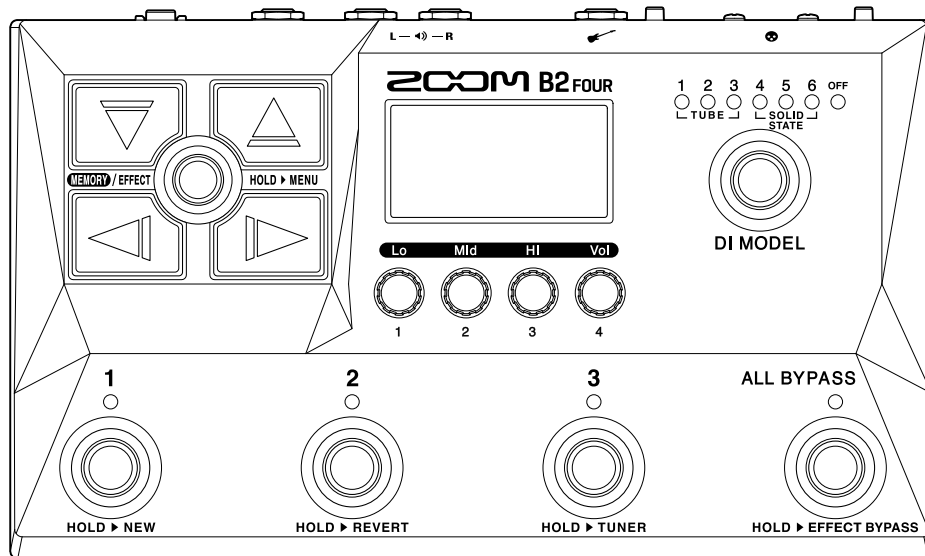


B2 FOUR

EFFECTS & AMP EMULATOR



Manual de instrucciones

Lea las precauciones de uso y seguridad antes de utilizar esta unidad.

©2023 ZOOM CORPORATION

Queda prohibida la copia o reproducción de este documento, tanto completa como parcial, sin el correspondiente permiso.

Los nombres de productos, marcas registradas y empresas que aparecen en este documento pertenecen a sus respectivos propietarios. Todas las marcas comerciales y registradas que aparecen en este documento se usan solo con fines identificativos y no suponen ninguna infracción sobre los derechos de autor de sus respectivos propietarios.

No es posible una visualización correcta en dispositivos con pantallas de escala de grises.

Notas sobre este Manual de instrucciones

Puede que vuelva a necesitar este manual en el futuro. Consérvelo siempre en un lugar seguro a la vez que accesible.

El contenido de este documento y las especificaciones de este aparato pueden ser modificadas sin previo aviso.

- Microsoft y Windows son marcas comerciales del grupo de empresas Microsoft.
- iPadOS, Lightning y Mac son marcas comerciales de Apple Inc.
- App Store es una marca de servicio de Apple Inc.
- iOS es una marca comercial o marca registrada de Cisco Systems, Inc. en EE. UU. y otros países y es usada bajo licencia.
- Android es una marca comercial de Google LLC.
- USB Type-C es una marca comercial del USB Implementers Forum.
- El resto de nombres de productos, marcas registradas y nombres de empresas que aparecen en este documento son propiedad de sus respectivas empresas.
- Todas las marcas comerciales y registradas que aparecen en este documento se usan solo con fines identificativos y no suponen ninguna infracción sobre los derechos de autor de sus respectivos propietarios.
- Las ilustraciones y pantallas que aparecen en este documento pueden ser distintas a las del producto real.

Términos utilizados en este manual

Memoria de patch

Las memorias de patch almacenan los efectos y amplificadores utilizados, el estado de activación/desactivación de los efectos y los valores de ajuste de los parámetros, lo que permite recuperarlos fácilmente. Los efectos son almacenados y recargados en unidades de memorias de patch. Cada memoria de patch puede contener hasta 5 efectos y pueden ser almacenadas hasta 300 memorias de patch.

Tipo de efecto

Los tipos de efectos disponibles incluyen varios efectos de bajo y modelos de simulación de amplificador/recinto acústico. Puede elegir efectos de estos tipos para añadirlos a las memorias de patch.

Categoría

Los efectos son agrupados por tipos en categorías.

Almacenamiento automático

Esta función almacena automáticamente los cambios en la memoria del patch y los ajustes de los efectos.

Modo ECO

Esta función hará que esta unidad se apague automáticamente 10 horas después de la última operación.

Generador de bucles o Looper

Puede grabar y reproducir de forma repetida frases mono de hasta 60 segundos de duración.

Puede sincronizar estos bucles con patrones rítmicos.

Preselección

Esta función le permite seguir usando el sonido de la memoria de patch activa mientras cambia a otra memoria de patch aunque esté muy alejada en número.

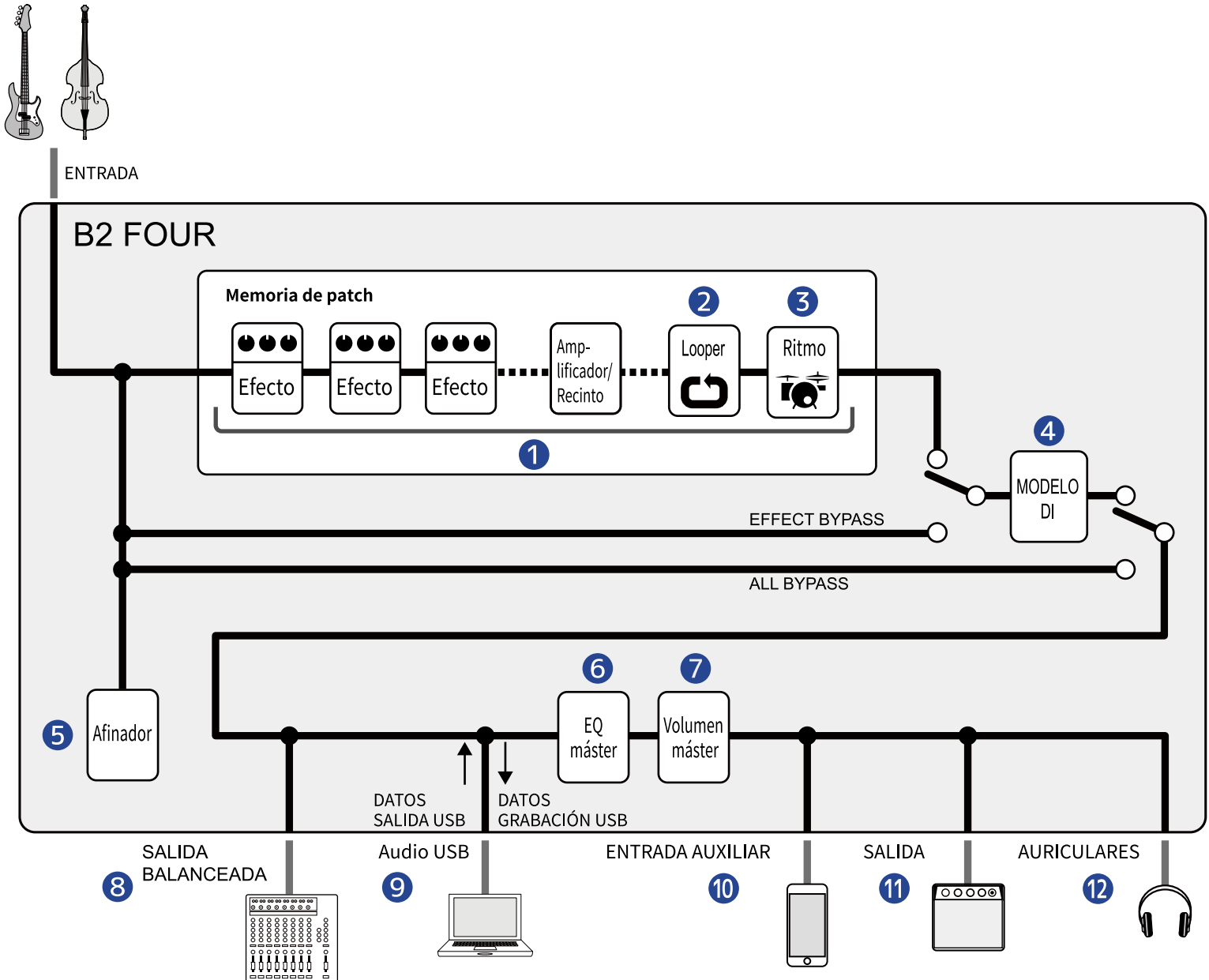
Índice

Notas sobre este Manual de instrucciones.....	2
Términos utilizados en este manual.....	3
Estructura del B2 FOUR.....	6
Flujo de señal.....	6
Resumen de la memoria (memorias de patch).....	8
Función de las partes.....	9
Panel superior.....	9
Panel trasero.....	10
Panel lateral.....	11
Pantallas que pueden aparecer.....	12
Pantalla MEMORY.....	12
Pantalla EFFECT.....	13
Pantalla de biblioteca (Library).....	14
Pantalla MENU.....	15
Conexiones.....	18
Encendido/apagado.....	20
Encendido.....	20
Apagado.....	20
Selección del MODELO DI.....	21
Uso de la función de bypass.....	22
Ajuste del carácter tonal y nivel de salida globales.....	24
Cambio de memorias de patch mientras toca (pantalla MEMORY).....	25
Uso de la función PRESELECT.....	27
Activación/desactivación de la función PRESELECT.....	27
Selección de memorias de patch cuando la función PRESELECT está activada.....	29
Edición de efectos (pantalla EFFECT).....	31
Acceso a la pantalla EFFECT.....	31
Activación/desactivación de efectos.....	33
Sustitución de efectos.....	35
Ajuste de parámetros de los efectos.....	38
Cambio del orden de los efectos.....	40
Ajuste del tempo.....	42
Gestión de las memorias de patch.....	44
Cambio de nombre de las memorias de patch.....	44
Copia y almacenamiento de memorias de patch.....	46
Borrado de memorias de patch.....	48
Creación de memorias de patch.....	50
Reversión de cambios en la memoria de patch.....	51
Uso del afinador.....	53
Activación del afinador.....	53

Cambio de los ajustes del afinador.....	54
Uso de un pedal de expresión conectado.....	57
Ajuste de los efectos de pedal.....	57
Uso de los ritmos.....	59
Ajuste del efecto de ritmo.....	59
Inicio/parada de la reproducción del ritmo.....	61
Patrones rítmicos.....	62
Uso del generador de bucles (looper) mientras toca.....	63
Ajuste del efecto looper.....	63
Operaciones del looper.....	71
Uso de las funciones de interface de audio.....	76
Instalación de drivers o controladores.....	76
Conexión con un ordenador, smartphone o tablet.....	77
Uso del B2 FOUR desde un iPhone/iPad.....	78
Ajustes de la unidad.....	79
Ajuste de la función AUTO SAVE.....	79
Ajuste del modo ECO.....	81
Ajuste del contraste de la pantalla.....	82
Gestión del firmware.....	83
Verificación de las versiones de firmware.....	83
Actualización.....	83
Restauración a los valores de fábrica.....	84
Apéndice.....	85
Resolución de problemas.....	85
Especificaciones técnicas.....	86

Estructura del B2 FOUR

Flujo de señal



1 Memoria de patch

La entrada de sonido de bajo pasa a través de los efectos, seguido, por ese orden, por los modelos de amplificador y recinto acústico. (→ [Ajuste de parámetros de los efectos](#))

2 Generador de bucles o Looper

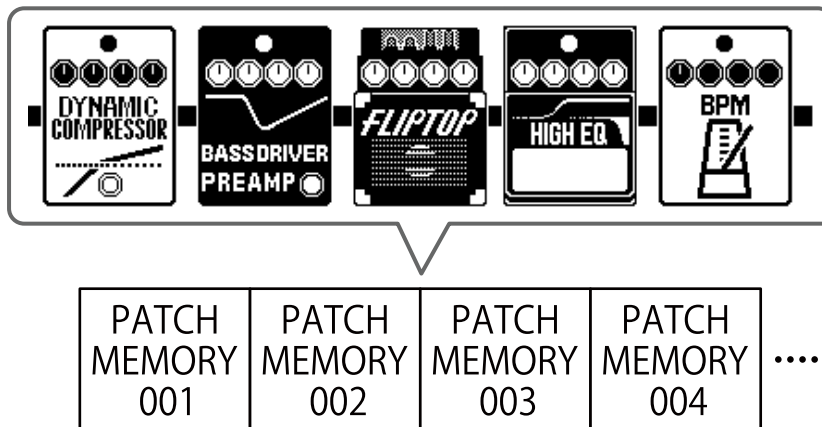
Puede reproducir bucles grabados. (→ [Uso del generador de bucles \(looper\) mientras toca](#))

- 3 Ritmo**
Pueden ser reproducidos sonidos de percusión usando patrones rítmicos internos. (→ [Uso de los ritmos](#))
- 4 MODELO DI**
Puede elegir modelos DI que emulan las características de diversos tipos de unidades de válvulas y estado sólido. (→ [Selección del MODELO DI](#))
- 5 Afinador**
Úselo para afinar el bajo conectado. (→ [Uso del afinador](#))
- 6 EQ master**
Esto ajusta el carácter tonal global. Este ajuste se mantendrá incluso cuando cambie de memoria de patch. (→ [Ajuste del carácter tonal y nivel de salida globales](#))
- 7 Volumen máster**
Esto ajusta el volumen global. Este ajuste se mantendrá incluso cuando cambie de memoria de patch. (→ [Ajuste del carácter tonal y nivel de salida globales](#))
- 8 Salida balanceada**
Es emitida desde la toma BALANCED OUTPUT. Conéctela a un mezclador de PA, por ejemplo.
- 9 Audio USB**
Puede intercambiar datos con ordenadores y smartphones utilizando la función de interface de audio. (→ [Uso de las funciones de interface de audio](#))
- 10 AUX INPUT**
Puede reproducir audio desde un smartphone, reproductor de audio portátil u otro dispositivo.
- 11 OUTPUT**
Puede conectar un amplificador o monitores autoamplificados.
- 12 PHONES**
Puede conectar también auriculares.

Resumen de la memoria (memorias de patch)

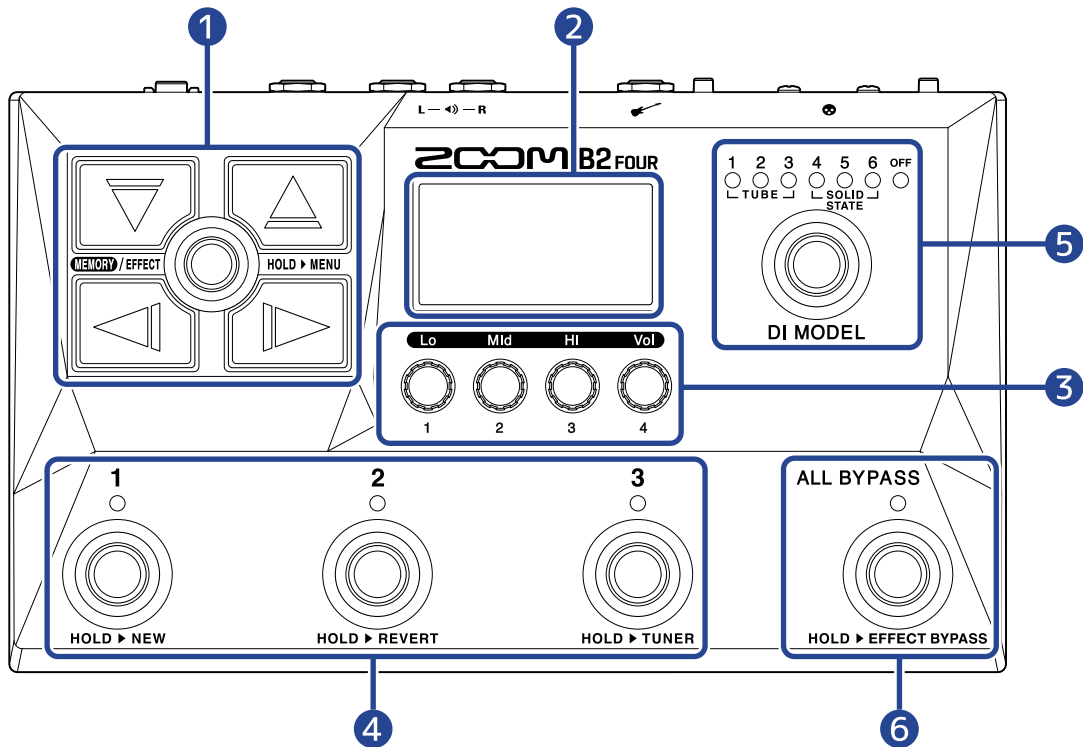
Memorias de patch

Almacenan los efectos utilizados, su orden, estados de activación/desactivación y ajuste de parámetros. Puede almacenar y recargar los efectos en unidades de memorias de patch. Pueden almacenar hasta 300 memorias de patch.



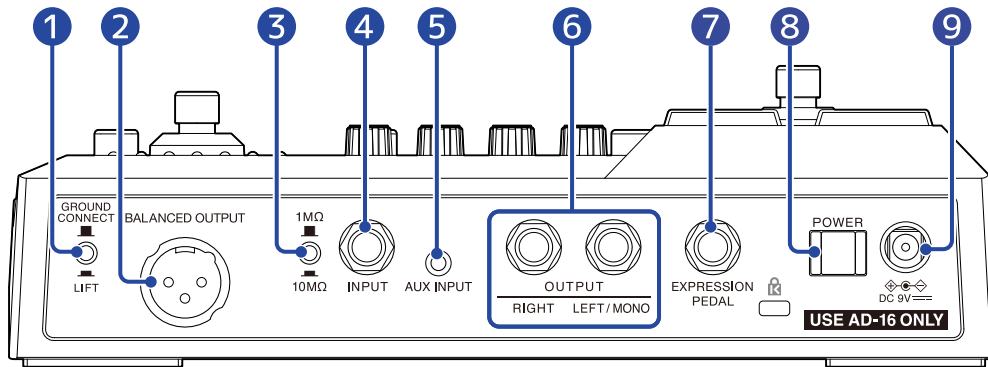
Función de las partes

Panel superior



- 1 Botones de dirección**
Utilícelos para elegir memorias de patch y efectos, por ejemplo.
Puede usarlos con los pies.
- 2 Pantalla**
Le muestra diversos tipos de información, incluyendo el nombre de la memoria de patch elegida y sus efectos junto con los valores de sus parámetros.
- 3 Mandos de parámetro**
Utilícelos para ajustar los parámetros de efectos y realizar diversos ajustes.
- 4 Pedales/indicadores**
Utilícelos para elegir memorias de patch y activar/desactivar efectos.
Cuando esté abierta la [Pantalla EFFECT](#), los indicadores le mostrarán si los efectos están activados o desactivados.
- 5 Interruptor DI MODEL**
Utilice esta opción para elegir el MODELO DI. (El modelo elegido se iluminará).
- 6 Interruptor de bypass**
Esto activa/desactiva el bypass.

Panel trasero



1 Interruptor GROUND CONNECT/LIFT

La toma BALANCED OUTPUT puede ser conectada o desconectada de la toma de tierra.

2 Toma BALANCED OUTPUT

Conéctela a un sistema PA.

3 Selector de impedancia

Le permite ajustar la impedancia para adaptarla al bajo conectado.

4 Toma INPUT

Conecte aquí un bajo.

5 Toma AUX INPUT

Conecte aquí un reproductor de música portátil o un dispositivo similar.

6 Tomas OUTPUT

Conecte aquí un amplificador de bajo o monitores autoamplificados.

7 Toma EXPRESSION PEDAL

Conecte aquí un pedal de expresión (ZOOM FP02M) y utilícelo para ajustar un efecto de pedal.

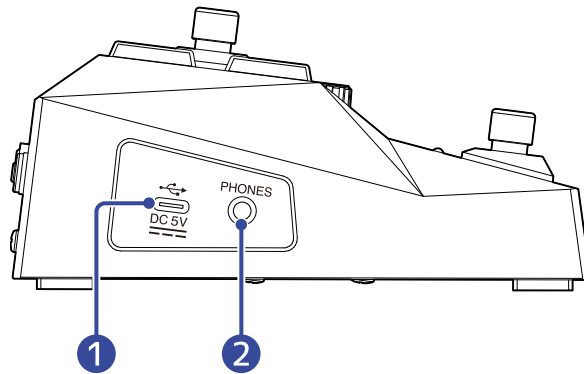
8 Interruptor POWER

Le permite encender/apagar la unidad.

9 Conector del adaptador de corriente de 9 V CC

Conecte aquí el adaptador de corriente específico (ZOOM AD-16).

Panel lateral



1 Puerto USB (tipo C)

Cuando esté conectado a un ordenador, smartphone o tablet, podrá usar esta unidad como un interface de audio.

Cuando use la app Handy Guitar Lab, podrá gestionar las memorias de patch y editar y agregar efectos, por ejemplo, desde un smartphone o una tablet.

Esto admite la alimentación por bus USB.

2 Toma de salida PHONES

Conecte aquí unos auriculares.

AVISO:

Puede descargar la app Handy Guitar Lab para el B2 FOUR desde el App Store.

Pantallas que pueden aparecer

El B2 FOUR es gestionado con los botones y mandos mientras controla las indicaciones en pantalla. En esta sección le explicamos las distintas pantallas con las que puede encontrarse.



Pantalla MEMORY





Es la que aparece al encender la unidad.

En ella aparecen las memorias de patch, lo que le permite elegir las para usarlas y editarlas.



1 Números de memoria de patch

Puede usar los pedales de disparo  -  para elegir las memorias de patch activas.

Utilice  /  para elegir una memoria de patch inferior o superior. Utilice  /  si quiere elegir una memoria de patch que esté a 10 posiciones.

La memoria de patch elegida quedará resaltada (video inverso).

2 Nombre de la memoria de patch

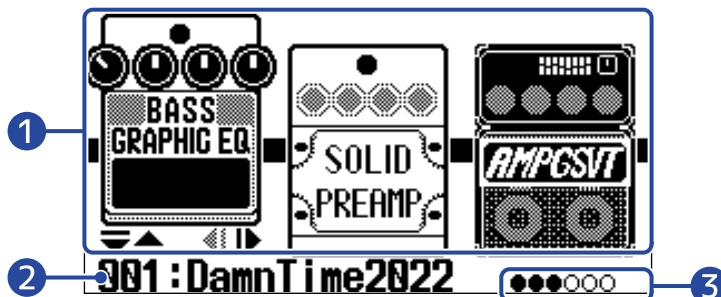
Le muestra el nombre de la memoria de patch elegida.

Acceso a la pantalla MEMORY

- Cuando esté abierta la [Pantalla MENU](#) o [Pantalla EFFECT](#) : Pulse  .
- Cuando esté abierta la [Pantalla de biblioteca \(Library\)](#) : Confirme el efecto elegido para acceder a la [Pantalla EFFECT](#) y pulse .



Pantalla EFFECT

En ella podrá editar las memorias de patch.



1 Efectos

Le muestra los efectos de la memoria de patch elegida.

Utilice  y  para elegir los efectos. El efecto elegido aparecerá ligeramente elevado.

2 Nombre de la memoria de patch activa

3 Efectos que están siendo visualizados

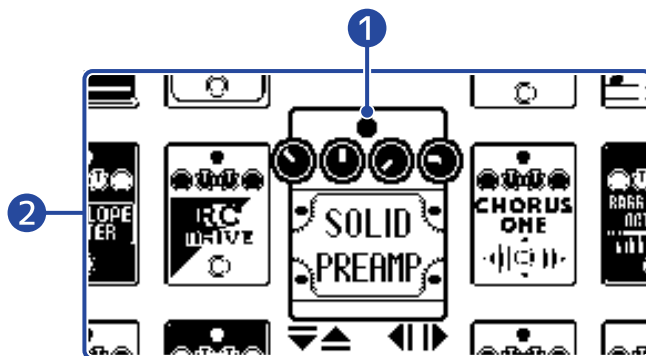
Pueden ser visualizados en la pantalla hasta 3 efectos a la vez. Los círculos negros indican las posiciones de los efectos que están siendo visualizados.

Acceso a la pantalla EFFECT

- Cuando esté abierta la [Pantalla MEMORY](#) o [Pantalla MENU](#) : Pulse .
- Cuando esté abierta la [Pantalla de biblioteca \(Library\)](#) : Pulse  para confirmar el efecto elegido.

Pantalla de biblioteca (Library)



Aquí puede modificar los efectos de las memorias de patch.





1 Efecto elegido

El efecto elegido aparecerá más grande y en el centro.

2 Listado de efectos

Los efectos de la misma categoría están alineados verticalmente. Utilice  y  para elegir efectos de la misma categoría.

Utilice  y  para elegir efectos de categorías diferentes.

Acceso a la pantalla de biblioteca

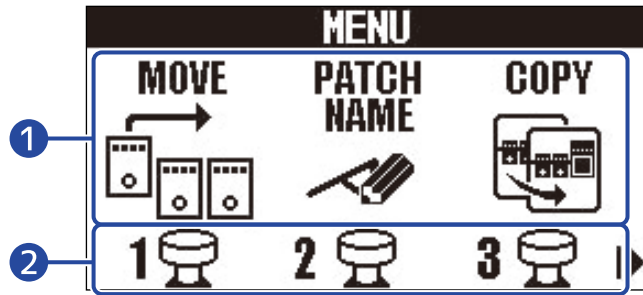
Elija el efecto que quiera cambiar en la [Pantalla EFFECT](#) y pulse  o .

Salida de la pantalla de biblioteca



Pulse   para confirmar el efecto elegido y acceder a la [Pantalla EFFECT](#).

Pantalla MENU



En esta pantalla puede realizar distintos ajustes del B2 FOUR.



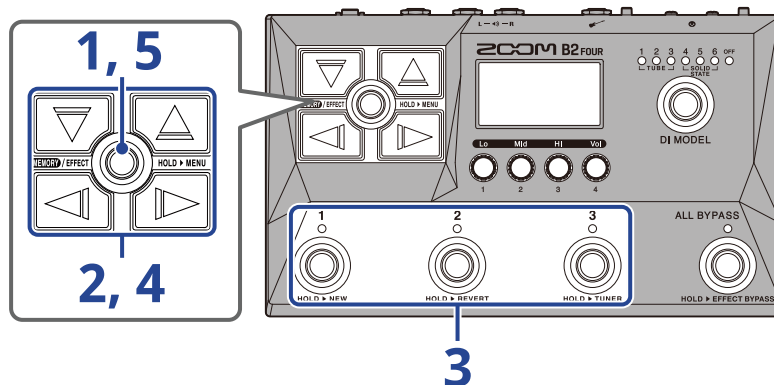
1 Elementos de ajuste

Utilice  y  para elegir los elementos de ajuste mostrados con iconos.

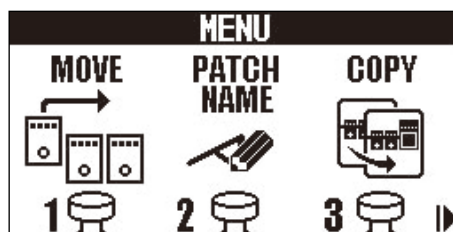
2 Pedales de disparo



Pulse los pedales de disparo  -  que se correspondan con los iconos que aparecen en la pantalla para acceder a sus pantallas de ajuste.

Uso de la pantalla MENU













1. Mantenga pulsado  para acceder a la pantalla MENU.




2. Utilice  y  para visualizar el icono del elemento de ajuste deseado.

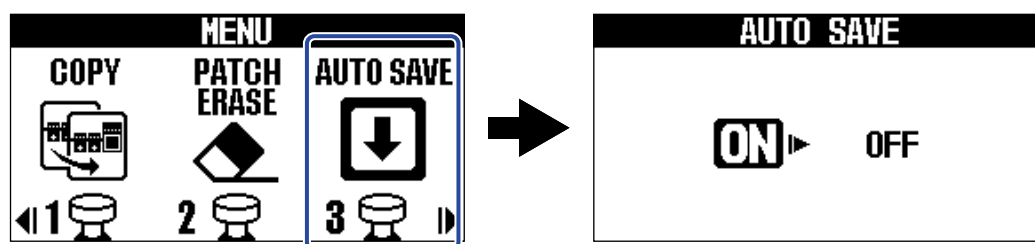
Consulte los enlaces de referencia para más detalles acerca de cada ajuste.

	<p>MOVE Cambio del orden de los efectos. (→ Cambio del orden de los efectos)</p>		<p>PATCH NAME Cambio de nombre de memoria de patch. (→ Cambio de nombre de las memorias de patch)</p>
	<p>COPY Copia y almacenamiento de memorias de patch. (→ Copia y almacenamiento de memorias de patch)</p>		<p>PATCH ERASE Borrado de memorias de patch. (→ Borrado de memorias de patch)</p>
	<p>PRE-SELECT Activación/desactivación de la función de preselección. (→ Uso de la función PRESELECT)</p>		<p>AUTO SAVE Activación/desactivación de la función de almacenamiento automático. (→ Ajuste de la función AUTO SAVE)</p>
	<p>ALL INIT Restauración de los valores de fábrica. (→ Restauración a los valores de fábrica)</p>		<p>ECO Activación/desactivación del modo ECO. (→ Ajuste del modo ECO)</p>
	<p>VERSION Comprobación de las versiones de firmware. (→ Verificación de las versiones de firmware)</p>		<p>LCD Ajuste del contraste de la pantalla. (→ Ajuste del contraste de la pantalla)</p>

3. Pulse un pedal  -  que se corresponda con un icono.

Esto hará que aparezca la pantalla de ajustes elegida.

Por ejemplo, pulse  cuando esté seleccionado AUTO SAVE.



4. Utilice , ,  y  para elegir un ajuste.

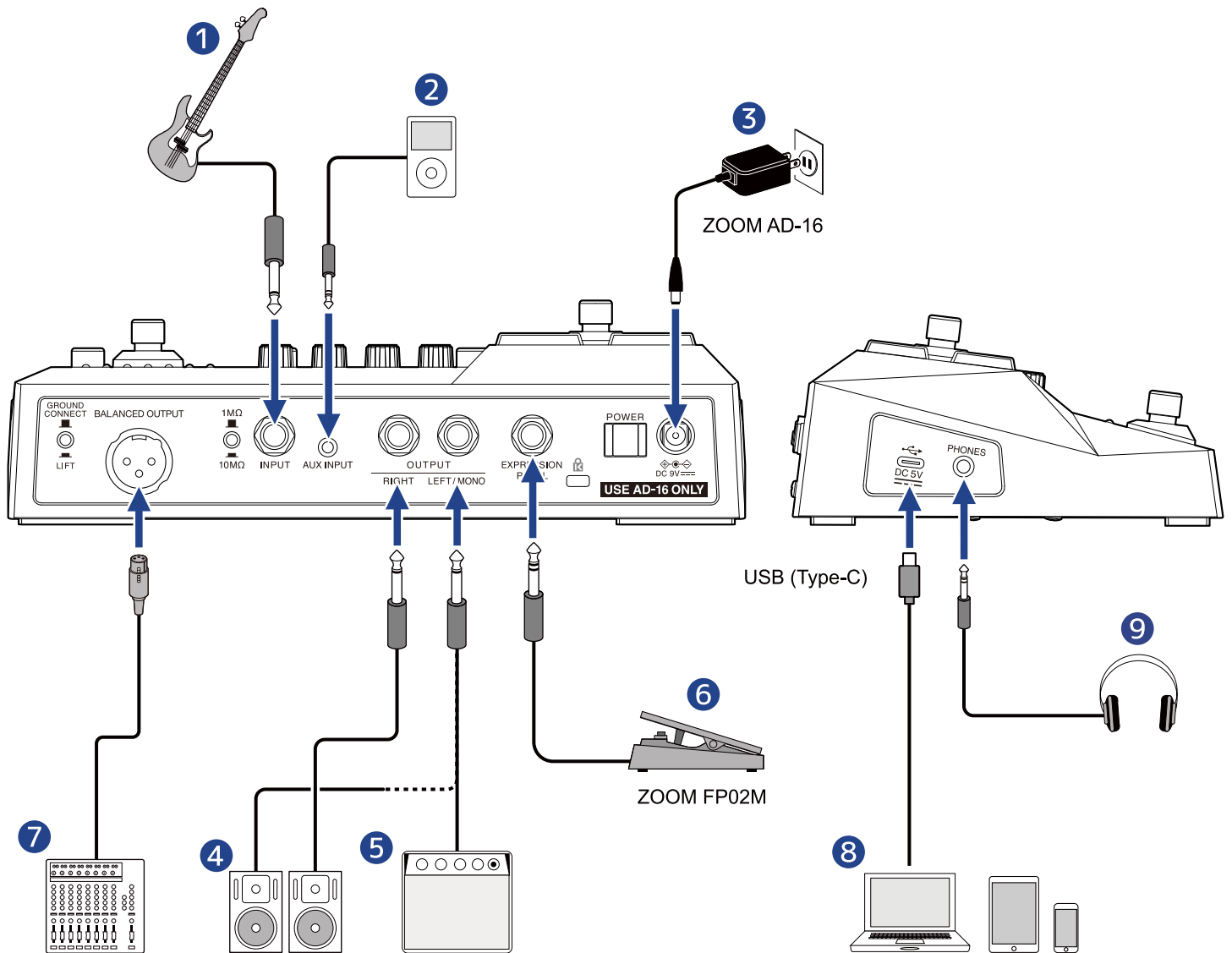


5. Pulse .

Esto confirmará el ajuste y hará que vuelva a la [Pantalla MEMORY](#) o [Pantalla EFFECT](#).





Conexiones



1 Bajo

Ajuste el interruptor de selección de impedancia para adaptarlos al bajo conectado.

$1M\Omega$ 	Use esto con bajos eléctricos normales.
$10M\Omega$ 	Use esto con bajos acústicos con pastillas piezoeléctricas.

2 Reproductor de música portátil, etc.

Ajuste el volumen del dispositivo conectado.

3 Adaptador CA (ZOOM AD-16)

4 Monitores autoamplificados



5 Amplificador de bajo

6 Pedal de expresión (ZOOM FP02M)

Puede usar un pedal para controlar los efectos.

7 Mezclador de PA, etc.

Utilice  para activar/desactivar la conexión a tierra para la toma BALANCED OUTPUT.

 CONNECT	Esto conecta la punta de toma tierra a masa.
 LIFT	Esto desconecta la toma de tierra. Esto es útil si hay ruido causado por un bucle a tierra.

8 Ordenador (Mac/Windows), smartphone o tablet

Conéctelo con un cable USB (tipo C).

Puede usar el B2 FOUR como un interface de audio y con la app Handy Guitar Lab.

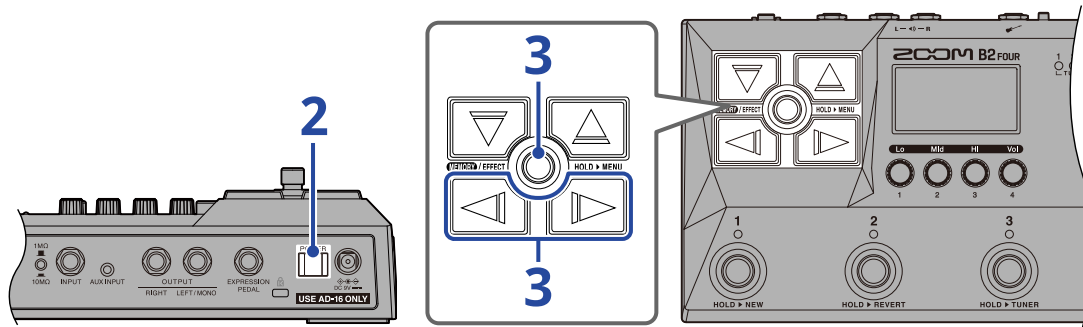
9 Auriculares

AVISO:

Puede utilizar la aplicación Handy Guitar Lab para B2 FOUR (iOS/iPadOS) para gestionar memorias de patch y para editar y añadir efectos. Puede descargar la app Handy Guitar Lab para el B2 FOUR desde el App Store.

Encendido/apagado

Encendido



1. Reduzca al mínimo el volumen del amplificador o de los monitores autoamplificados.

NOTA:

Para evitar ruidos y averías, conecte los monitores autoamplificados o el amplificador de bajo ANTES de encender este aparato.

2. Ajuste  a ON.

Esto hará que se encienda el B2 FOUR y que aparezca la pantalla MEMORY.

3. Suba el volumen del amplificador o de los monitores autoamplificados.

Resumen del modo ECO:

- Por defecto, el modo ECO está activado, por lo que el aparato se apagará automáticamente si no lo utiliza durante 10 horas.
- También puede desactivar este modo ECO (OFF). (→ [Ajuste del modo ECO](#))

Apagado

1. Reduzca al mínimo el volumen del amplificador o de los monitores autoamplificados.

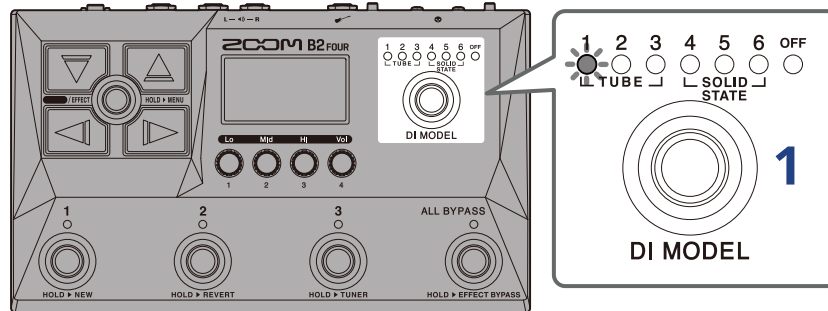
2. Ajuste  a OFF.


La pantalla se apagará.

Selección del MODELO DI

La sección DI MODEL del B2 FOUR le ofrece 6 tipos seleccionables que reproducen las características de las unidades DI de válvulas y de estado sólido.

Este MODELO DI afecta a la salida de las tomas BALANCED OUTPUT, OUTPUT y PHONES.

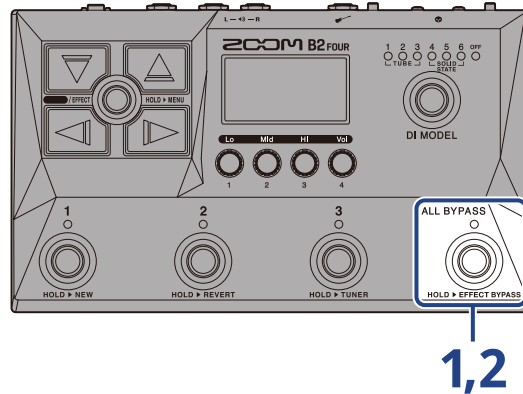


1. Pulse  para elegir el MODELO DI.

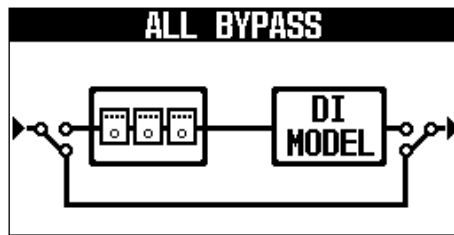
TUBE 1	Esto modela las características de un DI a válvulas con armónicos ricos y bajas frecuencias gruesas.
TUBE 2	Esto modela las características de un DI a válvulas con un ataque limpio y bajas frecuencias compactas.
TUBO 3	Esto modela las características de un DI a válvulas con un sonido limpio y hermoso.
SOLID STATE 1	Esto modela las características de un DI de estado sólido con compresión moderada y un sonido agudo.
SOLID STATE 2	Esto modela las características de un DI de estado sólido con un sonido claro y poca distorsión.
SOLID STATE 3	Esto modela las características de un DI de estado sólido que evoca el sonido Motown.
OFF	Esto desactiva el DI MODEL.

Uso de la función de bypass


Todos los efectos del B2 FOUR y del DI MODEL pueden ser anulados (bypass). También es posible dejar en bypass solo la sección de efectos.

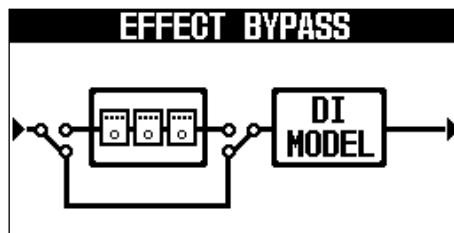


1. Pulse .



Esto deja en bypass la sección de efectos y el DI MODEL.

2. Mantenga pulsado .



Esto deja en bypass la sección de efectos.

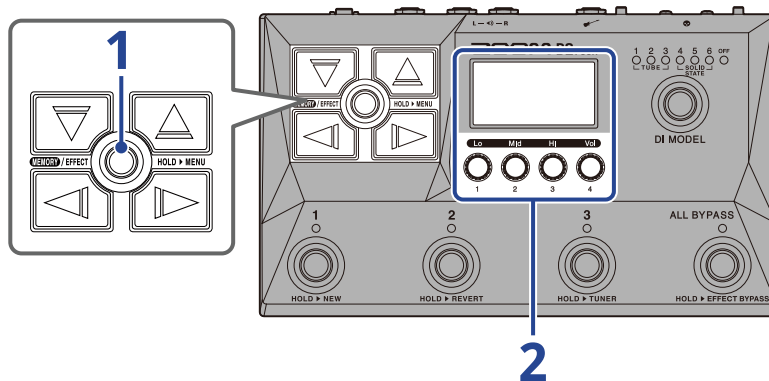
ALL BYPASS	Esto deja en bypass la sección de efectos y el DI MODEL.
EFX BYPASS	Esto deja en bypass la sección de efectos. (Sólo será utilizado el DI MODEL).
Apagado	No deja ninguna sección en bypass.

AVISO:

- Por ejemplo, es más fácil el ajuste del ecualizador y del volumen de un amplificador de bajos si deja en bypass los efectos del B2 FOUR.
 - La función de bypass estará desactivada cuando encienda la unidad.
-

Ajuste del carácter tonal y nivel de salida globales

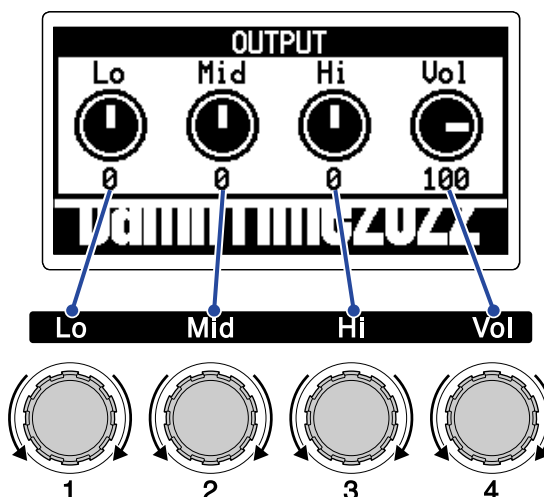
Puede ajustar el volumen y el carácter tonal de la salida de sonido del B2 FOUR. Estos ajustes afectan a la salida de las tomas OUTPUT y PHONES.



1. Pulse **MEMORY/EFFECT** para acceder a la [Pantalla MEMORY](#).



2. Gire para ajustar el ecualizador y el volumen del sonido de salida.

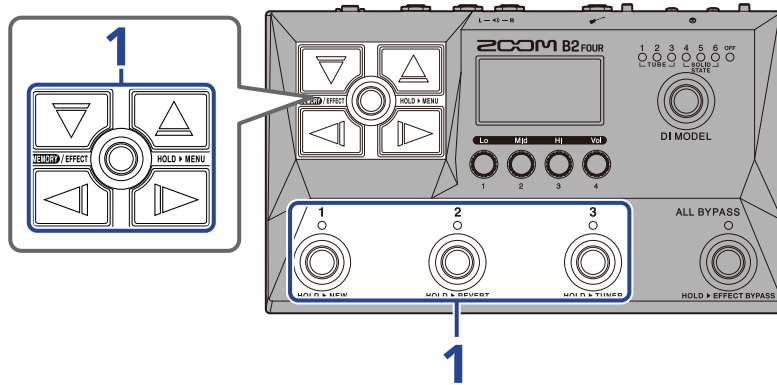








Ajuste el rango de graves, medios y agudos, así como el volumen.



Después de finalizar los ajustes, volverá a aparecer la pantalla anterior después de un momento.

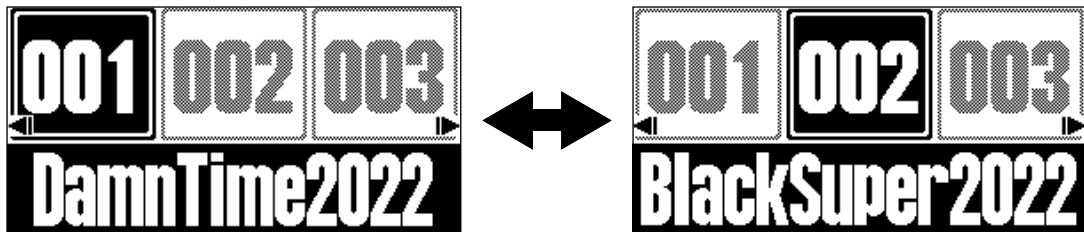
Cambio de memorias de patch mientras toca (pantalla MEMORY)



El B2 FOUR gestiona los efectos en memorias de patch. Puede añadir hasta 5 efectos a cada memoria de patch, y puede almacenar en ellas sus estados de activación/desactivación y ajuste de parámetros. En la [Pantalla MEMORY](#), podrá cambiar la memoria de patch usada mientras toca.

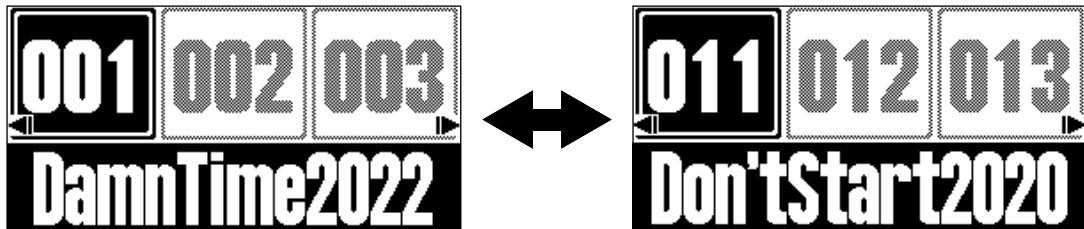


1. En la [Pantalla MEMORY](#) use , ,  y  junto con los pedales de disparo  -  para elegir memorias de patch.

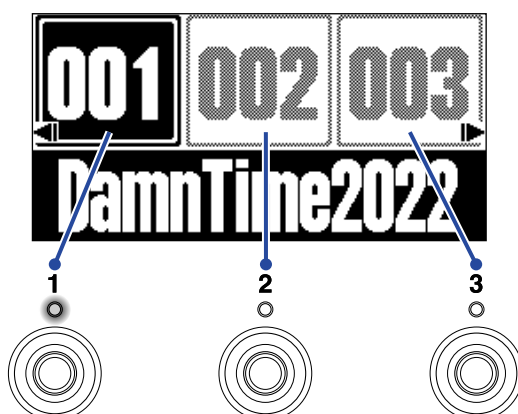
• Utilice  /  para elegir una memoria de patch inferior o superior.



•  /  pueden ser usados para elegir memorias de patch a 10 posiciones de distancia.



- Puede elegir directamente las memorias de patch visualizadas en la [Pantalla MEMORY](#) pulsando los pedales de disparo 1 - 3.









El indicador de la memoria de patch elegida se iluminará.

AVISO:

- Puede crear hasta 300 memorias de patch.
 - Puede usar la función PRESELECT cuando la [Pantalla MEMORY](#) esté activa. Esto le permitirá elegir de antemano la siguiente memoria de patch y después pasar a ella con una sola pulsación. Esto es útil para cambiar a memorias de patch que no están cerca de la activa cuando esté tocando en directo. (→ [Uso de la función PRESELECT](#))
-

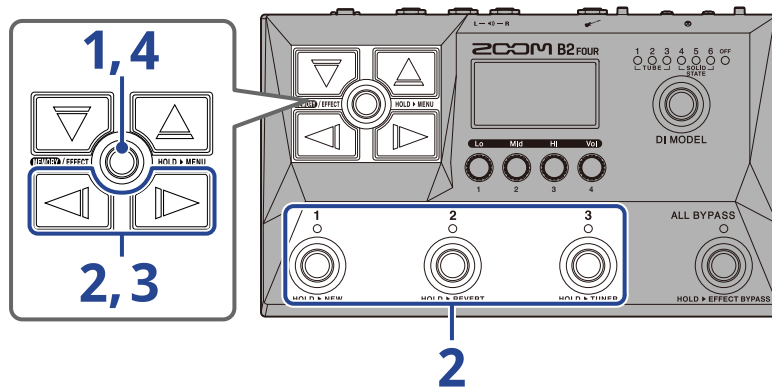
Uso de la función PRESELECT

Puede usar la función PRESELECT cuando la [Pantalla MEMORY](#) esté activa.

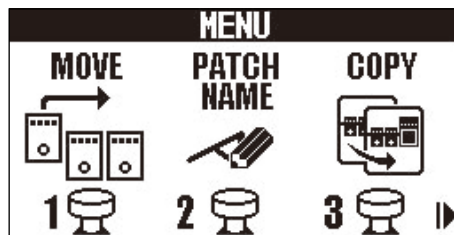
Cuando la función PRESELECT esté activa, el usar  /  /  /  hará que el cambio de memoria de patch quede en el modo de espera hasta que pulse el pedal  -  para confirmar el cambio.




Esto le permitirá cambiar directamente a una memoria de patch que no esté cerca de la activa durante una actuación en directo.

Activación/desactivación de la función PRESELECT

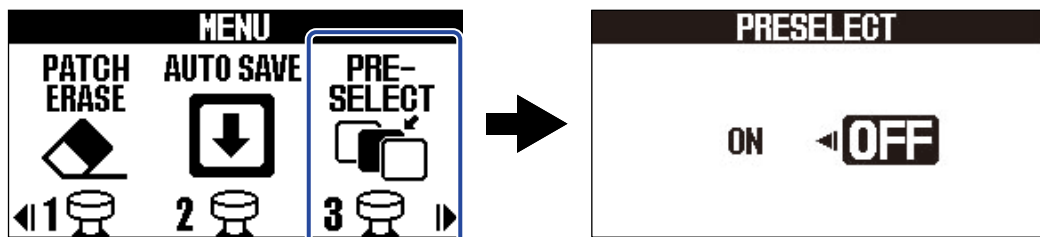




1. Mantenga pulsado  para acceder a la [Pantalla MENU](#).



2. Utilice  /  para elegir PRESELECT y pulse el pedal correspondiente ( en este ejemplo).

Esto hará que aparezca la pantalla de preselección.



3. Pulse  /  para activarla/desactivarla.

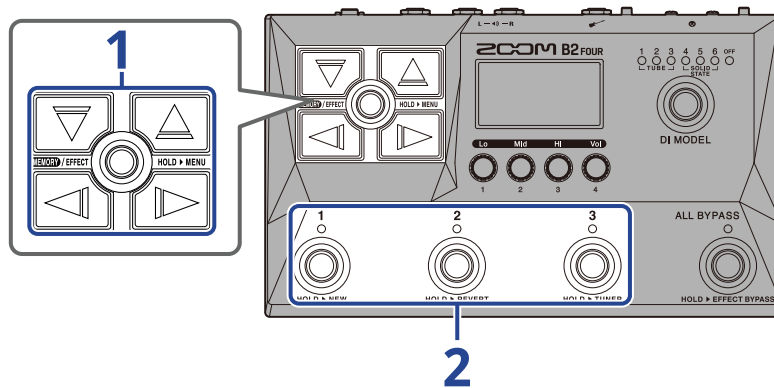


Ajuste	Explicación
ON	Esto activa la función PRESELECT.
OFF	Esto desactiva la función PRESELECT.

4. Pulse .

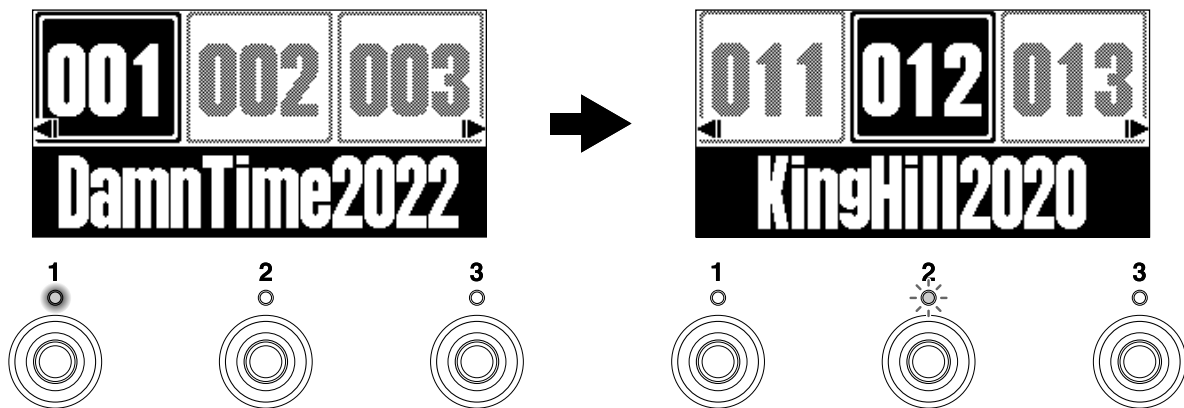
Esto confirmará el ajuste y hará que vuelva a la [Pantalla MEMORY](#) o [Pantalla EFFECT](#).


Selección de memorias de patch cuando la función PRESELECT está activada







1. En la Pantalla MEMORY, pulse , ,  y  para elegir la memoria de patch que será utilizada a continuación.

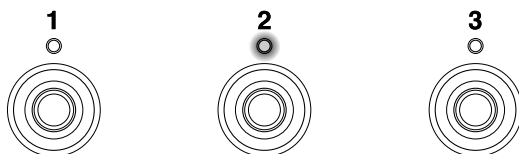
Ejemplo: Memoria de patch 012 seleccionada mientras está tocando con la memoria de patch 001



El indicador parpadeará para el pedal de disparo correspondiente a la memoria de patch seleccionada para su uso posterior ( en este caso).

2. Pulse el pedal de disparo ( - ) con el indicador parpadeante para confirmar la selección.

La memoria del patch cambiará cuando pulse  -  y el indicador del pedal correspondiente se iluminará (dejará de parpadear).



Edición de efectos (pantalla EFFECT)

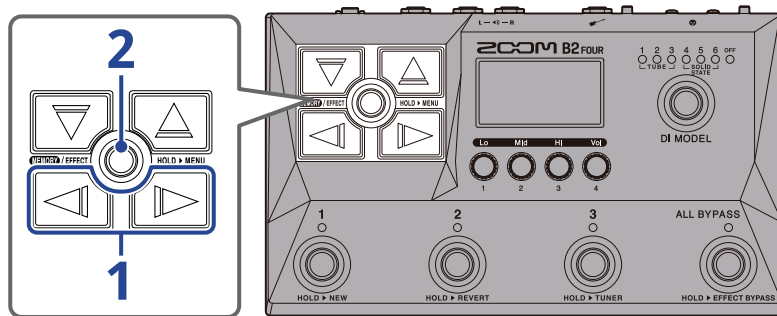
Use la [Pantalla EFFECT](#) para gestionar los efectos, incluyendo el cambio y ajuste de sus parámetros. En ella podrá editar las memorias de patch.



Almacenamiento de cambios:

- Cuando la función AUTO SAVE esté activada, los cambios en las memorias de patch serán almacenados automáticamente. (Por defecto, esta función está activada (ON)). (→ [Ajuste de la función AUTO SAVE](#))
- Si la función AUTO SAVE está desactivada (OFF), las memorias de patch no serán almacenadas automáticamente. Cuando haya modificado el contenido de una memoria de patch, aparecerá **EDITED** en la parte superior derecha de la pantalla, para indicarle que los datos son diferentes a los de almacenados.
Almacene la memoria si es necesario. (→ [Copia y almacenamiento de memorias de patch](#))



Acceso a la pantalla EFFECT

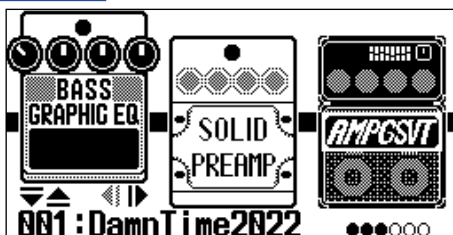


1. En la [Pantalla MEMORY](#) use  y  para elegir la memoria de patch que contenga el efecto que vaya a editar (→ [Cambio de memorias de patch mientras toca \(pantalla MEMORY\)](#)).




2. Pulse **MEMORY/EFFECT** .

Esto hará que aparezca la [Pantalla EFFECT](#) para la memoria de patch elegida.

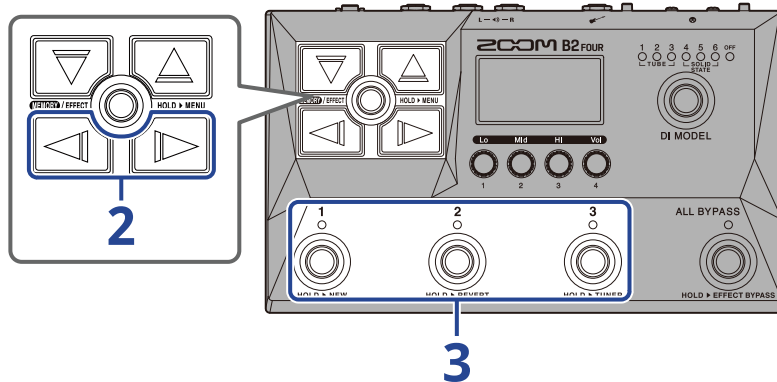


AVISO:

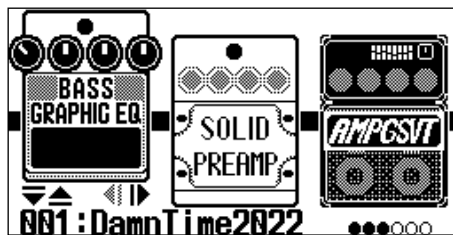
Pulse **MEMORY/EFFECT**  para volver a la [Pantalla MEMORY](#).

Activación/desactivación de efectos

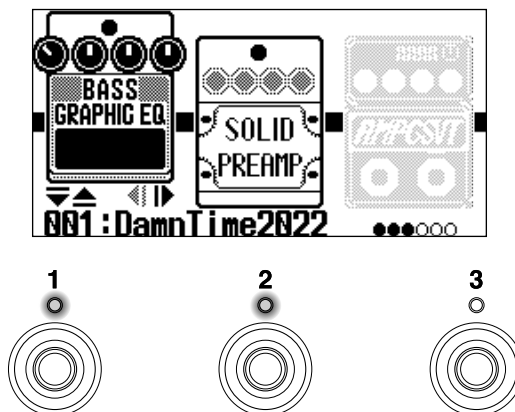
En la Pantalla EFFECT, aparecerán en pantalla los efectos y el amplificador utilizados en la memoria de patch y podrá activarlos y desactivarlos con los pedales de disparo.



1. Abra la Pantalla EFFECT para la memoria patch que contenga el efecto que vaya a activar/desactivar (→ Acceso a la pantalla EFFECT).
2. Utilice y para visualizar en pantalla el efecto a activar/desactivar. En la pantalla aparecerán tres efectos. Puede usar los pedales de disparo para activar/desactivar los efectos que aparecen en la pantalla.



3. Pulse los pedales de disparo - para activar o desactivar los efectos.



Los indicadores se iluminarán cuando los efectos estén activos.

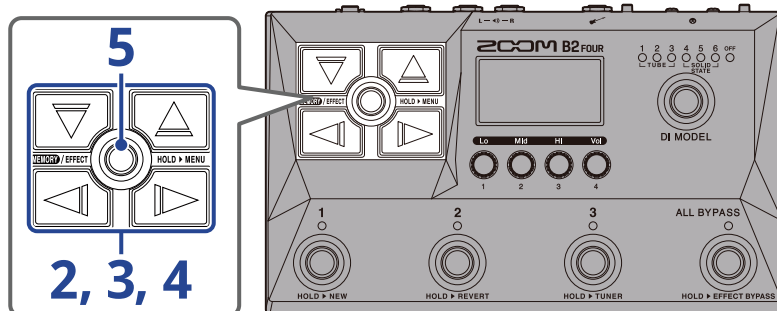
Cuando un efecto esté desactivado, su indicador estará apagado y su icono aparecerá atenuado en la pantalla.

AVISO:

Algunos efectos asignan funciones especiales a los pedales de disparo. (Esto incluye efectos que se activan solo mientras mantiene pulsado el pedal, por ejemplo). Puede elegir las funciones especiales en la pantalla de edición de efectos. (→ [Funciones especiales de los pedales](#))

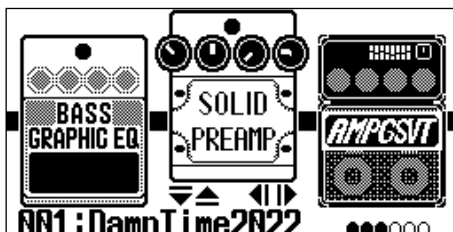
Sustitución de efectos

Puede sustituir los efectos de una memoria de patch por otros según le interese.



1. Abra la [Pantalla EFFECT](#) para la memoria de patch que contenga el efecto a sustituir (→ [Acceso a la pantalla EFFECT](#)).

2. Utilice y para elegir el efecto a sustituir.



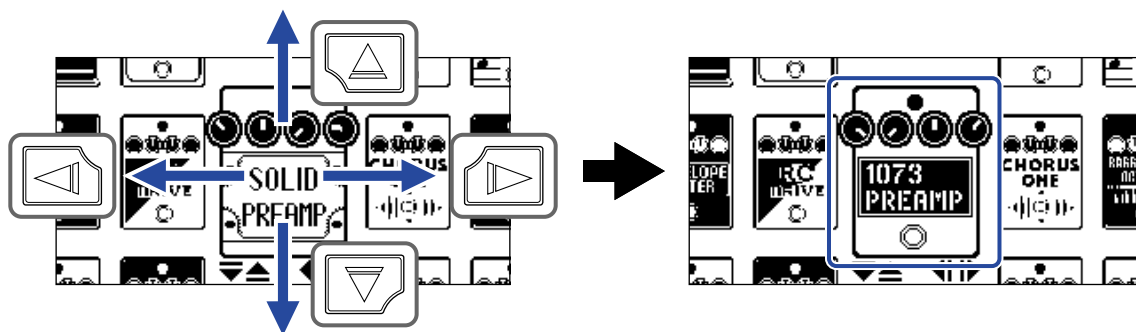
3. Pulse o .

Esto hará que aparezca un listado de efectos (la [Pantalla de biblioteca \(Library\)](#)). En esta pantalla de biblioteca, podrá comprobar el sonido de cada efecto.


4. Utilice , , y para elegir un efecto.

- / : Elige el efecto que está más arriba o abajo en la misma categoría.

- / : Elige la categoría a la izquierda o a la derecha.

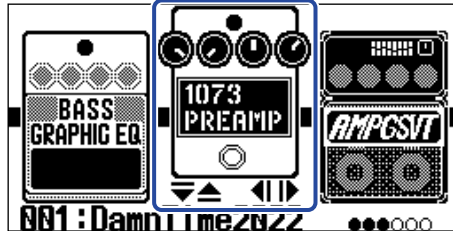


AVISO:

El girar  hará que aparezca la pantalla de edición de efectos en la que podrá ajustar los parámetros del efecto elegido. (→ [Ajuste de parámetros de los efectos](#))

5. Pulse .

El efecto o amplificador seleccionado sustituirá al anterior y volverá a aparecer la [Pantalla EFFECT](#).

**NOTA:**

- Si elimina un efecto de una memoria de patch del Handy Guitar Lab, el efecto eliminado aparecerá como




y estará desactivado.

- Una memoria de patch sólo puede contener un efecto de cada una de estas categorías: amplificador, pedal, ritmo y looper.
- Cuando la pantalla de biblioteca está abierta, el sonido emitido solo usará el efecto seleccionado. Para comprobar el sonido de la memoria de patch completa, vaya a la [Pantalla MEMORY](#) o la [Pantalla EFFECT](#).

AVISO:


Consulta la app Handy Guitar Lab para ver explicaciones completas de cada efecto.

Adición de efectos

Cuando aparezca en pantalla un icono numérico como , eso indicará no ha sido asignado ningún efecto a esa posición. Para añadir un efecto, elija un icono numérico en el paso 2. Después, elija un efecto empezando en el paso 3.

Puede modificar la posición de un efecto añadido siguiendo las instrucciones de "[Cambio del orden de los efectos](#)".

Borrado de efectos

Elija el efecto que quiera eliminar en el paso 2. Después, elija un icono numérico como  en el paso 4.

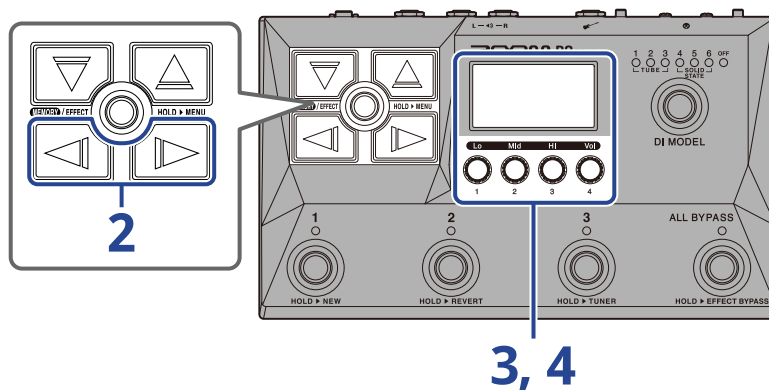
Nota acerca del número de efectos en las memorias de patch

Puede usar el B2 FOUR para combinar libremente hasta 5 efectos. No obstante, si el límite de capacidad de procesado es excedido, aparecerá una advertencia de "PROCESS OVERFLOW" y los efectos quedarán anulados (bypass). Cambie uno de los efectos para acabar con esta condición.





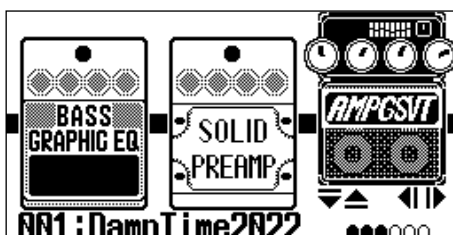
Ajuste de parámetros de los efectos

Puede ajustar los efectos individuales utilizados en las memorias de patch.



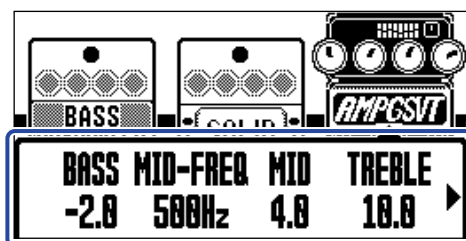
1. Abra la [Pantalla EFFECT](#) para la memoria patch que contenga el efecto cuyos parámetros quiera ajustar (→ [Acceso a la pantalla EFFECT](#)).


2. Utilice  y  para elegir el efecto cuyos parámetros quiera ajustar.

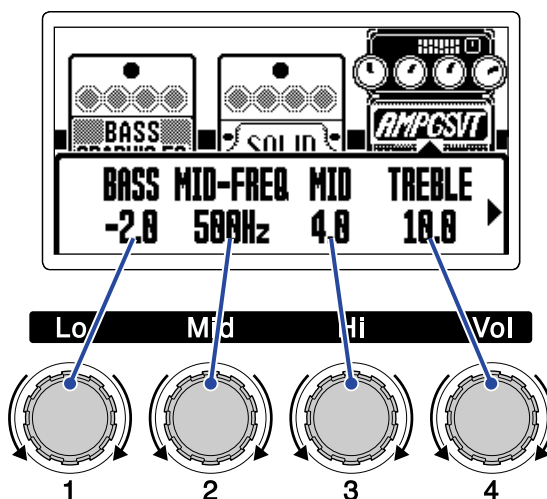


3. Gire .

Esto hará que aparezca la pantalla de ajuste de parámetros para el efecto elegido.



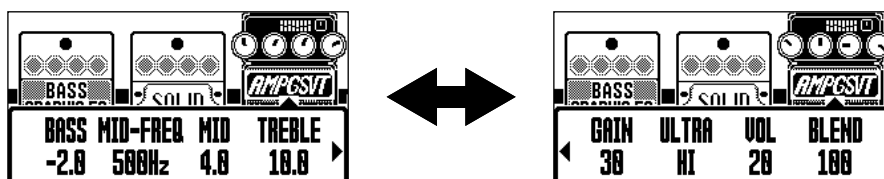
4. Gire  para ajustar los parámetros del efecto.



Después de finalizar los ajustes, volverá a aparecer la pantalla anterior después de un momento.

Los amplificadores y algunos otros efectos disponen de más parámetros, por lo que sus pantallas de ajuste tienen dos páginas.

Pulse  y  para visualizar el parámetro a ser ajustado.

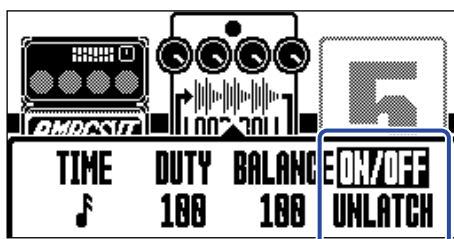


AVISO:

- Puede ajustar el tiempo, la velocidad y otros parámetros de efectos con base en notas musicales para sincronizarlos con el tempo. (→ [Ajuste del tempo](#))
- Consulta la app Handy Guitar Lab para ver explicaciones completas de cada efecto.
- Para cambiar, añadir o eliminar un efecto, vea "[Sustitución de efectos](#)".

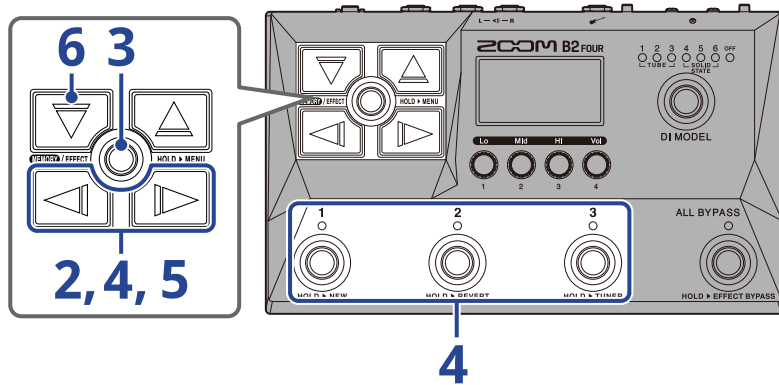
Funciones especiales de los pedales

Algunos efectos asignan funciones especiales a los pedales de disparo, incluyendo la activación del efecto sólo mientras mantiene pulsado el pedal. Los parámetros que eligen funciones especiales aparecen en pantalla en video inverso (letras oscuras sobre fondo claro).



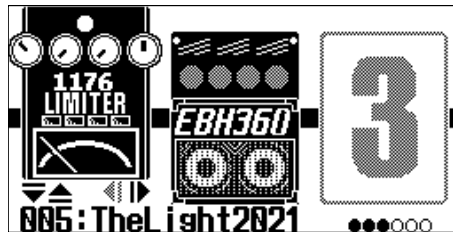
Cambio del orden de los efectos

Puede reordenar como le interese los efectos de una memoria de patch.

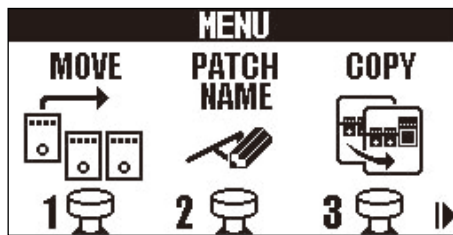


1. Abra la Pantalla EFFECT para la memoria de patch cuyos efectos quiera reordenar (→ Acceso a la pantalla EFFECT).

2. Utilice y para elegir un efecto para cambiar su orden.

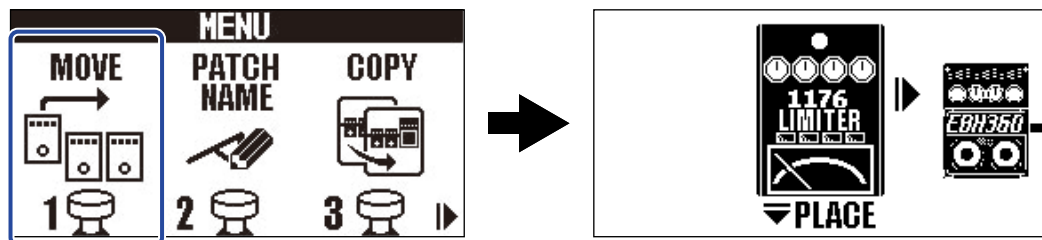




3. Mantenga pulsado para acceder a la Pantalla MENU.

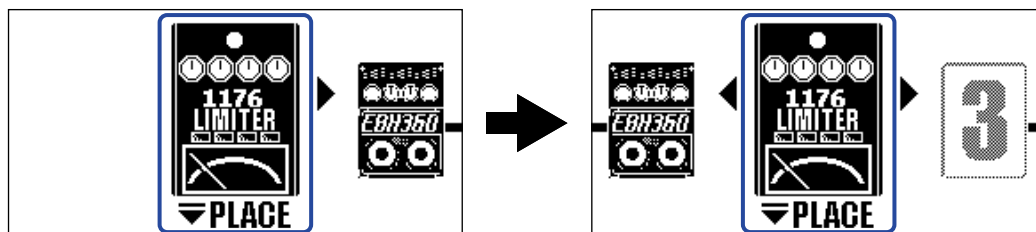


4. Utilice y para elegir MOVE y pulse el pedal correspondiente (en este ejemplo).

Esto hará que aparezca la pantalla de desplazamiento.



5. Utilice  y  para desplazar el efecto a la posición que quiera.



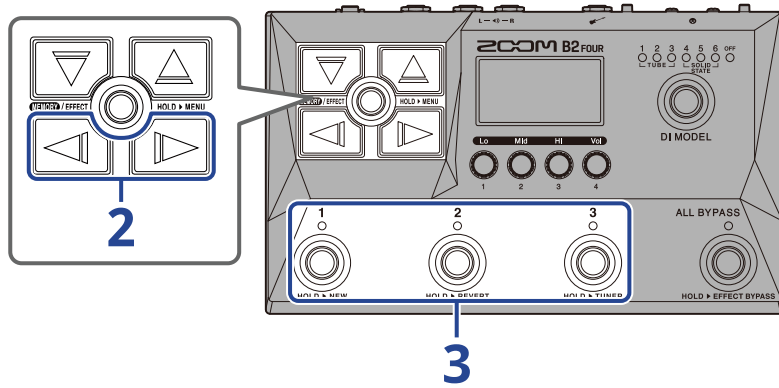
6. Pulse .

Esto confirma el nuevo orden y hace que vuelva a aparecer la [Pantalla EFFECT](#).

Ajuste del tiempo

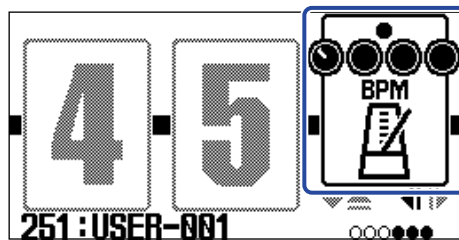
Puede ajustar el tiempo utilizado por los ritmos, el looper, los efectos de retardo y algunos efectos de modulación.

Ajuste el tiempo de forma independiente para cada memoria de patch.



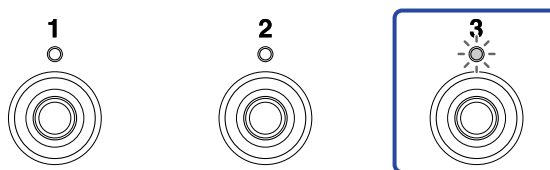
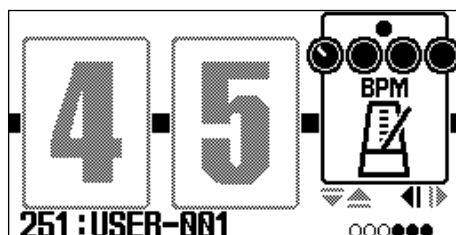
1. Abra la [Pantalla EFFECT](#) para la memoria de patch cuyo tiempo quiera cambiar (→ [Acceso a la pantalla EFFECT](#)).

2. Utilice / para elegir el módulo BPM.




3. Pulse el pedal de disparo correspondiente (en este ejemplo).

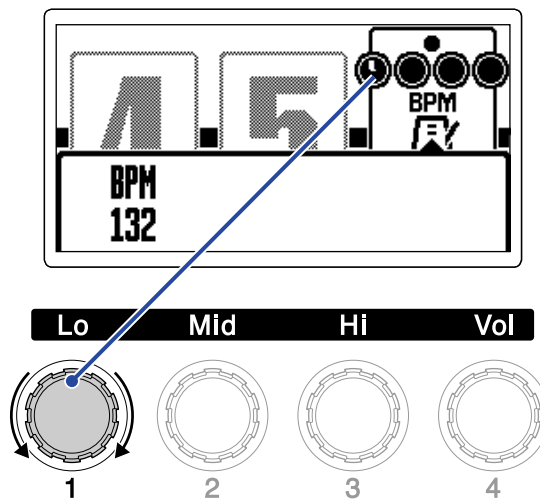
También puede ajustar el tiempo golpeando de forma rítmica y repetida el pedal de disparo (tap tempo).



El indicador parpadeará con el intervalo de tiempo ajustado.

AVISO:

- Puede ajustar el tempo entre 40 y 250 J(negras) por minuto (bpm).
- El girar  hará que aparezca la pantalla de ajuste de tempo en la que podrá ajustar el tempo.

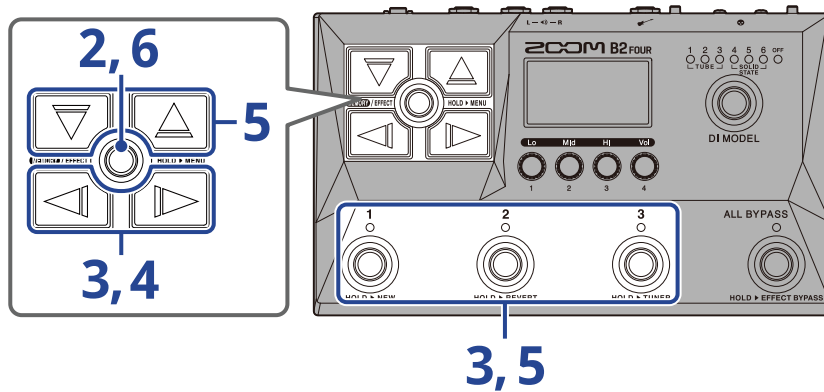


El tempo ajustado aparecerá en la pantalla.

Después de finalizar el ajuste, la pantalla volverá a su estado anterior después de un momento.

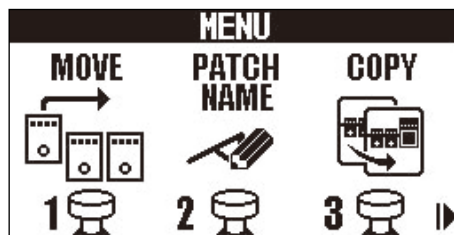
Gestión de las memorias de patch

Cambio de nombre de las memorias de patch



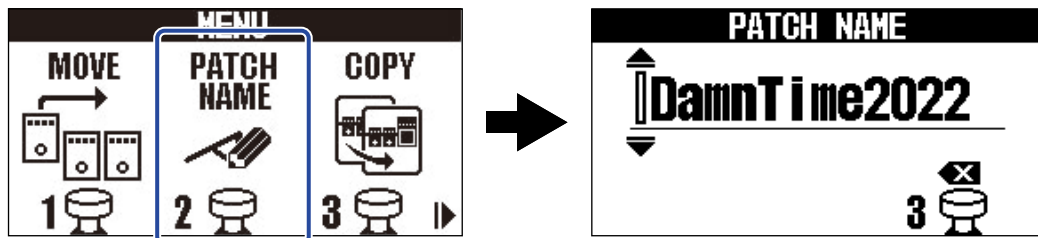
1. Visualice en pantalla la memoria de patch cuyo nombre quiera cambiar (→ [Cambio de memorias de patch mientras toca \(pantalla MEMORY\)](#)).

2. Mantenga pulsado **MEMORY / EFFECT** para acceder a la [Pantalla MENU](#).



3. Utilice / para elegir PATCH NAME y pulse el pedal de disparo correspondiente (en este ejemplo).

Esto hará que aparezca la pantalla PATCH NAME.







4. Utilice  y  para desplazar el cursor.



5. Utilice  y  para introducir un carácter.



- Mantenga pulsado  /  para cambiar el carácter continuamente.
- Pulse  para eliminar el carácter que esté justo antes del cursor.
- Mantenga pulsado  para borrar todos los caracteres.

6. Pulse .

Esto confirmará el nombre y hará que vuelva a aparecer la [Pantalla MEMORY](#).

AVISO:

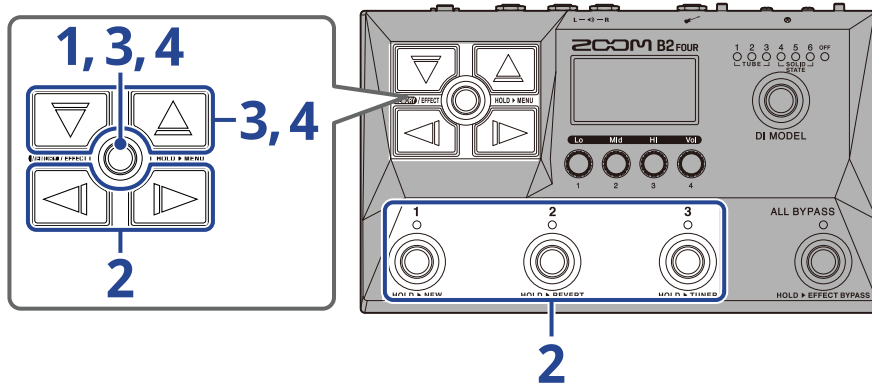
Los caracteres y símbolos que pueden ser usados son los siguientes.

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

Copia y almacenamiento de memorias de patch

La función AUTO SAVE está activada por defecto. Cuando esta función esté desactivada, los cambios, incluyendo los ajustes en los efectos y amplificadores, así como los ajustes de volumen, no serán almacenados automáticamente. En este caso, almacene los cambios manualmente.

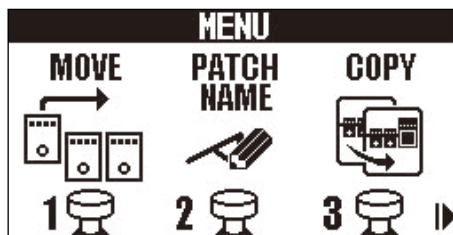
También puede almacenar las memorias de patch en otras ubicaciones (copia).



AVISO:

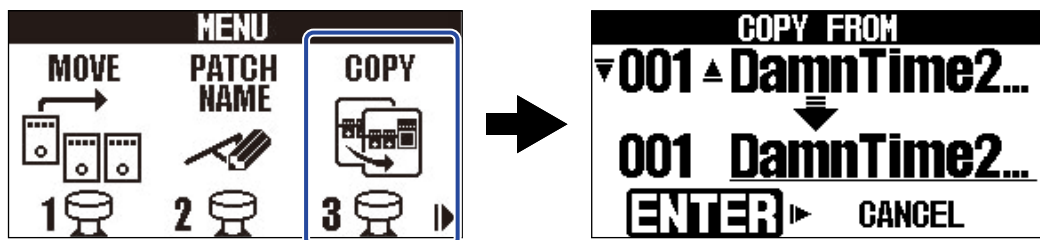
Vea "[Ajuste de la función AUTO SAVE](#)" para más información acerca de la función AUTO SAVE.

1. Mantenga pulsado para acceder a la [Pantalla MENU](#).







2. Utilice / para elegir COPY y pulse el pedal correspondiente (en este ejemplo).

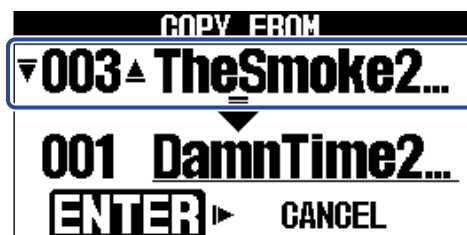
Esto hará que aparezca la pantalla de copia.






Cuando la función AUTO SAVE esté desactivada (OFF), aparecerá "SAVE" en lugar de "COPY" (→ [Ajuste de la función AUTO SAVE](#)), por lo que elija "SAVE".

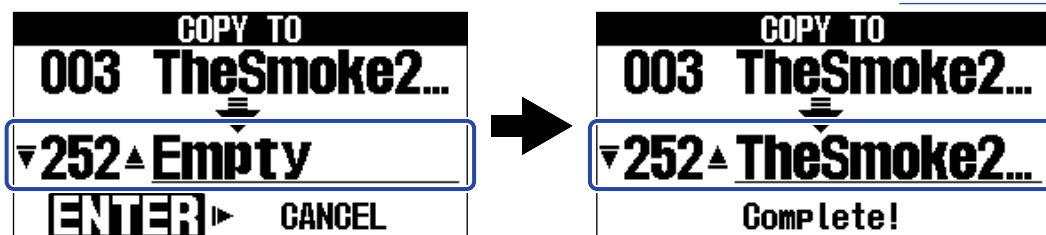


3. Utilice  y  para elegir la memoria de patch que quiera copiar y pulse  .






4. Utilice  y  para elegir el destino de copia/almacenamiento de la memoria de patch y pulse .

Esto copiará/almacenará la memoria de patch y hará que vuelva a aparecer la [Pantalla MEMORY](#).



Las memorias de patch que aparezcan como "Empty" significará que no son usadas en ese momento.

AVISO:

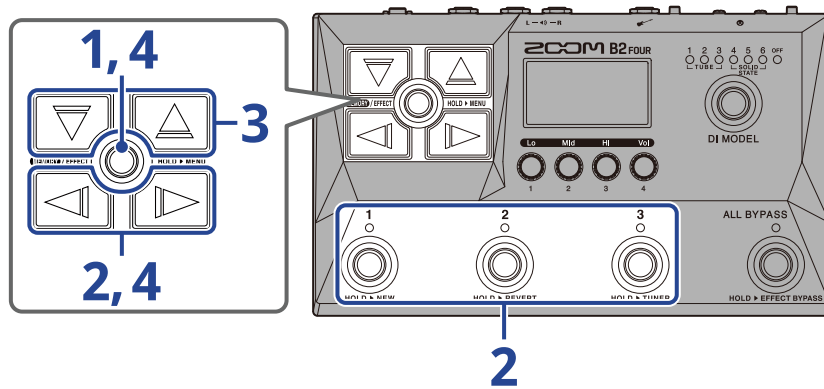
- En los pasos 3 o 4, el pulsar  para elegir "CANCEL" y pulsar   cancelará la copia o el almacenamiento y hará que vuelva a aparecer la [Pantalla MEMORY](#).
- Si la función AUTO SAVE está desactivada (OFF), las memorias de patch no serán almacenadas automáticamente. Cuando la función AUTO SAVE esté desactivada (OFF), si modifica el contenido de una memoria de patch, aparecerá **EDITED** en la parte superior derecha de la pantalla para indicarle que el contenido es diferente a los ajustes almacenados. (→ [Ajuste de la función AUTO SAVE](#))



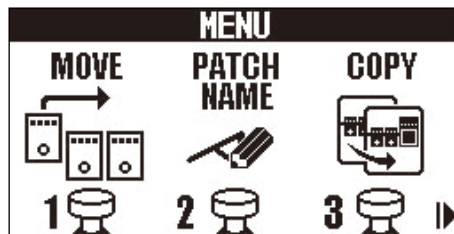
- Cuando la función AUTO SAVE esté desactivada (OFF), aparecerá "SAVE" en lugar de "COPY" en el paso 2. (→ [Ajuste de la función AUTO SAVE](#))

Borrado de memorias de patch

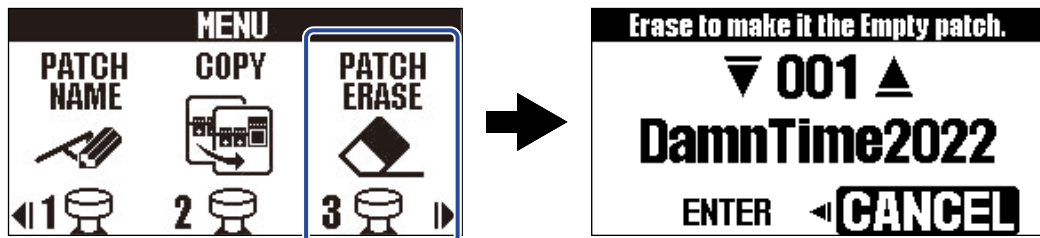
Puede eliminar las memorias de patch que ya no necesite.



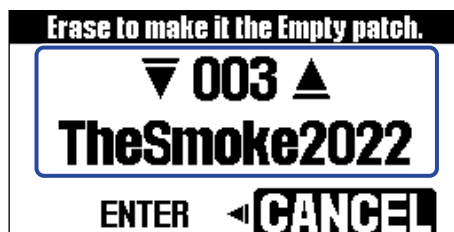
1. Mantenga pulsado para acceder a la [Pantalla MENU](#).





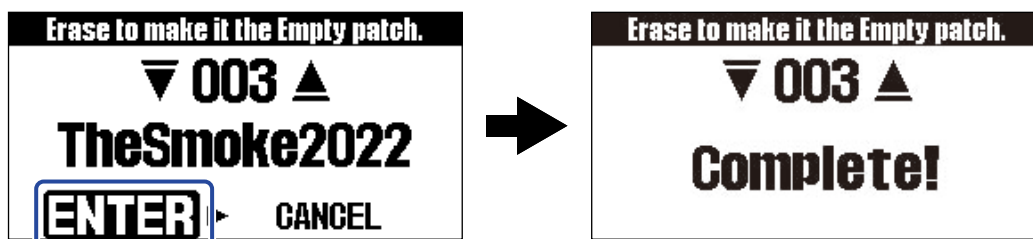
2. Utilice / para elegir PATCH ERASE, y pulse el pedal correspondiente (en este ejemplo). Esto hará que aparezca la pantalla PATCH ERASE.



3. Utilice y para elegir la memoria de patch que quiera eliminar.





4. Pulse  para elegir ENTER y pulse .



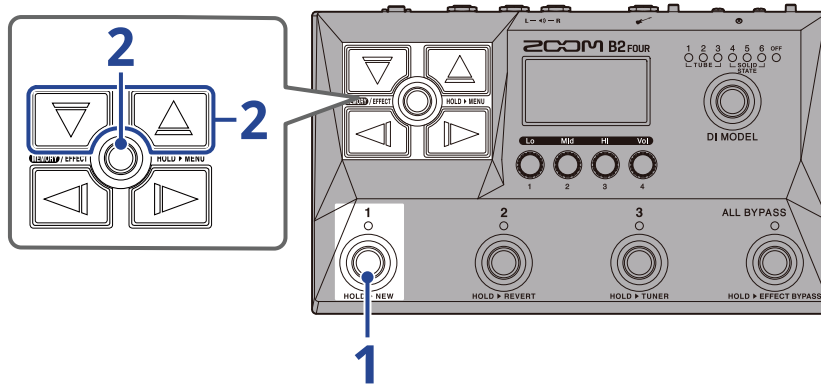
El contenido de las memorias de patch eliminadas será borrado y aparecerán en pantalla como "Empty".

AVISO:

En el paso 4, el pulsar  para elegir "CANCEL" y pulsar  cancelará el borrado y hará que vuelva a aparecer la [Pantalla MEMORY](#).

Creación de memorias de patch

Puede crear nuevas memorias de patch.



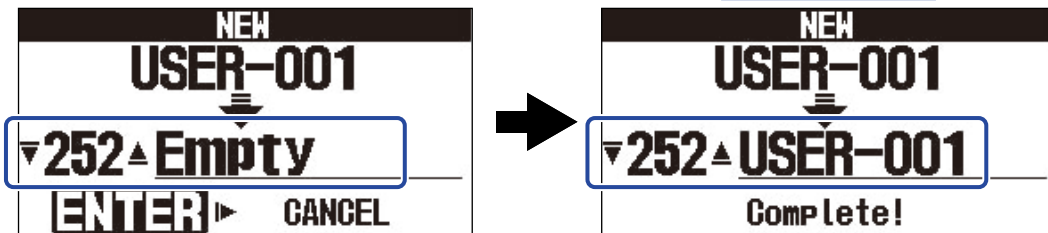
1. Mantenga pulsado el pedal de disparo

Esto hará que aparezca la pantalla New



2. Utilice y para elegir dónde será almacenada la nueva memoria de patch y pulse

Esto creará una nueva memoria de patch y hará que aparezca la [Pantalla EFFECT](#).



Asigne efectos siguiendo los pasos descritos en "[Sustitución de efectos](#)" y edite la memoria de patch.

NOTA:

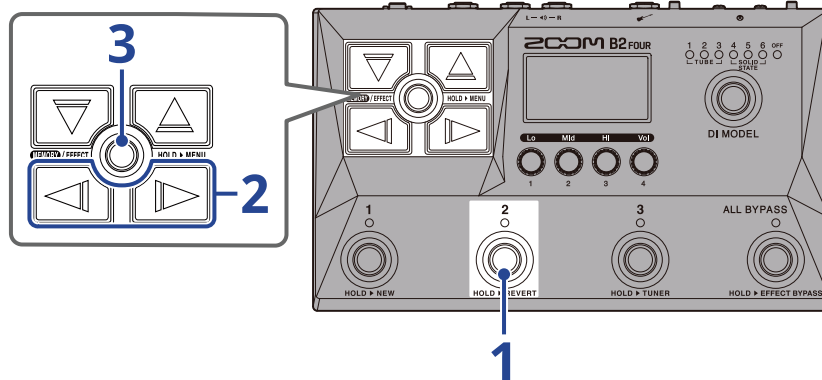
Puede almacenar hasta 300 memorias de patch. No aparecerá la pantalla New si no hay memorias de patch vacías. Elimine memorias de patch que ya no necesite para poder disponer de espacios libres. (→ [Borrado de memorias de patch](#))


AVISO:

En el paso 2, el pulsar para elegir "CANCEL" y pulsar cancelará la creación y hará que vuelva a aparecer la [Pantalla MEMORY](#).

Reversión de cambios en la memoria de patch



Después de cambiar una memoria de patch, puede restablecerla al estado en el que se encontraba justo después de elegirla o al estado de fábrica.



1. Mantenga pulsado el pedal de disparo .

Esto hará que aparezca la pantalla Revert.



2. Utilice  y  para elegir el estado deseado.





Ajuste	Explicación
PREVIOUS	Esto devuelve la memoria de patch al estado que tenía justo después de elegirla.
FACTORY	Esto devuelve la memoria de patch a su estado de fábrica.

3. Pulse  .



Esto devuelve la memoria de patch al estado que haya elegido en el paso 2 y hace que vuelva a aparecer la [Pantalla MEMORY](#).

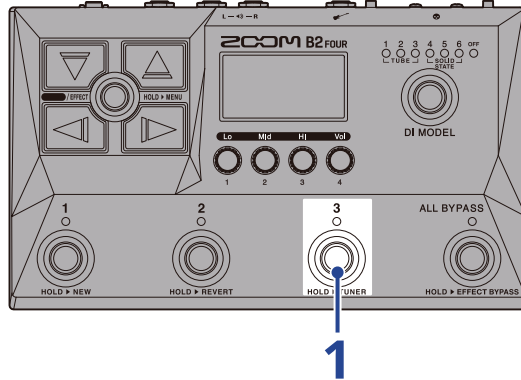
AVISO:


En el paso 2, el pulsar  para elegir "CANCEL" y pulsar  cancelará la operación y hará que vuelva a aparecer la [Pantalla MEMORY](#).

Uso del afinador

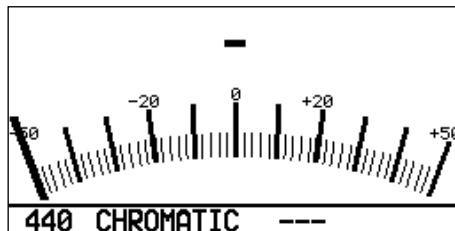
Activación del afinador

Esto activa el afinador que le permite utilizar el B2 FOUR para afinar un bajo.

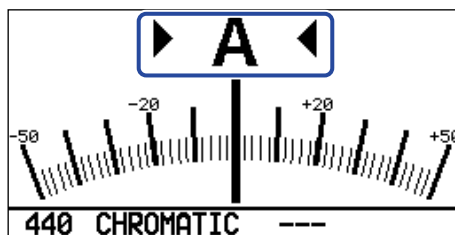


1. Mantenga pulsado .

Esto activa el afinador y hace que aparezca la pantalla del afinador.





2. Toque al aire la cuerda que quiera afinar y ajuste su tono.



- En pantalla aparecerá el nombre de la nota más cercana y el grado de desafinación.
- Cuando la nota esté afinada se iluminarán los indicadores izquierdo y derecho.


Cierre del afinador

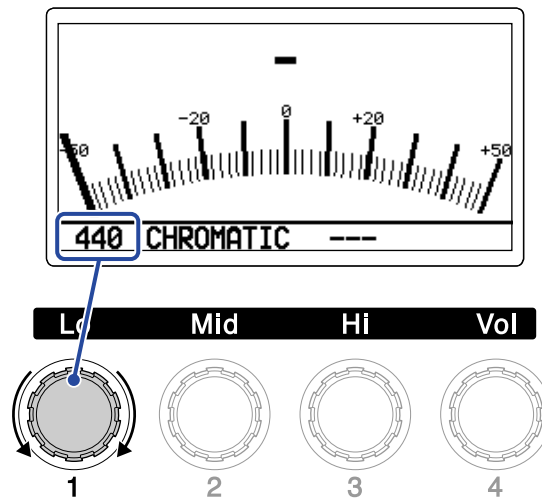
Pulse el pedal de disparo  -  con el afinador activo para cerrarlo y hacer que vuelva a aparecer la pantalla anterior.

Cambio de los ajustes del afinador

Puede cambiar el tono standard usado por el afinador y el tipo de afinador. También puede realizar una afinación bemolada (flat).

Cambio del tono standard del afinador


Gire  para cambiar el tono standard.

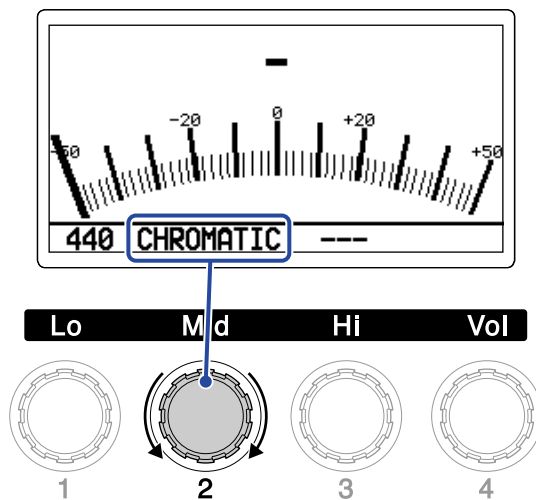


AVISO:

El rango de ajuste es de 430–450 Hz para el "la" (A) central.

Selección del tipo de afinador

Gire  para elegir el tipo de afinador.




Ajuste	Explicación
CHROMATIC	La desafinación del tono es mostrada con respecto a la nota más cercana (en semitonos).
BASS	Esta es una afinación standard para bajos de 5/6 cuerdas. Aparece el número de cuerda más cercano de acuerdo al tipo elegido, así como la cantidad de desafinación con respecto a su tono.

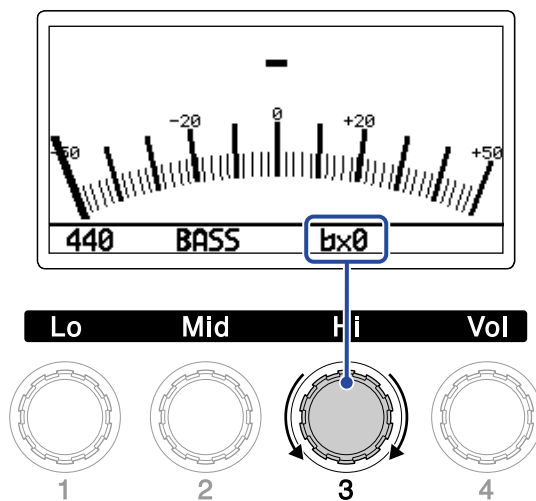
Afinación BASS ("LB" es B grave y "HC" es C agudo).

Cuerda	LB	4	3	2	1	HC
Nota	B	E	A	D	G	C

Uso de afinaciones bemoladas (flat)

Todas las cuerdas pueden ser afinadas en una afinación bemolada (flat) a partir de una afinación ordinaria en 1 ($b \times 1$), 2 ($b \times 2$) o 3 ($b \times 3$) semitonos.

Gire  para ajustar la afinación bemolada.



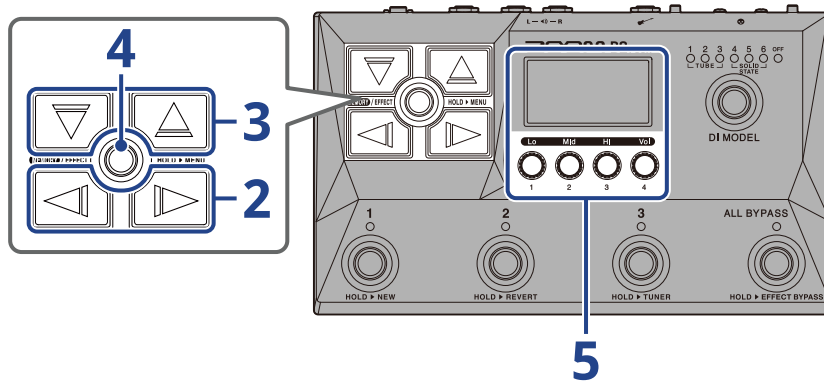
NOTA:

No puede usar la afinación bemolada cuando el tipo de afinador es CHROMATIC.

Uso de un pedal de expresión conectado

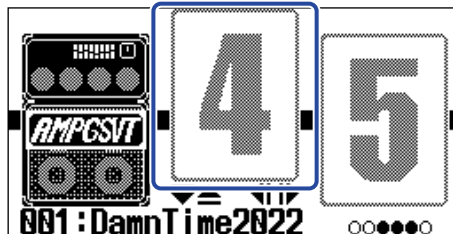
Use un pedal de expresión conectado (ZOOM FP02M) para modificar un efecto de pedal que haya elegido en la memoria de patch.

Ajuste de los efectos de pedal

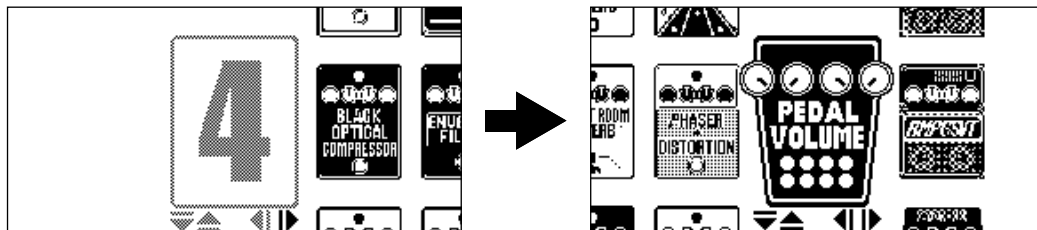


1. Abra la [Pantalla EFFECT](#) para la memoria de patch con el efecto de pedal a ajustar (→ [Acceso a la pantalla EFFECT](#)).

2. Use y para elegir el efecto de pedal.



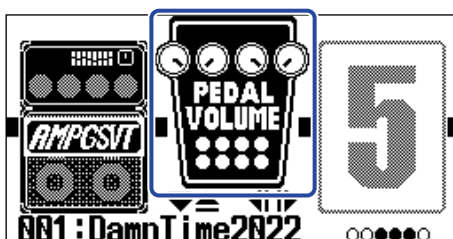
3. Pulse / para acceder a la [Pantalla de biblioteca \(Library\)](#) y utilice , , y para elegir el efecto de pedal.



Cuando esté activa la [Pantalla de biblioteca \(Library\)](#) , podrá probar el sonido del efecto elegido.


4. Pulse **MEMORY/EFFECT** .

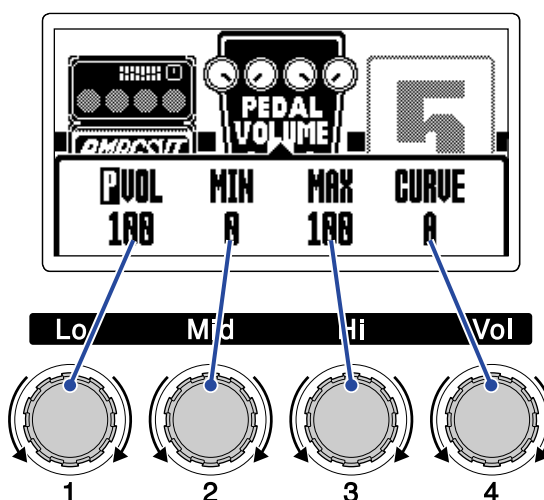
Esto cambiará el efecto de pedal elegido y hará que aparezca la [Pantalla EFFECT](#).



NOTA:

Sólo puede elegir un efecto de la categoría pedal en cada memoria de patch.

5. Con el efecto de pedal elegido, gire  para ajustar sus parámetros.



Los parámetros que puede ajustar dependerán del efecto del pedal.

6. Use el pedal de expresión.

Esto cambiará la aplicación del efecto.

Podrá ajustar el parámetro en el que aparezca una  añadido en el paso 5 de la pantalla de edición de efectos.



Uso de los ritmos

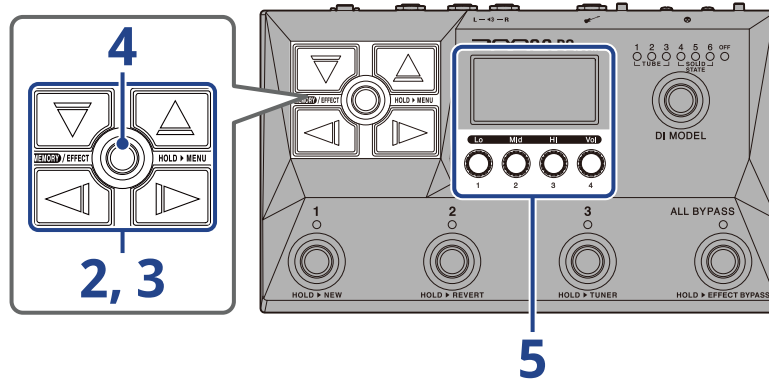
Puede tocar junto con los ritmos internos.

Ajuste del efecto de ritmo


En el B2 FOUR puede usar un ritmo como efecto, y puede ponerlo en marcha y detenerlo activando/desactivando el efecto.

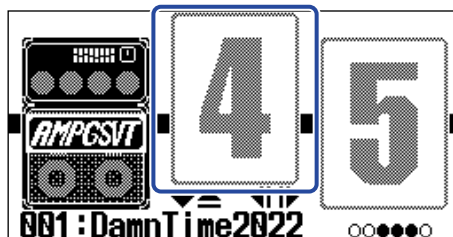
Si quiere realizar diversos ajustes del ritmo, incluyendo la selección del patrón rítmico y el tempo, elija el efecto de ritmo en la [Pantalla EFFECT](#).

Cada memoria de patch solo puede tener asignado un efecto rítmico.



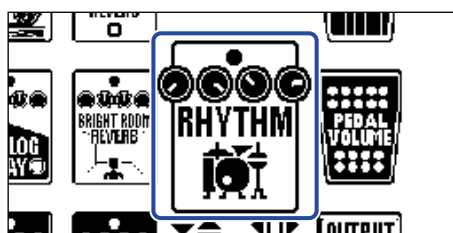
1. Abra la [Pantalla EFFECT](#) de la memoria de patch que vaya a tener asignado el efecto rítmico (→ [Acceso a la pantalla EFFECT](#)).

2. Use  y  para elegir el efecto que vaya a utilizar para el efecto rítmico.



3. Pulse  /  para acceder a la [Pantalla de biblioteca \(Library\)](#) y utilice , ,  y  para elegir un efecto rítmico.


El efecto rítmico se encuentra en la columna más a la derecha de la pantalla Library.

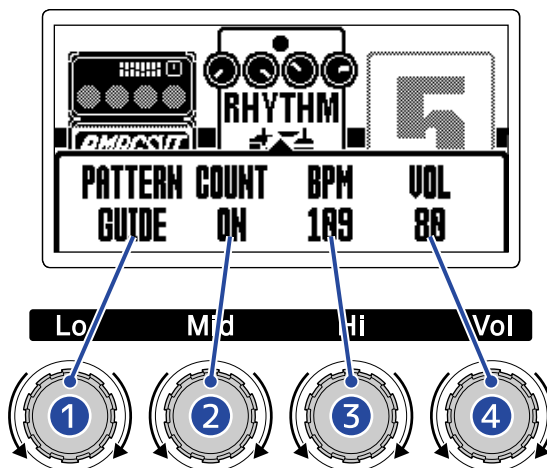


4. Pulse **MEMORY/EFFECT** .

Esto hará que aparezca la [Pantalla EFFECT](#).



5. Gire  para ajustar los parámetros del efecto rítmico.



1 Patrón rítmico

Esto elige el patrón rítmico que será reproducido.

Vea [Patrones rítmicos](#) para más información acerca de los distintos patrones rítmicos.

2 Claqueta

Esto determina si será reproducido o no un sonido de claqueta antes de que comience la grabación en bucle.

- OFF: No es reproducida ninguna claqueta.
- ON: Es reproducida una claqueta.

3 Tempo

Esto ajusta el tempo del ritmo.

- Puede ajustar este valor de 40 a 250.
- El tempo ajustado aquí está enlazado con el valor ajustado en "[Ajuste del tempo](#)" y es compartido por otros efectos y por el generador de bucles (looper).

4 Volumen

Esto ajusta el volumen del ritmo.

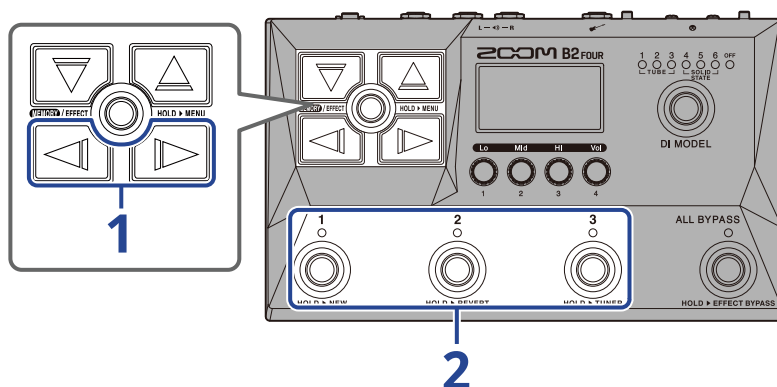
- Puede ajustar esto de 0 a 100.

AVISO:

Puede cambiar los ajustes del ritmo durante su reproducción. (→ [Inicio/parada de la reproducción del ritmo](#))

Inicio/parada de la reproducción del ritmo

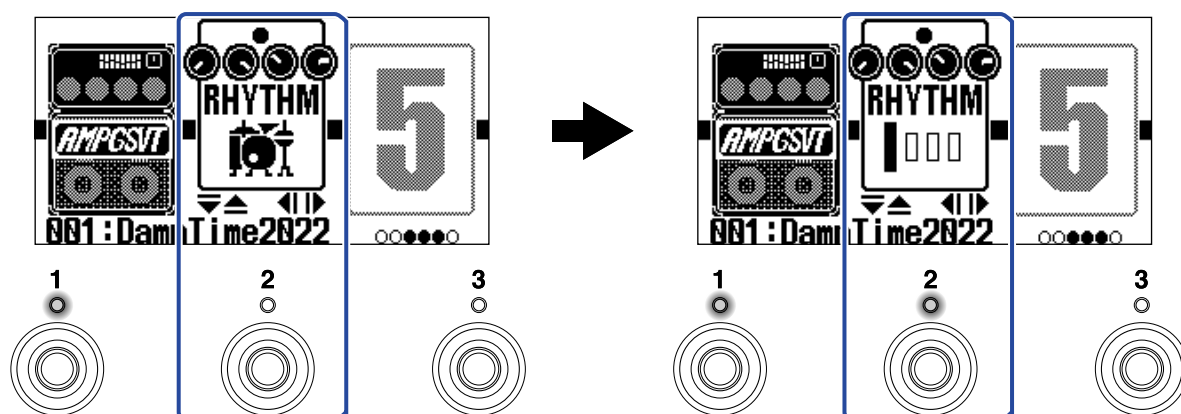
Puede poner en marcha y detener la reproducción del ritmo.



1. Use y para visualizar en pantalla el efecto de ritmo.



2. Pulse el pedal de disparo - que corresponda al efecto de ritmo (en este ejemplo).



Vuelva a pulsar ese pedal para ir cambiando entre el inicio y parada de la reproducción. El piloto se iluminará durante la reproducción.

AVISO:

- Durante la reproducción del ritmo, esta continuará aunque pulse para cambiar a la [Pantalla MEMORY](#). En este caso, para detener el ritmo, cambie la memoria de patch.
- El pulsar / para acceder a la [Pantalla de biblioteca \(Library\)](#) detendrá el ritmo.

Patrones rítmicos

Nº	Nombre de patrón	Tipo de ritmo	Nº	Nombre de patrón	Tipo de ritmo	Nº	Nombre de patrón	Tipo de ritmo
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			

Uso del generador de bucles (looper) mientras toca

Puede grabar su interpretación para crear frases en bucle mono de hasta 60 segundos de duración.

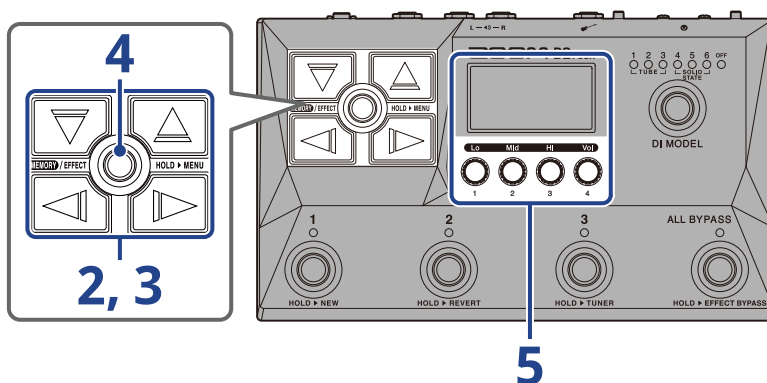
Ajuste del efecto looper

Puede realizar diversos ajustes del looper.



En el B2 FOUR, puede usar un looper o generador de bucles como un efecto más, y puede ponerlo en marcha/detenerlo activando/desactivando el efecto.

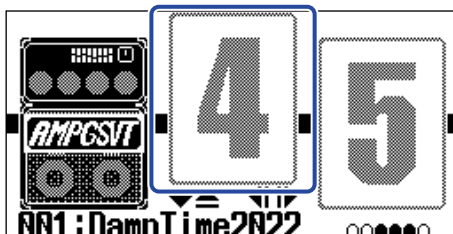
Si quiere realizar diversos ajustes del looper, incluyendo el tiempo y volumen de grabación del bucle, elija el efecto looper en la [Pantalla EFFECT](#).

Cada memoria de patch sólo puede tener asignado un efecto de looper.



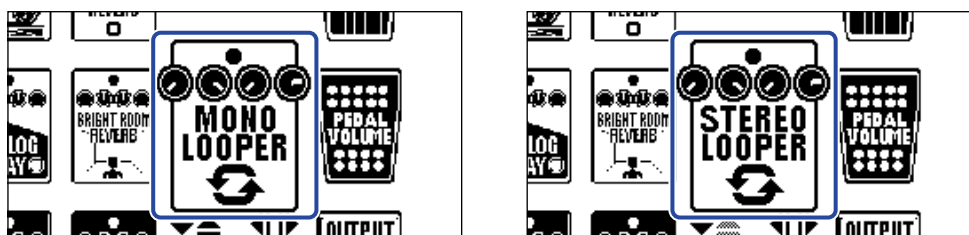
1. Abra la [Pantalla EFFECT](#) para la memoria de patch que tendrá asignado el efecto looper (→ [Acceso a la pantalla EFFECT](#)).

2. Use  y  para elegir el efecto a utilizar para el efecto looper.



3. Pulse  /  para acceder a la [Pantalla de biblioteca \(Library\)](#) y utilice , ,  y  para elegir el efecto looper.

Los efectos looper están en la segunda columna desde la derecha en la pantalla Library. Elija entre MONO LOOPER o STEREO LOOPER.

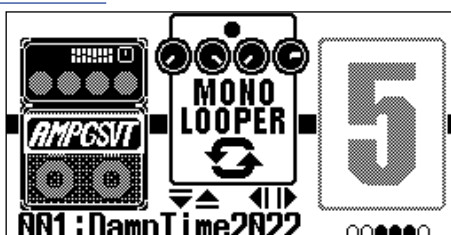



NOTA:

- El tiempo de grabación para el looper mono es de 1,5 a 60 segundos (30 segundos cuando UNDO está activado (ON)).
- El tiempo de grabación para el looper stereo es de 1,5 a 30 segundos (15 segundos cuando UNDO está activado (ON)).

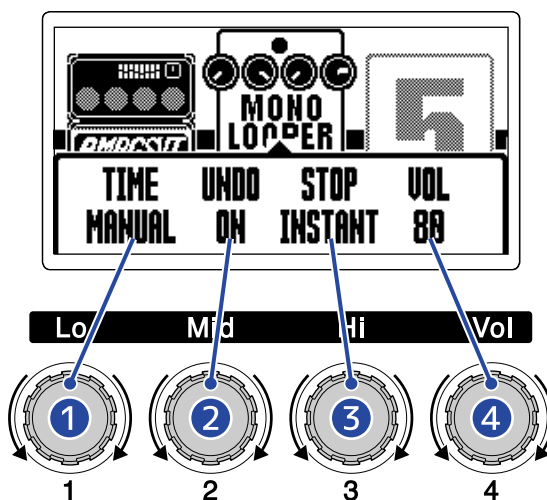
4. Pulse  .

Esto hará que aparezca la [Pantalla EFFECT](#).



5. Gire  para ajustar los valores del efecto de bucle.


Consulte los enlaces de referencia para más información sobre los ajustes.

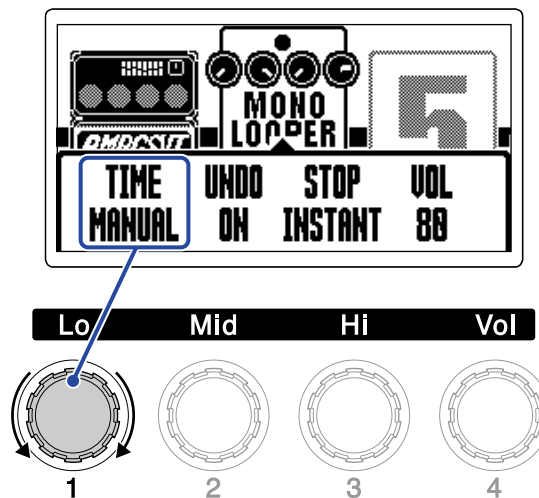


- 1 **Tiempo de grabación de bucle**
Puede ajustar el tiempo de grabación del bucle. (→ [Ajuste del tiempo de grabación](#))
- 2 **Ajuste de la función de anulación (UNDO)**
Activa/desactiva la función de anulación que puede usar para deshacer los últimos datos grabados en un bucle. (→ [Ajuste de la función UNDO](#))
- 3 **Modo de parada**
Esto ajusta cómo se comportará el looper cuando detenga la reproducción del bucle. (→ [Ajuste del modo de parada](#))
- 4 **Volumen**
Esto ajusta el volumen del looper. (→ [Ajuste del volumen](#))

Ajuste del tiempo de grabación

Puede ajustar el tiempo de grabación para el bucle.

1. Gire  en la pantalla de ajuste del efecto Looper (→ [Ajuste del efecto looper](#)).




Ajuste	Explicación
MANUAL	La grabación continuará hasta que la detenga manualmente o hasta que llegue al tiempo máximo de grabación.
♩×1-64	Esto ajusta el valor de 1 a 64 notas negras. El tiempo de grabación real dependerá del ajuste de BPM (tempo) (→ Ajuste del tempo). El tiempo de grabación (segundos) = $60 \div \text{BPM} \times \text{negras}$. Cuando llegue al tiempo de grabación máximo ajustado, la grabación se detendrá y comenzará la reproducción en bucle.

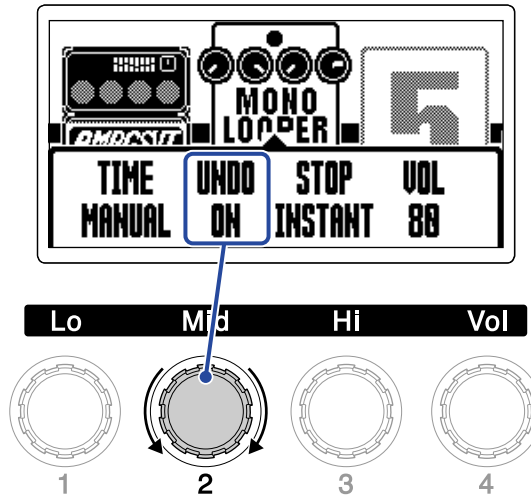
NOTA:

- Las opciones de ajuste incluyen MANUAL y 1 - 64 negras.
- El tiempo de grabación del looper es de 1,5 a 30 segundos (15 cuando UNDO está activado) para stereo y de 1,5 a 60 segundos (30 cuando UNDO está activado) para mono. Para cambiar entre stereo y mono, vea "[Ajuste del efecto looper](#)".
- Los valores que fuesen a sobrepasar el tiempo máximo de grabación serán ajustados automáticamente.
- El cambio del tiempo de grabación borrará los datos grabados.

Ajuste de la función UNDO

Esto activa/desactiva la función de anulación (undo) que puede usar para deshacer la última pasada grabada de un bucle.

1. Gire  en la pantalla de ajuste del efecto Looper (→ [Ajuste del efecto looper](#)).




Ajuste	Explicación
ON	Esto activa la función UNDO.
OFF	Esto desactiva la función UNDO.

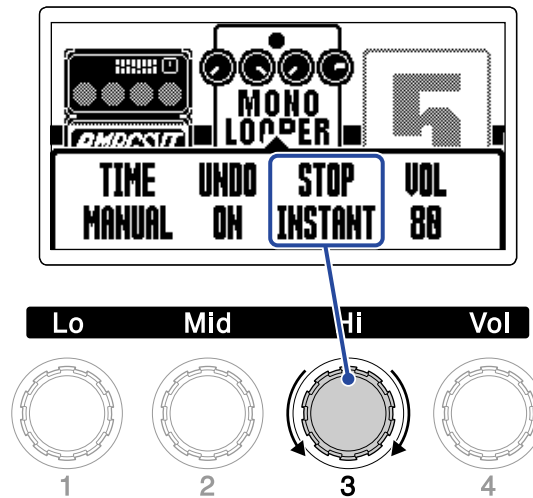
NOTA:

El tiempo de grabación del looper es de 1,5 a 30 segundos (15 cuando UNDO está activado) para stereo y de 1,5 a 60 segundos (30 cuando UNDO está activado) para mono. Para cambiar entre stereo y mono, vea "[Ajuste del efecto looper](#)".

Ajuste del modo de parada

Puede configurar la forma en que se comportará el looper cuando se detenga.


1. Gire  en la pantalla de ajuste del efecto Looper (→ [Ajuste del efecto looper](#)).

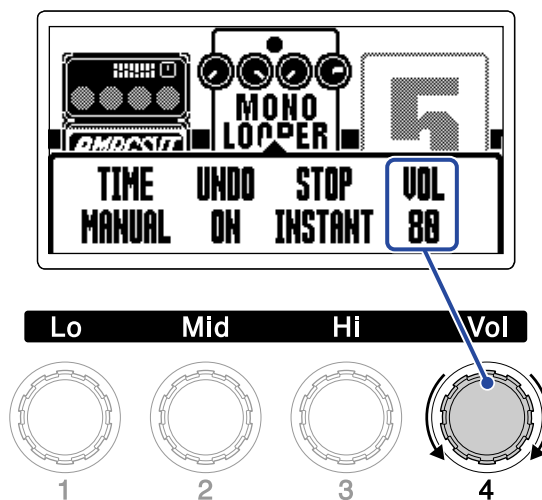


Ajuste	Explicación
INSTANT	El bucle detendrá su reproducción justo después de una operación de parada.
FINISH	El bucle se detendrá después de ser reproducido hasta el final.
FADE OUT	El bucle se detendrá después de un fundido de salida.

Ajuste del volumen

Puede ajustar el volumen del looper.

1. Gire  en la pantalla de ajuste del efecto Looper (→ [Ajuste del efecto looper](#)).



AVISO:

Puede ajustar esto de 0 a 100.

Notas acerca del tempo del looper

- El tempo del looper también es utilizado por los efectos y ritmos.
- Puede ajustar el tempo como aparece explicado en "[Ajuste del tempo](#)".
- En los casos siguientes, el cambio del tempo eliminará los bucles grabados:
 - Si el tiempo de grabación del looper está ajustado a $\downarrow \times 1-64$ (→ [Ajuste del tiempo de grabación](#))
 - Si está siendo reproducido un ritmo (→ [Uso de los ritmos](#))

NOTA:

- Si está activa la función de claqueta del ritmo, la grabación comenzará después de esta claqueta. (→ [Ajuste del efecto de ritmo](#))
- La entrada de sonido recibida por la toma AUX IN no será grabada.




AVISO:

Durante la reproducción del ritmo (→ [Uso de los ritmos](#)), la cuantización estará activada, por lo que incluso aunque el momento del final de la grabación no sea exacto, el bucle será ajustado automáticamente para que la reproducción del bucle siga sincronizada.




Operaciones del looper

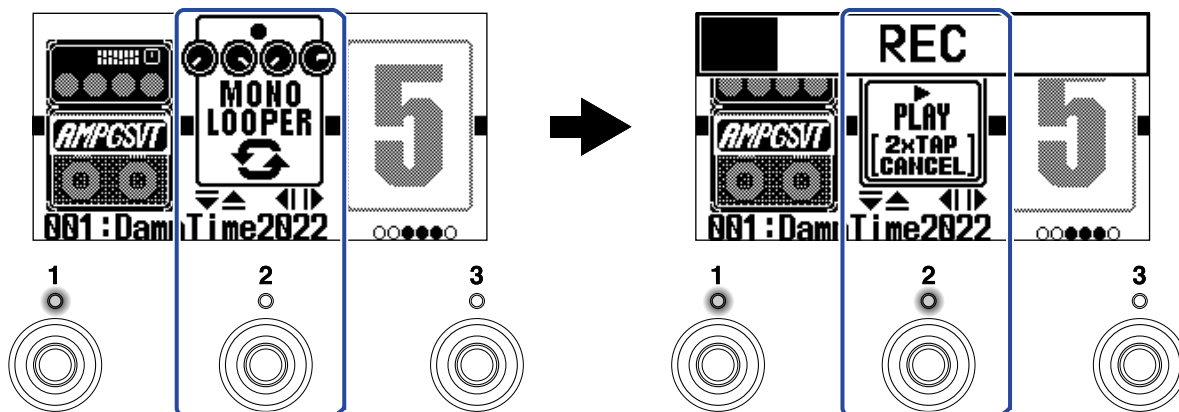
Cuando el efecto looper aparezca en la [Pantalla EFFECT](#) podrá realizar la grabación, reproducción y otras operaciones del looper.

AVISO:

- Durante la grabación y reproducción con el looper, esa operación seguirá ejecutándose incluso aunque pulse **MEMORY / EFFECT**  para cambiar a la [Pantalla MEMORY](#). En este caso, el cambiar la memoria de patch detendrá la grabación/reproducción y borrará los datos grabados.
- El pulsar  /  para acceder a la [Pantalla de biblioteca \(Library\)](#) detendrá la grabación/reproducción.

Grabación de bucles

1. Cuando aún no haya ningún bucle grabado, pulse el pedal de disparo  -  que corresponda con el efecto looper ( en este ejemplo).

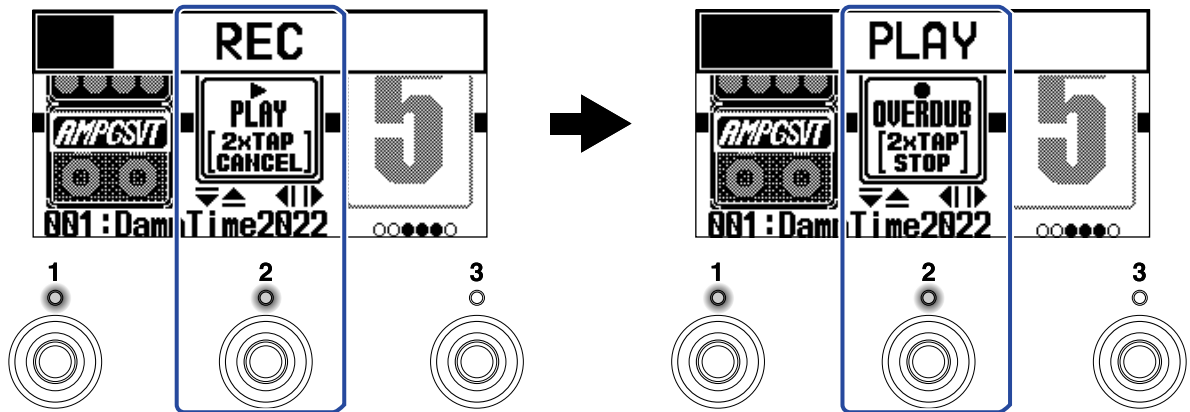


Comenzará la grabación y se iluminará el indicador.

Pulse dos veces el pedal de disparo cuyo indicador esté iluminado para cancelar la grabación.

Parada de la grabación e inicio de la reproducción del bucle

1. Durante la grabación, pulse - que corresponda con el efecto looper (en este ejemplo).



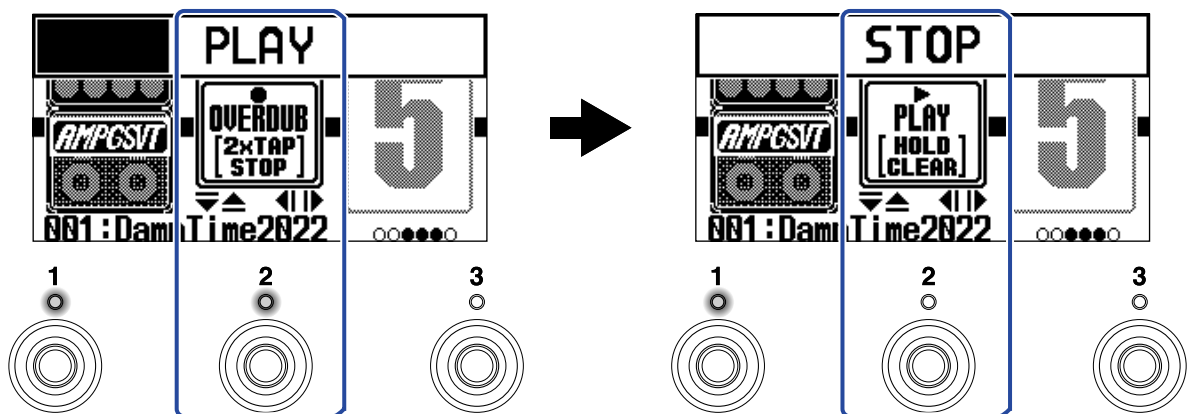
La grabación se detendrá y se iniciará la reproducción en bucle.

NOTA:

- Si llega al tiempo máximo de grabación, la grabación se detendrá y se iniciará la reproducción en bucle.
- Si el tiempo de grabación está ajustado a "Jx1-64", la grabación se detendrá y la reproducción en bucle comenzará una vez transcurrido el tiempo de grabación ajustado. (→ [Ajuste del tiempo de grabación](#))


Parada de la reproducción

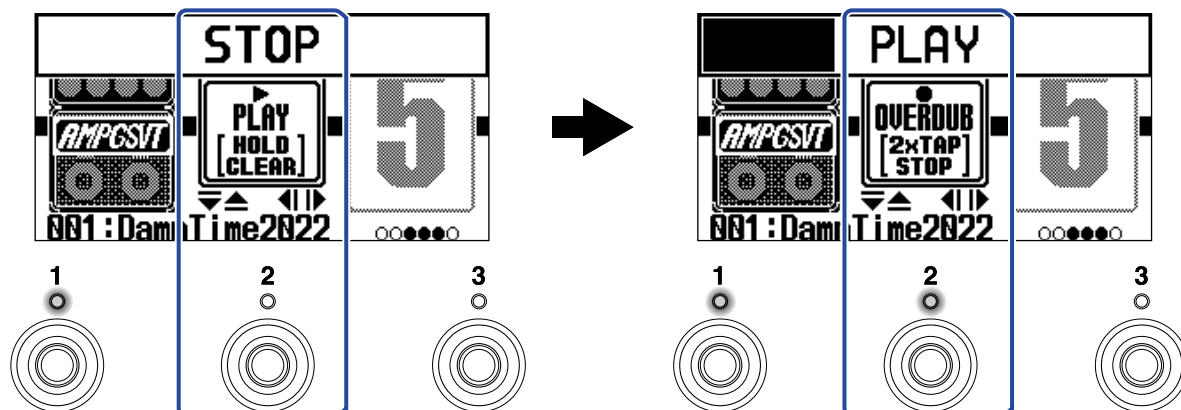
1. Durante la reproducción, pulse dos veces el pedal de disparo - que corresponda con el efecto looper (en este ejemplo).



Cuando se detenga la reproducción, el indicador se apagará.

Inicio de la reproducción en bucle de la frase grabada

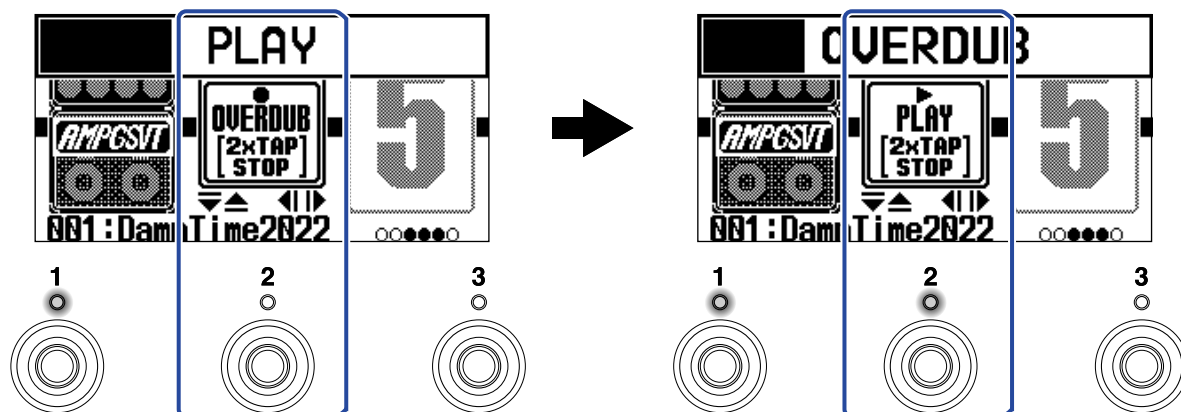
1. Con la unidad parada, pulse el pedal de disparo  -  que corresponda con el efecto looper ( en este ejemplo).



Cuando se ponga en marcha la grabación, el indicador se iluminará.

Adición de interpretaciones a bucles grabados (sobregrabación)

1. Cuando esté tocando, pulse el pedal de disparo  -  que corresponda con el efecto looper ( en este ejemplo).






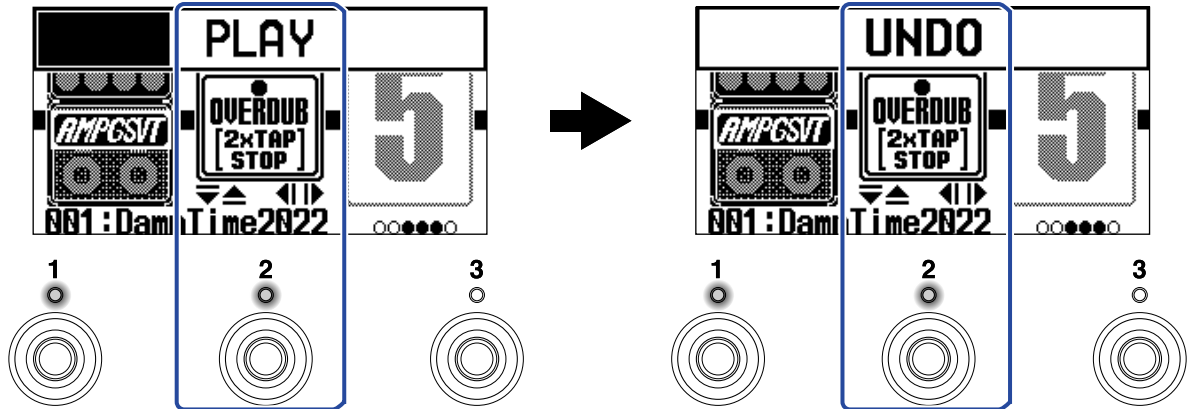
Esto hará que se ponga en marcha la sobregrabación.

- Cuando la unidad llegue al final del bucle, la reproducción del bucle continuará desde el principio y podrá repetir la sobregrabación.
- Durante la sobregrabación, pulse el pedal de disparo cuyo indicador esté iluminado para detener la sobregrabación, pero que siga la reproducción en bucle.




Borrado de la última frase sobregrabada (función UNDO)

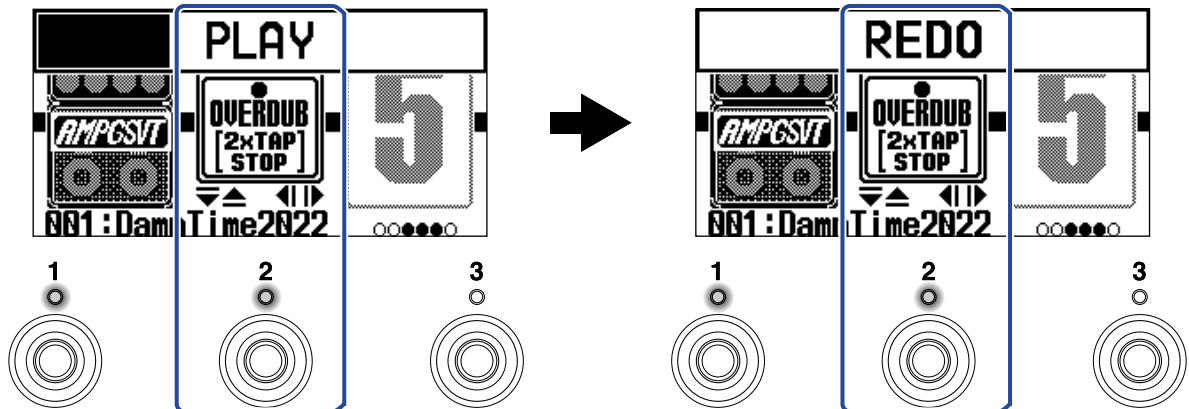
Puede usar la función UNDO si está ajustada a ON. (→ [Ajuste de la función UNDO](#))

1. Durante la reproducción, mantenga pulsado el pedal de disparo  -  que corresponda con el efecto looper ( en este ejemplo).



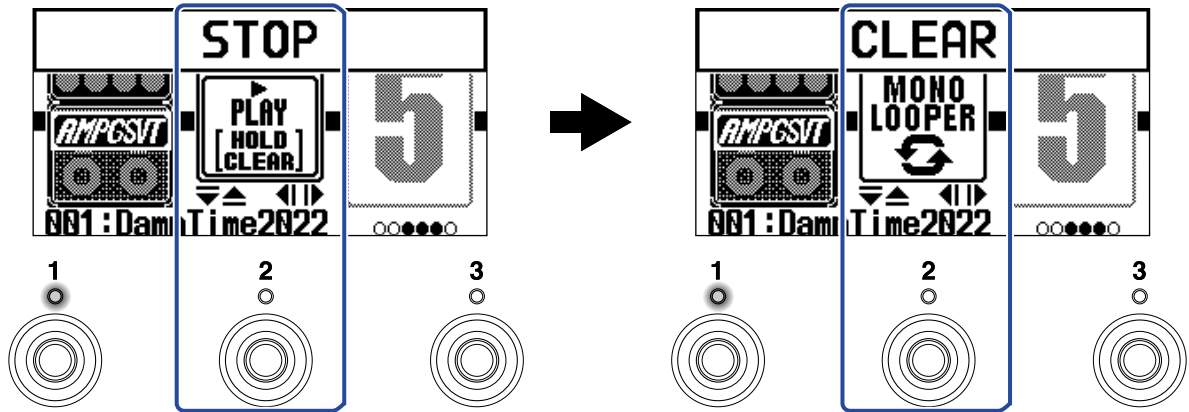
Restauración de una sobregrabación anulada (función REDO)

1. Después de usar la función UNDO (→ [Borrado de la última frase sobregrabada \(función UNDO\)](#)), mantenga pulsado el pedal de disparo  -  que corresponda con el efecto looper ( en este ejemplo).



Borrado de bucles

1. Con la unidad parada, mantenga pulsado el pedal de disparo ¹ - ³ que corresponda con el efecto looper (² en este ejemplo).



Esto borrará el bucle grabado.

Uso de las funciones de interface de audio

Puede usar el B2 FOUR como un interface de audio de 2 entradas/2 salidas.

Puede enviar 2 canales de señales de audio desde el B2 FOUR después del procesado de efectos a un ordenador o smartphone.

Desde un ordenador o smartphone, puede dar entrada a 2 canales de señal de audio a un punto posterior al procesado de efectos.

Vea [Flujo de señal](#) para más detalles acerca de las posiciones de entrada y salida.

Instalación de drivers o controladores

Ordenadores Windows

1. Descargue a su ordenador el controlador B2 FOUR Driver desde la web zoomcorp.com.

NOTA:

Desde la web anterior puede descargar la última versión del B2 FOUR Driver.

2. Ejecute el instalador y siga sus instrucciones para instalar el controlador B2 FOUR Driver.

NOTA:

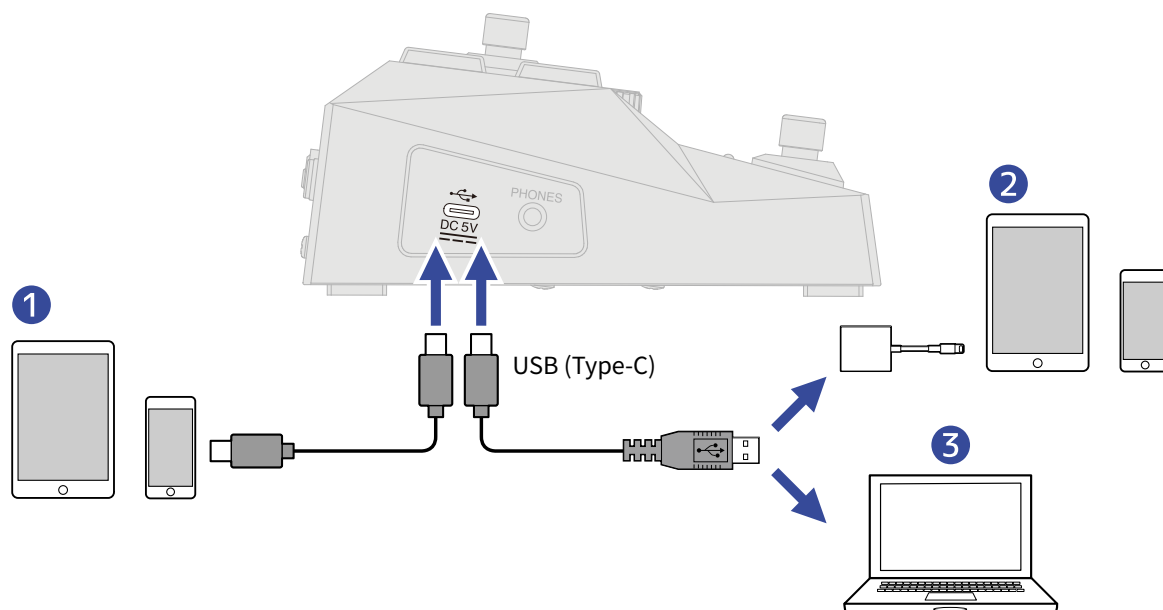
Consulte la Guía de instalación incluida en el paquete del controlador para conocer los pasos de instalación detallados.

Ordenadores, smartphones y tablets Mac

No es necesario ningún controlador para usar un ordenador, smartphone o tablet Mac.

Conexión con un ordenador, smartphone o tablet.

1. Use un cable USB para conectar el B2 FOUR a un ordenador, smartphone o tablet.



- 1 Smartphone/tablet (Android)
- 2 Smartphone/tablet (iOS/iPadOS)
- 3 Ordenador (Windows/Mac)

NOTA:

- Utilice un cable USB (Tipo C) que admita la transferencia de datos.
- Use un adaptador de cámara Lightning a USB 3 para realizar la conexión a un dispositivo iOS/iPadOS con un conector Lightning.

2. Ajuste  a ON.

El B2 FOUR se iniciará y se conectará al smartphone/tablet.
Si va a realizar la conexión a un ordenador, vaya al paso 3.

3. Cuando realice la conexión a un ordenador, configure el B2 FOUR como el dispositivo de sonido.

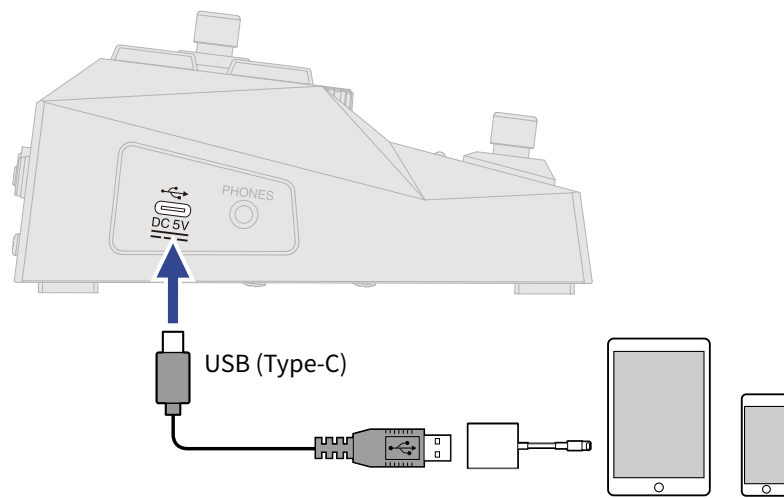
Uso del B2 FOUR desde un iPhone/iPad

Esto le permitirá controlar el B2 FOUR desde un iPhone/iPad usando la aplicación Handy Guitar Lab de iOS/iPadOS para B2 FOUR.

NOTA:

Debe instalar previamente la app específica Handy Guitar Lab para B2 FOUR en el iPhone/iPad. Puede descargar la app específica Handy Guitar Lab para B2 FOUR desde el App Store. Para conocer los pasos de configuración y uso que le ofrece la app Handy Guitar Lab para B2 FOUR, consulte su manual de instrucciones.

1. Utilice un cable USB para conectar el B2 FOUR y el iPhone/iPad.



NOTA:

- Utilice un cable USB (Tipo C) que admita la transferencia de datos.
- Use un adaptador de cámara Lightning a USB 3 para realizar la conexión a un dispositivo iOS/iPadOS con un conector Lightning.

2. Ajuste ^{POWER} a ON.

3. Inicie la app Handy Guitar Lab para B2 FOUR en el iPhone / iPad.

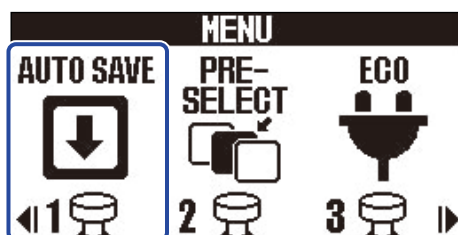
Ajustes de la unidad



Ajuste de la función AUTO SAVE

Cuando la función AUTO SAVE está activada (ON), las memorias de patch serán almacenadas automáticamente en cuanto su contenido haya sido modificado.

Vea "[Uso de la pantalla MENU](#)" para más detalles acerca del funcionamiento.

1. Elija AUTO SAVE en la pantalla MENU.



2. Pulse  /  para activarlo/desactivarlo.



Ajuste	Explicación
ON	Esto activa la función AUTO SAVE.
OFF	Esto desactiva la función AUTO SAVE.

3. Pulse  .

Esto confirmará el ajuste y hará que vuelva a aparecer la [Pantalla MEMORY](#) o [Pantalla EFFECT](#).

AVISO:

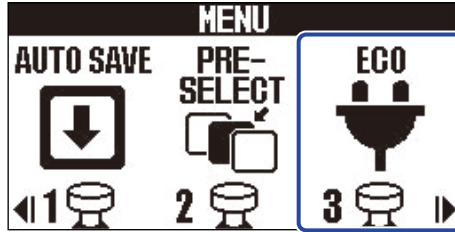
Si la función AUTO SAVE está desactivada, las memorias de patch no serán almacenadas automáticamente. Cuando el contenido de una memoria de patch haya sido modificado, aparecerá **EDITED** en la parte superior derecha de la pantalla MEMORY, para indicarle que los ajustes actuales son diferentes a los almacenados. Almacene la memoria de patch si le interesa. (→ [Copia y almacenamiento de memorias de patch](#))





Ajuste del modo ECO

Puede usar esta función que la unidad se apague automáticamente si no la utiliza durante 10 horas. Vea "[Uso de la pantalla MENU](#)" para más detalles acerca del funcionamiento.

1. Elija ECO en la pantalla MENU.



2. Pulse  /  para activarlo/desactivarlo.



Ajuste	Explicación
ON	La unidad se apagará automáticamente si no realiza ninguna operación en ella durante 10 horas.
OFF	Esto desactiva el modo ECO.

3. Pulse .

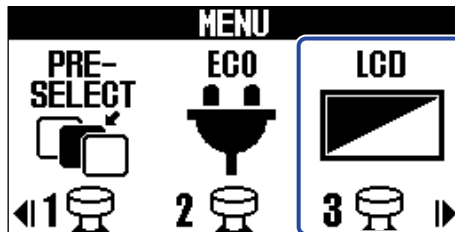
Esto confirmará el ajuste y hará que vuelva a aparecer la [Pantalla MEMORY](#) o [Pantalla EFFECT](#).

Ajuste del contraste de la pantalla

Puede ajustar el contraste de la pantalla.

Vea "[Uso de la pantalla MENU](#)" para más detalles acerca del funcionamiento.

1. Elija LCD en la pantalla MENU.



2. Use  y  para ajustar el contraste de la pantalla.

El valor de ajuste aparece en la pantalla.



3. Pulse .

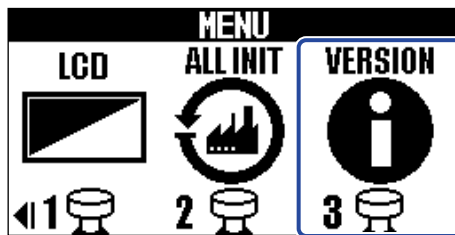
Esto confirmará el ajuste y hará que vuelva a aparecer la [Pantalla MEMORY](#) o [Pantalla EFFECT](#).

Gestión del firmware

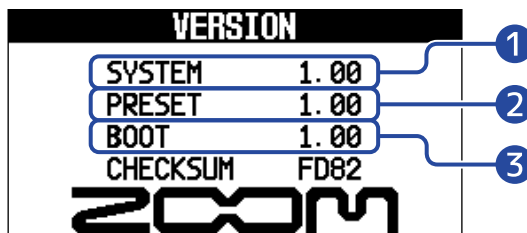
Verificación de las versiones de firmware

Puede verificar las versiones de firmware utilizadas por el B2 FOUR.
Vea "[Uso de la pantalla MENU](#)" para más detalles acerca del funcionamiento.

1. Elija VERSION en la pantalla MENU.



2. Compruebe las versiones en la pantalla Version.
Allí podrá ver las versiones de firmware y preset.



- 1 Versión de firmware B2 FOUR
- 2 Versión Preset
- 3 Versión BOOT

Actualización

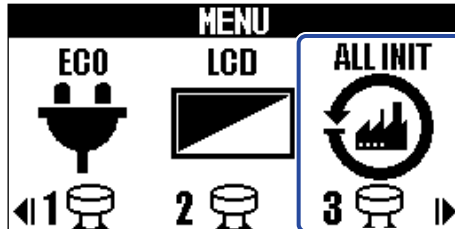
Puede actualizar el firmware del B2 FOUR a la última versión disponible.
Puede descargar la última versión disponible del firmware desde la web de ZOOM (zoomcorp.com).

Restauración a los valores de fábrica

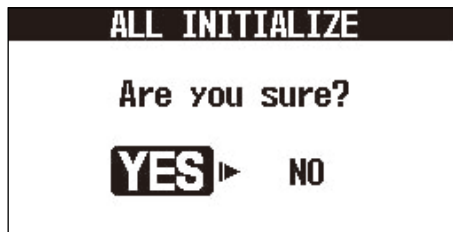
Puede restaurar la unidad a sus valores de fábrica.

Vea "[Uso de la pantalla MENU](#)" para más detalles acerca del funcionamiento.

1. Elija ALL INIT en la pantalla MENU.



2. Use  /  para elegir YES.



3. Pulse .

Será ejecutada la inicialización, restaurando los valores de fábrica.



NOTA:

La inicialización sustituirá todos los ajustes, incluyendo los de las memorias de patch, a sus valores de fábrica. Por este motivo, asegúrese antes de usar esta función.

AVISO:

Para cancelar la inicialización, elija NO en el paso 2.

Apéndice

Resolución de problemas

La unidad no se enciende

- Confirme que el interruptor POWER esté ajustado en ON. (→ [Encendido/apagado](#))
- Verifique las conexiones. (→ [Conexiones](#))

No hay sonido o la salida es muy débil

- Verifique las conexiones. (→ [Conexiones](#))
- Ajuste el nivel de los efectos. (→ [Ajuste de parámetros de los efectos](#))
- Ajuste el volumen de salida. (→ [Ajuste del carácter tonal y nivel de salida globales](#))
- Si está utilizando un pedal de expresión para ajustar el volumen, ajuste la posición del pedal hasta que el nivel de volumen sea adecuado.

Hay mucho ruido

- Confirme que la causa no sea un cable de instrumento.
- Utilice un adaptador de corriente original de ZOOM. (→ [Conexiones](#))

No es posible elegir un efecto

- Si el límite de capacidad de procesamiento es excedido, aparecerá en la pantalla "PROCESS OVERFLOW". Cuando aparezca este "PROCESS OVERFLOW" para un efecto, el efecto quedará anulado (bypass). (→ [Nota acerca del número de efectos en las memorias de patch](#))

El pedal de expresión no funciona correctamente

- Elija un efecto de pedal. (→ [Uso de un pedal de expresión conectado](#))
- Compruebe la conexión del pedal de expresión. (→ [Conexiones](#))

Especificaciones técnicas

Número máximo de efectos simultáneos		5
Memorias de patch de usuario		300
Conversión A/D		24 bits, sobremuestreo 128×
Conversión D/A		24 bits, sobremuestreo 128×
Procesador de señal		32 bits
Pantalla		LCD de matriz de puntos 256×128
Entradas	INPUT	Toma de tipo auriculares mono standard Nivel de entrada nominal: -20 dBu Impedancia de entrada (línea): 1 o 10 MΩ (conmutable)
	AUX INPUT	Conector stereo mini Nivel de entrada nominal: -10 dBu Impedancia de entrada (línea): 10 kΩ
Salidas	LEFT/RIGHT	Toma de tipo auriculares mono standard Nivel máximo de salida: +11,4 dBu (con impedancia de salida de 10 kΩ o superior)
	BALANCED OUTPUT	Toma XLR Impedancia: 100 Ω (ACTIVO-MASA, PASIVO-MASA) /200 Ω (ACTIVO-PASIVO) GND LIFT (conmutable)
	PHONES	Conector stereo mini Potencia máxima de salida: 33 mW + 33 mW (con carga de 32 Ω)
Señal/ruido de entrada		124 dB
Ruido de fondo (ruido residual)	LEFT/RIGHT	-96,0 dBu
	BALANCED OUTPUT	-100.0 dBu
	PHONES	-96,0 dBu
Entrada de control		Entrada FP02M
Alimentación		Adaptador de CA: 9V DC 500 mA negativo central (ZOOM AD-16)

USB	Puerto USB 2.0 Tipo C (utilice un cable compatible con Tipo C) Handy Guitar Lab: USB 1.1 Full Speed Interface de audio: USB 2.0 Full Speed, 32 bits, 2 entradas/2 salidas • Utilice un cable USB que permita la transferencia de datos. Admite alimentación por bus USB.
Dimensiones	146 mm (P) × 249 mm (L) × 72 mm (A)
Peso	906 g

Nota: 0 dBu = 0.775 V



ZOOM CORPORATION

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

zoomcorp.com