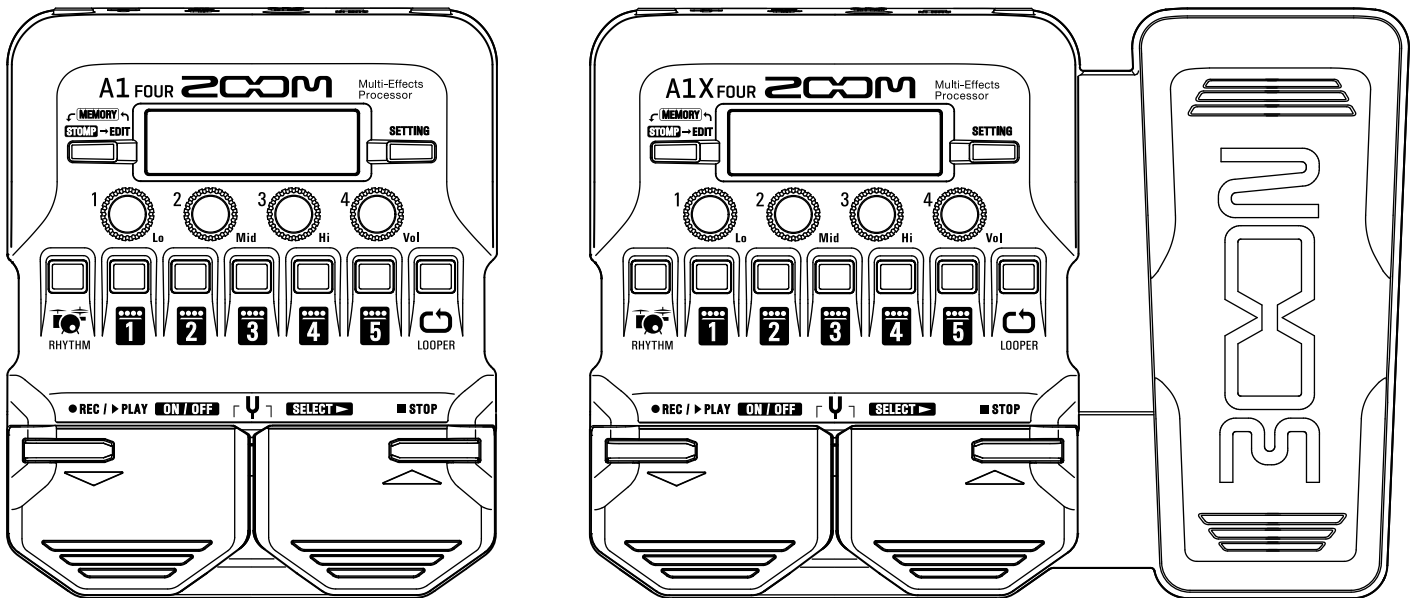


A1 FOUR / A1X FOUR

Multi-Effects Processor



Manuale operativo

Leggete attentamente le Precauzioni d'uso e sicurezza prima dell'utilizzo.

© 2019 ZOOM CORPORATION

E' proibita la copia o stampa, parziale o totale, di questo manuale, senza autorizzazione.

I nomi di prodotti, marchi registrati e nomi di società citati in questo documento sono di proprietà dei rispettivi detentori. Tutti i marchi e marchi registrati citati in questo documento sono a mero scopo identificativo e non intendono infrangere i copyright dei rispettivi detentori.

Introduzione

Grazie per aver preferito **A1 FOUR/A1X FOUR** Multi-Effects Processor di ZOOM.

Questo processore multi effetto offre una vasta gamma di effetti, compreso riverbero, chorus e distorsione, utilizzabili in combinazione per alterare il suono. Le combinazioni di effetti e impostazioni parametro possono essere salvate come memorie patch e richiamate e usate a piacere. Prima, sperimentate con le memorie patch predefinite, per capire come influiscono sul suono.

E' importante capire le caratteristiche di ogni effetto per poter progettare i vostri suoni. Disabilitando un effetto alla volta in una memoria patch predefinita, dovrete capire velocemente i loro ruoli. Se risulta difficile capire come un suono viene cambiato, provate a disabilitare tutti gli effetti tranne uno e a regolarne i parametri mentre suonate. Anche l'ordine degli effetti gioca un ruolo importante sul suono. Sperimentare con l'ordine degli effetti può consentire di ottenere il vostro suono desiderato.

Questo processore multi effetto consente di godervi facilmente una vasta gamma di suoni. Vi auguriamo di continuare a godervelo per molti anni.

Caratteristiche principali di **A1 FOUR/A1X FOUR**

Costruite suoni intuitivamente con semplici operazioni

E' possibile creare suoni in maniera intuitiva e rapida come con un effetto compatto o stomp box.

Adattatore microfonico MAA-1

Gli effetti possono essere applicati anche a uno strumento acustico collegando un microfono con un connettore XLR usando un MAA-1. Inoltre, può essere fornita l'alimentazione phantom (+48V), consentendo l'uso con microfoni a clip e altri microfoni a condensatore.

Suoni effetto ottimizzati per l'uso con strumenti acustici

In aggiunta agli effetti principali delle nostre serie G più recenti, questo processore include grandi effetti per chitarra acustica desunti dalla serie AC ed effetti ottimizzati per una vasta gamma di strumenti acustici. E' possibile suonare usando gli effetti senza preoccupazioni relative a feedback, usando l'effetto anti-feedback. Inoltre, usando l'app gratuita Guitar Lab per la gestione degli effetti su computer (Mac/Windows), potete aggiungere effetti distribuiti online così come editare e salvare memorie patch ad esempio.

Rhythm pattern con grande versatilità

Semplici rhythm pattern utilizzabili con vari generi, sono incorporati.

Looper da 30-secondi

L'esecuzione sound-on-sound è possibile usando il looper, in grado di registrare fino a 30 secondi. Inoltre, ciò è utile usando strumenti acustici che sono forti se non amplificati, perché posizionando il looper all'inizio della catena effetti, è possibile eseguire il suono una volta, poi passato in loop e manipolato senza esecuzioni aggiuntive.

Equalizzazione (EQ) facilmente regolabile per seguire le condizioni di esecuzione

In modalità MEMORY e STOMP, si possono usare le manopole 3 EQ (Lo/Mid/Hi) e la manopola volume (Vol) per regolare l'uscita. Queste consentono regolazioni rapide anche se l'ambiente esecutivo varia.

Lunga operatività a batterie

E' possibile l'operatività in continuo per ca. 18 ore usando 4 batterie tipo AA (retroilluminazione LCD spenta).

Termini usati in questo manuale

Memoria patch

Una "memoria patch" salva lo status ON/OFF dell'effetto e i valori delle impostazioni parametro. Gli effetti sono salvati e richiamati in unità di memorie patch. Si possono aggiungere cinque effetti a una memoria patch, e **A1_{FOUR}/A1X_{FOUR}** può salvare fino a 50 memorie patch.

Bank

Un gruppo di 10 memorie patch è detto "bank". Le memorie patch si possono richiamare velocemente commutando i bank. **A1_{FOUR}/A1X_{FOUR}** ha 5 bank.

Tipo di effetto

I tipi di effetto sono vari, compresi riverbero, chorus e distorsione. Gli effetti possono essere selezionati da questi tipi per essere aggiunti alle memorie patch.

Modalità MEMORY

Usate questa modalità per selezionare memorie patch con gli interruttori a pedale.

Modalità STOMP

Usate questa modalità per attivare/disattivare gli effetti in una memoria patch con gli interruttori a pedale.

Modalità EDIT

In questa modalità, editate tipi, parametri ed effetti usati in una memoria patch.

PRESELECT

Questa funzione consente di passare a una memoria patch posta in una qualunque posizione, continuando a usare il tono della memoria patch attualmente selezionata.

BANK HOLD

Questa funzione consente di limitare la commutazione delle memorie patch al solo bank attuale.

AUTO SAVE

Questa funzione salva automaticamente i cambiamenti alle memorie patch e alle impostazioni effetto.

Modalità ECO

Questa funzione spegne automaticamente l'unità dopo 10 ore dall'ultima operazione.

Anti-feedback

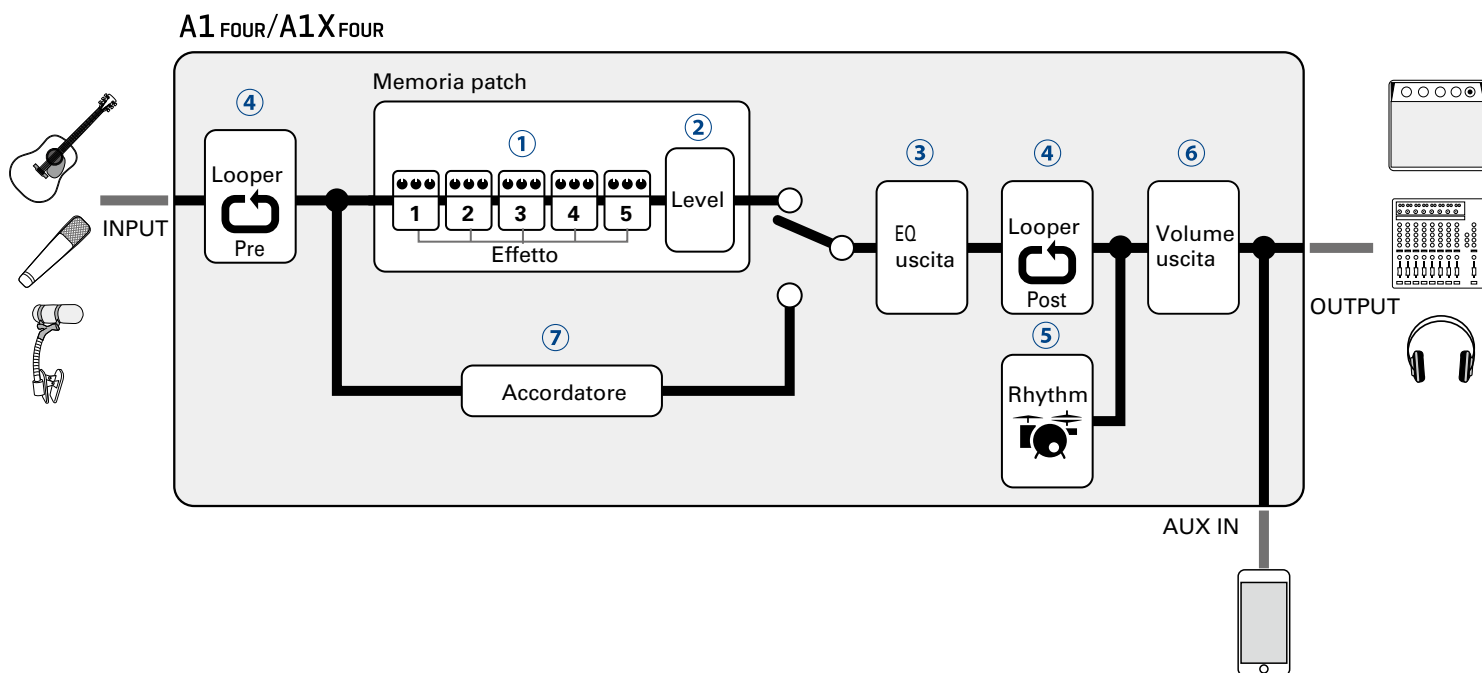
Questa funzione può individuare e tagliare la banda di frequenza che produce feedback, per ridurlo.

Indice

Introduzione	2	Impostare la funzione BANK HOLD	36
Termini usati in questo manuale	3	Eseguire impostazioni relative ad alimentazione e display	37
Indice	4	Impostare il tipo di batteria usato	37
A1_{FOUR}/A1X_{FOUR}: struttura	5	Impostare la modalità ECO	38
Nomi delle parti	7	Impostare il tempo della retroilluminazione	39
Caricare le batterie	9	Regolare il contrasto del display	40
Connessioni	10	Usare l'accordatore	41
Collegare un microfono usando un MAA-1...	11	Attivare l'accordatore	41
Regolare il carattere audio generale e il livello in uscita	13	Accordare gli strumenti	41
Usare memorie patch (modalità MEMORY) ...	14	Cambiare le impostazioni dell'accordatore ...	43
Passare in modalità MEMORY.	14	Evitare il feedback	45
Selezionare memorie patch e bank	15	Usare i rhythm	46
Cambiare singole impostazioni di memoria patch	16	Attivare la funzione rhythm	46
Commutare gli effetti ON/OFF con gli interruttori a pedale (modalità STOMP)	18	Impostare il rhythm	47
Attivare la modalità STOMP	18	Avviare/fermare la riproduzione del rhythm	48
Commutare gli effetti su ON/OFF con gli interruttori a pedale	19	Rhythm pattern	49
Editare gli effetti (modalità EDIT)	20	Usare il looper	50
Attivare la modalità EDIT	20	Attivare il looper	50
Selezionare gli effetti	21	Impostare il looper.....	51
Commutare effetti su ON/OFF.....	21	Registrare ed eseguire loop.....	53
Cambiare tipo di effetto	22	Sovrascrivere i loop	54
Regolare effetti parametro	23	Cancellare il loop	55
Cambiare l'ordine degli effetti.....	24	Usare il pedale d'espressione (solo A1X_{FOUR}) ...	56
Gestire le memorie patch	25	Impostare gli effetti pedale	56
Salvare le memorie patch	25	Regolare il pedale	57
Scambiare le memorie patch	27	Gestire il firmware	59
Regolare il tempo master.....	29	Controllare le versioni firmware.....	59
Impostare la funzione AUTO SAVE	30	Aggiornare il firmware	60
Impostare la funzione PRESELECT	33	Riportare alle impostazioni di default di fabbrica	61
		Diagnostica	62
		Specifiche tecniche	63

A1 FOUR/A1X FOUR : struttura

■ Flusso di segnale



① Il suono dello strumento in ingresso passa dagli effetti 1 – 5 in ordine.

(→ [“Usare memorie patch \(modalità MEMORY\)” a pagina 14](#))

② Il livello della memoria patch è regolato.

(→ [“Usare memorie patch \(modalità MEMORY\)” a pagina 14](#))

③ Il suono generale è regolato. L'impostazione è mantenuta anche se la memoria patch è cambiata.

(→ [“Regolare il carattere audio generale e il livello in uscita” a pagina 13](#))

④ Le frasi registrate si possono riprodurre in loop. Il looper può essere impostato in modo che sia prima (Pre) o dopo (Post) effetti ed EQ.

(→ [“Usare il looper” a pagina 50](#))

⑤ Suoni percussivi possono essere riprodotti con i rhythm pattern incorporati.

(→ [“Usare i rhythm” a pagina 46](#))

⑥ Il livello generale è regolato.

(→ [“Regolare il carattere audio generale e il livello in uscita” a pagina 13](#))

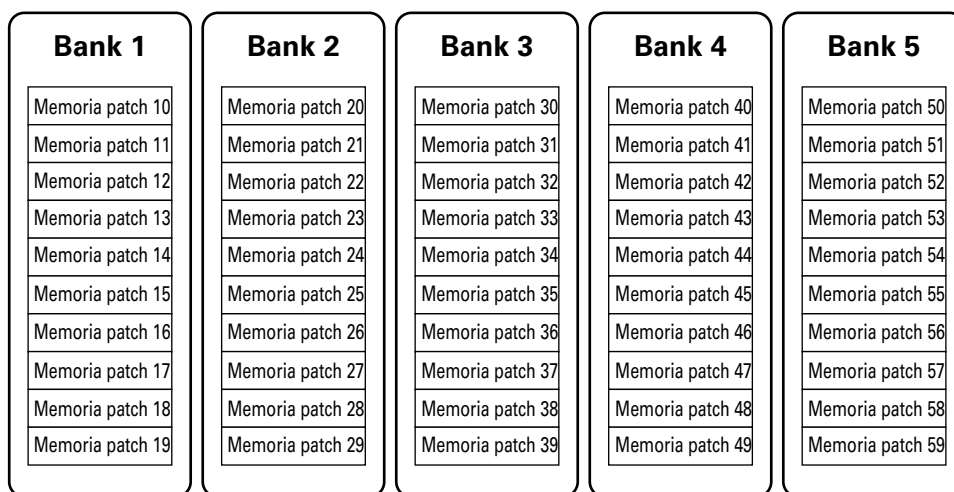
⑦ Questa funzione consente di accordare lo strumento collegato.

(→ [“Usare l'accordatore” a pagina 41](#))

■ Veduta d'insieme della memoria (memorie patch/bank)

A1 FOUR/A1X FOUR può salvare fino a 50 memorie patch.

Le memorie patch sono gestite in bank da 10.



■ Modalità operative

A1 FOUR/A1X FOUR ha tre modalità operative utilizzabili secondo necessità mentre si suona.

• Modalità MEMORY

Usatela per selezionare memorie patch per l'esecuzione.

(→ ["Usare memorie patch \(modalità MEMORY\)" a pagina 14](#))

• Modalità STOMP

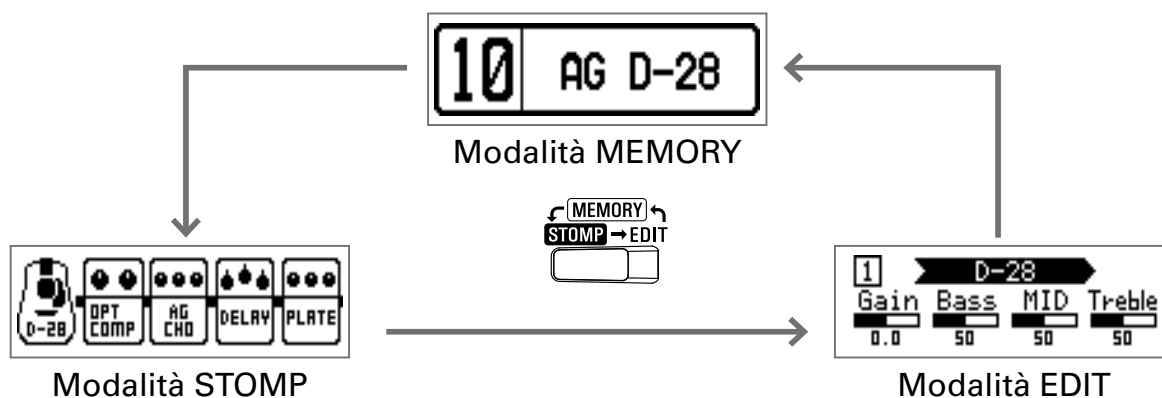
Usatela per commutare ON/OFF gli effetti in una memoria patch, usando gli interruttori a pedale.

(→ ["Commutare gli effetti ON/OFF con gli interruttori a pedale \(modalità STOMP\)" a pagina 18](#))

• Modalità EDIT

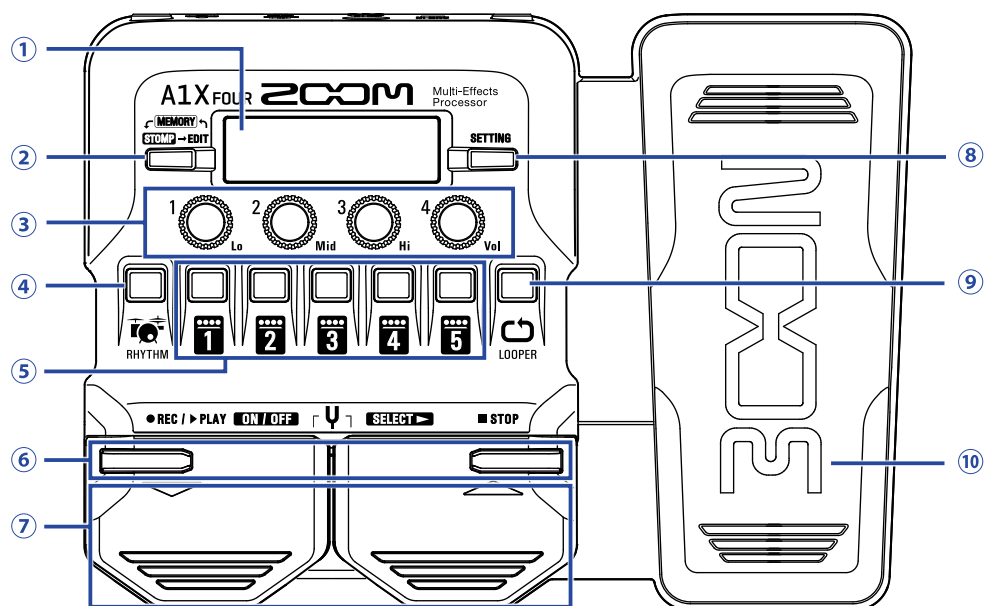
Usatela per cambiare gli effetti usati in una memoria patch e per editare i parametri effetto.

(→ ["Editare gli effetti \(modalità EDIT\)" a pagina 20](#))



Nomi delle parti

■ Pannello frontale



① Display

Mostra le informazioni, compresi i nomi della memoria patch selezionata, i suoi effetti e i suoi valori parametro

② Interruttore modalit 

Premetelo per passare ciclicamente tra le modalit  MEMORY, STOMP ed EDIT.

③ Manopole parametro

Usatele per regolare parametri effetto e per eseguire varie impostazioni.

④ Pulsante RHYTHM

Press to activate the rhythm.

⑤ Pulsanti effetto/bank

In modalit  MEMORY, cambiano i bank.

In modalit  STOMP, commutano gli effetti ON/OFF.

In modalit  EDIT, selezionano effetti e li commutano ON/OFF.

⑥ Pulsanti ▼/▲

Usateli per commutare gli effetti in modalit  EDIT. Hanno le stesse funzioni di ▼/▲ degli interruttori a pedale.

⑦ ▼/▲ degli interruttori a pedale

In modalit  MEMORY, usateli per commutare memorie patch. In modalit  STOMP, usateli per selezionare effetti e per commutarli ON/OFF, ad esempio.

⑧ Pulsante SETTING

Apri la schermata SETTING.

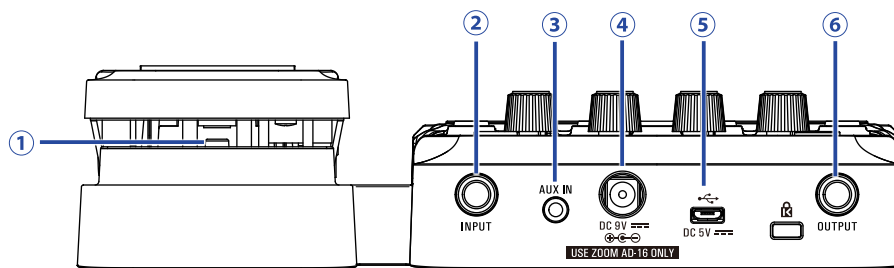
⑨ Pulsante LOOPER

Premetelo per attivare il looper.

⑩ Pedale d'espressione (solo A1X_{FOUR})

Quando è selezionato un effetto della categoria PEDAL, questo regola la quantità di tale effetto. (→ [“Impostare gli effetti pedale” a pagina 56](#))

■ Pannello posteriore



① Interruttore a pedale (solo A1X_{FOUR})

Usando un effetto della categoria PEDAL, questo commuta l'effetto ON/OFF.

② Jack ingresso

Collegate qui lo strumento.

③ Jack AUX IN

Collegate qui un dispositivo audio o altra fonte sonora esterna.

SUGGERIMENTI

I segnali in ingresso dal jack AUX IN saranno inviati al jack OUTPUT direttamente senza passare dagli effetti incorporati.

④ Connettore adattatore AC

Collegate qui l'adattatore Ac dedicato (AD-16 di ZOOM).

⑤ Porta USB

Collegate qui un computer o altro dispositivo esterno. Usando Guitar Lab, potete gestire memorie patch ed editare gli effetti, ad esempio, da un computer.

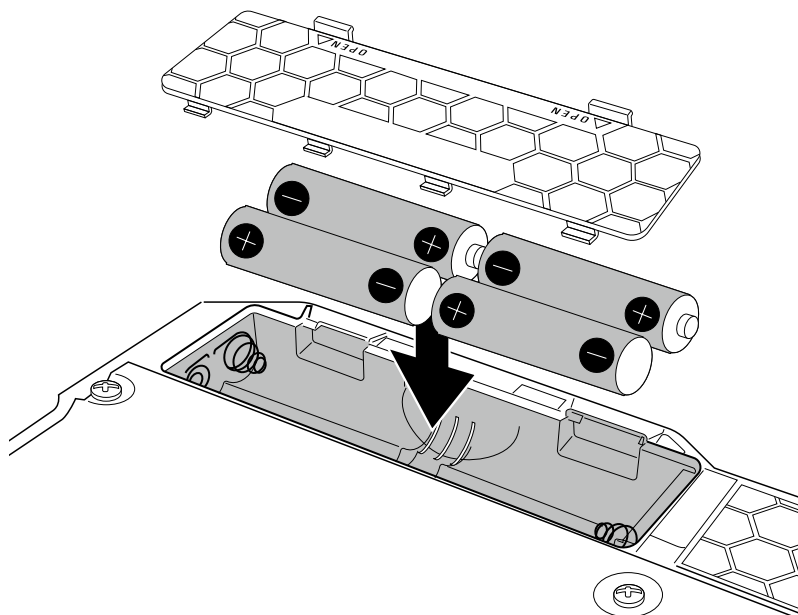
Potete anche collegare una batteria mobile, ad esempio, per alimentare l'unità.

⑥ Jack OUTPUT

Collegate qui un sistema PA o le cuffie.

Caricare le batterie

1. Aprite il coperchio del comparto batterie posto sulla parte inferiore dell'unità e inserite 4 batterie tipo AA.



2. Chiudete il coperchio del comparto batterie.

NOTE

Impostate correttamente il tipo di batteria usato in modo che la carica residua sia visualizzata accuratamente. (→ ["Impostare il tipo di batteria usato" a pagina 37](#))

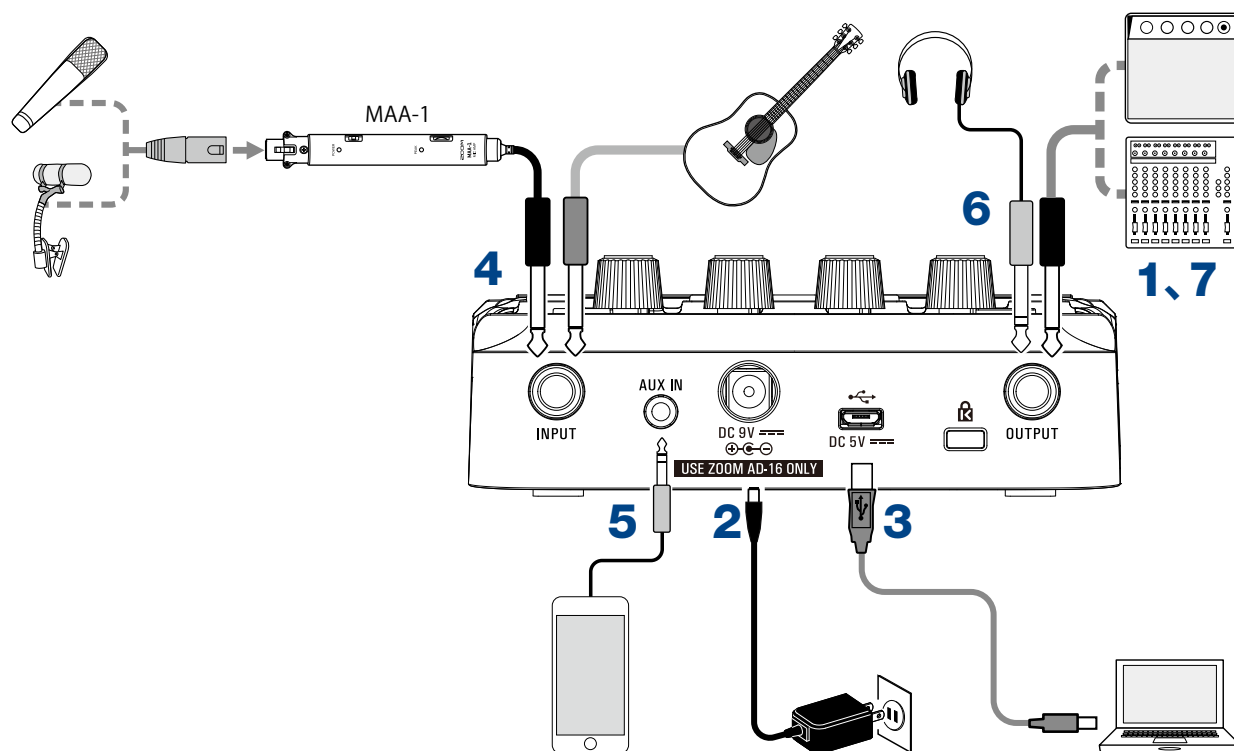
SUGGERIMENTI

- Se è collegato un adattatore AC dedicato (AD-16 di ZOOM), l'unità può funzionare con alimentazione AC.
- E' possibile fornire alimentazione anche tramite la porta USB.

Veduta d'insieme della modalità ECO

- Di default, l'impostazione della modalità ECO è su ON, per cui l'unità si spegne automaticamente se non in uso per 10 ore.
- La modalità ECO può anche essere impostata su "OFF" sulla schermata SETTING. (→ ["Impostare la modalità ECO" a pagina 38](#))

Connessioni



1. Portate al minimo il volume del dispositivo in uscita.
2. Per usare una fonte di alimentazione AC, collegate l'adattatore AC dedicato (AD-16 di ZOOM) al jack dell'adattatore AC e alla presa.
Ciò fa accendere **A1 FOUR/A1X FOUR**.
3. Per usare un computer, collegate un cavo USB (non accluso) alla porta USB e al computer.
Usando l'alimentazione USB bus per lavorare con **A1 FOUR/A1X FOUR**, collegare questo cavo accenderà l'unità.

Guitar Lab

Usando Guitar Lab, potete gestire memorie patch ed editare effetti, ad esempio, da un computer. Scaricate Guitar Lab dal sito web di ZOOM (www.zoom.co.jp/).

4. Collegate uno strumento al jack INPUT.
Usando l'alimentazione a batteria per lavorare con **A1 FOUR/A1X FOUR**, collegarsi qui accenderà l'unità. Usate un MAA-1 per collegare un microfono. (→ [“Collegare un microfono usando un MAA-1” a pagina 11](#))

5. Per usare un ingresso esterno, collegate un lettore audio portatile o altro dispositivo al jack AUX IN.

SUGGERIMENTI

I segnali in ingresso dal jack AUX IN saranno inviati al jack OUTPUT direttamente senza passare dagli effetti incorporati.

6. Collegate un sistema PA o le cuffie al jack OUTPUT.

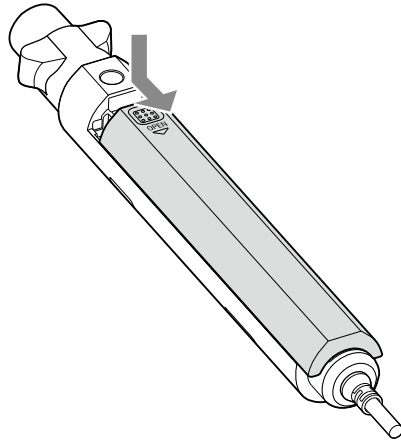
7. Alzate il volume del dispositivo in uscita.

Collegare un microfono usando un MAA-1

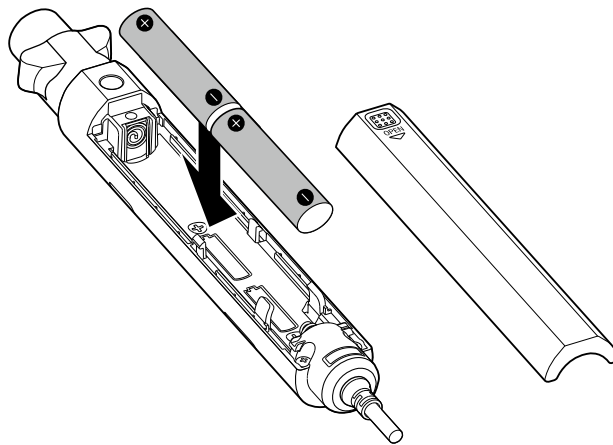
Usando un MAA-1 per collegare un microfono ad **A1 FOUR/A1X FOUR**, è possibile usarlo con strumenti privi di pickup, compresi armonica, violino, tromba, sax e altri strumenti a corda o ottoni.

Inserire le batterie in MAA-1

1. Premete e fate scorrere il coperchio del comparto batterie per aprirlo.



2. Inserite 2 batterie tipo AA.




3. Chiudete il coperchio del comparto batterie.

Accendere MAA-1.


1. Posizionate  su ON.

POWER


 si accende in rosso.


Collegando un microfono a condensatore o altro dispositivo che richiede alimentazione phantom, impostate su +48V.


NOTE

Collegando dispositivi non compatibili con l'alimentazione phantom, non impostate  su +48V. Ciò potrebbe danneggiare il dispositivo.



Regolare il livello in ingresso di MAA-1

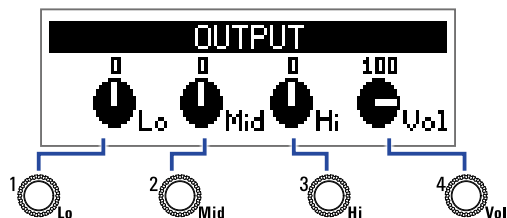
1. Ruotate .





Regolate in modo che  ^{PEAK} sia verde.

Se il livello in ingresso è troppo alto,  ^{PEAK} sarà rosso.

Regolare il carattere audio generale e il livello in uscita

1. In modalità MEMORY o STOMP, ruotate 1  Lo - 4  Vol.



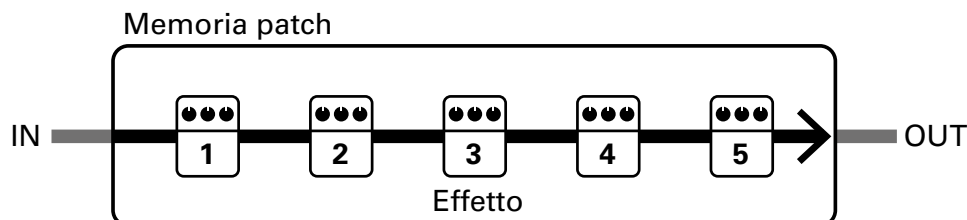
Funzione	Operazione
Regolare il livello delle basse frequenze	Ruotate 1  Lo
Regolare il livello delle medie frequenze	Ruotate 2  Mid
Regolare il livello delle alte frequenze	Ruotate 3  Hi
Regolare il livello generale	Ruotate 4  Vol

SUGGERIMENTI

Queste regolazioni sono mantenute anche se la memoria patch è variata.

Usare memorie patch (modalità MEMORY)

A1 FOUR/A1X FOUR gestisce effetti in memorie patch. Una memoria patch può avere fino a cinque effetti e può salvarne lo status ON/OFF e le impostazioni parametro.



Si possono creare fino a 50 memorie patch. Gruppi di 10 memorie patch sono organizzati in bank, per cui gli effetti possono essere richiamati velocemente commutando i bank.


Selezionate memorie patch da usare in modalità MEMORY.

Passare in modalità MEMORY.

SUGGERIMENTI

La modalità MEMORY appare all'avvio di **A1 FOUR/A1X FOUR**.

1. In modalità STOMP o EDIT, premete .

Premendo  ripetutamente, si passa ciclicamente tra le modalità MEMORY, STOMP ed EDIT in ordine.

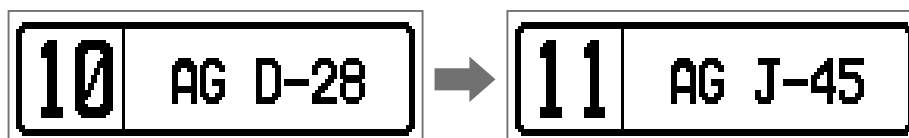




Selezionare memorie patch e bank

Commutare memorie patch



1. Premete  o .

Cambia memoria patch.



Funzione	Operazione
Passare alla memoria patch con numero inferiore	Premete 
Passare alla memoria patch con numero superiore	Premete 

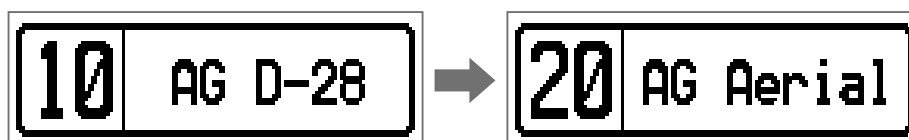
SUGGERIMENTI






- Continuando a premere  o , potete commutare continuamente le memorie patch.
- Usando la funzione PRESELECT, potete passare a una memoria patch posta in qualunque posizione, mentre continuate a usare il tono della memoria patch attualmente selezionata. (→ ["Impostare la funzione PRESELECT" a pagina 33](#))
- Usando la funzione BANK HOLD, la commutazione è limitata alle memorie patch poste nello stesso bank. (→ ["Impostare la funzione BANK HOLD" a pagina 36](#))

Commutare i bank

1. Premete  - .

Cambia il bank. Si accende il LED relativo al bank selezionato.




Funzione	Operazione
Passare alle memorie patch numero 10 – 19	Premete 
Passare alle memorie patch numero 20 – 29	Premete 
Passare alle memorie patch numero 30 – 39	Premete 
Passare alle memorie patch numero 40 – 49	Premete 
Passare alle memorie patch numero 50 – 59	Premete 

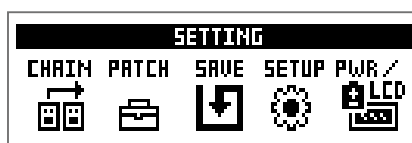
Cambiare singole impostazioni di memoria patch


1. Selezionate la memoria patch con le impostazioni da cambiare.



2. Premete .

Si apre la schermata SETTING.



3. Premete .

Si apre la schermata d'impostazione della memoria patch.

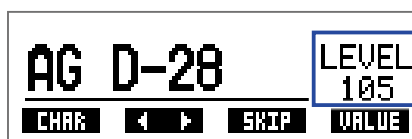
Livello e nome della memoria patch possono essere variati. (→ [“Cambiare i livelli della memoria patch”](#) a pagina 16, [“Cambiare nome alla memoria patch”](#) a pagina 17)




Cambiare i livelli della memoria patch

1. Ruotate .

Cambia il livello della memoria patch.



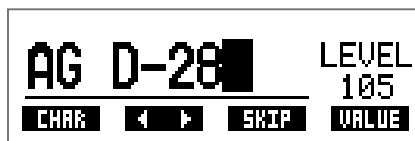
SUGGERIMENTI

- Premete  per terminare l'impostazione della memoria patch e per tornare alla schermata originale.
- In aggiunta alle impostazioni di singole memorie patch, anche volume generale ed EQ di **A1_{FOUR}/A1X_{FOUR}** possono essere variati. (→ [“Regolare il carattere audio generale e il livello in uscita”](#) a pagina 13)

Cambiare nome alla memoria patch

1. Ruotate ².

Si sposta il cursore.





2. Ruotate ¹.

Cambia il carattere nella posizione del cursore.



SUGGERIMENTI


- Premete ^{SETTING} per terminare l'impostazione della memoria patch e per tornare alla schermata originale.
 - Sono utilizzabili i seguenti caratteri e simboli.
A-Z, a-z, 0-9, ! # \$ % & ' () +, -, . ; = @ [] ^ _ ` { } ~ (spazio)
 - Ruotate ³ per cambiare tipo di carattere.
-

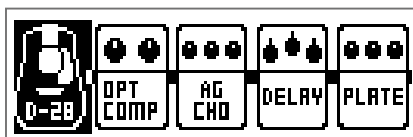
Commutare gli effetti ON/OFF con gli interruttori a pedale (modalità STOMP)

In modalità STOMP, potete commutare gli effetti su ON/OFF usando gli interruttori a pedale.

Attivare la modalità STOMP

1. In modalità MEMORY o EDIT, premete .

Premendo  ripetutamente, si passa ciclicamente tra le modalità MEMORY, STOMP ed EDIT in ordine.

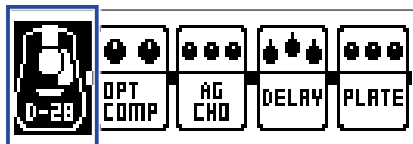



Commutare gli effetti su ON/OFF con gli interruttori a pedale

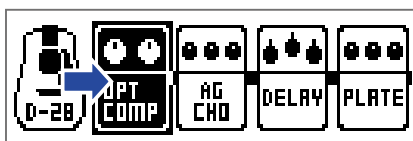
1. Premete .

Selezionate l'effetto da controllare.

L'effetto selezionato appare con bianco e nero invertiti.

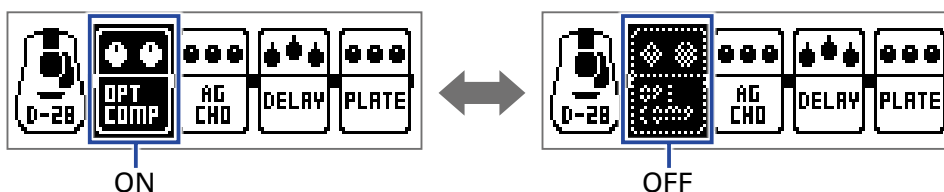




Premete  ripetutamente per spostare la selezione verso destra.

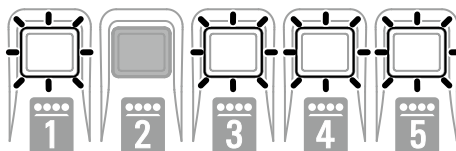
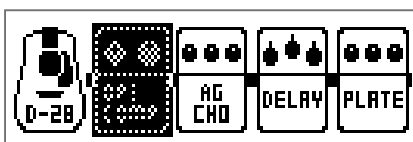


2. Premete .

Commuta l'effetto su ON/OFF.

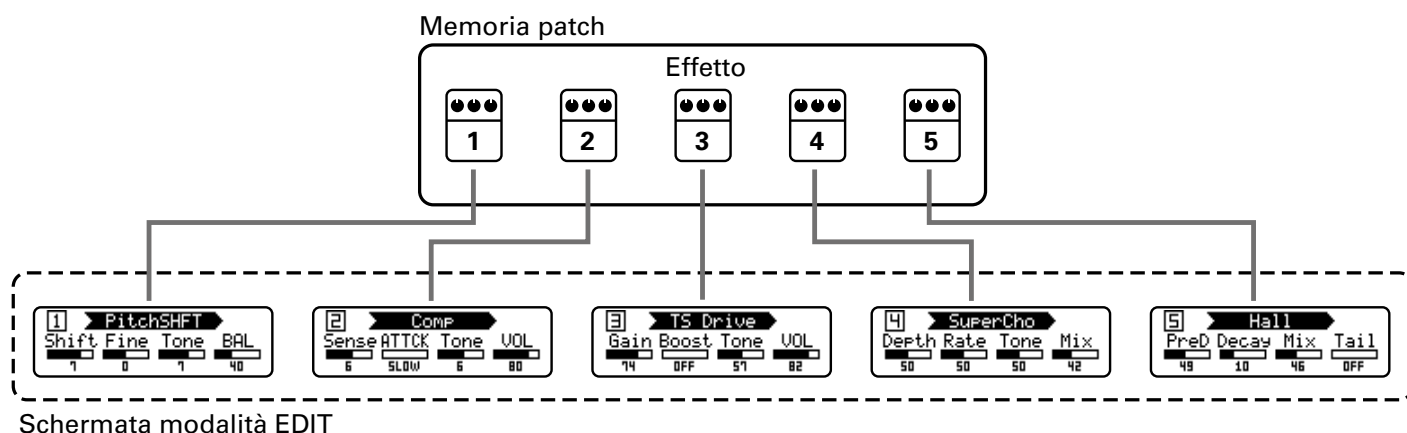


Per commutare un effetto su ON/OFF a mano, premete il pulsante  -  corrispondente alla posizione dell'effetto.



Editare gli effetti (modalità EDIT)

In modalità EDIT, potete cambiare gli effetti usati in memorie patch e regolarne i parametri.




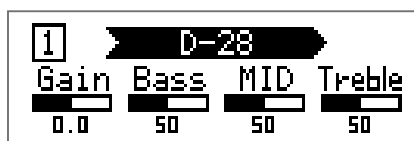
Attivare la modalità EDIT

1. Selezionate una memoria patch in modalità MEMORY.



2. Premete .

Premendo  ripetutamente, si passa ciclicamente tra le modalità MEMORY, STOMP ed EDIT in ordine.

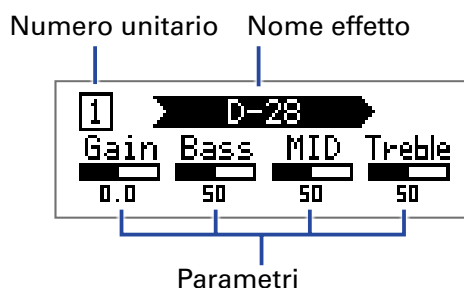


Selezionare gli effetti

1. Premete **1** – **5** relativamente all'effetto da editare.

Ciò commuta l'effetto.

Si accende il LED relativo all'effetto selezionato.



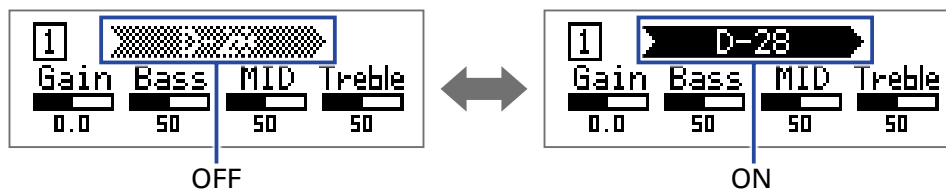
SUGGERIMENTI

Il numero unitario dell'effetto corrisponde alla sua posizione nell'ordine della memoria patch.

Commutare effetti su ON/OFF

1. Premete ancora **1** – **5** relativamente all'effetto selezionato.

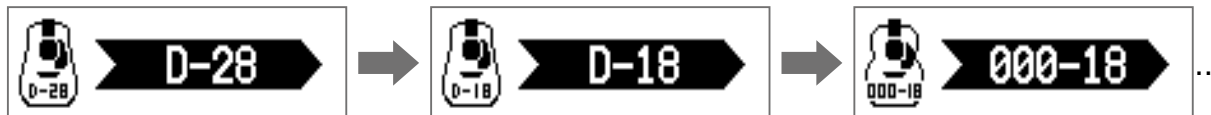
Premendo **1** – **5** si alterna ON/OFF.





Cambiare tipo di effetto

Selezionare i tipi di effetto

1. Premete  o .



Funzione	Operazione
Passare al tipo di effetto precedente	Premete 
Passare al tipo di effetto successivo	Premete 

Selezionare categorie effetto

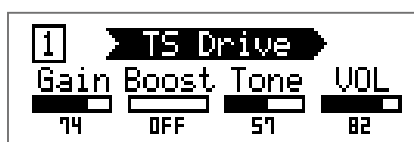
1. Premendo , premete .

Appare il nome della categoria sul display.



Premete ancora  per visualizzare il nome della successiva categoria.



Dopo che il nome della categoria è apparso per un momento, l'effetto cambierà passando al primo della categoria.



SUGGERIMENTI

- Premendo , premete  per visualizzare il nome della categoria precedente.
- Vd. Guitar Lab per la spiegazione di ogni effetto.

NOTE

Nei casi seguenti, appare "PROCESS OVERFLOW" e l'effetto sarà bypassato. Il bypass può essere eliminato cancellando alcuni effetti o combinandone i tipi.

- Quando si supera il limite della capacità di processamento
- Cercando di usare 3 o più effetti con 5 o più parametri

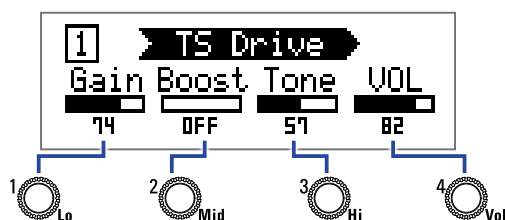


SUGGERIMENTI

Selezionate effetti nella categoria PEDAL su A1X_{FOUR} per usare effetti controllabili dal pedale d'espressione.

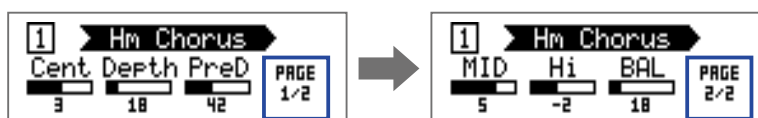
Regolare effetti parametro

1. Ruotate ¹Lo – ⁴Vol.



I parametri assegnati a ogni manopole dipendono dall'effetto. Fate riferimento ai nomi visualizzati sul display.


Se un effetto ha 5 parametri o più, usate ⁴Vol per cambiare schermata.



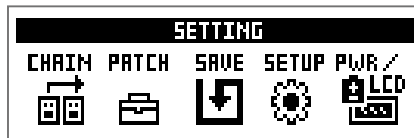
SUGGERIMENTI


- Se AUTO SAVE è su ON, i cambiamenti ai parametri saranno salvati automaticamente. (→ [“Impostare la funzione AUTO SAVE” a pagina 30](#))
- Se AUTO SAVE è su OFF, appare una schermata di salvataggio del parametro, quando cercate di cambiare le memorie patch.
- La funzione AUTO SAVE è attiva di default.

Cambiare l'ordine degli effetti

1. Premete .

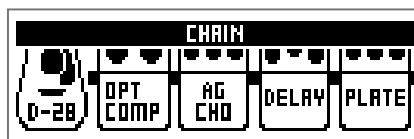
Si apre la schermata SETTING.





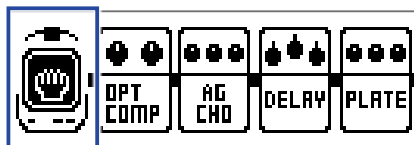
2. Premete .

Si apre la schermata CHAIN.

Gli effetti usati nella memoria patch selezionata appaiono come icone.

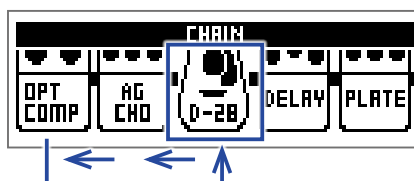


3. Premete il pulsante  -  relativamente all'effetto da spostare.



4. Premete il pulsante  -  relativamente alla posizione di destinazione.

L'effetto sarà spostato sulla destinazione selezionata.



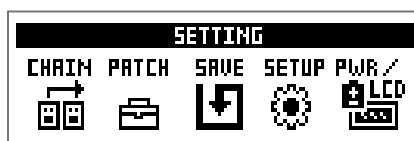
Gestire le memorie patch


Salvare le memorie patch

I cambiamenti alla patch possono essere salvati sulla stessa memoria patch, sovrascrivendola. Possono anche essere salvati su una memoria patch con un numero diverso.

1. Premete .



Si apre la schermata SETTING.



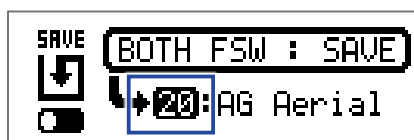
2. Premete .








Si apre la schermata SAVE.





3. Usate ,  e  - .

Selezionate il numero della memoria patch di destinazione.



Funzione	Operazione
Selezionare la memoria patch precedente	Premete 
Selezionare la memoria patch successiva	Premete 
Selezionare le memorie patch numero 10 – 19	Premete 
Selezionare le memorie patch numero 20 – 29	Premete 
Selezionare le memorie patch numero 30 – 39	Premete 
Selezionare le memorie patch numero 40 – 49	Premete 
Selezionare le memorie patch numero 50 – 59	Premete 

4. Premete  e  contemporaneamente.

Ciò salva la memoria patch, sovrascrivendone il contenuto.

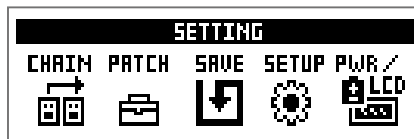



Scambiare le memorie patch

Si può scambiare il contenuto di una memoria patch con un'altra con un diverso numero.

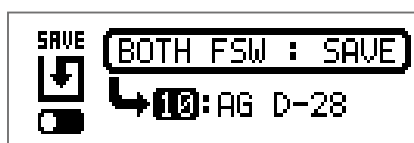
1. Premete .


Si apre la schermata SETTING.



2. Premete .

Si apre la schermata SAVE.



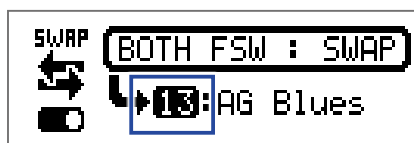
3. Ruotate .








L'icona sul display passa da SAVE a SWAP.





4. Usate ,  e  - .

Selezionate il numero di memoria patch da scambiare.



Funzione	Operazione
Selezionare la memoria patch precedente	Premete 
Selezionare la memoria patch successiva	Premete 
Selezionare le memorie patch numero 10 - 19	Premete 
Selezionare le memorie patch numero 20 - 29	Premete 
Selezionare le memorie patch numero 30 - 39	Premete 
Selezionare le memorie patch numero 40 - 49	Premete 
Selezionare le memorie patch numero 50 - 59	Premete 

5. Premete  e  contemporaneamente.

Ciò scambia le memorie patch.




NOTE

Una memoria patch editata deve essere salvata prima di poterla scambiare.

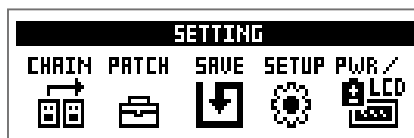
Salvate la memoria patch prima di cercare di scambiarla. (→ [“Salvare le memorie patch” a pagina 25](#))

Regolare il tempo master

Il tempo master è quello condiviso da effetti, rhythm e looper.

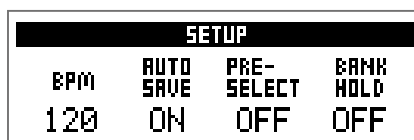
1. Premete .


Si apre la schermata SETTING.

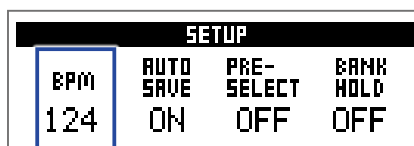


2. Premete .

Si apre la schermata SETUP.



3. Ruotate .




SUGGERIMENTI

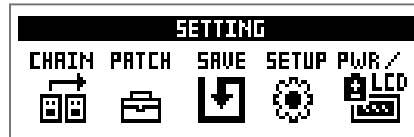
- Impostabile da 40 a 250.
- BPM (Beats Per Minute) corrisponde al numero di battute (in quarti) in un minuto ed è un'unità usata per visualizzare la velocità del tempo musicale. Ad esempio, 60 BPM è un tempo di 60 battute al minuto.

Impostare la funzione AUTO SAVE

Questa funzione può essere usata per salvare automaticamente i cambiamenti alla memoria patch e alle impostazioni effetto, quando sono eseguiti.

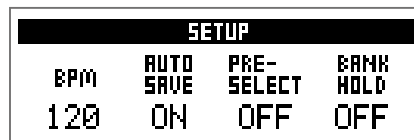
1. Premete .


Si apre la schermata SETTING.

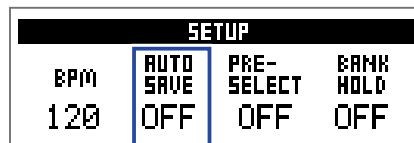


2. Premete .

Si apre la schermata SETUP.



3. Ruotate .



Impostazione	Spiegazione
ON	Salvataggio automatico abilitato.
OFF	Salvataggio automatico disabilitato.

■ Quando AUTO SAVE è su ON

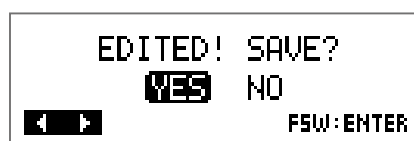
I cambiamenti alla memoria patch e alle impostazioni effetto sono salvati automaticamente.


■ Quando AUTO SAVE è su OFF

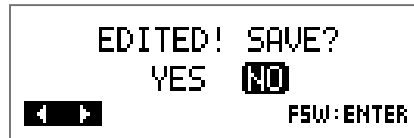
I cambiamenti alla memoria patch possono essere salvati con la procedura seguente.

1. Dopo aver editato una memoria patch, passate a un'altra.

Appare sul display un messaggio che chiede conferma del fatto che vogliate salvare i cambiamenti.



2. Ruotate .



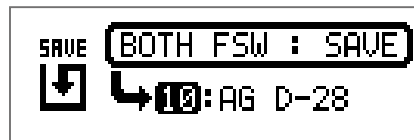
Impostazione	Spiegazione
YES	I cambiamenti saranno salvati.
NO	I cambiamenti non saranno salvati.

NOTE

Selezionando "NO", non si aprirà nessuna altra memoria patch senza salvare le impostazioni della memoria patch che è stata cambiata.

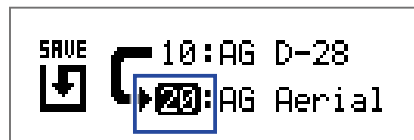
3. Premete  o .





Si apre una schermata di selezione del numero della memoria patch da usare per il salvataggio.





4. Usate ,  e  - .

Selezionate il numero di memoria patch di destinazione.



Funzione	Operazione
Passare alla memoria patch con numero inferiore	Premete 
Passare alla memoria patch con numero superiore	Premete 
Passare alle memorie patch numero 10 – 19	Premete 
Passare alle memorie patch numero 20 – 29	Premete 
Passare alle memorie patch numero 30 – 39	Premete 
Passare alle memorie patch numero 40 – 49	Premete 
Passare alle memorie patch numero 50 – 59	Premete 

5. Premete  e  contemporaneamente.

La memoria patch editata è salvata.




SUGGERIMENTI

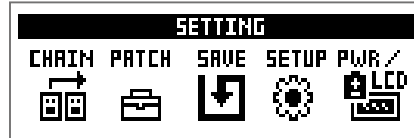
Una memoria patch editata può essere salvata anche sulla schermata SETTING. (→ [“Salvare le memorie patch” a pagina 25](#))


Impostare la funzione PRESELECT

Questa funzione può essere utilizzata per passare a una memoria patch posta in qualunque punto, mentre si continua ad usare il tono della memoria patch attualmente selezionata.

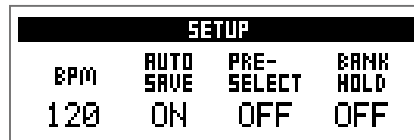
1. Premete .


Si apre la schermata SETTING.

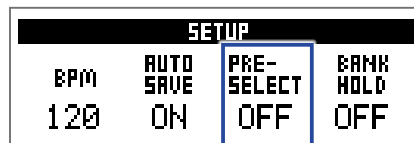


2. Premete .

Si apre la schermata SETUP.



3. Ruotate .

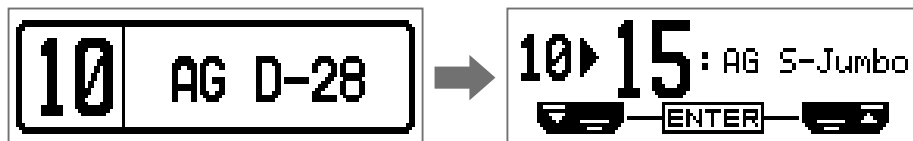



Impostazione	Spiegazione
ON	Usate la funzione PRESELECT.
OFF	Non usate la funzione PRESELECT.

■ Quando PRESELECT è su ON

1. In modalità MEMORY, usate ,  e  - .

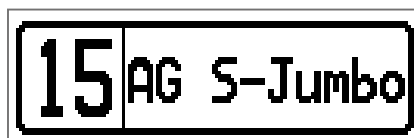
Si apre una schermata di selezione del numero di memoria patch di destinazione preselezionata.







Funzione	Operazione
Passare alla memoria patch con numero inferiore	Premete 
Passare alla memoria patch con numero superiore	Premete 
Passare alle memorie patch numero 10 – 19	Premete 
Passare alle memorie patch numero 20 – 29	Premete 
Passare alle memorie patch numero 30 – 39	Premete 
Passare alle memorie patch numero 40 – 49	Premete 
Passare alle memorie patch numero 50 – 59	Premete 

2. Premete  e  contemporaneamente.

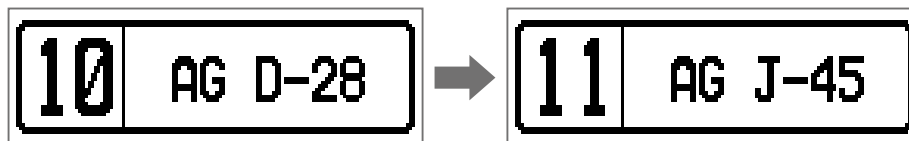
Si passa alla memoria patch selezionata.










■ Quando PRESELECT è su OFF

1. In modalità MEMORY, usate ,  e  - .


Cambia la memoria patch.



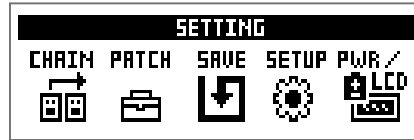
Funzione	Operazione
Passare alla memoria patch con numero inferiore	Premete 
Passare alla memoria patch con numero superiore	Premete 
Passare alle memorie patch numero 10 – 19	Premete 
Passare alle memorie patch numero 20 – 29	Premete 
Passare alle memorie patch numero 30 – 39	Premete 
Passare alle memorie patch numero 40 – 49	Premete 
Passare alle memorie patch numero 50 – 59	Premete 


Impostare la funzione BANK HOLD

Questa funzione può essere usata per limitare allo stesso bank la commutazione delle memorie patch.

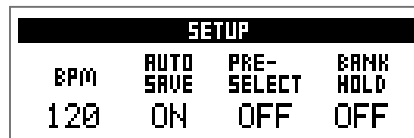
1. Premete .


Si apre la schermata SETTING.

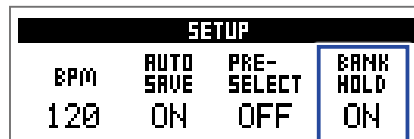


2. Premete .

Si apre la schermata SETUP.



3. Ruotate .



■ Quando BANK HOLD è su ON

Scendendo dalla memoria patch col numero inferiore in un bank, si apre la memoria patch col numero superiore all'interno dello stesso bank. Salendo dalla memoria patch col numero superiore in un bank, si apre la memoria patch col numero inferiore all'interno dello stesso bank.

Esempio: memoria patch attuale nel bank 1



■ Quando BANK HOLD è su OFF

Scendendo dalla memoria patch col numero inferiore in un bank e salendo dalla memoria patch col numero superiore in un bank, si apre una memoria patch nel bank successivo.

Esempio: memoria patch attuale nel bank 1



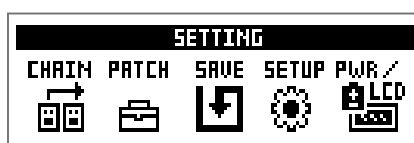
Eseguire impostazioni relative ad alimentazione e display


Impostare il tipo di batteria usato

Impostate correttamente il tipo di batteria usato, in modo che la carica residua sia visualizzata correttamente.

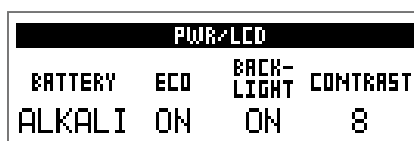
1. Premete .


Si apre la schermata SETTING.

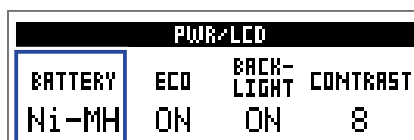


2. Premete .

Si apre la schermata PWR/LCD.




3. Ruotate .



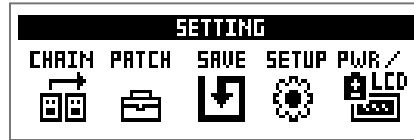
Impostazione	Spiegazione
ALKALI	Batterie alcaline
Ni-MH	Batterie nickel-metallo idruro

Impostare la modalità ECO

Questa funzione può essere usata per spegnere automaticamente l'unità, se non viene usata per 10 ore.

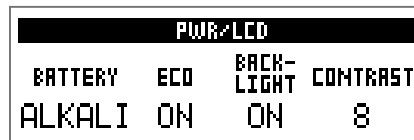
1. Premete .


Si apre la schermata SETTING.

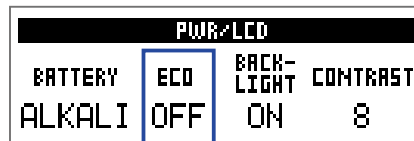


2. Premete .

Si apre la schermata PWR/LCD.




3. Ruotate .

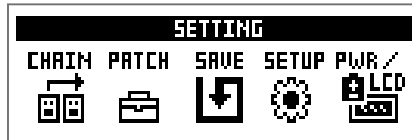



Impostazione	Spiegazione
ON	L'unità si spegne automaticamente se non in uso per 10 ore.
OFF	Disabilita la modalità ECO.

Impostare il tempo della retroilluminazione

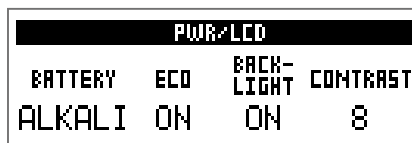
1. Premete .


Si apre la schermata SETTING.

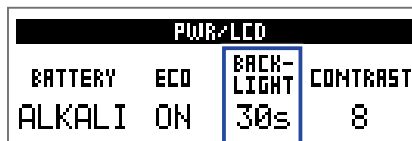


2. Premete .

Si apre la schermata PWR/LCD.




3. Ruotate .

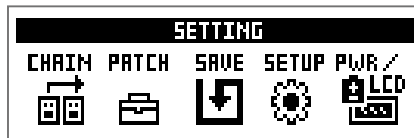



Impostazione	Spiegazione
OFF	Retroilluminazione disattivata.
ON	Retroilluminazione attiva.
15s	La retroilluminazione si spegne dopo 15 secondi dall'ultima operazione.
30s	La retroilluminazione si spegne dopo 30 secondi dall'ultima operazione.

Regolare il contrasto del display

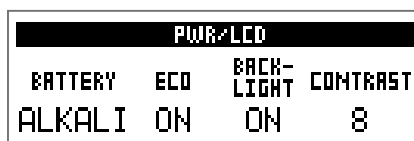
1. Premete .


Si apre la schermata SETTING.

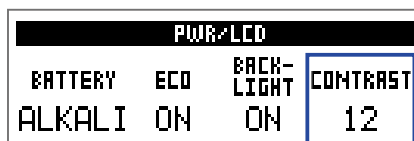


2. Premete .

Si apre la schermata PWR/LCD.



3. Ruotate .





SUGGERIMENTI

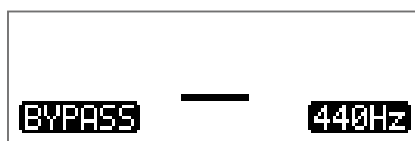
Impostabile da 1 a 13.

Usare l'accordatore


Usatelo per accordare lo strumento collegato.

Attivare l'accordatore

1. In modalità MEMORY, STOMP o EDIT, premete  e  contemporaneamente. Si attiva l'accordatore.



SUGGERIMENTI

Premere qualunque pulsante diverso da  provocherà la chiusura dell'accordatore e il ritorno alla schermata originale.

Accordare gli strumenti

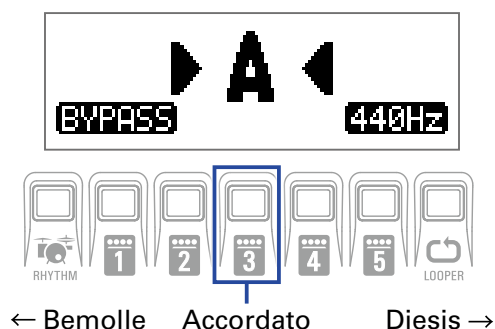
1. Suonate la nota da accordare e regolatene la tonalità.
Il display differirà in base al tipo di accordatore selezionato. (→ [“Cambiare le impostazioni dell'accordatore” a pagina 43](#))

■ Accordatore CHROMATIC

Usatelo per accordare alla nota più vicina (in semitoni).

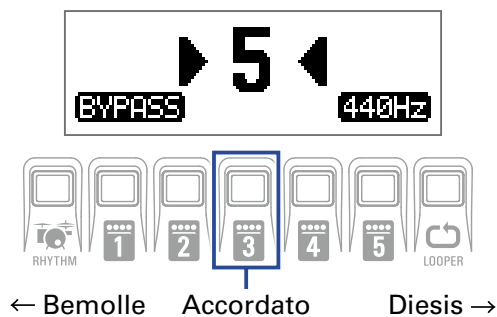
Appaiono il nome della nota più vicina e lo scostamento dalla tonalità, sul display e grazie ai LED.

Quando l'accordatura è accurata, il LED al centro dell'indicatore di livello sarà verde e i LED a sinistra e a destra saranno rossi.




■ Altre accordature (per chitarra)

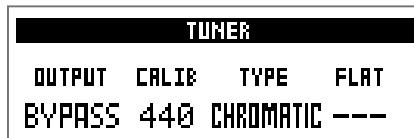
Usatelo per accordare in base al numero di corda più vicina, che appare in base al tipo selezionato. Appaiono il numero della corda più vicina e lo scostamento dalla tonalità, sul display e grazie ai LED. Quando l'accordatura è accurata, il LED al centro dell'indicatore di livello sarà verde e i LED a sinistra e a destra saranno rossi.




Cambiare le impostazioni dell'accordatore

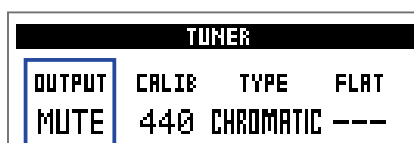
1. Premete  quando si apre la schermata Tuner.

Si apre la schermata d'impostazioni TUNER.




■ Impostare il metodo di uscita

1. Ruotate .




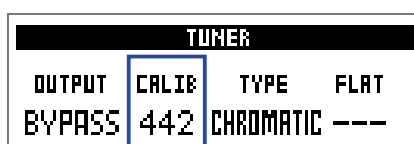
Impostazione	Spiegazione
BYPASS	Gli effetti sono bypassati e il suono dello strumento è inviato in uscita.
MUTE	Il suono dello strumento non è inviato in uscita.

SUGGERIMENTI

Potete anche ruotare  sulla schermata Tuner per cambiare questa impostazione.


■ Regolare la tonalità standard

1. Ruotate .




SUGGERIMENTI

- Imposta A medio tra 435 e 445 Hz.

- Potete anche ruotare  sulla schermata Tuner per cambiare questa impostazione.

■ Impostare il tipo di accordatore


1. Ruotate  ³

TUNER			
OUTPUT	CALIB	TYPE	FLAT
BYPASS	440	GUITAR	b×0

Impostazione	Spiegazione
CHROMATIC	Appare lo scostamento dalla tonalità standard in base alla nota più vicina (in semitoni).
Altri tipi di accordatore	Appare il numero di corda più vicina in base al tipo selezionato, e anche la quantità di scostamento dalla tonalità. Si possono scegliere i seguenti tipi di accordatore.

Display	Spiegazione	Numero corda/nota						
		7	6	5	4	3	2	1
GUITAR	Accordatura standard per chitarra a 7 corde	B	E	A	D	G	B	E
OPEN A	Accordatura open A (le corde libere eseguono un accordo di A)	-	E	A	E	A	C#	E
OPEN D	Accordatura open D (le corde libere eseguono un accordo di D)	-	D	A	D	F#	A	D
OPEN E	Accordatura open E (le corde libere eseguono un accordo di E)	-	E	B	E	G#	B	E
OPEN G	Accordatura open G (le corde libere eseguono un accordo di G)	-	D	G	D	G	B	D
DADGAD	Accordatura alternata spesso usata per tapping e altre tecniche	-	D	A	D	G	A	D

■ Usare le accordature flat (per chitarra)

1. Ruotate  ⁴

Tutte le corde possono essere accordate ribassandole rispetto all'accordatura standard di 1 (b×1), 2 (b×2) o 3 (b×3) semitoni.

TUNER			
OUTPUT	CALIB	TYPE	FLAT
BYPASS	440	GUITAR	b×3


NOTE

L'accordatura flat non può essere usata se il tipo di accordatore è "CHROMATIC".

Evitare il feedback

Selezionate Anti FB (anti feedback) come effetto per usare la funzione anti-feedback. Questa funzione può individuare e tagliare la banda di frequenza che produce feedback per ridurlo.

1. Selezionate una memoria patch per l'assegnazione dell'effetto Anti FB in modalità MEMORY.

2. Premete  ripetutamente per attivare la modalità EDIT.



3. Premete  - .


Assegnate Anti FB all'inizio della catena effetti per ottimizzarne l'efficacia.

4. Premendo , premete  e selezionate FILTER.



5. Premete  o , e selezionate Anti FB.



6. Ruotate  per selezionare l'impostazione.

Selezionate **Auto** per trovare automaticamente e tagliare la banda di frequenza che provoca feedback. La banda di frequenza può anche essere selezionata manualmente.

7. Premete  -  per attivare Anti FB.

• **Se è stato selezionato Auto al punto 6:**

Inizia l'individuazione della banda di frequenza, e appare "Scanning" sul display. Quando la banda di frequenza viene individuata, il messaggio scompare e la funzione anti-feedback sarà attiva.

• **Se è stata selezionata una banda di frequenza al punto 6:**

La funzione anti-feedback sarà attiva e la banda di frequenza selezionata sarà tagliata.


SUGGERIMENTI

- Se è salvata una memoria patch che comprende l'effetto Anti FB, sarà salvata anche la banda di frequenza origine del feedback.
 - In modalità STOMP, Anti FB può essere attivato con un interruttore a pedale.
 - Si possono usare molteplici effetti Anti FB.
-

Usare i rhythm




Potete suonare usando i rhythm incorporati.

Attivare la funzione rhythm

1. In modalità MEMORY, STOMP o EDIT, premete  RHYTHM.
Si apre la schermata RHYTHM.


RHYTHM	○○○○
PATTERN Count	BPM VOL
Metro	ON 120 80

SUGGERIMENTI

- Premete  RHYTHM per tornare alla modalità originale.
 - Durante la riproduzione del rhythm, premete  RHYTHM per continuare la riproduzione e tornare alla modalità originale.
 - Si può usare il looper durante la riproduzione del rhythm. Quando si apre la schermata RHYTHM, premete  LOOPER per passare alla schermata LOOPER. (→ ["Usare il looper" a pagina 50](#))
-

Impostare il rhythm


■ Selezionare rhythm pattern

1. Ruotate .

Seleziona il rhythm pattern. (→ [“Rhythm pattern” a pagina 49](#))

RHYTHM	Oooo		
PATTERN	Count	BPM	VOL
Cajon2	ON	120	80

■ Impostare il precount

1. Ruotate .


Imposta il precount.

Esegui un suono prima che si avvii la registrazione del looper.

RHYTHM	Oooo		
PATTERN	Count	BPM	VOL
Cajon2	OFF	120	80

Impostazione	Spiegazione
OFF	Nessun precount.
ON	Viene eseguito un precount.

■ Regolare il tempo

1. Ruotate .

RHYTHM	Oooo		
PATTERN	Count	BPM	VOL
Cajon2	OFF	124	80

SUGGERIMENTI

- Impostabile da 40 a 250.
- Il tempo impostato qui sarà condiviso dagli effetti e dal looper.

■ Regolare il volume

1. Ruotate .

RHYTHM	Oooo		
PATTERN	Count	BPM	VOL
Cajon2	OFF	124	84

SUGGERIMENTI

Impostabile da 0 a 100.

Avviare/fermare la riproduzione del rhythm

1. Premete .



Si avvia la riproduzione del rhythm.

RHYTHM	●	000
PATTERN	Count	BPM VOL
Cajon2	OFF	124 84

2. Premete .

Si ferm la riproduzione del rhythm.

SUGGERIMENTI

Durante la riproduzione del rhythm, potete passare in modalità MEMORY, STOMP ed EDIT. Per fermare la riproduzione del rhythm, premete  per aprire la schermata RHYTHM, e poi premete .

Rhythm pattern

N.	Nome Pattern	Indicaz. tempo
1	Metro	
2	Metro3	3/4
3	Metro4	4/4
4	Metro5	5/4
5	Guide1	4/4
6	Guide2	4/4
7	Cajon1	4/4
8	Cajon2	4/4
9	Cajon3	4/4
10	Cajon4	4/4
11	Country1	2/4
12	Country2	2/4
13	Blues1	4/4
14	Blues2	4/4
15	Shuffle1	4/4
16	Shuffle2	4/4
17	Shuffle3	4/4
18	Shuffle4	4/4
19	Bossa1	4/4
20	Bossa2	4/4
21	Jazz1	4/4
22	Jazz2	4/4
23	Jazz3	4/4

No.	Nome Pattern	Indicaz. tempo
24	Jazz4	4/4
25	8Beats1	4/4
26	8Beats2	4/4
27	8Beats3	4/4
28	8Beats4	4/4
29	16Beats1	4/4
30	16Beats2	4/4
31	Funk1	4/4
32	Funk2	4/4
33	Fusion	4/4
34	JzFunk1	4/4
35	JzFunk2	4/4
36	Pop80s1	4/4
37	Pop80s2	4/4
38	Motown	4/4
39	Disco	4/4
40	Samba1	4/4
41	Samba2	4/4
42	Samba3	4/4
43	Salsa1	4/4
44	Salsa2	4/4
45	CubaGrv1	4/4
46	CubaGrv2	4/4

No.	Nome Pattern	Indicaz. tempo
47	Djembe1	4/4
48	Djembe2	4/4
49	Reggae1	4/4
50	Reggae2	4/4
51	NuSoul1	4/4
52	NuSoul2	4/4
53	LoFiHH1	4/4
54	LoFiHH2	4/4
55	NuJazz1	4/4
56	NuJazz2	4/4
57	House1	4/4
58	House2	4/4
59	Techno1	4/4
60	Techno2	4/4
61	DanceHall	4/4
62	Triplet	4/4
63	JzWaltz1	3/4
64	JzWaltz2	3/4
65	CtWaltz1	3/4
66	CtWaltz2	3/4
67	5/4Grv1	5/4
68	5/4Grv2	5/4

Usare il looper

Potete registrare la vostra esecuzione e creare frasi mono in loop lunghe fino a 30 secondi.


Attivare il looper

1. In modalità MEMORY, STOMP o EDIT, premete  LOOPER.

Si apre la schermata LOOPER.


```
LOOPER
Time StopMode POSI VOL
MANUAL Instant Post 80
```

SUGGERIMENTI

Premete  LOOPER per tornare alla modalità originale.

Impostare il looper

■ Impostare il tempo di registrazione del loop

1. Ruotate .


LOOPER	
Time	StopMode POSI VOL
↓x2	Instant Post 80

Impostazione	Spiegazione
MANUAL	La registrazione continua finché non è fermata manualmente o finché non è raggiunto il tempo massimo di registrazione.
♪x1-64	Impostate il valore su 1 – 64 quarti di nota. Il tempo di registrazione effettivo dipende dall'impostazione BPM. Tempo di registrazione (secondi) = $60 \div \text{BPM} \times \text{quarti di nota}$

NOTE

- Il tempo di registrazione del looper è tra 1.5 e 30 secondi.
- Le impostazioni che non si adattano al tempo di registrazione saranno regolate automaticamente.
- Cambiare il tempo di registrazione cancellerà i dati registrati.


■ Impostare come fermare il loop

1. Ruotate .

LOOPER	
Time	StopMode POSI VOL
↓x2	Finish Post 80

Impostazione	Spiegazione
Instant	Si ferma immediatamente dopo il termine dell'operazione.
Finish	Il loop si ferma dopo essere arrivato alla fine.
Fade Out	Il loop si ferma dopo una sfumatura.

■ Impostare la posizione del looper

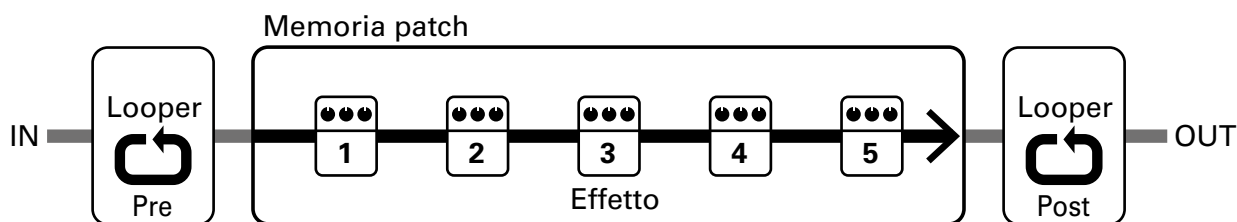
1. Ruotate 

LOOPER			
Time	StorMode	POSI	VOL
↓x2	Finish	Pre	80


Impostazione	Spiegazione
Pre	Il looper è posizionato prima degli effetti.
Post	Il looper è posizionato dopo gli effetti.

SUGGERIMENTI

E' utile quando si usano strumenti acustici con suoni forti non amplificati, perché posizionare il looper all'inizio della catena effetti consente al suono di essere eseguito una volta, poi messo in loop e manipolato senza esecuzioni aggiuntive.



■ Regolare il volume

1. Ruotate 

LOOPER			
Time	StorMode	POSI	VOL
↓x2	Finish	Pre	86

SUGGERIMENTI

Impostabile da 0 a 100.

Tempo del looper

Il tempo usato per il looper è condiviso da effetti e rhythm.

Il tempo può essere impostato sulla schermata SETTING (→ [“Regolare il tempo master” a pagina 29](#)) o sulla schermata d'impostazione RHYTHM (→ [“Impostare il rhythm” a pagina 47](#)).

Cambiare il tempo cancellerà i dati registrati.

Registrazione ed eseguire loop


1. Premete .

Si avvia la registrazione del loop.



2. Fermate la registrazione e avviate la riproduzione del loop.

Se il tempo di registrazione è su "Manual"

Premere ancora  o raggiungere il tempo massimo di registrazione fermerà la registrazione e avvierà la riproduzione del loop.

Se il tempo di registrazione è su "J x1-64"

Raggiunto il tempo di registrazione impostato, la registrazione si fermerà e si avvierà la riproduzione del loop.



3. Premete .

Si ferma la riproduzione del loop.



NOTE


- Durante la riproduzione del rhythm, la registrazione si avvia dopo il precount.
- Il suono in ingresso dal jack AUX IN non sarà registrato.

SUGGERIMENTI

- Durante la riproduzione del rhythm, la quantizzazione è abilitata per cui anche se il tempo di fine registrazione non è esatto, il loop sarà automaticamente regolato in modo che la riproduzione del loop stesso sia a tempo.
- Durante la riproduzione del loop, potete passare in modalità MEMORY, STOMP ed EDIT.

Sovrascrivere i loop


Si possono aggiungere esecuzioni aggiuntive al loop registrato.

1. Premete  durante la riproduzione del loop.

Si avvia la sovraregistrazione.


Raggiunta la fine del loop, la riproduzione dello stesso continuerà dall'inizio, e la sovraregistrazione può essere ripetuta.



2. Premete  durante la sovraregistrazione.

Si ferma la sovraregistrazione, ma continua la riproduzione in loop.

Cancellare il loop

1. Quando è fermata la riproduzione del loop, tenete premuto  .
Ciò cancella il loop registrato.

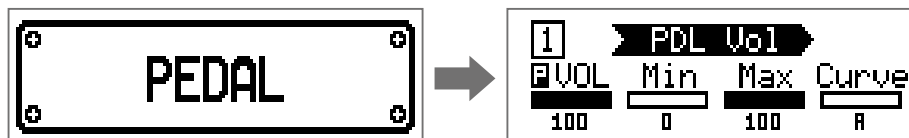


Usare il pedale d'espressione (solo A1X_{FOUR})

Se è selezionato un effetto della categoria PEDAL usando A1X_{FOUR}, è possibile controllare la quantità di effetto col pedale d'espressione.

Impostare gli effetti pedale

1. In modalità EDIT, selezionate un effetto della categoria PEDAL.



NOTE

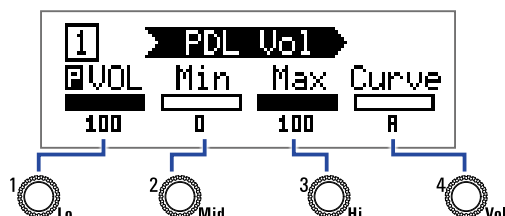
Si può selezionare solo un effetto della categoria PEDAL in una memoria patch.

SUGGERIMENTI

Selezionare effetti dalle categorie (→ [“Selezionare categorie effetto”](#) a pagina 22)

2. Ruotate ¹Lo - ⁴Vol.

Regola l'effetto del pedale. (→ [“Regolare effetti parametro”](#) a pagina 23)



3. Usate il pedale d'espressione.


Cambia la quantità di effetto.

SUGGERIMENTI

Premete la parte anteriore del pedale d'espressione per attivare/disattivare l'effetto pedale. Ciò, tuttavia, non salva l'impostazione ON/OFF.

Regolare il pedale

Regolare la sensibilità del pedale

1. Premendo , accendete A1X_{FOUR}.
Si apre la schermata PEDAL CALIBRATION.



2. Usate il pedale come illustrato sul display, e premete  o  ogni volta.



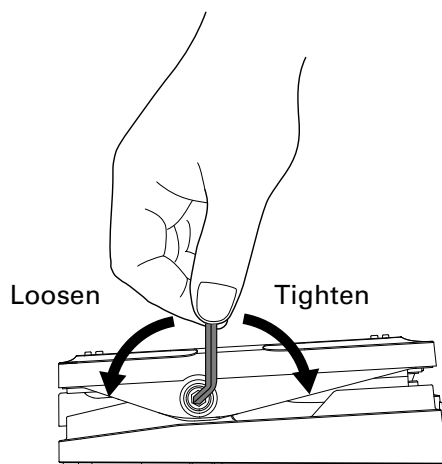
La calibratura è erminata quando appare "Complete!"

NOTE

- REgolate la sensibilità del pedale nei casi seguenti.
 - Abbassare il pedale ha poco effetto.
 - Il volume e il tono cambiano molto anche se il pedale è solo premuto leggermente.
- Se appare "Error!"; ri-eseguite la calibratura dall'inizio.

Regolare la resistenza

1. Inserite una chiave a brugola da 5 mm nell'alloggiamento della vite di regolazione della resistenza, posta sul lato de pedale.
2. Ruotate in senso orario per stringere il pedale e in senso antiorario per allentarlo.




NOTE

Fate attenzione allentando la vite. Allentandola troppo, si potrebbe scollegare internamente, rendendo impossibile mantenere il pedale in posizione.

Gestire il firmware

Controllare le versioni firmware

1. Premendo , accendete **A1 FOUR/A1X FOUR**.

Si apre la schermata relativa alla versione firmware.

VERSION		
SYSTEM	PRESET	BOOT
1.01	1.00	1.00
FSW: START		

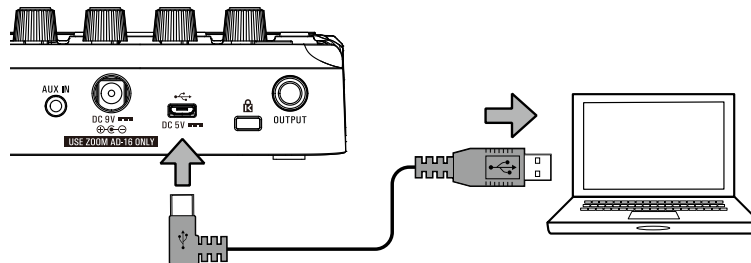
2. Premete  o .

Si riavvia **A1 FOUR/A1X FOUR** e si riapre la solita schermata.

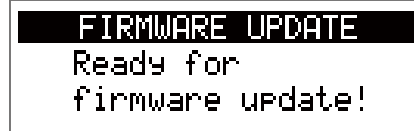
Aggiornare il firmware

Controllate sul sito web di ZOOM (www.zoom.co.jp/), e scaricate il firmware per **A1_{FOUR}/A1X_{FOUR}**.

1. Premendo sia  sia , usate un cavo USB per collegare **A1_{FOUR}/A1X_{FOUR}** al computer.



Ciò accende **A1_{FOUR}/A1X_{FOUR}** e apre la schermata FIRMWARE UPDATE.



2. Lanciate l'applicazione di aggiornamento del firmware sul computer.

Ciò avvia l'aggiornamento.

Appare "Complete!" terminato l'aggiornamento.



NOTE

- Non scollegate il cavo USB durante l'aggiornamento del firmware.
- Nella remota eventualità che l'aggiornamento del firmware non avvenga con successo, eseguite le procedure dall'inizio per ritentare l'aggiornamento.

SUGGERIMENTI


Visitate il sito web di ZOOM per dettagli sull'uso dell'applicazione.

3. Completato l'aggiornamento, scollegate il cavo USB e spegnete l'unità.

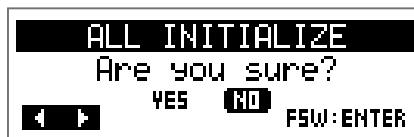
SUGGERIMENTI


L'aggiornamento del firmware non cancella le memorie patch salvate.

Riportare alle impostazioni di default di fabbrica

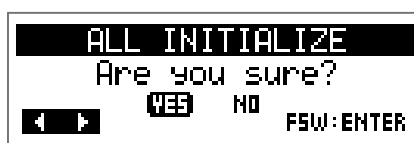
1. Premendo , accendete **A1 FOUR/A1X FOUR**.

Si apre una schermata di conferma di inizializzazione.



2. Ruotate .

Ciò seleziona l'operazione.



Impostazione	Spiegazione
YES	Inizializza le impostazioni, riscrivendole e riportandole al default di fabbrica.
NO	Annulla l'inizializzazione e torna alla schermata solita.

3. Premete  o .

Ciò avvia l'inizializzazione.

Terminata l'inizializzazione, appare "Complete!" e si riapre la schermata solita.



NOTE

L'inizializzazione sovrascrive tutte le impostazioni, comprese le memorie patch, riportandole al default di fabbrica. Siate sempre certi di voler usare questa funzione.

Diagnostica

L'unità non si accende

- Se state usando delle batterie, provate a collegare un cavo al jack INPUT.

Il suono in uscita non si sente, o è basso o distorto

- Controllate le connessioni. (→ [“Connessioni” a pagina 10](#))
- Regolate i livelli degli effetti. (→ [“Regolare effetti parametro” a pagina 23](#))
- Regolate il livello della memoria patch. (→ [“Cambiare i livelli della memoria patch” a pagina 16](#))
- Regolate il volume in uscita. (→ [“Regolare il carattere audio generale e il livello in uscita” a pagina 13](#))
- Se usate un pedale d'espressione per regolare il volume, regolate la posizione del pedale fino a raggiungere un livello di volume adatto.
- Verificate che l'uscita dell'accordatore non sia su “MUTE”. (→ [“Cambiare le impostazioni dell'accordatore” a pagina 43](#))
- Regolate il livello dello strumento collegato.
- Regolate il livello in ingresso dell'MAA-1. (→ [“Regolare il livello in ingresso di MAA-1” a pagina 12](#))

Molto rumore

- Verificate che il cavo schermato non ne sia la causa.
- Usate un adattatore Ac originale di ZOOM. (→ [“Connessioni” a pagina 10](#))

Gli effetti non funzionano

- Se si supera il limite di processamento dell'effetto, appare “PROCESS OVERFLOW” sul display. Quando appare “PROCESS OVERFLOW” per un effetto, esso sarà bypassato. (→ [“Cambiare tipo di effetto” a pagina 22](#))

Le batterie si scaricano velocemente

- Verificate di non usare batterie al manganese. Le batterie alcaline dovrebbero fornire ca. 18 ore di operatività in continuo.
- Verificate l'impostazione della batteria.
L'impostazione deve corrispondere al tipo di batteria usato, affinché la carica residua possa essere visualizzata accuratamente. (→ [“Impostare il tipo di batteria usato” a pagina 37](#))
- Per le loro caratteristiche, le batterie si scaricano più velocemente al freddo.

Il pedale d'espressione non lavora correttamente (solo A1X_{FOUR})

- Controllate le impostazioni del pedale d'espressione.
(→ [“Usare il pedale d'espressione \(solo A1X_{FOUR}\)” a pagina 56](#))
- Regolate il pedale d'espressione. (→ [“Regolare il pedale” a pagina 57](#))

Specifiche tecniche

■ A1_{FOUR}/A1X_{FOUR}

N. massimo di effetti in simultanea	5
Numero di memorie patch	50
Frequenza di campionamento	44.1 kHz
Conversione A/D	24-bit 128x sovracampionamento
Conversione D/A	24-bit 128x sovracampionamento
Processamento di segnale	32-bit
Display	LCD 128x32 dot-matrix
Ingressi	INPUT Jack standard mono Livello ingresso nominale: -20 dBu Impedenza in ingresso (linea): 470 kΩ
	AUX IN Mini jack stereo Livello ingresso nominale: -10 dBu Impedenza in ingresso (linea): 1 kΩ
Uscita	OUTPUT Jack standard stereo (combinato linea/cuffie) Max. livello in uscita: Linea +2 dBu (impedenza in uscita 10 kΩ o più) Cuffie a 17 mW + 17 mW (carico 32 Ω)
Ingresso S/N	120 dB
Noise floor (rumore residuo)	-97 dBu
Alimentazione	Adattatore AC (9V DC 500mA, centro negativo) (ZOOM AD-16) 4 batterie tipo AA (circa 18 ore di operatività in continuo usando batterie alcaline con retroilluminazione LCD spenta)
USB	USB MIDI, USB Micro-B • Alimentazione possibile anche tramite porta USB. • Usando un cavo progettato solo per l'alimentazione, le altre funzioni USB non possono essere usate.
Dimensioni esterne	A1_{FOUR} 156 mm (D) × 130 mm (W) × 42 mm (H) A1X_{FOUR} 156 mm (D) × 216 mm (W) × 52 mm (H)
Peso	A1_{FOUR} 340 g (escluse batterie) A1X_{FOUR} 610 g (escluse batterie)

■ MAA-1

Ingresso	Ingresso XLR bilanciato (2: hot) Gain in ingresso: +3 - +30 dB Impedenza in ingresso: 10 kΩ Max. livello in ingresso: +4 dBu Alimentazione phantom +48V
Uscita	Jack standard mono Livello uscita nominale: -20 dBu Max. livello in uscita: +7 dBu Impedenza in uscita: 1 kΩ
Alimentazione	2 batterie tipo AA Operatività in continuo (con alimentazione phantom su 3 mA) Circa 15 ore (con batterie alcalin) Circa 15 ore (con batterie nickel metallo idruro)
Dimensioni esterne	177 mm (D) × 23 mm (W) × 25 mm (H)
Peso	70 g (escluse batterie)

• 0 dBu = 0.775 V

• I tempi di operatività in continuo risultano da test interni. I tempi effettivi possono variare in base alle condizioni operative.



4-4-3 Kanda-surugadai, Chiyoda-ku, Tokyo 101-0062 Japan
www.zoom.co.jp