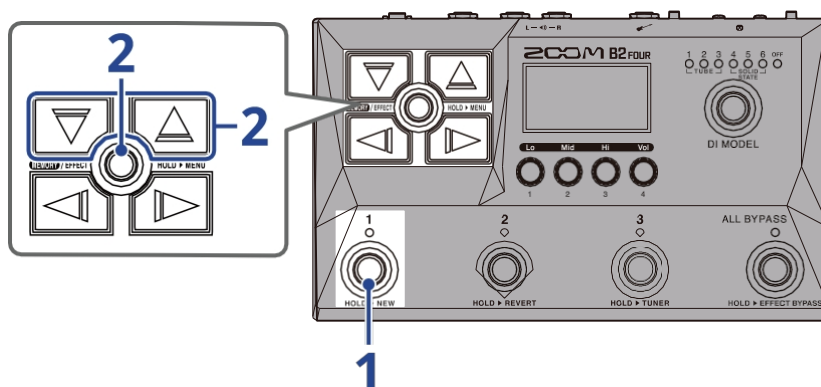
Содержимое удаленных патчей будет очищено, и они будут отображаться как «Empty» (пустые).

ПОДСКАЗКА

На шаге 4 нажмите кнопку «», чтобы выбрать «CANCEL», а затем нажмите **MEMORY / EFFECT** , чтобы отменить удаление и вновь открыть [экран MEMORY](#)

Создание патчей

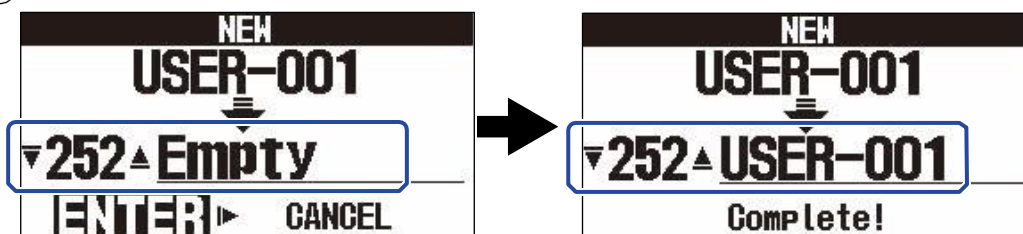
Можно создать новые патчи.



- 1.** Нажмите и удерживайте футсвитч «». Откроется экран New.



- 2.** С помощью кнопок «» и «» выберите место сохранения нового патча и нажмите кнопку «». Это создаст новый патч и откроет [экран EFFECT](#).



Назначьте эффекты, следуя инструкциям в разделе «[Замена эффектов](#)», и отредактируйте патч.

ПРИМЕЧАНИЕ

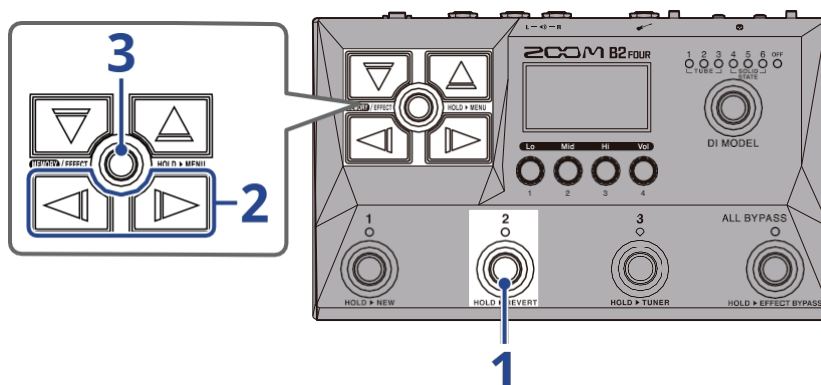
Можно сохранить до 300 патчей. Новый экран не отобразится, если нет свободных патчей. Удалите ненужные патчи, чтобы освободить место. (→ [Удаление патчей](#))

ПОДСКАЗКА

На втором шаге нажмите кнопку «», чтобы выбрать «CANCEL», а затем нажмите кнопку «», чтобы отменить создание и снова открыть [экран MEMORY](#).

Восстановление изменений в патчах

После изменения памяти патча ее можно сбросить до состояния, в котором она находилась сразу после выбора, или до заводских настроек по умолчанию.



1. Нажмите и удерживайте футсвитч «». Откроется экран Revert.



2. Используйте кнопки «» и «», чтобы выбрать желаемое состояние.



Настройка	Описание
PREVIOUS	Это возвращает память патчей в состояние, в котором она находилась сразу после выбора.
FACTORY	Это возвращает память патчей к заводским настройкам по умолчанию.

3. Нажмите кнопку «**MEMORY** / EFFECT ».



Это возвращает память патчей к состоянию, выбранному в шаге 2, и снова открывает [экран MEMORY](#).

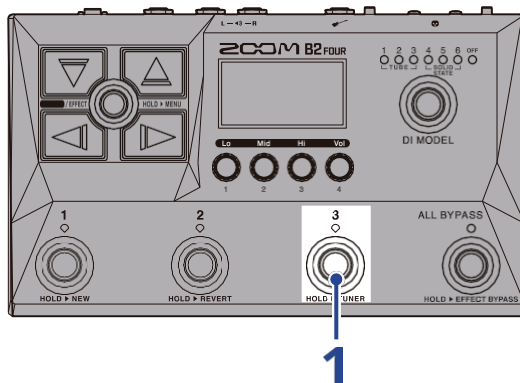
ПОДСКАЗКА

На шаге 2 нажатие «» для выбора «CANCEL» и нажатие «**MEMORY** / EFFECT » отменит операцию и снова откроет [экран MEMORY](#).

Использование тюнера

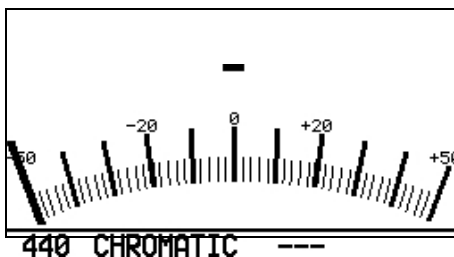
Активация тюнера

Включите тюнер, чтобы использовать B2 FOUR для настройки бас-гитары.

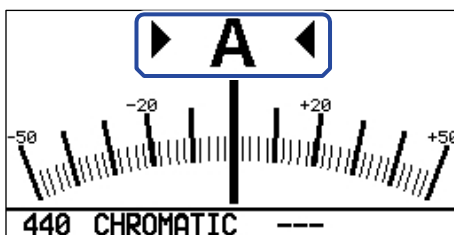


1. Нажмите и удерживайте кнопку «».

Это активирует тюнер и откроет экран тюнера на дисплее.



2. Щипните открытую струну, которую необходимо настроить, и отрегулируйте ее строй.



- Отобразится название ближайшей ноты и отклонение высоты тона.
- Когда высота звука будет настроена, отобразятся индикаторы слева и справа.

Выключение тюнера

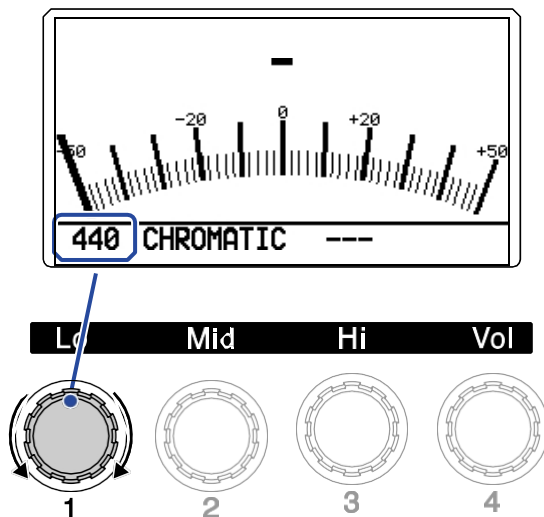
Нажмите на футсвитч  —  во время использования тюнера, чтобы закрыть его и вернуться к предыдущему экрану.

Изменение настроек тюнера

Стандартную высоту ноты «Ля» первой октавы, используемую тюнером, а также тип тюнера можно изменить. Также возможна настройка в пониженном строе (Flat Tuning).

Калибровка тюнера

Поверните регулятор настройки , чтобы изменить стандартную высоту ноты «Ля» первой октавы.

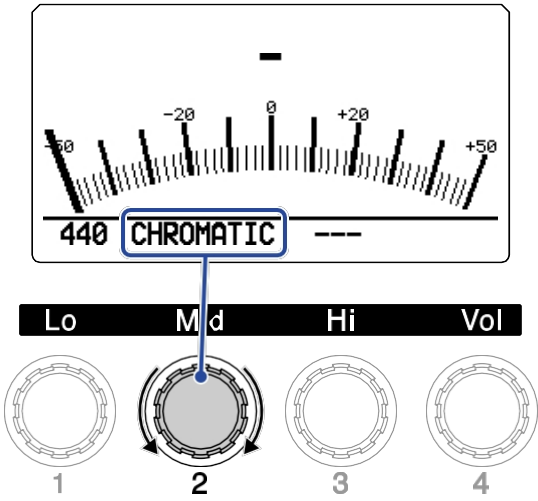


ПОДСКАЗКА

Диапазон настройки составляет 430–450 Гц для ноты Ля первой октавы.

Выбор типа тюнера

Поверните регулятор настройки  , чтобы выбрать тип тюнера.



Настройка	Описание
CHROMATIC	Расстройка высоты тона отображается в соответствии с ближайшей нотой (в полутонах).
BASS	Это стандартная настройка бас-гитары с поддержкой 5/6-струнных бас-гитар. Отображается номер ближайшей струны в соответствии с выбранным типом и величина отклонения от ее высоты.

Настройка БАС-ГИТАРЫ («LB» — низкая Си (B) и «HC» — высокая До (C)).

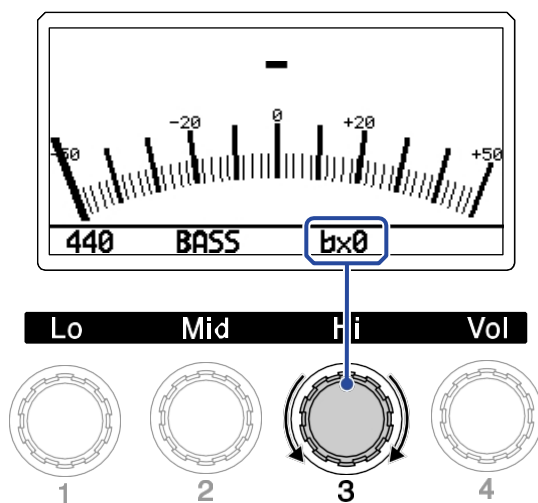
Струна	LB	4	3	2	1	HC
Примечание	B	E	A	D	G	C

Настройка в пониженном строе (Flat Tuning)

Все струны можно настроить ниже обычной настройки на 1 ($b \times 1$), 2 ($b \times 2$) или 3 ($b \times 3$) полутона. Поверните



, чтобы установить пониженный строй.



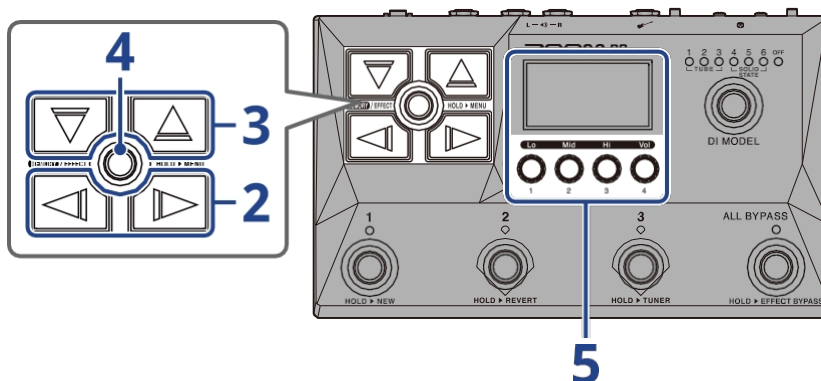
ПРИМЕЧАНИЕ

Настройка в пониженном строе не может быть использована, если тип тюнера установлен на CHROMATIC.

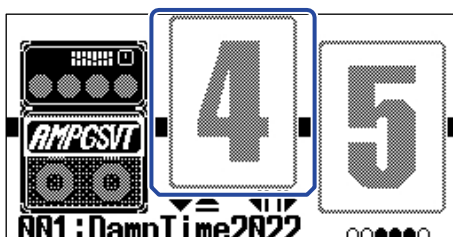
Использование подключенной педали экспрессии

Выбранным параметром одного из эффектов патча можно управлять с помощью подключенной педали экспрессии (ZOOM FP02M).

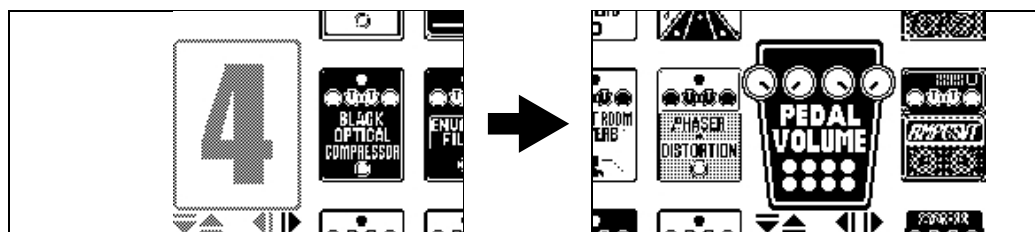
Настройка педальных эффектов



1. Откройте [экран EFFECT](#) для патча памяти с педальным эффектом, который необходимо настроить (→ [Открытие экрана EFFECT](#)).
2. Используйте кнопки «» и «», чтобы выбрать эффект, который будет назначен на педаль.



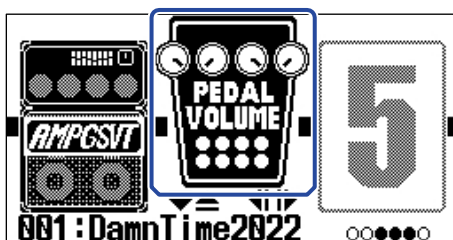
3. Нажмите кнопки  / , чтобы открыть [экран LIBRARY](#) и используйте кнопки , ,  и , чтобы выбрать педальный эффект.



Когда [экран LIBRARY](#) открыт, звук выбранного эффекта можно проверить отдельно.

4. Нажмите «**MEMORY** / **EFFECT**».

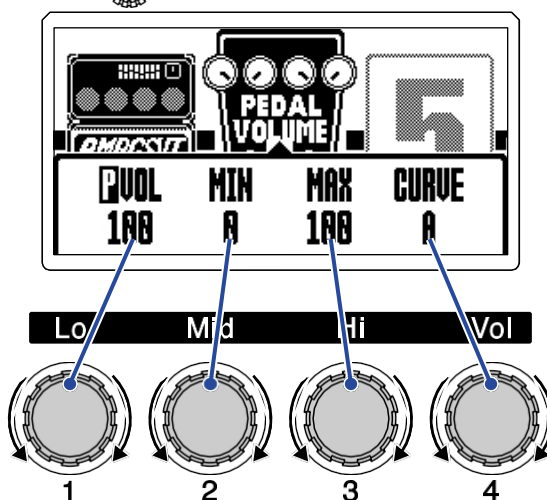
Это изменит выбранный педальный эффект и откроет [экран EFFECT](#).



ПРИМЕЧАНИЕ

В патче можно выбрать только один эффект из категории педалей.

5. Выбрав эффект для педали, поверните «» , чтобы настроить его параметры.



Параметры, которые можно настроить, зависят от педального эффекта.

6. Используйте педаль экспрессии.

Параметр, к которому на экране редактирования эффектов в шаге 5 добавлен  , управляется педалью.



Использование ритмов

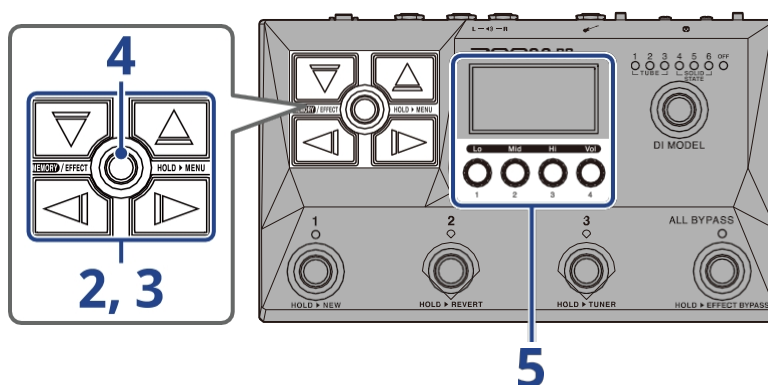
Вы можете играть вместе со встроенными ритмами.

Настройка ритмического эффекта

На B2 FOUR один ритм может использоваться в качестве эффекта, который можно запускать и останавливать, включая и выключая эффект.

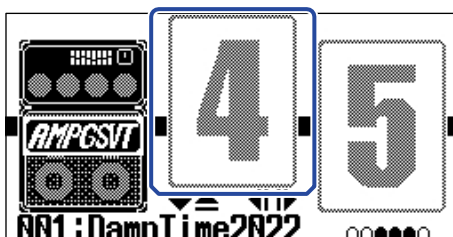
Выберите ритмический эффект на [экране EFFECT](#), чтобы выполнить различные настройки ритма, включая выбор ритмического паттерна и темпа.

Каждый патч может иметь только один набор ритмических эффектов.



1. Откройте [экран EFFECT](#) для патча с ритмическим эффектом, который необходимо настроить (→ [Открытие экрана EFFECT](#)).

2. С помощью кнопок «» и «» выберите эффект, который будет использоваться для ритмического эффекта.

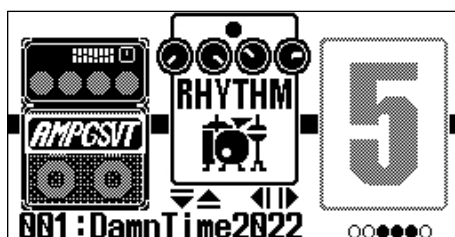


3. Нажмите кнопки «» / «», чтобы открыть [экран LIBRARY](#), и используйте кнопки «», «» и «», чтобы выбрать ритм-эффект.

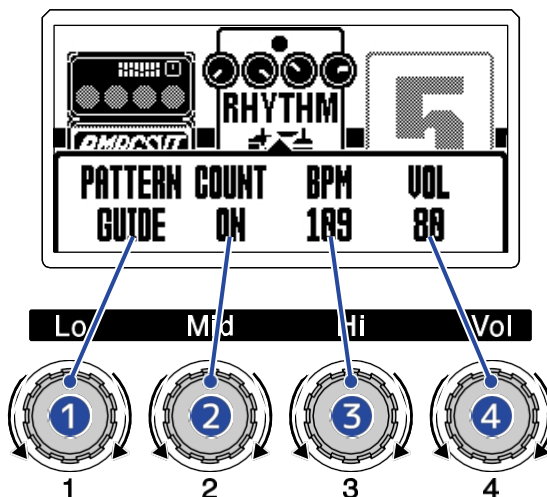
Ритмический эффект находится во второй колонке справа на экране библиотеки.



4. Нажмите «**MEMORY / EFFECT**».
- Откроется [экран EFFECT](#).



5. Поверните регулятор «», чтобы настроить параметры эффекта ритма.



1 **Ритмический паттерн**

Выбирает ритмический паттерн, который будет воспроизводиться.

См. раздел [«Ритмические паттерны»](#) для получения информации о типах ритмических паттернов.

2 **Затактовый отсчет**

Этот параметр определяет, будет ли воспроизводиться звук отсчета перед началом записи лупера.

- OFF: затактовый отсчет не воспроизводится.
- ON: затактовый отсчет воспроизводится.

3 **Темп**

Этот параметр регулирует темп ритма.

- Можно установить значение от 40 до 250.
- Темп, установленный здесь, связан с темпом, настроенным в разделе [«Настройка темпа»](#), и будет использоваться другими эффектами и лупером.

4 **Громкость**

Этот параметр регулирует громкость ритма.

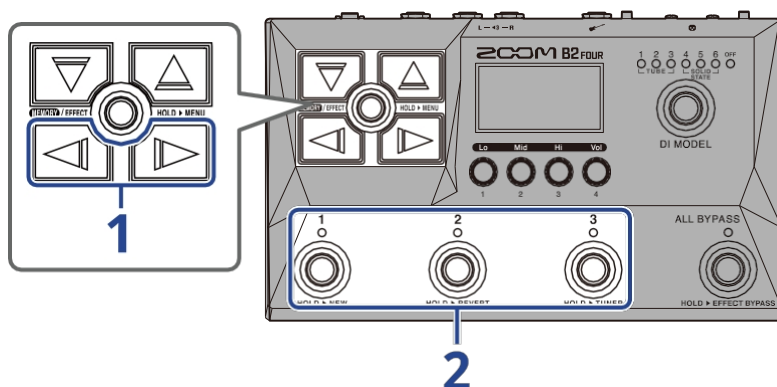
- Можно установить значение от 0 до 100.

ПОДСКАЗКА

Настройки ритма можно изменить во время воспроизведения ритма. (→ [Начало/остановка воспроизведения ритма](#))

Запуск/остановка воспроизведения ритма

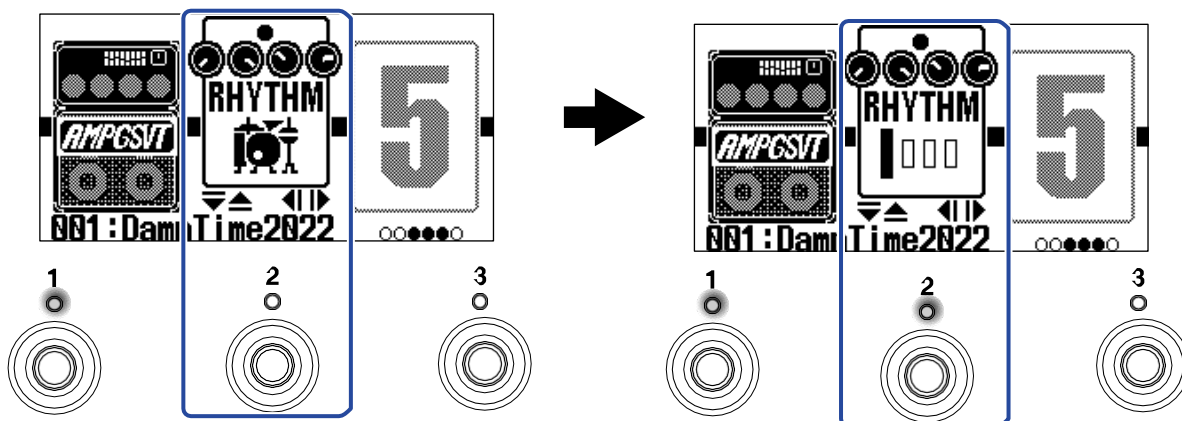
Воспроизведение ритма можно начать и остановить.



- 1.** Используйте кнопки «» и «», чтобы отобразить эффект ритма на дисплее.



- 2.** Нажмите на футсвитч  – , соответствующую эффекту ритма (в данном примере – ).



Нажмите этот футсвитч еще раз, чтобы переключаться между началом и остановкой воспроизведения. Индикатор горит во время воспроизведения.

ПОДСКАЗКА

- Во время звучания ритма, его воспроизведение будет продолжаться, даже если нажать кнопку «» для перехода к [экрану MEMORY](#). В этом случае переключение патчей приведет к остановке ритма.
- Нажатие  /  для открытия [экрана LIBRARY](#) остановит ритм.

Ритмические паттерны

Номер	Название паттерна	Тактовый размер	Номер	Название паттерна	Тактовый размер	Номер	Название паттерна	Тактовый размер
1	GUIDE	4/4	24	R&B1	4/4	47	JAZZ2	4/4
2	8BEATS1	4/4	25	R&B2	4/4	48	FUSION	4/4
3	8BEATS2	4/4	26	70S SOUL	4/4	49	SWING1	4/4
4	8BEATS3	4/4	27	90S SOUL	4/4	50	SWING2	4/4
5	16BEATS1	4/4	28	MOTOWN	4/4	51	BOSSA1	4/4
6	16BEATS2	4/4	29	HIPHOP	4/4	52	BOSSA2	4/4
7	16BEATS3	4/4	30	DISCO	4/4	53	SAMBA1	4/4
8	ROCK1	4/4	31	POP	4/4	54	SAMBA2	4/4
9	ROCK2	4/4	32	POPROCK	4/4	55	BREAKS1	4/4
10	ROCK3	4/4	33	INDIEPOP	4/4	56	BREAKS2	4/4
11	ROCKABLY	4/4	34	EUROPOP	4/4	57	BREAKS3	4/4
12	R'N'R	4/4	35	NEWWAVE	4/4	58	12/8 GRV	12/8
13	HARDROCK	4/4	36	ONEDROP	4/4	59	WALTZ	3/4
14	HEAVYMTL	4/4	37	STEPPERS	4/4	60	JZWALTZ1	3/4
15	MTLCORE	4/4	38	ROCKERS	4/4	61	JZWALTZ2	3/4
16	PUNK	4/4	39	SKA	4/4	62	CTWALTZ1	3/4
17	FASTPUNK	4/4	40	2ND LINE	4/4	63	CTWALTZ2	3/4
18	EMO	4/4	41	COUNTRY	4/4	64	5/4 GRV	5/4
19	TOMTOMBT	4/4	42	SHUFFLE1	4/4	65	METRO3	3/4
20	FUNK1	4/4	43	SHUFFLE2	4/4	66	METRO4	4/4
21	FUNK2	4/4	44	BLUES1	4/4	67	METRO5	5/4
22	FUNKROCK	4/4	45	BLUES2	4/4	68	METRO	
23	JAZZFUNK	4/4	46	JAZZ1	4/4			

Использование лупера во время игры

Ваша игра может быть записана для создания монофонических фраз длиной до 60 секунд.

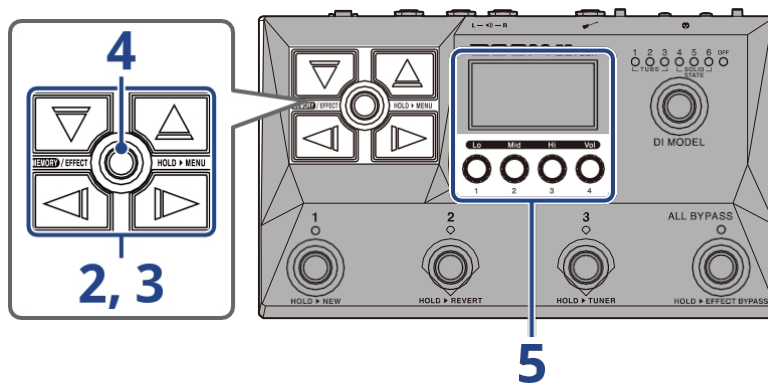
Настройка эффекта лупера

Можно выполнить различные настройки лупера.

На B2 FOUR один лупер можно использовать в качестве эффекта, который можно запускать и останавливать, включая и выключая эффект.

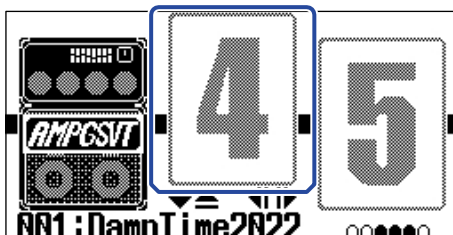
Выберите эффект лупера на [экране EFFECT](#), чтобы выполнить различные настройки лупера, включая время записи лупа и громкость.

В каждом патче может быть установлен только один эффект лупера.

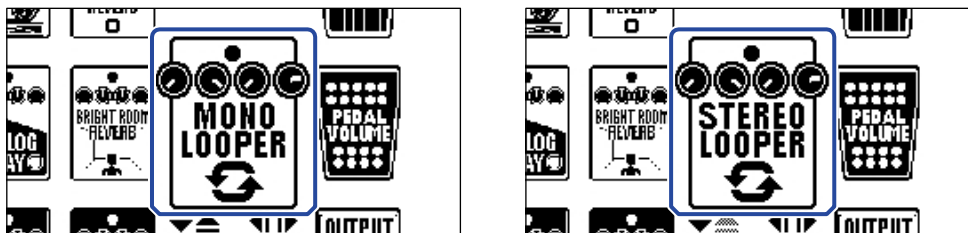


1. Откройте [экран EFFECT](#) для патча, в котором будет установлен эффект лупера (→ [Открытие экрана EFFECT](#)).

2. Используйте кнопки «» и «», чтобы выбрать эффект, который будет использоваться для эффекта лупера.



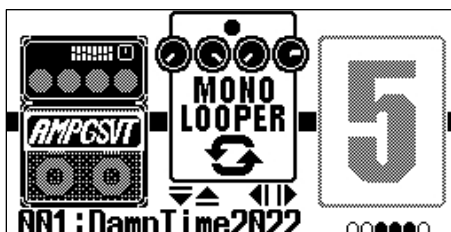
3. Нажмите кнопки  / , чтобы открыть [экран LIBRARY](#), и используйте кнопки , ,  и , чтобы выбрать эффект лупера. Эффекты лупера находятся во второй колонке справа на экране LIBRARY. Выберите MONO LOOPER или STEREO LOOPER.



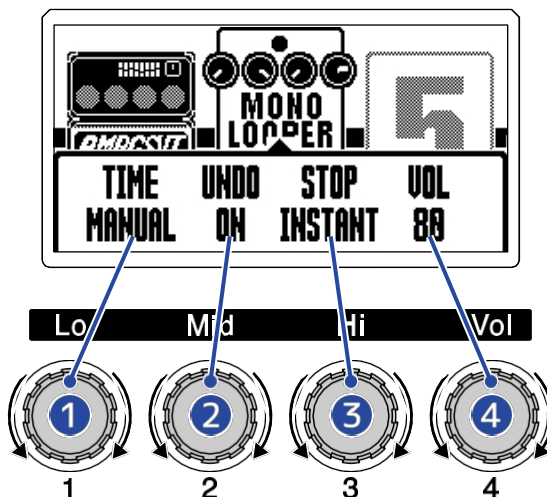
ПРИМЕЧАНИЕ

- Время записи для моно-лупера составляет от 1,5 до 60 секунд (30 секунд, когда функция UNDO включена).
- Время записи для стерео-лупера составляет от 1,5 до 30 секунд (15 секунд, если включена функция UNDO).

4. Нажмите «/EFFECT ». Откроется [экран EFFECT](#).



- 5.** Поверните регулятор «», чтобы настроить параметры эффекта лупера. Подробнее о настройках см. в справочных ссылках.

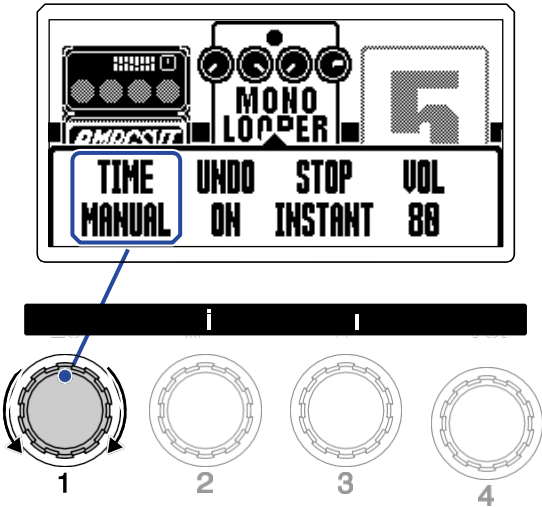


- 1** **Время записи лупа**
Это устанавливает время записи лупа. (→ [Установка времени записи](#))
- 2** **Настройка функции UNDO**
Включает/выключает функцию UNDO, которая может быть использована для отмены последнего записанного наложения лупа.
(→ [Настройка функции UNDO](#))
- 3** **Режим остановки**
Это определяет поведение лупера при остановке воспроизведения лупа. (→ [Настройка режима остановки](#))
- 4** **Громкость**
Регулирует громкость лупера. (→ [Регулировка громкости](#))

Настройка времени записи

Этот параметр устанавливает время записи лупа.

1. Поверните регулятор  на экране Looper Effect Setting (→ [Настройка эффекта Looper](#)).



Настройка	Описание
MANUAL	Запись будет продолжаться до тех пор, пока Вы ее не остановите вручную или не будет достигнуто максимальное время записи.
1/4 × 1–64	Этот параметр устанавливает значение от 1 до 64 четвертных нот. Фактическое время записи зависит от настройки BPM (темпа) (→ Регулировка темпа). Время записи (в секундах) = 60 ÷ BPM × четвертных нот. Когда заданное время записи достигнуто, запись остановится и начнется воспроизведение лупа.

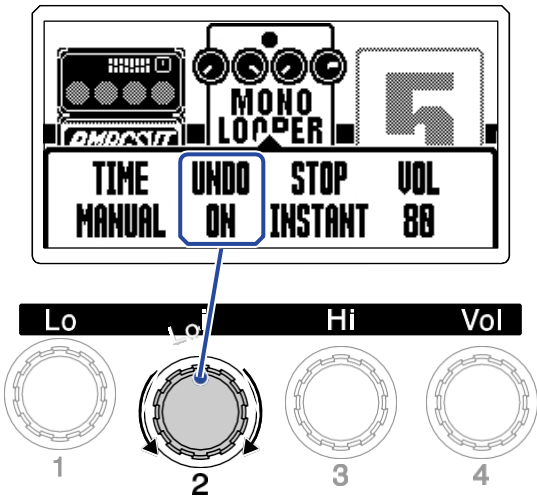
ПРИМЕЧАНИЕ

- Параметры настройки включают в себя MANUAL режим и 1–64 четвертных ноты.
- Время записи лупера составляет 1,5–30 секунд (15 секунд при включенной функции UNDO) для стерео и 1,5–60 секунд (30 секунд при включенной функции UNDO) для моно. Для переключения между стерео и моно, см. раздел «[Настройка эффекта лупера](#)».
- Настройки, превышающие максимальное время записи, будут скорректированы автоматически.
- Изменение времени записи приведет к удалению записанных данных.

Настройка функции UNDO

Эта функция включает/выключает функцию отмены, которая может быть использована для отмены последнего записанного наложения на луп.

1. Поверните регулятор  на экране Looper Effect Setting (→ [Настройка эффекта Looper](#)).



Настройка	Описание
ON	Включает функцию UNDO.
OFF	Отключает функцию UNDO.

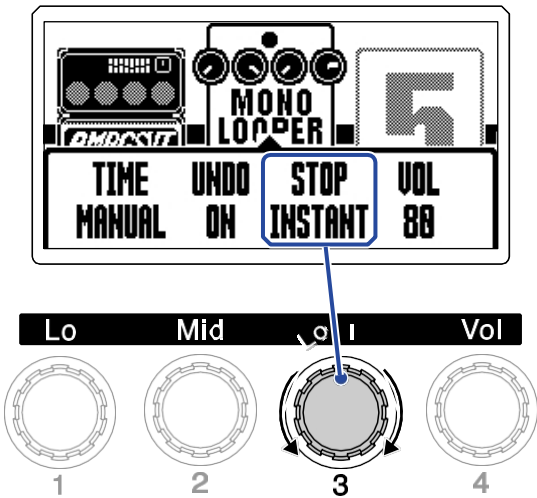
ПРИМЕЧАНИЕ

Время записи лупера составляет 1,5–30 секунд (15 секунд, если функция UNDO включена) для стерео и 1,5–60 секунд (30 секунд, если функция UNDO включена) для моно. Для переключения между стерео и моно см. раздел [«Настройка эффекта лупера»](#).

Настройка режима остановки

Можно настроить поведение лупера при остановке.

1. Поверните регулятор  на экране Looper Effect Setting (→ [Настройка эффекта Looper](#)).

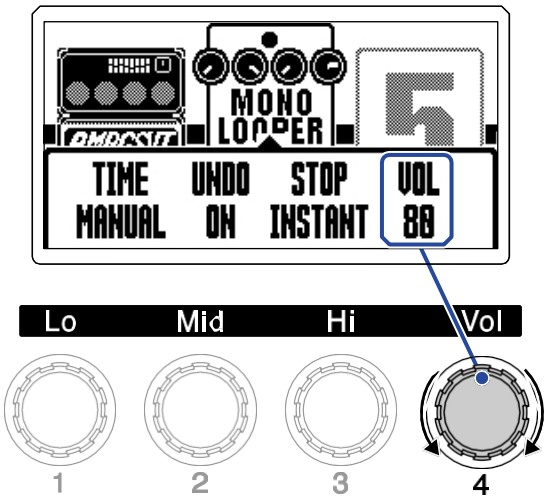


Настройка	Описание
INSTANT	Луп остановится сразу после остановки.
FINISH	Луп остановится после воспроизведения до конца.
FADE OUT	После затухания воспроизведение луп будет остановлено.

Регулировка громкости

Громкость лупера можно регулировать.

1. Поверните регулятор  на экране Looper Effect Setting (→ [Настройка эффекта Looper](#)).



Это значение можно установить в диапазоне от 0 до 100.

Примечания о темпе лупера

- Темп лупера также используется эффектами и ритмами.
- Темп можно настроить, как описано в разделе [«Настройка темпа»](#).
- Изменение темпа приведет к удалению записанных лупов в следующих случаях.
 - Если время записи лупера установлено на $J \times 1-64$ (→ [Установка времени записи](#))
 - Если воспроизводится ритм (→ [Использование ритмов](#))

ПРИМЕЧАНИЕ

- Если включена функция затактового отсчета для ритма, запись начнется после затактового отсчета.
(→ [Настройка эффекта ритма](#))
- Звук, поступающий через разъем AUX IN, не будет записан.

ПОДСКАЗКА

Во время воспроизведения ритма (→ [Использование ритмов](#)) включается привязка к сетке, поэтому, даже если время окончания записи не точное, луп будет автоматически скорректирован, чтобы воспроизведение лупа оставалось синхронным.

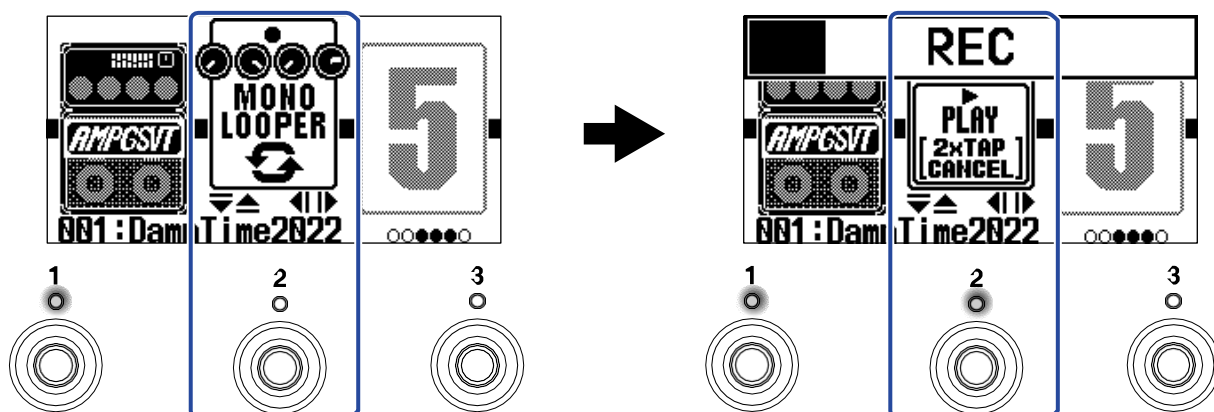
Операции с лупером

Запись, воспроизведение и другие операции с лупером можно выполнять, когда эффект лупера отображается на [экране EFFECT](#).

- Запись/воспроизведение лупера будет продолжено, даже если нажать кнопку «**MEMORY**/EFFECT » для перехода на [экран MEMORY](#). В этом случае смена памяти патча приведет к остановке записи/воспроизведения и удалению записанных данных.
- Нажатие кнопок «» / «» для открытия [экрана LIBRARY](#) остановит запись/воспроизведение.

Запись лупов

1. Если луп еще не записан, нажмите на футсвитч «» – «», соответствующий эффекту лупера (в данном примере – «»).

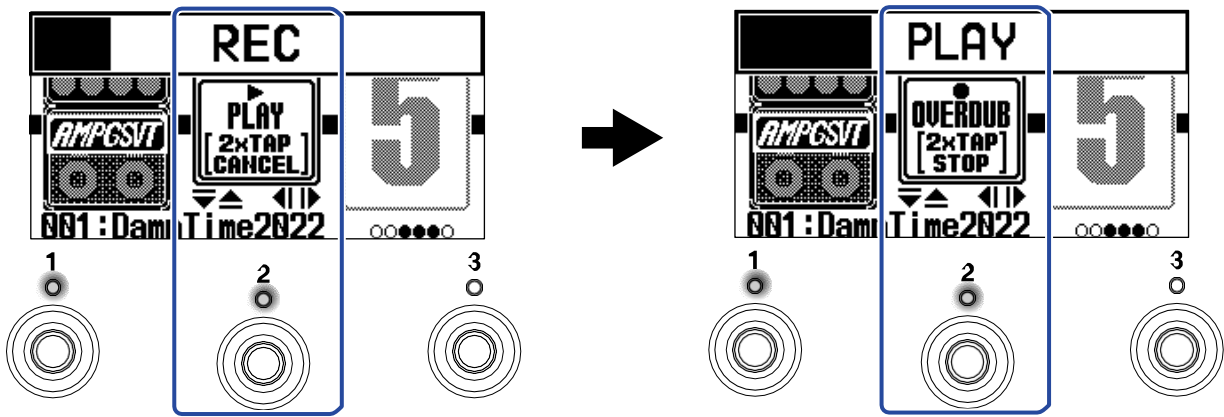


Начнется запись, и загорится индикатор.

Нажмите на футсвитч с горящим индикатором два раза, чтобы отменить запись.

Остановка записи и начало воспроизведения лупа

1. Во время записи нажмите футсвитч «1» – «3», соответствующий эффекту лупера (в данном примере – «2»).



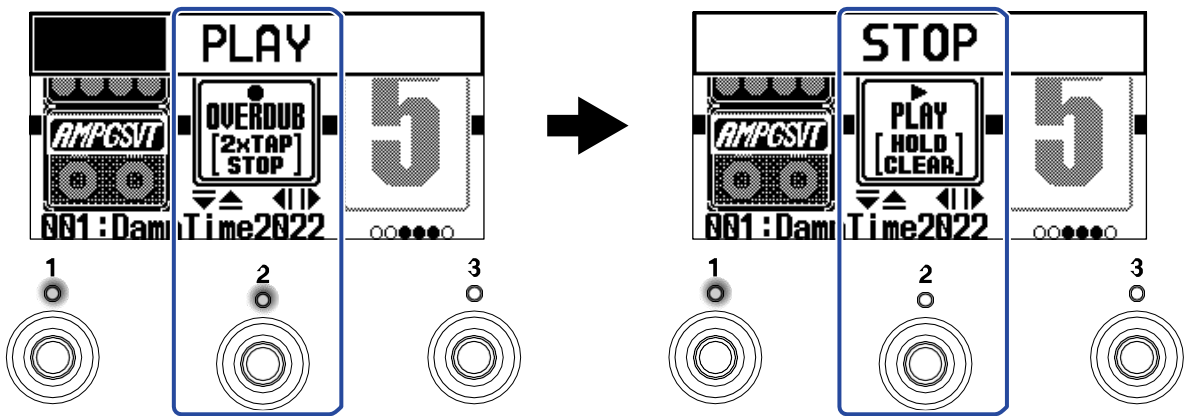
Запись будет остановлена, и начнется воспроизведение лупа.

ПРИМЕЧАНИЕ

- Если достигнуто максимальное время записи, запись остановится и начнется воспроизведение лупа.
- Если время записи установлено на «J x1–64», запись остановится, а по истечении установленного времени записи начнется воспроизведение. лупа (→ [Установка времени записи](#))

Остановка воспроизведения

1. Во время воспроизведения дважды нажмите футсвитч «1» – «3», соответствующий эффекту лупера (в данном примере — «2»).

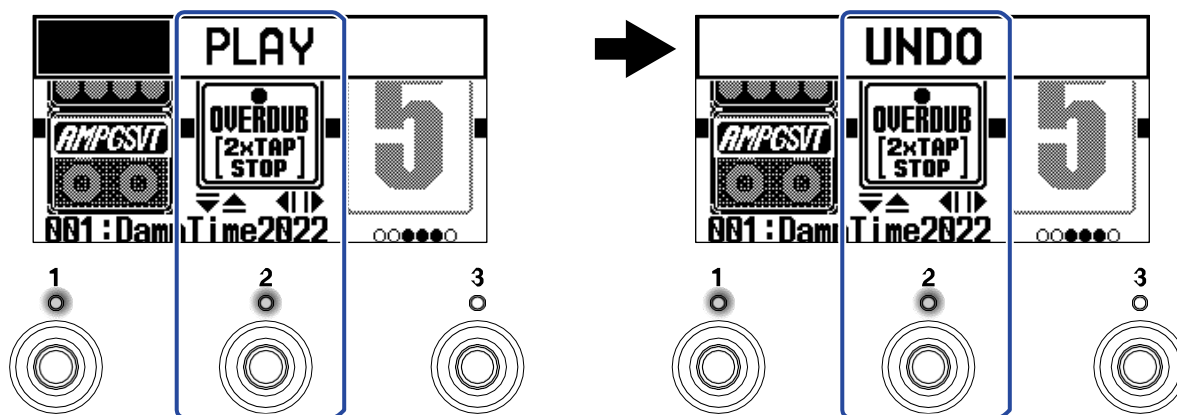


Индикатор гаснет при остановке воспроизведения.

Запуск циклического воспроизведения записанной фразы

1. После остановки нажмите педаль « – », соответствующую эффекту лупера (в данном примере — «»).

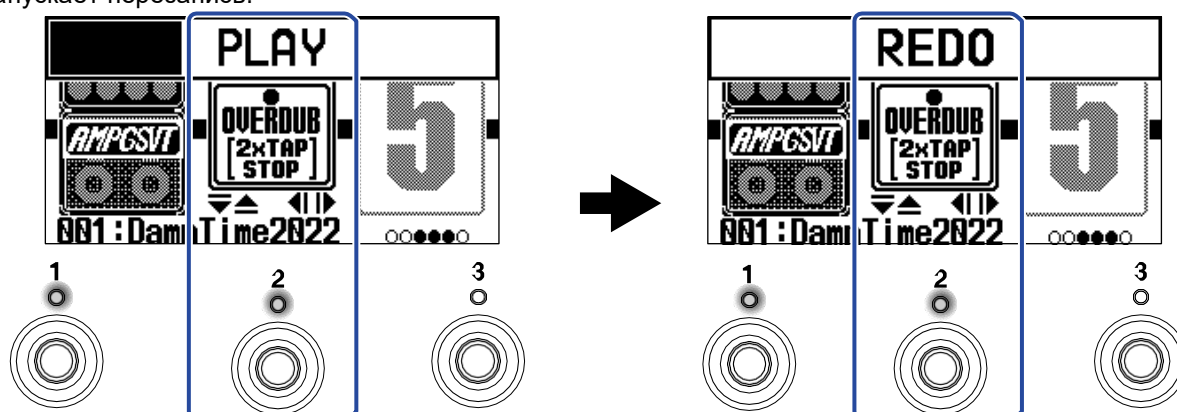
Индикатор загорается при начале воспроизведения.



Добавление исполнений к записанным лупам (наложение)

1. Во время воспроизведения нажмите футсвитч «» – «», соответствующий эффекту лупера (в данном примере – «»).

Это запускает перезапись.

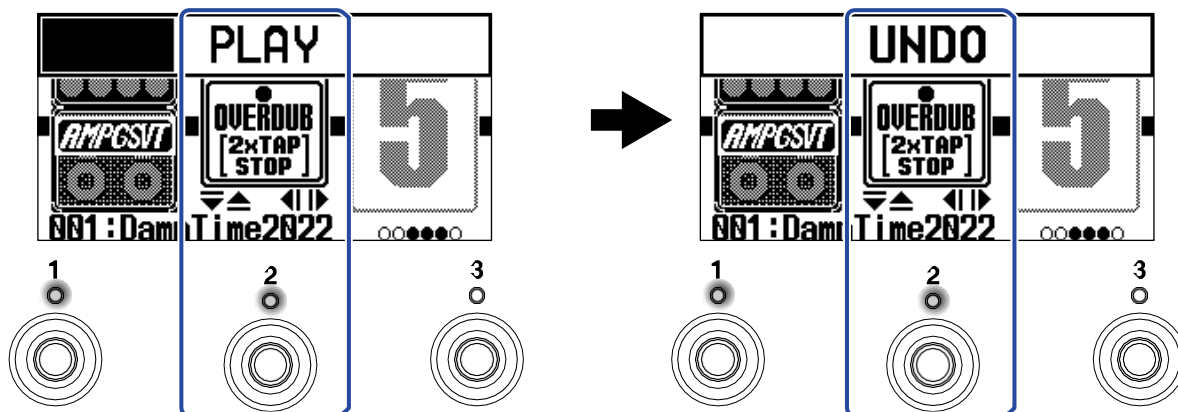


- Когда будет достигнут конец лупа, воспроизведение лупа продолжится с начала, и перезапись можно будет повторить.
- При овердаббинга нажмите на футсвитч с горящим индикатором, чтобы остановить овердаббинг, но продолжить воспроизведение лупа.

Удаление последней перезаписанной фразы (функция UNDO)

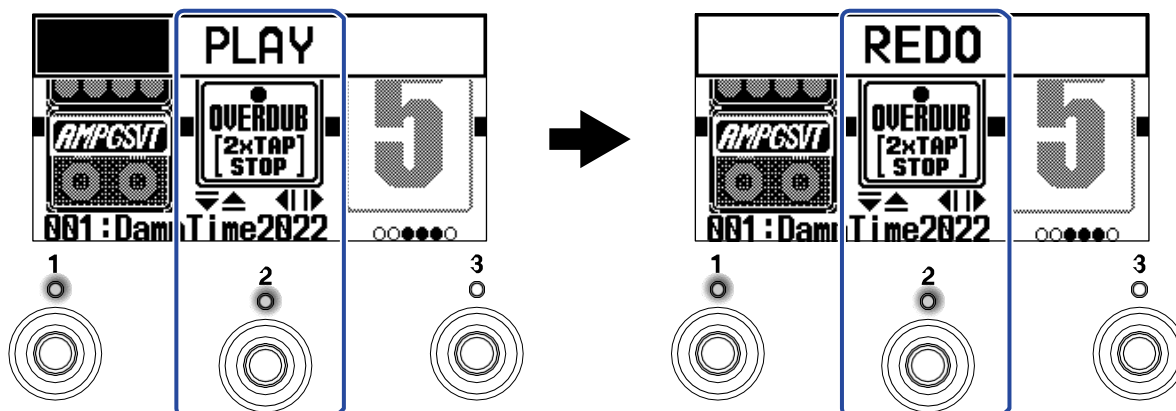
Функция UNDO доступна, если она включена. (→ [Настройка функции UNDO](#))

1. Во время воспроизведения нажмите и удерживайте футсвич «» – «», соответствующий эффекту лупера (в данном примере – «»).



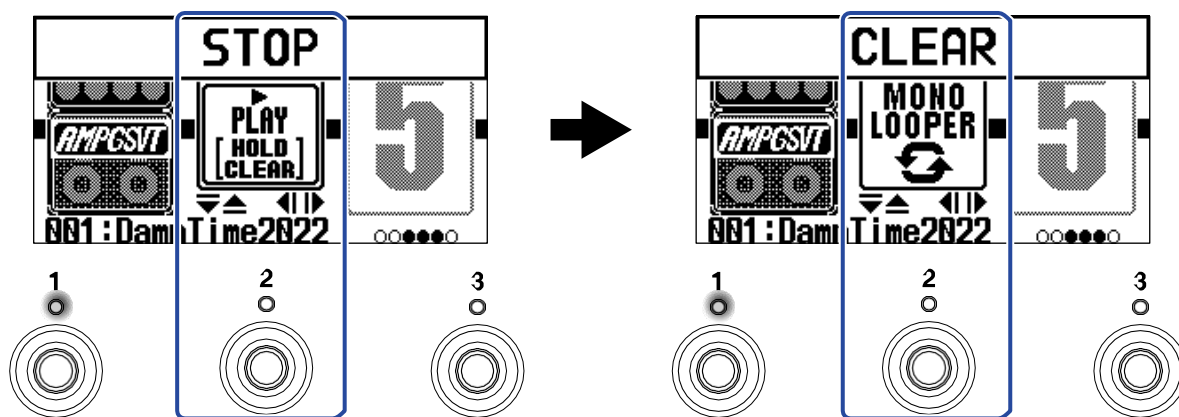
Восстановление отмененного наложения (функция REDO)

1. После отмены (→ [Удаление последней перезаписанной фразы \(функция UNDO\)](#)), нажмите и удерживайте футсвич «» – «», соответствующий эффекту лупера (в данном примере – «»).



Удаление лупов

- 1.** Во время остановки нажмите и удерживайте ножной переключатель «» — «»,
соответствующий эффекту лупера (в данном примере — «»).



Это удалит записанный луп.

Использование функций аудио-интерфейса

B2 FOUR может использоваться в качестве аудио-интерфейса с 2 входами и 2 выходами.

После обработки эффектами 2 канала аудио-сигналы могут быть отправлены с B2 FOUR на компьютер или смартфон.

С компьютера или смартфона 2 канала аудио-сигналов могут быть введены в позицию после обработки эффектами. Подробнее о положении входов и выходов см. в разделе «[Маршрутизация сигнала](#)».

Установка драйверов

Компьютеры с ОС Windows

1. Загрузите драйвер B2 FOUR с сайта zoomcorp.com на компьютер.

ПРИМЕЧАНИЕ

Последнюю версию драйвера B2 FOUR можно загрузить с указанного выше веб-сайта.

2. Запустите программу установки и следуйте инструкциям для установки драйвера B2 FOUR.

ПРИМЕЧАНИЕ

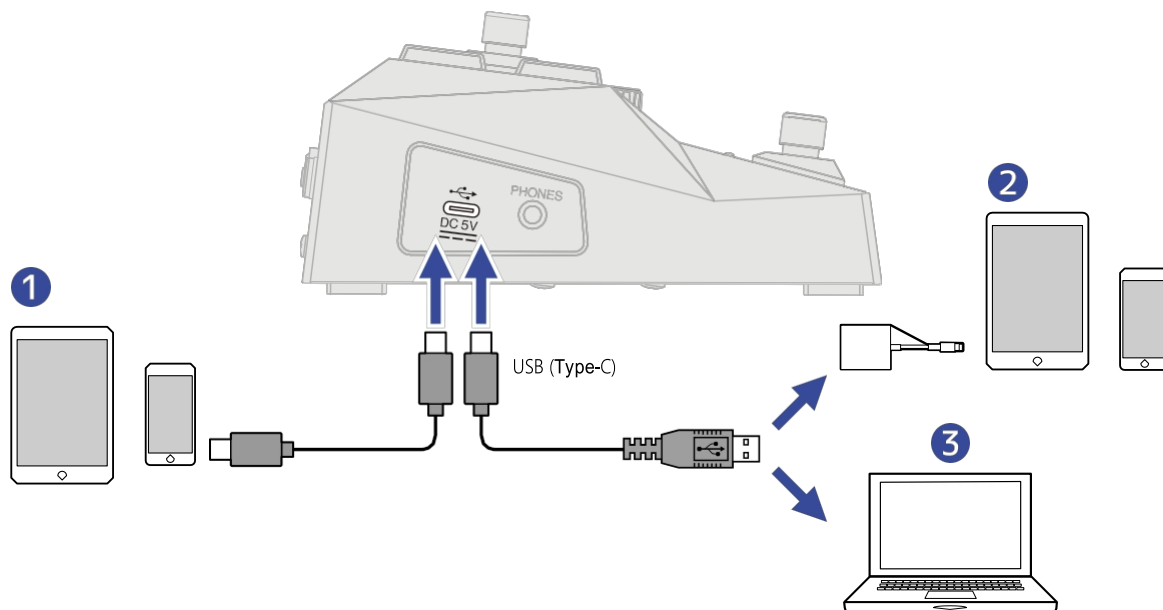
Подробные инструкции по установке см. в руководстве по установке, входящем в комплект драйвера.

Компьютеры Mac, смартфоны и планшеты

Для использования с Mac, смартфоном или планшетом не требуется драйвер.

Подключение к компьютеру, смартфону или планшету.

- 1.** Для подключения B2 FOUR к компьютеру, смартфону или планшету используйте USB-кабель.



- 1. Смартфон/планшет (Android)
- 2. Смартфон/планшет (iOS/iPadOS)
- 3. Компьютер (Windows/Mac)

ПРИМЕЧАНИЕ

- Используйте кабель USB (Type-C), поддерживающий передачу данных.
- Для подключения к устройству iOS/iPadOS с разъемом Lightning используйте адаптер Lightning-USB 3 для камеры.

- 2.** Установите «» в положение «ON».

B2 FOUR запустится и подключится к смартфону/планшету. При подключении к компьютеру перейдите к шагу 3.

- 3.** При подключении к компьютеру установите B2 FOUR в качестве звукового устройства.

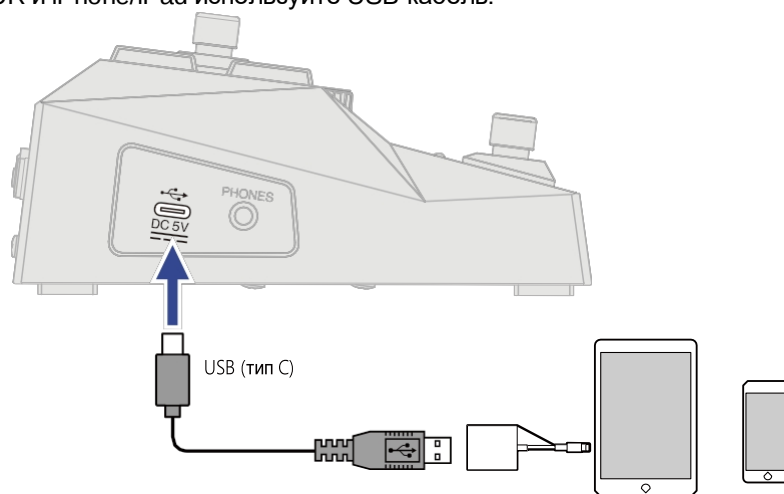
Управление B2 FOUR с iPhone/iPad

B2 FOUR можно управлять с iPhone/iPad с помощью приложения Handy Guitar Lab для B2 FOUR, доступного для iOS/iPadOS.

ПРИМЕЧАНИЕ

На iPhone/iPad необходимо предварительно установить специальное приложение Handy Guitar Lab для B2 FOUR. Приложение Handy Guitar Lab для B2 FOUR можно загрузить из App Store. Инструкции по настройке и эксплуатации с использованием приложения Handy Guitar Lab для B2 FOUR см. в руководстве по эксплуатации.

1. Для подключения B2 FOUR и iPhone/iPad используйте USB-кабель.



ПРИМЕЧАНИЕ

- Используйте USB-кабель (Type-C), поддерживающий передачу данных.
- Для подключения к устройству iOS/iPadOS с разъемом Lightning используйте адаптер Lightning — USB 3 для камеры.

2. Убедитесь, что «» включен.

3. Запустите приложение Handy Guitar Lab для B2 FOUR на iPhone/iPad.

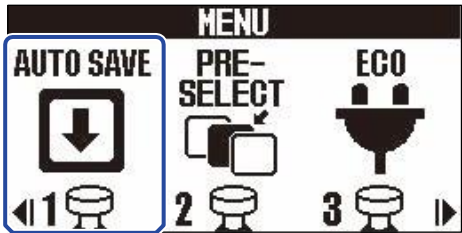
Настройка оборудования

Настройка функции AUTO SAVE

Когда функция AUTO SAVE включена, память патчей будет автоматически сохраняться при изменении их содержимого.

Подробнее о работе см. в разделе «[Использование экрана MENU](#)».

1. Выберите «AUTO SAVE» на экране MENU.



2. Нажмите кнопку «» / «», чтобы выбрать ON/OFF



Настройка	Описание
ON	Это включает функцию AUTO SAVE.
OFF	Это отключает функцию AUTO SAVE.

3. Нажмите кнопку «».

Это подтверждает настройку и возвращает к [экрану MEMORY](#) или [EFFECT](#).

ПОДСКАЗКА

Патчи не будут сохранены автоматически, если функция AUTO SAVE выключена.

Если содержимое памяти патча было изменено, в правом верхнем углу экрана MEMORY появится надпись

« **EDITED** », указывающая, что оно отличается от сохраненных настроек. Сохраните его при необходимости.

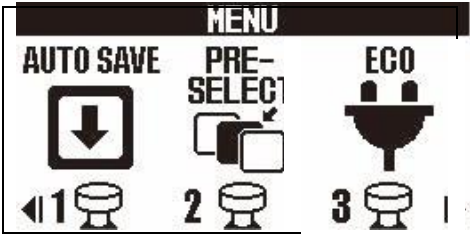
(→ [Копирование и сохранение патчей](#))



Настройка режима ECO

Эта функция позволяет автоматически выключать питание, если устройство не используется в течение 10 часов. Подробнее о работе этой функции см. в разделе [«Использование экрана MENU»](#).

1. Выберите ECO на экране MENU.



2. Нажмите кнопку «» / «», чтобы переключить между ON и OFF.



Настройка	Описание
ON	Питание автоматически отключается, если устройство не используется в течение 10 часов.
OFF	Это отключает режим ECO.

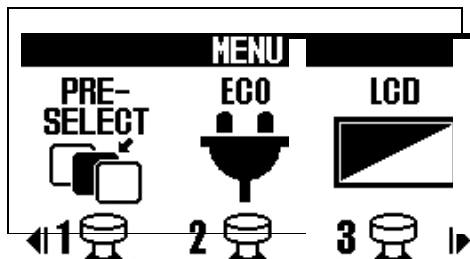
3. Нажмите «».
Это подтверждает настройку и возвращает к [экрану MEMORY](#) или [EFFECT](#).

Регулировка контрастности дисплея

Контрастность дисплея можно настроить.

Подробные сведения о работе см. в разделе «[Использование экрана MENU](#)».

1. Выберите LCD на экране MENU.



2. Используйте кнопки «» и «», чтобы настроить контрастность дисплея. Значение настройки отображается на дисплее.



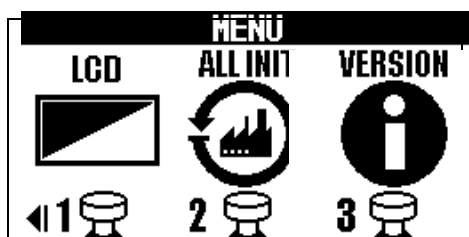
3. Нажмите кнопку «».
Это подтверждает настройку и возвращает к [экрану MEMORY](#) или [EFFECT](#).

Управление прошивкой

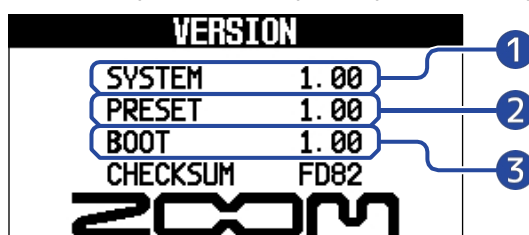
Проверка версий прошивки

Версии прошивки, используемые B2 FOUR, можно проверить. Подробные сведения о работе см. в разделе «[Использование экрана MENU](#)».

1. Выберите VERSION на экране MENU.



2. Проверьте версии на экране Version. Здесь отображаются версии прошивки и предустановок.



- 1 Версия прошивки B2 FOUR
- 2 Версия предустановки
- 3 Версия BOOT

Обновление

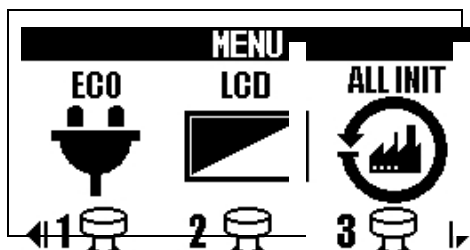
Прошивку B2 FOUR можно обновить до последней версии.
Последнюю версию прошивки можно загрузить с веб-сайта ZOOM (zoomcorp.com).

Восстановление заводских настроек

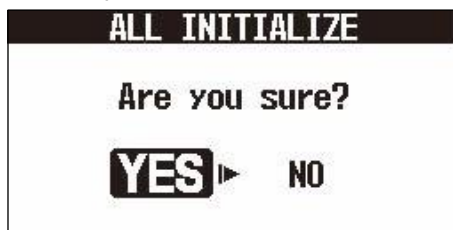
Заводские настройки по умолчанию могут быть восстановлены.

Подробные сведения об этой операции см. в разделе «[Использование экрана MENU](#)».

1. Выберите «ALL INIT» на экране MENU.



2. С помощью кнопок «» / «» выберите «YES».



3. Нажмите « / EFFECT ».

Будет выполнена инициализация, восстанавливающая настройки по умолчанию.



ПРИМЕЧАНИЕ

Инициализация приведет к перезаписи всех настроек, включая память патчей, до заводских настроек по умолчанию. Пожалуйста, убедитесь в том, что вы хотите выполнить эту функцию.

ПОДСКАЗКА

Чтобы отменить инициализацию, выберите «NO» в шаге 2.

Приложение

Устранение неполадок

Устройство не включается

- Убедитесь, что переключатель POWER находится в положении ON. (→ [Включение/выключение питания](#))
- Проверьте подключения. (→ [Подключение](#))

Нет звука или звук очень тихий

- Проверьте подключения. (→ [Подключение](#))
- Настройте уровни сигнала эффектов. (→ [Настройка параметров эффектов](#))
- Отрегулируйте громкость выхода. (→ [Регулировка общего тембра и уровня выхода](#))
- Если для регулировки громкости используется педаль экспрессии, отрегулируйте положение педали до достижения подходящего уровня громкости.

Сильный шум

- Убедитесь, что причина не в кабеле инструмента.
- Используйте оригинальный адаптер переменного тока ZOOM. (→ [Подключение](#))

Невозможно выбрать эффект

- Если не хватает вычислительной мощности, на дисплее появится надпись «PROCESS OVERFLOW». Когда для эффекта появляется надпись «PROCESS OVERFLOW», он будет отключен.
(→ [Примечание о количестве эффектов в памяти патчей](#))

Педаль экспрессии не работает должным образом

- Выберите педальный эффект. (→ [Использование подключенной педали экспрессии](#))
- Проверьте подключение педали экспрессии. (→ [Подключение](#))

Технические характеристики

Максимальное количество одновременно используемых эффектов		5
Память пользовательских патчей		300
А-D преобразование		24-разрядное с 128-кратной передискретизацией
D-A преобразование		24-разрядное с 128-кратной передискретизацией
Обработка сигналов		32-разрядная
Дисплей		ЖК-дисплей с разрешением 256×128
Входы	Вход	Стандартный монофонический ¼ -дюймовый джек Номинальный уровень входного сигнала: –20 дБм Входное сопротивление (линейный сигнал): 1 или 10 МОм (переключаемое)
	Вход AUX	Стерео мини-джек Номинальный уровень входного сигнала: –10 дБм Входное сопротивление (линейный сигнал): 10 кОм
Выходы	L/R	Стандартные монофонические 1/4-дюймовые джеки Максимальный уровень выходного сигнала: +11,4 дБм (при выходном сопротивлении 10 кОм или более)
	Балансный выход	Разъём XLR Сопротивление: 100 Ω (HOT–GND, COLD–GND) / 200 Ω (HOT–COLD) GND LIFT (отключение заземления, переключаемое)
	Наушники	Стерео мини-джек Максимальная выходная мощность: 33 мВт + 33 мВт (при нагрузке 32 Ω)
Входной сигнал		124 дБ
Уровень шума	L/R	–96,0 дБ
	Балансный выход	–100,0 дБ
	Наушники	–96,0 дБ
Контрольный вход		Футсвитч FP02M
Питание		Адаптер питания: 9 В DC, 500 мА, «минус» на центральном контакте (ZOOM AD-16)
USB		Порт USB 2.0 Type-C (используйте кабель с поддержкой Type-C) Handy Guitar Lab: USB 1.1 Full Speed Аудиоинтерфейс: USB 2.0 Full Speed, 32-бит, 2-входа/2-выхода • Используйте USB-кабель с поддержкой передачи данных. Поддерживается питание по шине USB (USB bus power).
Размер		146 мм (Г) × 249 мм (Ш) × 72 мм (В)
Вес		906 г

Примечание: 0 дБм = 0,775 В



ZOOM CORPORATION

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

zoomcorp.com