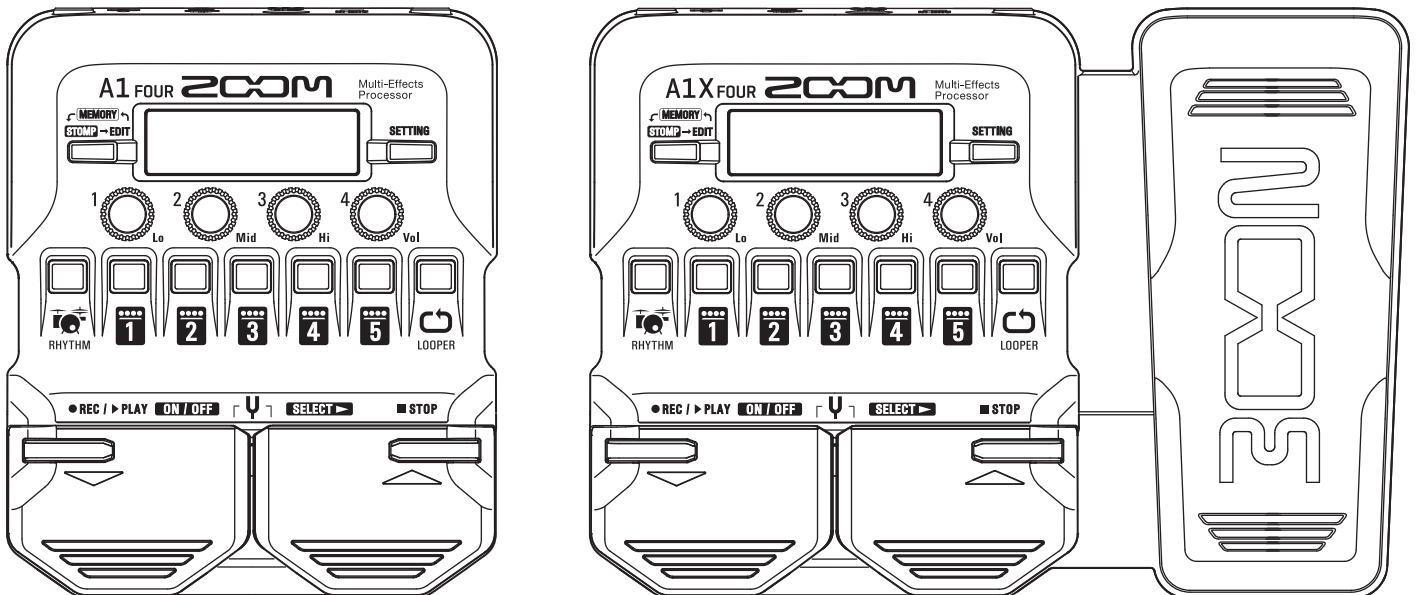


# A1 FOUR / A1X FOUR

## Multi-Effects Processor



## Manual de instrucciones

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

© 2019 ZOOM CORPORATION

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

El resto de nombres de fabricantes y productos que aparecen en este manual son marcas comerciales o registradas de sus respectivos propietarios. Todas las marcas comerciales y marcas registradas se utilizan solo con fines ilustrativos por lo que no infringen los derechos de copyright de sus respectivos propietarios.

# Introducción

---

Felicidades y gracias por la compra del procesador multiefectos ZOOM **A1 FOUR/A1X FOUR**.

Este procesador dispone de una amplia variedad de efectos, incluyendo reverb, chorus y distorsión, que pueden ser usados combinados para modificar el sonido. Las combinaciones de efectos y los ajustes de los parámetros pueden ser almacenados como patches de memoria para recargarlos y volverlos a usar cuando quiera. Pruebe primero a ir pasando por los distintos patches de memoria de fábrica para comprobar cómo afectan al sonido.

El comprender las características de cada efecto es importante a la hora de sacar el máximo partido de ellos y poder diseñar su propio sonido. Desactivando los efectos de un patch de memoria de uno en uno podrá aprender rápidamente lo que hace cada uno de ellos. Si el comprender cómo es modificado el sonido le resulta difícil, pruebe a desactivar todos los efectos excepto uno y ajustar sus parámetros mientras toca. El orden de los efectos también afecta al sonido final. Haga pruebas cambiando este orden para acercarse al sonido que esté buscando.

Este procesador multiefectos le permite conseguir una amplia gama de sonidos. Esperamos que disfrute usándolo durante muchos años.

## Características principales del **A1 FOUR/A1X FOUR**

### Creación intuitiva de sonidos propios con operaciones sencillas

---

Es posible crear sonidos de forma rápida e intuitiva como en un efecto compacto/pedal de efectos.

### Adaptador de micro MAA-1

---

También puede aplicar los efectos a un instrumento acústico conectando un micro con una clavija XLR usando el MAA-1. Además, también dispone de alimentación fantasma (+48V), lo que le permite usar micros de pinza y otros micrófonos condensadores.

### Efectos optimizados para su uso con instrumentos acústicos

---

Además del núcleo de efectos de nuestros más modernos G Series, este procesador incluye efectos de guitarra acústica muy refinados de nuestros AC Series, así como efectos optimizados para una amplia gama de instrumentos acústicos. Puede tocar con los efectos sin preocuparse de la realimentación gracias al efecto anti-feedback. Además, si usa la aplicación de gestión de efectos gratuita Guitar Lab en un ordenador (Mac/Windows), podrá añadir efectos que son distribuidos online, así como editar y hacer copias de sus patches de memoria, por ejemplo.

### Patrones rítmicos de gran versatilidad

---

Se incluyen sencillos patrones rítmicos que pueden ser usados en una gran variedad de estilos.

### Generador de bucles de 30 segundos

---

Puede realizar una interpretación con base en otros sonidos gracias a un generador de bucles capaz de grabar hasta 30 segundos. Además, esto resulta muy útil al usar instrumentos acústicos con un fuerte sonido sin amplificar, ya que al colocar este generador de bucles al principio de la cadena de efectos podrá hacer que el instrumento suene una sola vez, después creará un bucle con dicho sonido y lo podrá manipular sin tener que tocar el instrumento de nuevo.

### Puede ajustar rápidamente la ecualización (EQ) para adaptarla a sus necesidades

---

En los modos MEMORY y STOMP puede usar 3 mandos EQ (Lo/Mid/Hi) y uno de volumen (Vol) para ajustar la salida. Estos mandos le permiten ajustes rápidos incluso cuando cambie su entorno.

### Larga duración de las pilas

---

Puede usar la unidad de forma continua durante unas 18 horas por medio de 5 pilas AA (con la retroiluminación de la pantalla LCD).

# Términos usados en este manual

---

## **Patch de memoria**

Un “patch de memoria” almacena estados ON/OFF de los efectos y valores de ajuste de los parámetros. Los efectos son almacenados y recargados en unidades de patches de memoria. Puede añadir hasta cinco efecto a un patch de memoria y el **A1<sub>FOUR</sub>/A1X<sub>FOUR</sub>** puede memorizar hasta 50 patches de memoria.

## **Banco**

Un grupo de 10 patches de memoria es un “banco”. Puede recargar fácilmente los patches de memoria con solo cambiar de banco. El **A1<sub>FOUR</sub>/A1X<sub>FOUR</sub>** dispone de 5 bancos.

## **Tipo de efecto**

Los distintos tipos de efectos cubren una amplia gama de opciones, incluyendo reverb, chorus y distorsión. Puede elegir efectos entre estos tipos para añadirlos a los patches de memoria.

## **Modo MEMORY**

Úselo para elegir patches de memoria con los pedales.

## **Modo STOMP**

Úselo para activar y desactivar efectos en un patch de memoria con los pedales.

## **Modo EDIT**

En este modo podrá editar los tipos y parámetros de los efectos usados en un patch de memoria.

## **PRESELECT**

Esta función le permite cambiar a un patch de memoria ubicado en cualquier posición mientras sigue usando el sonido del patch de memoria activo hasta ese momento.

## **BANK HOLD**

Esta función permite que el cambio de patches de memoria quede limitado al banco activo.

## **AUTO SAVE**

Esta función almacena de forma automática cualquier cambio realizado en los patches de memoria y ajustes de efectos.

## **Modo ECO**

Esta función hará que la unidad se apague automáticamente si transcurren 10 horas desde la última operación.

## **Anti-feedback**

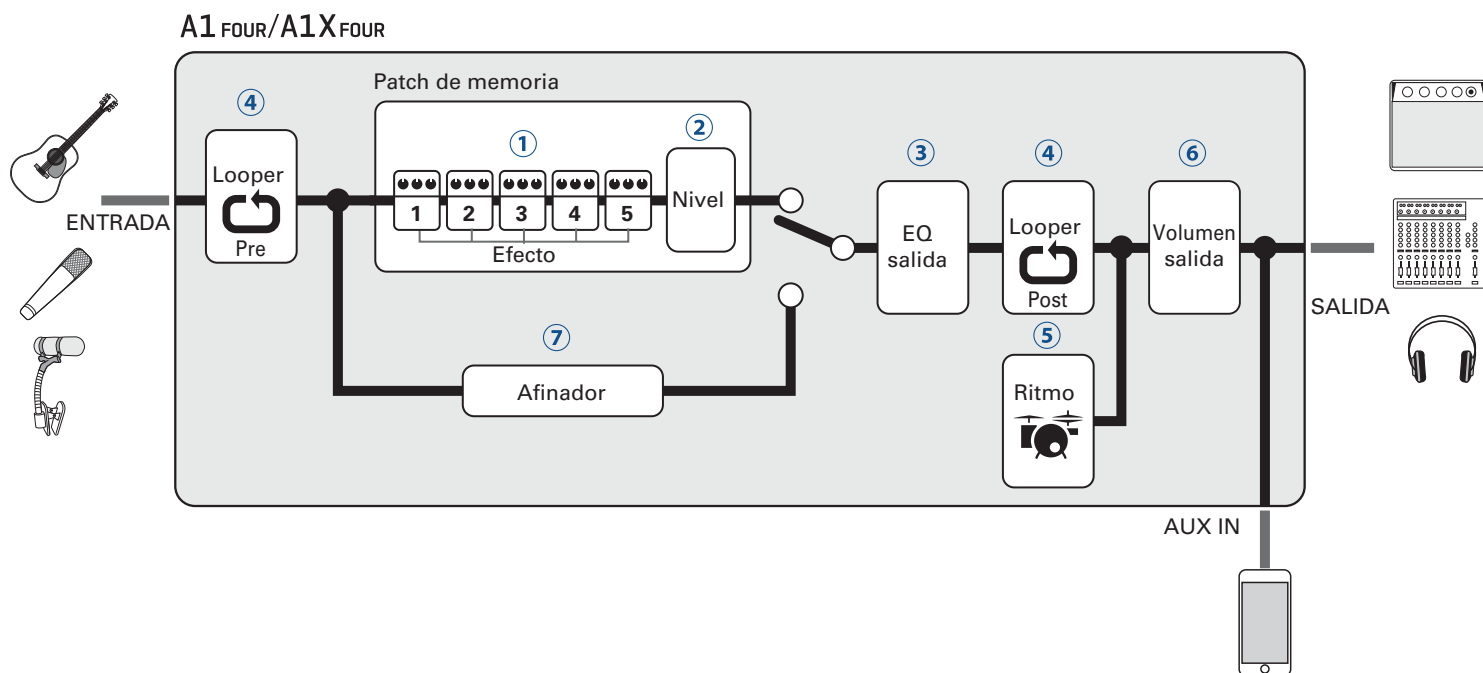
Esta función puede detectar y eliminar la banda de frecuencia que esté produciendo una realimentación para reducir ese efecto no deseado.

# Índice

<b>Introducción</b> .....	2	<b>Ajustes de alimentación y pantalla</b> .....	37
<b>Términos usados en este manual</b> .....	3	Ajuste del tipo de pilas usadas .....	37
<b>Índice</b> .....	4	Ajuste del modo ECO .....	38
<b>Estructura del A1<sub>FOUR</sub>/A1X<sub>FOUR</sub></b> .....	5	Ajuste del tiempo de retroiluminación.....	39
<b>Nombre de las partes</b> .....	7	Ajuste del contraste de la pantalla.....	40
<b>Carga de pilas</b> .....	9	<b>Uso del afinador</b> .....	41
<b>Conexión</b> .....	10	Activación del afinador.....	41
Conexión de un micro usando el MAA-1 .....	11	Afinación de instrumentos .....	41
<b>Ajuste del carácter audio global y nivel de salida</b> ...	13	Modificación de ajustes de afinador .....	43
<b>Uso de patches de memoria (modo MEMORY)</b> .....	14	<b>Cómo evitar la realimentación</b> .....	45
Activación del modo MEMORY .....	14	<b>Uso de los ritmos</b> .....	46
Selección de patches de memoria y bancos .....	15	Activación de la función rítmica.....	46
Cambio de ajustes de patches de memoria individuales .....	16	Ajuste del ritmo .....	47
<b>Activación/desactivación de efectos con pedales (modo STOMP)</b> .....	18	Inicio/parada de la reproducción del ritmo ...	48
Activación del modo STOMP .....	18	Patrones rítmicos .....	49
Activación/desactivación de efectos con pedales .....	19	<b>Uso del generador de bucles (looper)</b> .....	50
<b>Edición de efectos (modo EDIT)</b> .....	20	Activación del generador de bucles .....	50
Activación del modo EDIT .....	20	Ajuste del generador de bucles .....	51
Selección de efectos .....	21	Grabación y reproducción de bucles .....	53
Activación/desactivación de efectos .....	21	Sobregrabación de bucles .....	54
Cambio de tipos de efecto .....	22	Borrado del bucle .....	55
Ajuste de los parámetros de efecto .....	23	<b>Uso del pedal de expresión (solo A1X<sub>FOUR</sub>)</b> ...	56
Cambio del orden de los efectos .....	24	Ajuste de los efectos de pedal .....	56
<b>Gestión de los patches de memoria</b> .....	25	Ajuste del pedal .....	57
Almacenamiento de patches de memoria ...	25	<b>Gestión del firmware</b> .....	59
Intercambio de patches de memoria.....	27	Comprobación de las versiones de firmware .....	59
Ajuste del tempo máster .....	29	Actualización del firmware .....	60
Ajuste de la función AUTO SAVE .....	30	Restauración de los valores de fábrica por defecto .....	61
Ajuste de la función PRESELECT .....	33	<b>Resolución de problemas</b> .....	62
Ajuste de la función BANK HOLD .....	36	<b>Especificaciones técnicas</b> .....	63

# Estructura del A1 FOUR/A1X FOUR

## Flujo de señal



① El sonido del instrumento de entrada pasa por los efectos 1 – 5, por orden.

(→ [“Uso de patches de memoria \(modo MEMORY\)”](#) en pág. 14)

② El nivel del patch de memoria es ajustado.

(→ [“Uso de patches de memoria \(modo MEMORY\)”](#) en pág. 14)

③ El sonido global es ajustado. Este ajuste queda memorizado incluso cuando cambie de patch de memoria.

(→ [“Ajuste del carácter audio global y nivel de salida”](#) en pág. 13)

④ Las frases grabadas pueden ser reproducidas en un bucle. El generador de bucles puede ser colocado antes (Pre) o después (Post) de los efectos y EQ.

(→ [“Uso del generador de bucles \(looper\)”](#) en pág. 50)

⑤ Puede reproducir sonidos de batería usando los patrones rítmicos internos.

(→ [“Uso de los ritmos”](#) en pág. 46)

⑥ El nivel global es ajustado.

(→ [“Ajuste del carácter audio global y nivel de salida”](#) en pág. 13)

⑦ Esta función le permite afinar el instrumento conectado.

(→ [“Uso del afinador”](#) en pág. 41)

## ■ Resumen de la memoria (patches de memoria/bancos)

El A1<sub>FOUR</sub>/A1X<sub>FOUR</sub> puede almacenar hasta 50 patches de memoria.

Los patches de memoria son almacenados en grupos de 10.

Banco 1	Banco 2	Banco 3	Banco 4	Banco 5
Patch de memoria 10	Patch de memoria 20	Patch de memoria 30	Patch de memoria 40	Patch de memoria 50
Patch de memoria 11	Patch de memoria 21	Patch de memoria 31	Patch de memoria 41	Patch de memoria 51
Patch de memoria 12	Patch de memoria 22	Patch de memoria 32	Patch de memoria 42	Patch de memoria 52
Patch de memoria 13	Patch de memoria 23	Patch de memoria 33	Patch de memoria 43	Patch de memoria 53
Patch de memoria 14	Patch de memoria 24	Patch de memoria 34	Patch de memoria 44	Patch de memoria 54
Patch de memoria 15	Patch de memoria 25	Patch de memoria 35	Patch de memoria 45	Patch de memoria 55
Patch de memoria 16	Patch de memoria 26	Patch de memoria 36	Patch de memoria 46	Patch de memoria 56
Patch de memoria 17	Patch de memoria 27	Patch de memoria 37	Patch de memoria 47	Patch de memoria 57
Patch de memoria 18	Patch de memoria 28	Patch de memoria 38	Patch de memoria 48	Patch de memoria 58
Patch de memoria 19	Patch de memoria 29	Patch de memoria 39	Patch de memoria 49	Patch de memoria 59

## ■ Modos operativos

El A1<sub>FOUR</sub>/A1X<sub>FOUR</sub> tiene tres modos operativos que puede usar de acuerdo a sus necesidades.

### • Modo MEMORY

Úselo para elegir patches de memoria para su interpretación.

(→ ["Uso de patches de memoria \(modo MEMORY\)"](#) en pág. 14)

### • Modo STOMP

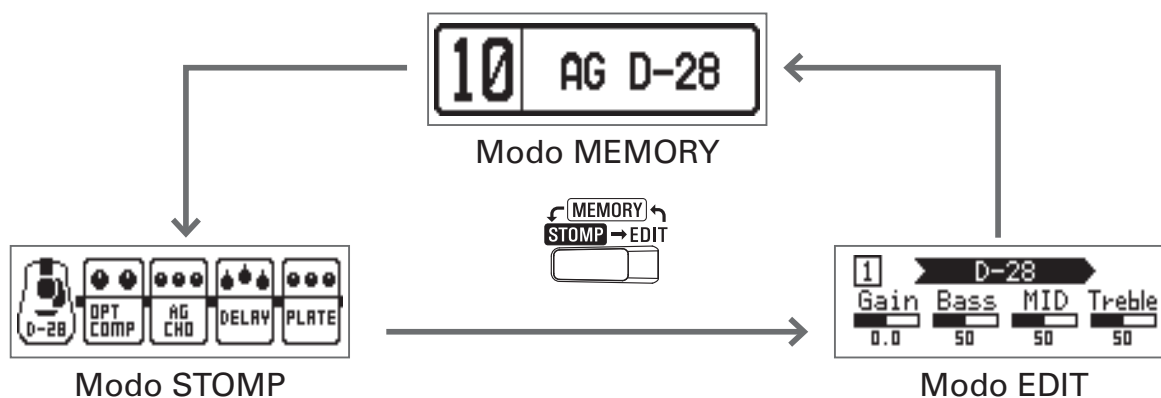
Úselo para activar/desactivar efectos en un patch de memoria con los pedales.

(→ ["Activación/desactivación de efectos con pedales \(modo STOMP\)"](#) en pág. 18)

### • Modo EDIT

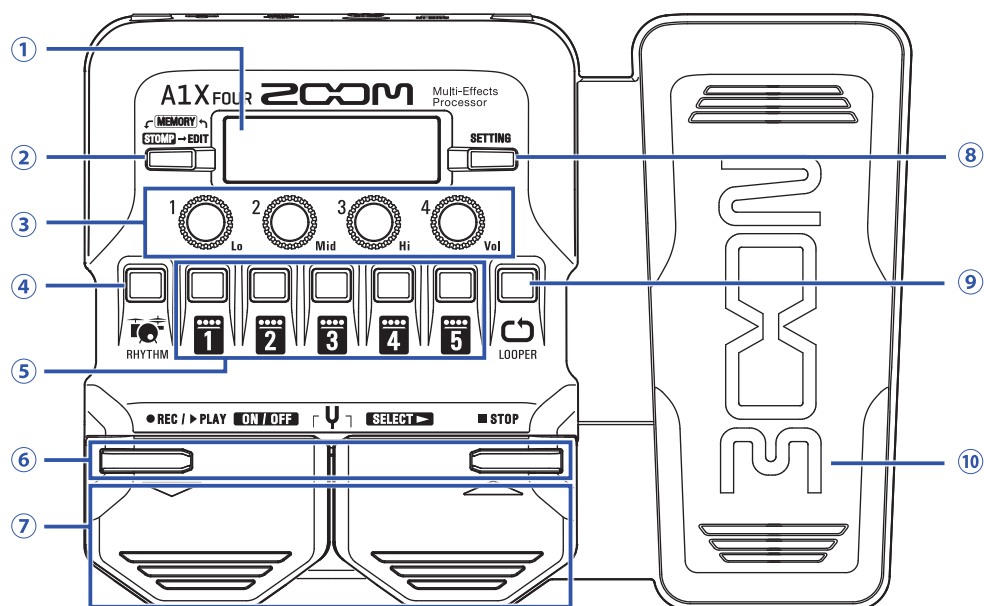
Úselo para cambiar los efectos usados en un patch de memoria y editar los parámetros de efectos.

(→ ["Edición de efectos \(modo EDIT\)"](#) en pág. 20)



# Nombre de las partes

## ■ Panel frontal



### ① Pantalla

Le muestra información de todo tipo, incluyendo el nombre del patch de memoria elegido y sus efectos y valores de parámetros.

### ② Interruptor de modo

Pulse aquí para ir pasando de forma cíclica por los modos MEMORY, STOMP y EDIT.

### ③ Mandos de parámetro

Úselos para ajustar los parámetros de efecto y para realizar diversos ajustes.

### ④ Botón RHYTHM

Pulse en él para activar el ritmo.

### ⑤ Botones de efecto/banco

En el modo MEMORY, estos botones le permiten cambiar de banco.

En el modo STOMP, le permiten activar/desactivar los efectos.

En el modo EDIT, le permiten seleccionar efectos y activarlos/desactivarlos.

### ⑥ Botones ▼/▲

para cambiar efectos en el modo EDIT. Tienen la misma función que los pedales ▼/▲ footswitches.

### ⑦ Pedales ▼/▲

En el modo MEMORY, úselos para cambiar patches de memoria. En el modo STOMP, úselos para elegir efectos y activarlos/desactivarlos, por ejemplo.

### ⑧ Botón SETTING

Hace que aparezca la pantalla SETTING.

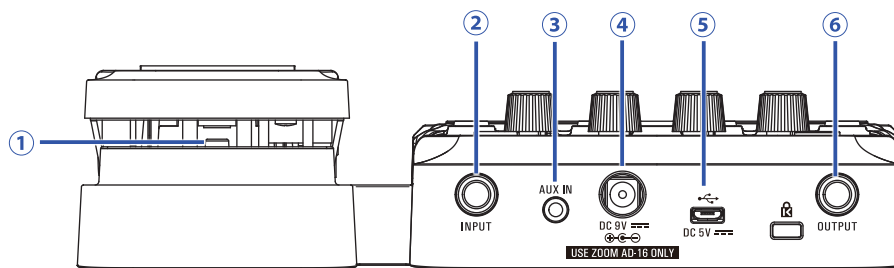
### ⑨ Botón LOOPER

Púlselo para activar el generador de bucles.

## ⑩ Pedal de expresión (solo A1X<sub>FOUR</sub>)

Cuando haya elegido un efecto de la categoría PEDAL, este pedal le permitirá ajustar la cantidad de dicho efecto. (→ [“Ajuste de los efectos de pedal”](#) en pág. 56)

## ■ Panel trasero



## ① Interruptor de pedal (solo A1X<sub>FOUR</sub>)

Cuando esté usando un efecto de la categoría PEDAL, esto activará/desactivará el efecto.

## ② Toma de entrada

Conecte aquí un instrumento.

## ③ Toma AUX IN

Conecte aquí un dispositivo audio u otra fuente de sonido externa.

---

### AVISO

Las señales recibidas a través de esta toma AUX IN serán enviadas directamente a la salida OUTPUT sin pasar a través de los efectos internos.

---

## ④ Conector de adaptador de corriente

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

## ⑤ Puerto USB

Conecte aquí un ordenador u otro dispositivo externo. Al usar la aplicación Guitar Lab, podrá gestionar los patches de memoria y añadir efectos, entre otras cosas, desde un ordenador.

También puede conectar aquí una batería externa para dar corriente a la unidad.

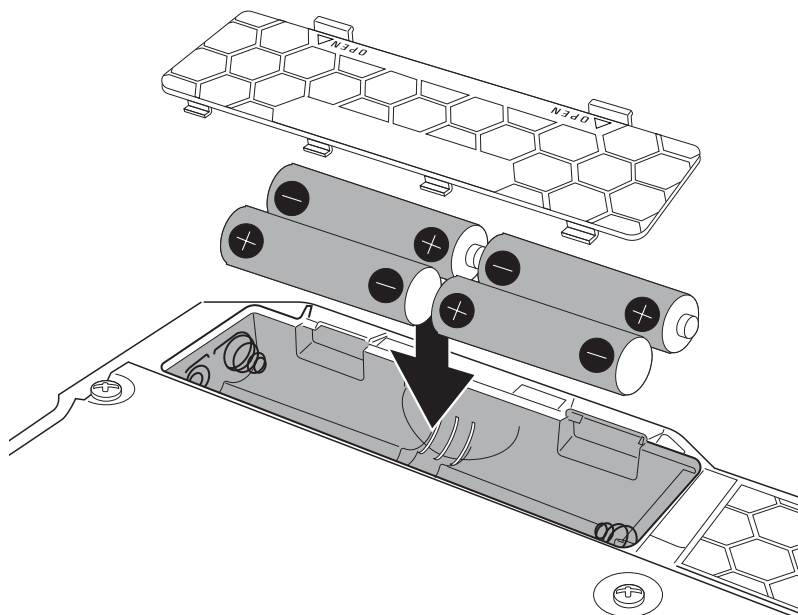
## ⑥ Toma OUTPUT

Conecte aquí un sistema PA o unos auriculares.



# Carga de pilas

1. Abra la tapa del compartimento de las pilas de la parte inferior de la unidad e introduzca 4 pilas de tipo AA.



2. Cierre la tapa del compartimento de las pilas.

## NOTA

Ajuste correctamente el tipo de pilas usadas para que pueda ser visualizada con precisión la carga restante de las pilas. (→ ["Ajuste del tipo de pilas usadas" en pág. 37](#))

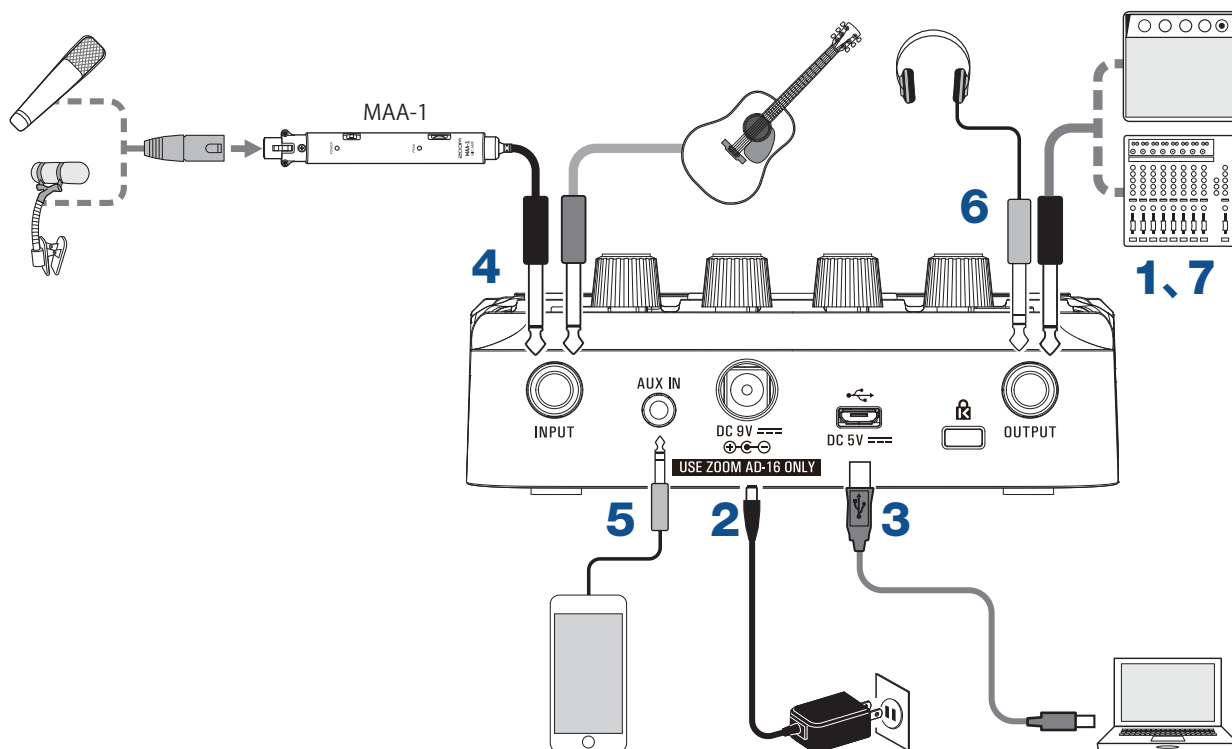
## AVISO

- Si tiene conectado el adaptador de corriente específico (ZOOM AD-16), la unidad podrá funcionar con alimentación por corriente alterna.
- Esta unidad también puede recibir alimentación eléctrica a través del puerto USB.

## Resumen del modo ECO

- Por defecto, el ajuste del modo ECO es ON, por lo que la unidad se apagará de forma automática si no realiza nada en ella durante 10 horas.
- El modo ECO también puede ser ajustado a "OFF" en la pantalla SETTING. (→ ["Ajuste del modo ECO" en pág. 38](#))

# Conexión



1. Reduzca al mínimo el volumen del dispositivo de salida.
2. Para usar la unidad conectada a la corriente alterna, conecte el adaptador de corriente específico (ZOOM AD-16) a la entrada del adaptador y a una salida de corriente alterna.  
Esto hará que se encienda el **A1 FOUR/A1X FOUR**.
3. Si quiere usar un ordenador, conecte un cable USB (opcional) al puerto USB y al ordenador.  
Cuando use la alimentación por bus USB para dar corriente al **A1 FOUR/A1X FOUR**, la conexión de este cable hará que se encienda la unidad.

## Guitar Lab

Al usar Guitar Lab podrá gestionar patches de memoria y editar y añadir efectos desde un ordenador, por ejemplo.

Descárguese Guitar Lab desde la página web de ZOOM ([www.zoom.co.jp/](http://www.zoom.co.jp/)).

4. Conecte un instrumento a la toma INPUT.  
Cuando la alimentación por pilas para dar corriente al **A1 FOUR/A1X FOUR**, La conexión de un instrumento aquí hará que la unidad se encienda.

Use el MAA-1 para conectar un micro. (→ [“Conexión de un micro usando el MAA-1”](#) en pág. 11)

5. Para usar la entrada externa, conecte un reproductor audio portátil u otro dispositivo a AUX IN.

## AVISO

Las señales recibidas a través de la toma AUX IN serán enviadas directamente a la salida OUTPUT sin pasar a través de los efectos internos.

6. Conecte un sistema PA o unos auriculares a la salida OUTPUT.

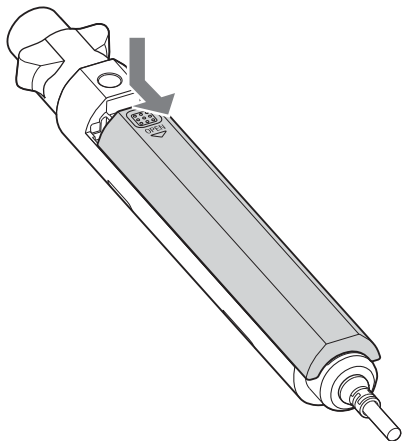
7. Suba el volumen del dispositivo de salida.

## Conexión de un micro usando el MAA-1

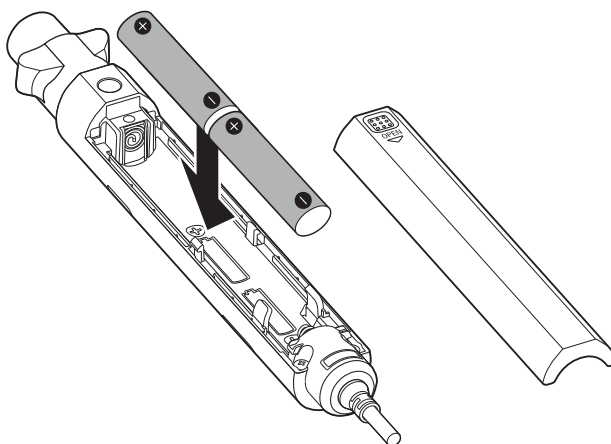
Al usar un MAA-1 para conectar un micro al **A1<sub>FOUR</sub>**/**A1X<sub>FOUR</sub>**, podrá disfrutar usando esta unidad con instrumentos que no dispongan de pastillas, incluyendo armónicas, violines, trompetas, saxos y otros instrumentos de cuerda y/o metales.

### Introducción de pilas en el MAA-1

1. Pulse y deslice hacia abajo la tapa del compartimento de las pilas para abrirla.



2. Introduzca 2 pilas de tipo AA.



3. Cierre la tapa del compartimento de las pilas.

## Encendido del MAA-1

---

1. Coloque  en la posición ON.

POWER

 se iluminará en rojo.

Cuando conecte un micro condensador u otro dispositivo que necesite alimentación fantasma, ajuste este posición a la posición +48V.

### NOTA


Cuando conecte dispositivos que no sean compatible con la alimentación fantasma, no ajuste +48V. El hacerlo podría dañar el otro dispositivo.




## Ajuste del nivel de entrada del MAA-1

---

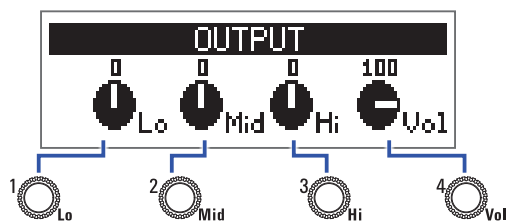
1. Gire .

Ajústelo de forma que el piloto <sup>PEAK</sup>  se ilumine en verde.

Si el nivel de entrada es excesivo, el piloto <sup>PEAK</sup>  se iluminará en rojo.

# Ajuste del carácter audio global y nivel de salida

1. En el modo MEMORY o STOMP, gire  $1^{\circ}$  Lo -  $4^{\circ}$  Vol.



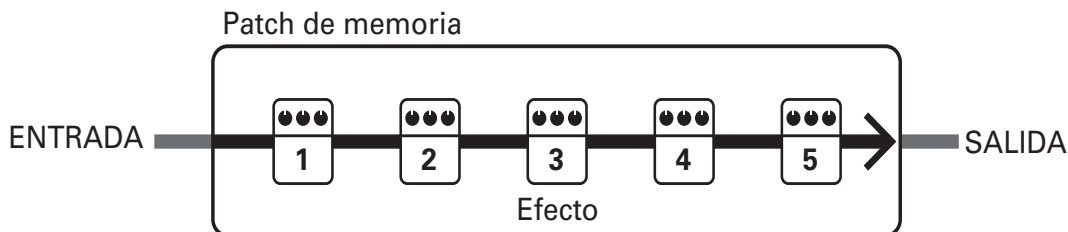
Función	Operación
Ajuste del nivel de bajas frecuencias	Gire $1^{\circ}$ Lo
Ajuste del nivel de medios	Gire $2^{\circ}$ Mid
Ajuste del nivel de agudos	Gire $3^{\circ}$ Hi
Ajuste del nivel global	Gire $4^{\circ}$ Vol

## AVISO

Estos ajustes quedan memorizados incluso cuando cambie a otro patch de memoria.

# Uso de patches de memoria (modo MEMORY)

El **A1<sub>FOUR</sub>**/**A1X<sub>FOUR</sub>** gestiona los efectos en memorias llamadas patches de memoria. Un patch de memoria puede contener hasta cinco efectos y almacenar sus estados ON/OFF y ajustes de parámetros.



Puede crear y almacenar hasta 50 patches de memoria. Los bancos permiten almacenar grupos de hasta 10, de cara a que pueda recargar fácilmente los efectos que quiera con solo cambiar de banco. Elija los patches de memoria que quiera usar en el modo MEMORY.

## Activación del modo MEMORY

### AVISO

El modo MEMORY aparece automáticamente cuando ponga en marcha el **A1<sub>FOUR</sub>**/**A1X<sub>FOUR</sub>**.

1. Cuando use el modo STOMP o EDIT, pulse

El pulsar repetidamente hará que vaya pasando, por orden, por los modos MEMORY, STOMP y EDIT.

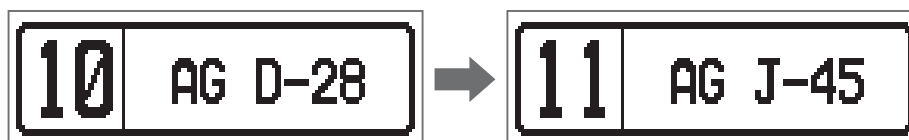




# Selección de parches de memoria y bancos

## Cambio de parches de memoria



1. Pulse  o .

Esto cambiará el patch de memoria.



Función	Operación
Cambiar al patch de memoria anterior	Pulse 
Cambiar al patch de memoria siguiente	Pulse 

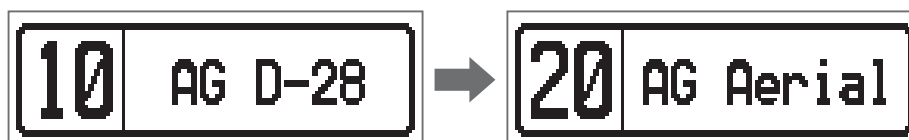
### AVISO






- Si sigue pulsando  o , los parches de memoria seguirán cambiando de forma continua.
- Con la función PRESELECT podrá cambiar a un patch de memoria ubicado en cualquier posición mientras sigue usando el sonido del patch de memoria activo hasta ese momento. (→ ["Ajuste de la función PRESELECT" en pág. 33](#))
- Cuando use la función BANK HOLD, el cambio quedará limitado a los parches de memoria que estén dentro del mismo banco. (→ ["Ajuste de la función BANK HOLD" en pág. 36](#))

## Cambio de bancos

1. Pulse  - .

Esto cambia el banco. El LED del banco seleccionado se iluminará.




Función	Operación
Cambia a nº de patch de memoria 10 – 19	Pulse 
Cambia a nº de patch de memoria 20 – 29	Pulse 
Cambia a nº de patch de memoria 30 – 39	Pulse 
Cambia a nº de patch de memoria 40 – 49	Pulse 
Cambia a nº de patch de memoria 50 – 59	Pulse 

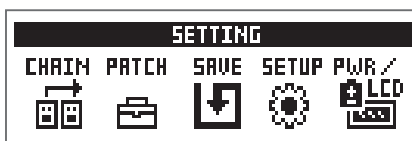
## Cambio de ajustes de parches de memoria individuales

1. Elija el patch de memoria cuyos ajustes quiera cambiar.



2. Pulse .

Esto hace que aparezca la pantalla SETTING.



3. Pulse .

Esto hace que aparezca la pantalla de ajustes de patch de memoria.

Podrá cambiar el nivel y el nombre del patch de memoria. (→ [“Cambio de nivel de los parches de memoria”](#) en pág. 16, [“Cambio de nombre de parches de memoria”](#) en pág. 17)




## Cambio de nivel de los parches de memoria

1. Gire .

Esto modificará el nivel del patch de memoria.



### AVISO

- Pulse  para finalizar el ajuste del patch de memoria y volver al original.
- Además de los ajustes de los parches de memoria individuales, también puede modificar el volumen y la EQ global del **A1 FOUR/A1X FOUR**. (→ [“Ajuste del carácter audio global y nivel de salida”](#) en pág. 13)



# Cambio de nombre de patches de memoria

---

1. Gire <sup>2</sup>O<sub>Mid</sub>.

Esto desplaza el cursor.



2. Gire <sup>1</sup>O<sub>Lo</sub>.

Esto modificar el carácter que está en la posición del cursor.



---

## AVISO


- Pulse <sup>SETTING</sup> para finalizar el ajuste del patch de memoria y volver al original.
  - Puede usar los siguientes caracteres y símbolos.  
A-Z, a-z, 0-9, ! # \$ % & ' ( ) +, -, . ; = @ [ ] ^ \_ ` { } ~ (espacio)
  - Gire <sup>3</sup>O<sub>Hi</sub> para cambiar el tipo de carácter.
-

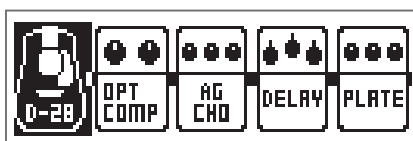
# Activación/desactivación de efectos con pedales (modo STOMP)

En el modo STOMP, podrá activar/desactivar los efectos con los pedales.

## Activación del modo STOMP

1. Cuando use el modo MEMORY o EDIT, pulse .

Al pulsar  repetidas veces irá cambiando, por orden, por los modos MEMORY, STOMP y EDIT.

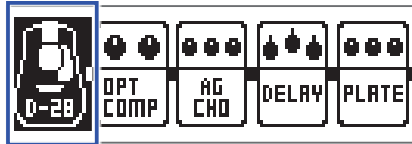



# Activación/desactivación de efectos con pedales

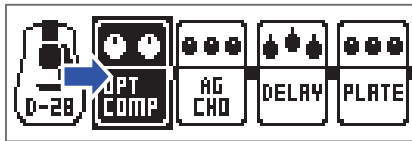
1. Pulse .


Elija el efecto a controlar.

El efecto elegido aparecerá en pantalla en video inverso.

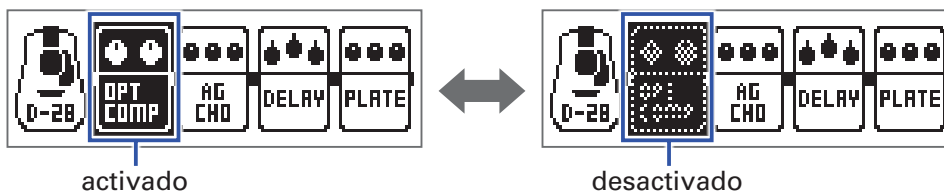




Pulse  repetidamente si quiere desplazar la selección hacia la derecha.

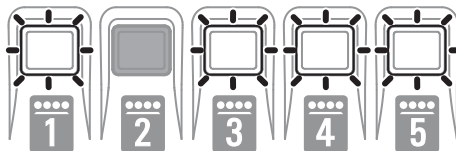
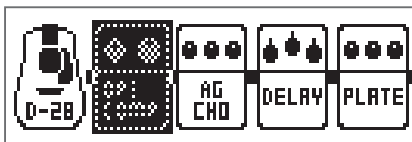


2. Pulse .

Esto activa/desactiva el efecto.

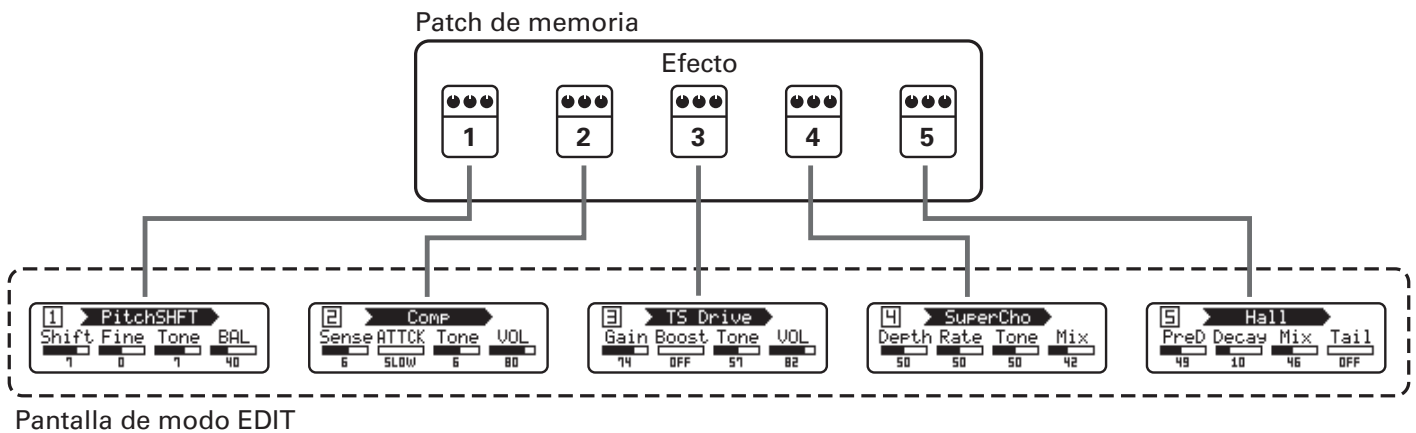


Para activar/desactivar un efecto a mano, pulse el botón  -  que se corresponda con la posición del efecto.



# Edición de efectos (modo EDIT)

En el modo EDIT, puede modificar los efectos usados en los patches de memoria y ajustar sus parámetros.




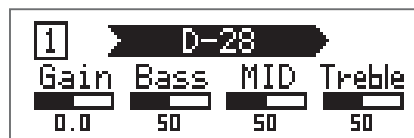
## Activación del modo EDIT

1. Elija un patch de memoria en el modo MEMORY.



2. Pulse .

Al pulsar  repetidamente, irá pasando por los modos MEMORY, STOMP y EDIT, uno tras otro.

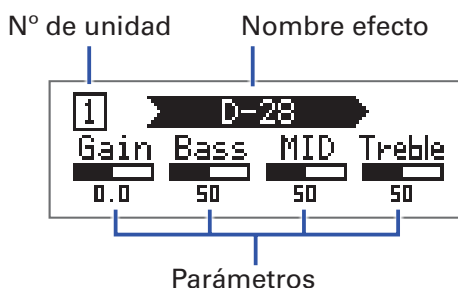


## Selección de efectos

1. Pulse **1** – **5** para el efecto que quiera editar.

Esto activará el efecto.

El piloto del efecto elegido se iluminará.



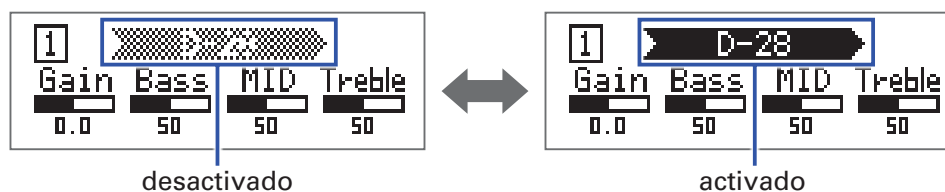
### AVISO

El número de unidad del efecto es su posición en el orden del patch de memoria.

## Activación/desactivación de efectos

1. Pulse de nuevo el botón **1** – **5** del efecto seleccionado.

La pulsación de este botón **1** – **5** va cambiando el estado del efecto entre activado/desactivado.





# Cambio de tipos de efecto

## Selección de tipos de efecto

1. Pulse  o .



Función	Operación
Cambio al tipo de efecto anterior	Pulse 
Cambio al tipo de efecto siguiente	Pulse 

## Selección de categorías de efecto

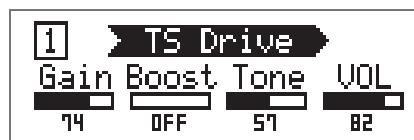
1. Mientras pulsa , pulse .

El nombre de la categoría aparecerá en la pantalla.



Pulse  de nuevo para ver el nombre de la siguiente categoría.



Después de que el nombre de la categoría haya sido visualizado durante un momento, el efecto cambiará al primero de esa categoría.



### AVISO

- Mientras pulsa , pulse  si quiere ver el nombre de la categoría anterior.
- Vea en Guitar Lab las explicaciones relativas a cada efecto.

### NOTA

En los casos siguientes aparecerá el mensaje "PROCESS OVERFLOW" y el efecto quedará anulado (en bypass). Podrá anular este bypass eliminando algunos efectos o cambiando sus tipos.

- Cuando el límite de potencia de procesado haya sido superado
- Cuando esté tratando de usar 3 o más efectos que tengan 5 o más parámetros

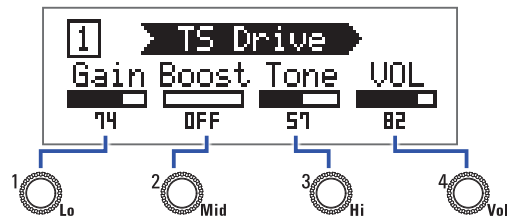


### AVISO

Elija efecto de la categoría PEDAL del A1X<sub>FOUR</sub> si quiere usar efecto que puedan ser controlados con el pedal de expresión.

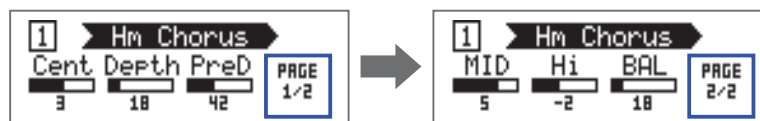
# Ajuste de los parámetros de efecto

1. Gire <sup>1</sup>Lo - <sup>4</sup>Vol.



Los parámetros asignados a cada mando dependen del efecto. Consulte los nombres que aparecen en la pantalla.

Si un efecto tiene 5 o más parámetros, use <sup>4</sup>Vol para cambiar la pantalla.



## AVISO

- Cuando la función AUTO SAVE esté ajustada a ON, las modificaciones en los parámetros serán almacenadas de forma automática. (→ ["Ajuste de la función AUTO SAVE" en pág. 30](#))
- Cuando la función AUTO SAVE esté ajustada a OFF, aparecerá una pantalla de almacenamiento de parámetro cuando vaya a cambiar a otro patch de memoria sin haber almacenado previamente los cambios.
- La función AUTO SAVE está activada por defecto.

# Cambio del orden de los efectos

1. Pulse **SETTING**.

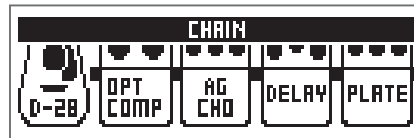
Esto hace que aparezca la pantalla SETTING.



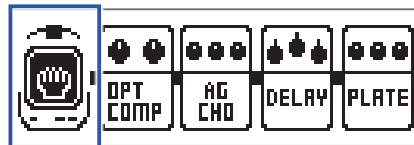
2. Pulse **1**.

Esto hace que aparezca la pantalla CHAIN.

Los efectos usados en el patch de memoria elegido aparecerán como iconos.

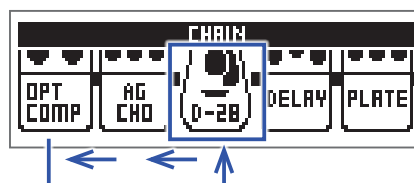


3. Pulse el botón **1** - **5** correspondiente al efecto que quiera desplazar.



4. Pulse el botón **1** - **5** correspondiente a la posición de destino.

El efecto elegido será desplazado a la posición de destino seleccionada.





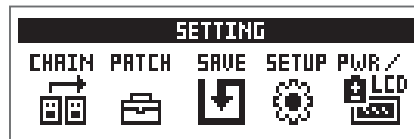
# Gestión de los parches de memoria

## Almacenamiento de parches de memoria

Las modificaciones realizadas en un patch de memoria pueden ser almacenadas en el mismo patch de memoria, sustituyendo los datos existentes hasta ese momento. También puede hacerlo en un patch de memoria con otro número distinto.

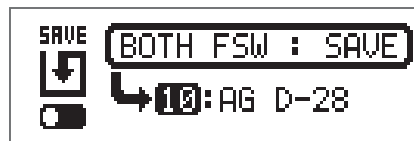
1. Pulse .

Esto hace que aparezca la pantalla SETTING.



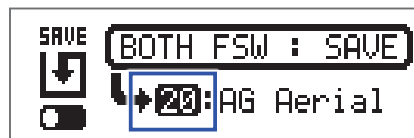
2. Pulse .








Esto hace que aparezca la pantalla SAVE.



3. Use ,  y  - .

Elija el número de patch de memoria de destino.



Función	Operación
Elegir el patch de memoria anterior	Pulse 
Elegir el patch de memoria siguiente	Pulse 
Elige el nº de patch de memoria 10 – 19	Pulse 
Elige el nº de patch de memoria 20 – 29	Pulse 
Elige el nº de patch de memoria 30 – 39	Pulse 
Elige el nº de patch de memoria 40 – 49	Pulse 
Elige el nº de patch de memoria 50 – 59	Pulse 

4. Pulse  y  a la vez.

Esto hará que el patch de memoria sea almacenado, sustituyendo el contenido existente en esa posición hasta ese momento.

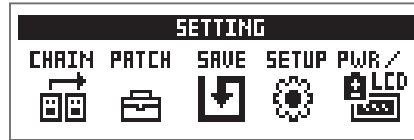


# Intercambio de parches de memoria

El contenido de un patch de memoria puede ser intercambiado por el de otro patch de memoria diferente.

1. Pulse .

Esto hace que aparezca la pantalla SETTING.



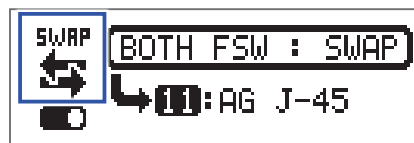
2. Pulse .

Esto hace que aparezca la pantalla SAVE.



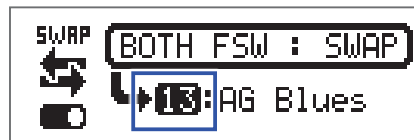
3. Gire .








El icono en pantalla cambiará de SAVE a SWAP.



4. Use ,  y  - .

Elija el número del patch de memoria a intercambiar.



Función	Operación
Elegir el patch de memoria anterior	Pulse 
Elegir el patch de memoria siguiente	Pulse 
Elige el n° de patch de memoria 10 – 19	Pulse 
Elige el n° de patch de memoria 20 – 29	Pulse 
Elige el n° de patch de memoria 30 – 39	Pulse 
Elige el n° de patch de memoria 40 – 49	Pulse 
Elige el n° de patch de memoria 50 – 59	Pulse 

5. Pulse  y  a la vez.

Esto hará que los patches de memoria sean intercambiados.



**NOTA**

Un patch de memoria que haya sido editado debe ser almacenado antes de que pueda ser intercambiado por otro.

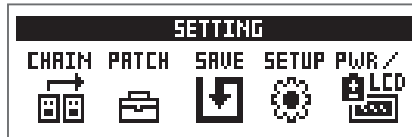
Almacene el patch de memoria antes de intentar intercambiarlo por otro. (→ [“Almacenamiento de patches de memoria” en pág. 25](#))

# Ajuste del tempo máster

El tempo master es el tempo compartido por los efectos, ritmos y el generador de bucles.

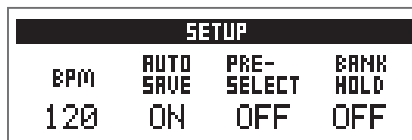
1. Pulse .

Esto hace que aparezca la pantalla SETTING.



2. Pulse .

Esto hace que aparezca la pantalla SETUP.



3. Gire .



## AVISO

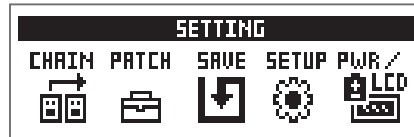
- Puede ajustar esto entre 40 y 250.
- BPM (tiempos musicales por minuto) es el número de tiempos musicales (negras o cuartos de nota) que se producen en un minuto y es una unidad usada para visualizar lo rápido que es un tempo musical. Por ejemplo, 60 BPM indica que se producen 60 tiempos musicales (negras) por minuto.

# Ajuste de la función AUTO SAVE

Puede usar esta función para almacenar de forma automática cualquier cambio que realice en los ajustes de efectos y patches de memoria.

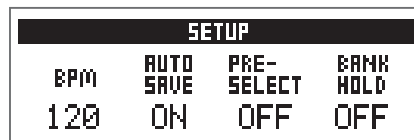
1. Pulse .

Esto hace que aparezca la pantalla SETTING.

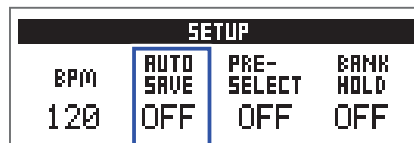


2. Pulse .

Esto hace que aparezca la pantalla SETUP.



3. Gire .



Ajuste	Explicación
ON	El almacenamiento automático está activado.
OFF	El almacenamiento automático está desactivado.

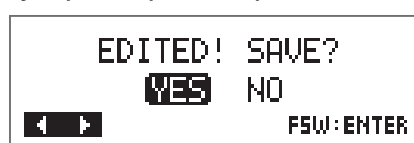
## ■ Cuando AUTO SAVE esté activo (ON)

Los cambios en los ajustes de efectos y patches de memoria serán almacenados de forma automática.

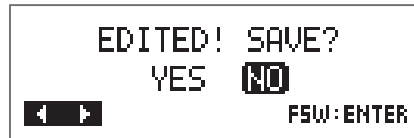
## ■ Cuando AUTO SAVE esté desactivado (OFF)

Los cambios en los patches de memoria pueden ser almacenados siguiendo estos pasos:

1. Una vez que haya editado un patch de memoria, cambie a otro patch de memoria diferente.  
En la pantalla aparecerá un mensaje que le pedirá que confirme si quiere almacenar los cambios.



## 2. Gire .



Ajuste	Explicación
YES	Los cambios serán almacenados.
NO	Los cambios NO serán almacenados.

### NOTA

Si elige "NO", se abrirá el otro patch de memoria sin que sean almacenados los ajustes modificados en el anterior.

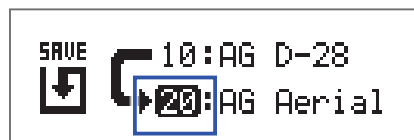
## 3. Pulse o .








Esto hace que se abra una pantalla de selección del número de patch de memoria destino del almacenamiento.



## 4. Use , y - .

Elija el número de patch de memoria de destino.



Función	Operación
Elige el patch de memoria anterior	Pulse 
Elige el patch de memoria siguiente	Pulse 
Elige el n° de patch de memoria 10 – 19	Pulse 
Elige el n° de patch de memoria 20 – 29	Pulse 
Elige el n° de patch de memoria 30 – 39	Pulse 
Elige el n° de patch de memoria 40 – 49	Pulse 
Elige el n° de patch de memoria 50 – 59	Pulse 

5. Pulse  y  a la vez.

El patch de memoria modificado será almacenado.



---

#### AVISO

También puede almacenar un patch de memoria modificado desde la pantalla SETTING. (→ [“Almacenamiento de patches de memoria” en pág. 25](#))

---

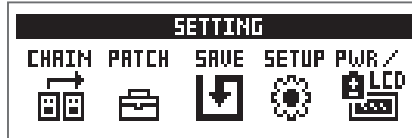


# Ajuste de la función PRESELECT

Puede usar esta función para pasar a un patch de memoria ubicado en cualquier posición mientras sigue usando el sonido del patch de memoria activo hasta ese momento.

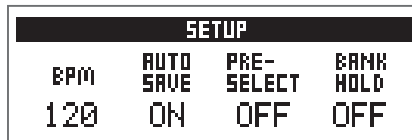
1. Pulse .

Esto hace que aparezca la pantalla SETTING.

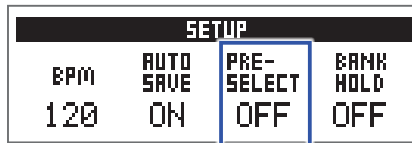


2. Pulse .

Esto hace que aparezca la pantalla SETUP.




3. Gire .

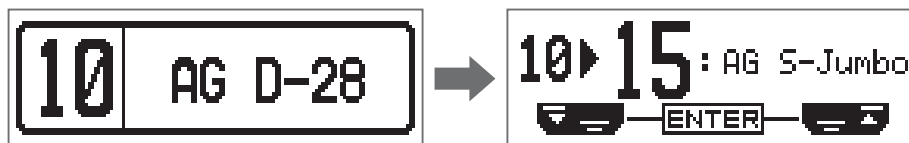









Ajuste	Explicación
ON	Se utiliza la función PRESELECT.
OFF	No se utiliza la función PRESELECT.

## ■ Cuando PRESELECT esté activo (ON)

1. En el modo MEMORY, use ,  y  - .

Esto hará que aparezca una pantalla para la selección del número del patch de memoria de destino de esta función PRESELECT.




Función	Operación
Elige el patch de memoria anterior	Pulse 
Elige el patch de memoria siguiente	Pulse 
Elige el n° de patch de memoria 10 – 19	Pulse 
Elige el n° de patch de memoria 20 – 29	Pulse 
Elige el n° de patch de memoria 30 – 39	Pulse 
Elige el n° de patch de memoria 40 – 49	Pulse 
Elige el n° de patch de memoria 50 – 59	Pulse 

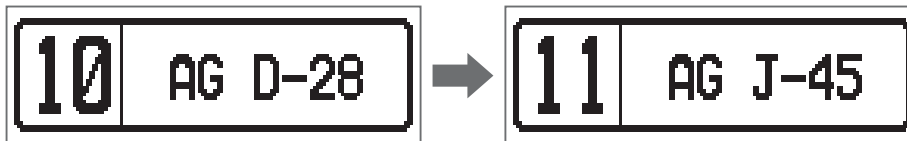
2. Pulse  y  a la vez.








Esto cambiará al patch de memoria seleccionado.



## ■ Cuando PRESELECT esté desactivado (OFF)


1. En el modo MEMORY, use ,  y  - .
- Esto cambiará el patch de memoria.



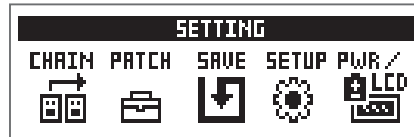
Función	Operación
Elige el patch de memoria anterior	Pulse 
Elige el patch de memoria siguiente	Pulse 
Elige el n° de patch de memoria 10 – 19	Pulse 
Elige el n° de patch de memoria 20 – 29	Pulse 
Elige el n° de patch de memoria 30 – 39	Pulse 
Elige el n° de patch de memoria 40 – 49	Pulse 
Elige el n° de patch de memoria 50 – 59	Pulse 

# Ajuste de la función BANK HOLD

Puede usar esta función para limitar el cambio de patches de memoria a los existentes en el mismo banco.

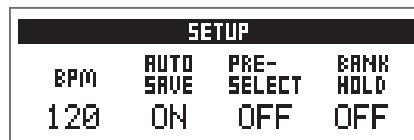
1. Pulse .

Esto hace que aparezca la pantalla SETTING.

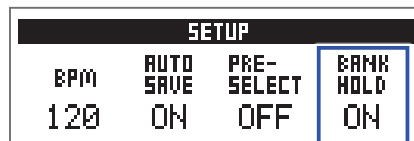


2. Pulse .

Esto hace que aparezca la pantalla SETUP.



3. Gire .



## ■ Cuando BANK HOLD esté activo (ON)

El retroceder desde el primer patch de memoria de un banco hará que se active el último patch de memoria de dicho banco y, a la inversa, el avanzar desde el último patch de memoria del banco hará que pase al primero del mismo banco.

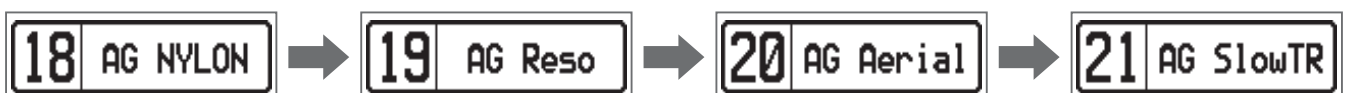
Ejemplo: Patch de memoria activo del banco 1



## ■ Cuando BANK HOLD esté desactivado (OFF)

El retroceder desde el primer patch de memoria de un banco o avanzar desde el último hará que cambie a un patch de memoria del banco anterior o siguiente, respectivamente.

Ejemplo: Patch de memoria activo del banco 1



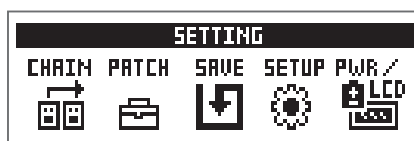
# Ajustes de alimentación y pantalla

## Ajuste del tipo de pilas usadas

Ajuste correctamente el tipo de pilas usadas en este aparato, de cara a que el valor que aparece en pantalla de carga restante de las pilas sea lo más preciso posible.

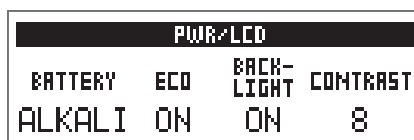
1. Pulse .

Esto hace que aparezca la pantalla SETTING.

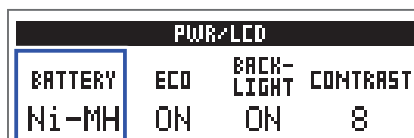


2. Pulse .

Esto hace que aparezca la pantalla PWR/LCD.



3. Gire .



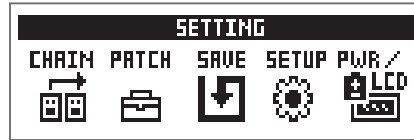
Ajuste	Explicación
ALKALI	Pilas alcalinas
Ni-MH	Pilas de níquel-hidruro metálico

# Ajuste del modo ECO

Puede usar esta función para que la unidad se apague de forma automática si no la usa durante 10 horas.

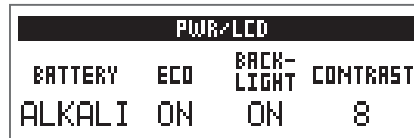
1. Pulse .

Esto hace que aparezca la pantalla SETTING.

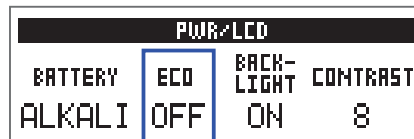


2. Pulse .

Esto hace que aparezca la pantalla PWR/LCD.



3. Gire .



Ajuste	Explicación
ON	La unidad se apagará automáticamente si no la usa durante 10 horas.
OFF	Esto desactiva el modo ECO.

# Ajuste del tiempo de retroiluminación

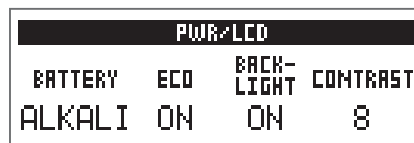
1. Pulse **SETTING**.

Esto hace que aparezca la pantalla SETTING.

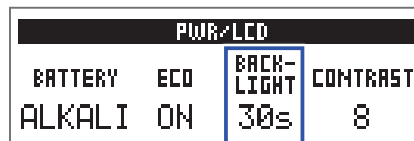


2. Pulse **5**.

Esto hace que aparezca la pantalla PWR/LCD.




3. Gire **3**.




Ajuste	Explicación
OFF	La retroiluminación siempre está desactivada.
ON	La retroiluminación siempre está activa.
15s	La retroiluminación se desactiva 15 segundos después de la última operación.
30s	La retroiluminación se desactiva 30 segundos después de la última operación.

# Ajuste del contraste de la pantalla

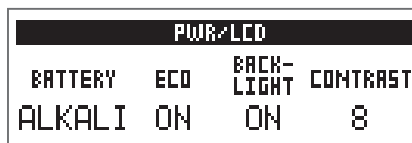
1. Pulse .

Esto hace que aparezca la pantalla SETTING.

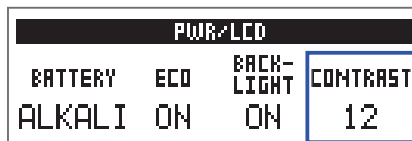


2. Pulse .

Esto hace que aparezca la pantalla PWR/LCD.



3. Gire .



---

## AVISO

Puede ajustar esto entre 1 y 13.



---



# Uso del afinador


Use esto para afinar el instrumento conectado.

## Activación del afinador

1. Cuando use el modo MEMORY, STOMP o EDIT, pulse  y  a la vez. Esto activará el afinador.



### AVISO

Si pulsa cualquier otro botón que no sea  se cerrará el afinador y volverá a la pantalla original.

## Afinación de instrumentos

1. Toque un sonido en el instrumento que quiera afinar y ajuste su tono. La indicación en pantalla variará de acuerdo al tipo de afinador elegido. (→ [“Modificación de ajustes de afinador” en pág. 43](#))

### ■ Afinador CHROMATIC (cromático)

Úselo para realizar la afinación a la nota más cercana (en semitonos).

El nombre de la nota más cercana y la desafinación con respecto a dicha nota aparecerán en la pantalla y serán mostrados por los LEDs.

Cuando el tono sea preciso, el piloto central del medidor se iluminará en verde y los que están justo a su derecha e izquierda lo harán en rojo.

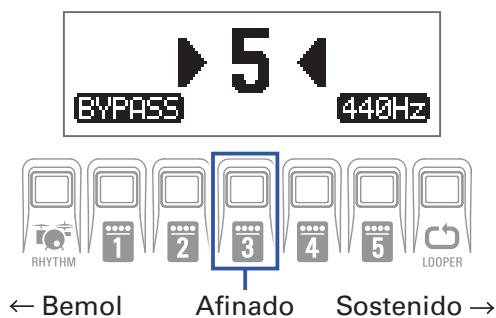


## ■ Otros afinadores (para guitarras)

Use este tipo de afinador para realizar la afinación al tono correcto con respecto al número de cuerda más cercano, que será visualizado de acuerdo al tipo elegido.

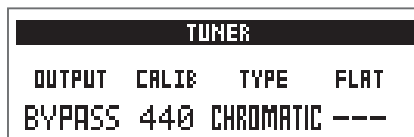
En la pantalla aparecerá el número de cuerda más cercano y la desafinación tonal con respecto a ella será mostrada por los LEDs.

Cuando el tono sea preciso, el piloto central del medidor se iluminará en verde y los que están justo a su derecha e izquierda lo harán en rojo.



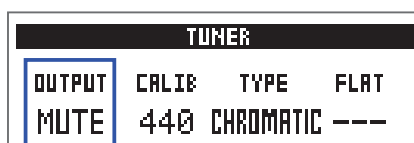
# Modificación de ajustes de afinador

1. Pulse **SETTING** cuando esté en la pantalla del afinador.  
Esto hace que aparezca la pantalla de ajustes TUNER.



## ■ Ajuste del método de salida

1. Gire  $1^{\circ}$   $\text{O}_{Lo}$ .



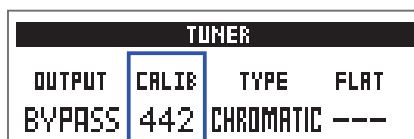
Ajuste	Explicación
BYPASS	Los efectos quedan en bypass y es emitido el sonido del instrumento.
MUTE	El sonido del instrumento no es emitido.

### AVISO

También puede girar  $1^{\circ}$   $\text{O}_{Lo}$  en la pantalla del afinador para cambiar este ajuste.

## ■ Ajuste del tono standard

1. Gire  $2^{\circ}$   $\text{O}_{Mid}$ .



### AVISO

- Esto ajusta el A (la) central entre 435 y 445 Hz.

- También puede girar  $4^{\circ}$   $\text{O}_{Vol}$  en la pantalla del afinador para cambiar este ajuste.

## ■ Ajuste del tipo de afinador

### 1. Gire

TUNER			
OUTPUT	CALIB	TYPE	FLAT
BYPASS	440	GUITAR	b×0

Ajuste	Explicación
CHROMATIC	La desafinación en el tono es visualizada de acuerdo a la nota más cercana (en semitonos).
Otros tipos de afinador	El número de cuerda más cercano es visualizado de acuerdo al tipo elegido y la cantidad de desafinación con respecto al tono también es indicada. Puede elegir entre los siguientes tipos de afinador.

Indicación	Explicación	Número de cuerda/nota							
		7	6	5	4	3	2	1	
GUITAR	Afinación de guitarra standard con una 7ª cuerda	B	E	A	D	G	B	E	
OPEN A	Afinación A abierta (las cuerdas al aire tocan un acorde LA)	–	E	A	E	A	C#	E	
OPEN D	Afinación D abierta (las cuerdas al aire tocan un acorde RE)	–	D	A	D	F#	A	D	
OPEN E	Afinación E abierta (las cuerdas al aire tocan un acorde MI)	–	E	B	E	G#	B	E	
OPEN G	Afinación G abierta (las cuerdas al aire tocan un acorde SOL)	–	D	G	D	G	B	D	
DADGAD	Afinación alternativa usada a veces para técnica tapping o de golpeo y otras	–	D	A	D	G	A	D	

## ■ Uso de las afinaciones bemoladas (para guitarras)

### 1. Gire

Todas las cuerdas pueden ser afinadas bemoladas con respecto a una afinación ordinaria en uno (b x1), 2 (b x2) o 3 (b x3) semitonos.

TUNER			
OUTPUT	CALIB	TYPE	FLAT
BYPASS	440	GUITAR	b×3

#### NOTA

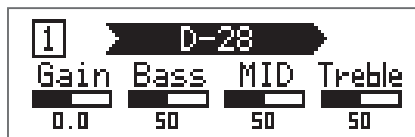
No puede usar la afinación bemolada cuando el tipo de afinador sea "CHROMATIC".

# Cómo evitar la realimentación

Elija Anti FB (anti feedback) como un efecto para usar la función anti-realimentación. Esta función puede detectar y cortar la banda de frecuencia que esté produciendo la realimentación para reducirla.

1. En el modo MEMORY, elija un patch de memoria para la asignación del efecto Anti FB.

2. Pulse  de forma repetida para activar el modo EDIT.



3. Pulse  - .


Asigne Anti FB al principio de la cadena de efectos para maximizar su efectividad.

4. Mientras pulsa , pulse  y elija **FILTER**.





5. Pulse  o  y elija **Anti FB**.



6. Gire  para elegir el ajuste.

Elija **Auto** para que se produzca de forma automática la localización y corte de la banda de frecuencia que produzca la realimentación.

La banda de frecuencia también puede ser seleccionada de forma manual.

7. Pulse  -  para activar el **Anti FB**.

• **Si eligió Auto en el paso 6:**

Comenzará la detección de la frecuencia de realimentación y en la pantalla aparecerá "Scanning". Cuando la banda problemática haya sido localizada, el mensaje desaparecerá y se activará la función anti-realimentación.

• **Si eligió una banda de frecuencia en el paso 6:**

La función anti-realimentación se activará y la banda de frecuencia elegida será cortada.

## AVISO


- Si almacena un patch de memoria que incluya el efecto Anti FB, la banda de frecuencia de realimentación detectada también será memorizada.
- En el modo STOMP, podrá activar esta función Anti FB con un pedal.
- Puede usar varios efectos Anti FB.

# Uso de los ritmos

---

Puede tocar junto con los ritmos internos.




## Activación de la función rítmica

1. Cuando use el modo MEMORY, STOMP o EDIT, pulse  RHYTHM.  
Esto hace que aparezca la pantalla RHYTHM.

RHYTHM	0000
PATTERN Count.	BPM VOL
Metro	ON 120 80

---

### AVISO

- Pulse  para volver al modo original.
  - Durante la reproducción rítmica, pulse  para que siga esa reproducción y volver al modo original.
  - Puede usar el generador de bucles (looper) durante la reproducción rítmica. Cuando la pantalla RHYTHM esté abierta, pulse  para cambiar al LOOPER. (→ ["Uso del generador de bucles \(looper\)" en pág. 50](#))
-

# Ajuste del ritmo

## ■ Selección de patrones rítmicos

1. Gire <sup>1</sup> .

Esto le permite elegir el patrón rítmico. (→ “Patrones rítmicos” en pág. 49)

<b>RHYTHM</b>	Oooo		
PATTERN	Count	BPM	VOL
Cajon2	ON	120	80

## ■ Ajuste la claqueta

1. Gire <sup>2</sup> .

Esto ajusta la claqueta.

Esto hará que suene una claqueta antes de que el generador de bucles inicie la grabación.

<b>RHYTHM</b>	Oooo		
PATTERN	Count	BPM	VOL
Cajon2	OFF	120	80

Ajuste	Explicación
OFF	No se reproduce claqueta.
ON	Se reproduce una claqueta.

## ■ Ajuste del tempo

1. Gire <sup>3</sup> .

<b>RHYTHM</b>	Oooo		
PATTERN	Count	BPM	VOL
Cajon2	OFF	124	80

### AVISO

- Puede ajustar esto entre 40 y 250.
- El valor de tempo ajustado aquí será compartido por los efectos y el generador de bucles.

## ■ Ajuste del volumen


1. Gire <sup>4</sup> .

<b>RHYTHM</b>	Oooo		
PATTERN	Count	BPM	VOL
Cajon2	OFF	124	84

### AVISO


Puede ajustar esto entre 0 y 100.

# Inicio/parada de la reproducción del ritmo

1. Pulse .

Esto pone en marcha la reproducción rítmica.



<b>RHYTHM</b>	●	000
PATTERN	Count	BPM VOL
Cajon2	OFF	124 84

2. Pulse .

Esto detendrá la reproducción del ritmo.

---

## AVISO

Durante la reproducción rítmica, puede cambiar al modo MEMORY, STOMP y EDIT. Para detener la reproducción del ritmo, pulse  para acceder a la pantalla RHYTHM y pulse después .

---



## Patrones rítmicos

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

# Uso del generador de bucles (looper)

---

Puede grabar su interpretación y crear bucles de frases mono de hasta 30 segundos de duración.

## Activación del generador de bucles

1. Cuando use el modo MEMORY, STOMP o EDIT, pulse  LOOPER.  
Esto hace que aparezca la pantalla LOOPER.

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

---

### AVISO

Pulse  LOOPER para volver al modo original.

---

# Ajuste del generador de bucles

## ■ Ajuste del tiempo de grabación de bucle

1. Gire  $\text{O}_L$ .

LOOPER			
Time	StopMode	POSI	VOL
↓x2	Instant	Post	80

Ajuste	Explicación
MANUAL	La grabación continuará hasta que la detenga manualmente o hasta que la unidad llegue al tiempo máximo de grabación.
♪x1-64	Ajuste el valor entre 1 – 64 negras (cuarto de nota). El tiempo de grabación real dependerá del ajuste BPM. Tiempo de grabación (segundos) = $60 \div \text{BPM} \times \text{negras}$

### NOTA

- El tiempo de grabación de este looper es de entre 1.5 y 30 segundos.
- Los ajustes que no encaje con el tiempo de grabación serán ajustados de forma automática.
- El modificar el tiempo de grabación hará que los datos grabados sean eliminados.

## ■ Ajuste de la forma en la que se detienen los bucles

1. Gire  $\text{O}_{Mid}$ .

LOOPER			
Time	StopMode	POSI	VOL
↓x2	Finish	Post	80

Ajuste	Explicación
Instant	El bucle se detiene inmediatamente tras la operación de parada.
Finish	El bucle se detendrá una vez que haya sido reproducido hasta el final.
Fade Out	El bucle se detendrá después de un fundido de salida.

## ■ Ajuste de la posición del generador de bucles

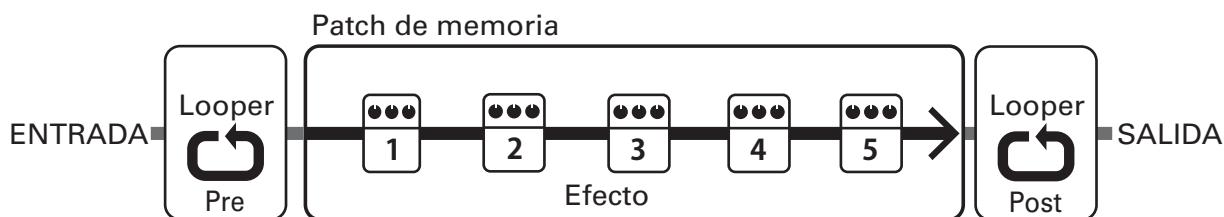
### 1. Gire <sup>3</sup> Hi.

LOOPER			
Time	StorMode	POSI	VOL
↓x2	Finish	Pre	80

Ajuste	Explicación
Pre	El looper está colocado antes de los efectos.
Post	El looper está colocado después de los efectos.

#### AVISO

Esto resulta útil cuando use instrumentos acústicos con un sonido potente sin amplificar, dado que el colocar el looper al principio de la cadena de efectos permite que el sonido se reproduzca una vez, después sea generado el bucle y sea manipulado posteriormente sin interpretación adicional.



## ■ Ajuste del volumen

### 1. Gire <sup>4</sup> Vol.

LOOPER			
Time	StorMode	POSI	VOL
↓x2	Finish	Pre	86

#### AVISO

Puede ajustar esto entre 0 y 100.

#### Tempo del looper

El tempo usado por el generador de bucles es compartido por los efectos y por el ritmo.

Puede ajustar el tempo en la pantalla SETTING (→ [“Ajuste del tempo máster” en pág. 29](#)) o en la pantalla de ajuste RHYTHM (→ [“Ajuste del ritmo” en pág. 47](#)).

La modificación del valor del tempo eliminará los datos grabados.

# Grabación y reproducción de bucles


## 1. Pulse .

Esto pondrá en marcha la grabación del bucle.



## 2. Detenga la grabación e inicie la reproducción del bucle.

**Si el tiempo de grabación está ajustado a "Manual"**

El pulsar de nuevo  o dejar que la unidad llegue al tiempo máximo de grabación detendrá la grabación y hará que comience la reproducción del bucle.

**Si el tiempo de grabación está ajustado a "J x1-64"**

Cuando la unidad llegue al tiempo de grabación fijado, la grabación se detendrá y comenzará la reproducción del bucle.



## 3. Pulse .

Esto detendrá la reproducción del bucle.



### NOTA

- Durante la reproducción rítmica, la grabación comenzará después de la claqueta.
- El sonido recibido a través de la toma AUX IN no será grabado.

### AVISO

- Durante la reproducción rítmica, la cuantización queda activa por lo que incluso aunque el tiempo de finalización de la grabación no sea exacto, el bucle será ajustado automáticamente de forma que la reproducción siempre quede sincronizada.
- Durante la reproducción del bucle puede cambiar a los modos MEMORY, STOMP y EDIT.

## Sobregrabación de bucles


Puede añadir interpretaciones adicionales al bucle ya grabado.

1. Pulse  durante la reproducción del bucle.

Esto pondrá en marcha el sobredoblaje.


Cuando la unidad llegue al final del bucle, la reproducción del bucle seguirá desde el principio y podrá repetir este sobredoblaje.



2. Pulse  durante el sobredoblaje.

Esto detendrá el proceso de sobredoblaje, pero seguirá la reproducción del bucle con los nuevos datos añadidos.

## Borrado del bucle

1. Con la reproducción de bucle detenida, mantenga pulsado .  
Esto borrará el bucle grabado.

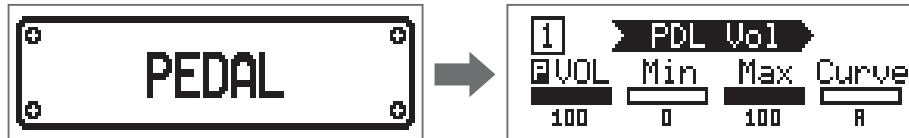


# Uso del pedal de expresión (solo A1X<sub>FOUR</sub>)

Si elige un efecto de la categoría PEDAL cuando use un A1X<sub>FOUR</sub>, podrá controlar la cantidad del efecto con el pedal de expresión.

## Ajuste de los efectos de pedal

1. En el modo EDIT, elija un efecto de la categoría PEDAL.



### NOTA

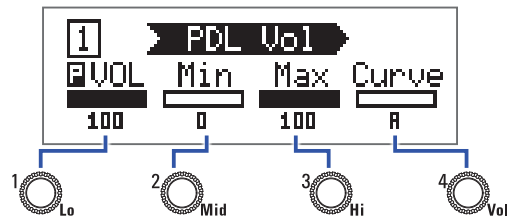
Solo puede elegir un efecto de la categoría PEDAL por patch de memoria.

### AVISO

Selección de efectos por categoría (→ [“Selección de categorías de efecto” en pág. 22](#))

2. Gire <sup>1</sup>Lo - <sup>4</sup>Vol.

Esto ajustado el efecto de pedal. (→ [“Ajuste de los parámetros de efecto” en pág. 23](#))



3. Use el pedal de expresión.

Esto modificará la cantidad del efecto.


### AVISO

Pulse en la puntera del pedal de expresión para activar/desactivar el efecto de pedal. No obstante, esto no hace que sea almacenado ese ajuste ON/OFF.





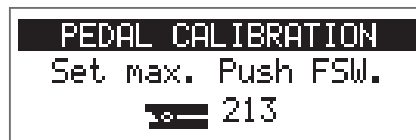
# Ajuste del pedal

## Ajuste de la sensibilidad del pedal

1. Mientras pulsa  <sup>SETTING</sup>, encienda el A1X<sub>FOUR</sub>.  
Esto hace que aparezca la pantalla PEDAL CALIBRATION.



2. Use el pedal tal como aparece indicado en la pantalla y pulse  o  cada vez.



El proceso de calibración habrá terminado cuando aparezca "Complete!"

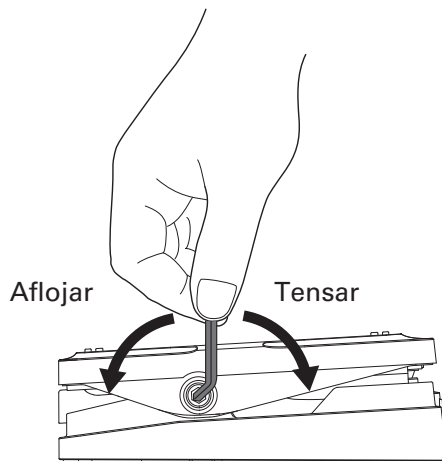
### NOTA

- Ajuste la sensibilidad del pedal en los casos siguientes.
  - Cuando la pulsación sobre el pedal produzca un mínimo efecto.
  - Cuando el volumen y el tono cambien fuertemente incluso son solo una ligera pulsación del pedal.
- Si aparece "Error!" en la pantalla, repita el proceso de calibración desde el principio.

## Ajuste de la tensión del pedal

---

1. Introduzca una llave hexagonal (tipo Allen) de 5 mm en la tuerca de ajuste de tensión que está en un lateral del pedal.
2. Gire la tuerca a la derecha para aplicar más tensión o a la izquierda para aflojarlo.




### NOTA

Tenga cuidado porque si suelta demasiado la tuerca de ajuste de tensión es posible que se suelte internamente, haciendo que sea imposible mantener el pedal en una posición fija.

# Gestión del firmware

---

## Comprobación de las versiones de firmware

1. Mientras pulsa , encienda el **A1 FOUR/A1X FOUR**.

Esto hace que aparezca la pantalla de versión del firmware.

VERSION		
SYSTEM	PRESET	BOOT
1.01	1.00	1.00
FSW: START		

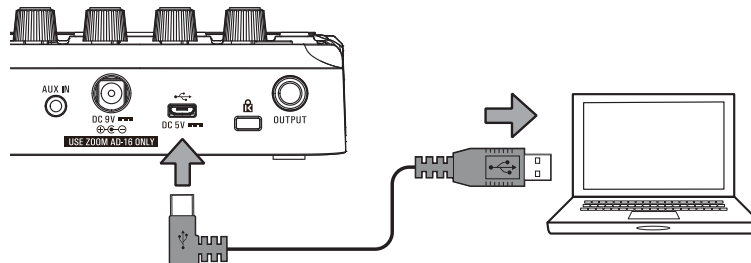
2. Pulse  o .

Esto reiniciará el **A1 FOUR/A1X FOUR** y hará que vuelva a aparecer la pantalla habitual.

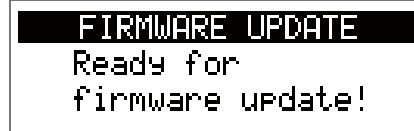
# Actualización del firmware

Vaya a la página web de ZOOM ([www.zoom.co.jp/](http://www.zoom.co.jp/)) y descárguese el firmware del **A1 FOUR/A1X FOUR**.

1. Mientras pulsa  y , use un cable USB para conectar el **A1 FOUR/A1X FOUR** y el ordenador.



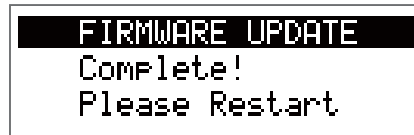
Esto hará que se encienda el **A1 FOUR/A1X FOUR** y que aparezca la pantalla **FIRMWARE UPDATE**.



2. Ejecute la aplicación de actualización de firmware en su ordenador.

Esto hará que comience el proceso de actualización.

En pantalla aparecerá "Complete!" una vez que el proceso de actualización haya terminado.



## NOTA

- No desconecte el cable USB durante este proceso de actualización de firmware.
- En el improbable caso de que la actualización de firmware falle durante el proceso, repita de nuevo todos los pasos para actualizar el firmware desde el principio.

## AVISO


Vea en la página web de ZOOM los detalles relativos al uso de esta aplicación.

3. Una vez que la actualización haya terminado correctamente, desconecte el cable USB y apague la unidad.

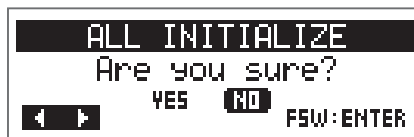
## AVISO

La actualización del firmware no eliminará los patches de memoria grabados.

# Restauración de los valores de fábrica por defecto

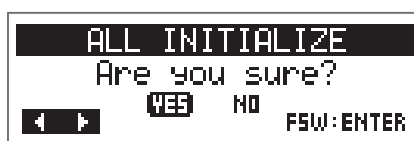
1. Mientras pulsa , encienda en A1 FOUR/A1X FOUR.

Esto hará que aparezca una pantalla de confirmación del proceso de inicialización.



2. Gire .

Esto elegirá la operación.



Ajuste	Explicación
YES	Inicializa los ajustes, haciendo que los actuales sean sustituidos por los valores de fábrica por defecto.
NO	Cancela la inicialización y hace que la unidad vuelva a la pantalla habitual.

3. Pulse  o .

Esto pondrá en marcha el proceso de inicialización.

Cuando la inicialización haya terminado, en la pantalla aparecerá "Complete!" y volverá a aparecer la pantalla habitual.



## NOTA

Este proceso de inicialización sustituirá todos los ajustes, incluyendo los patches de memoria, por sus valores de fábrica. Asegúrese de que es esto lo que realmente quiere hacer antes de ejecutar esta función.

# Resolución de problemas

---

## La unidad no se enciende

---

- Si está usando la unidad con pilas, conecte un cable a la toma INPUT.

## La salida de sonido es muy baja, casi nula o distorsiona

---

- Compruebe las conexiones. (→ [“Conexión”](#) en pág. 10)
- Ajuste el nivel de los efectos. (→ [“Ajuste de los parámetros de efecto”](#) en pág. 23)
- Ajuste el nivel del patch de memoria. (→ [“Cambio de nivel de los patches de memoria”](#) en pág. 16)
- Ajuste el volumen de salida. (→ [“Ajuste del carácter audio global y nivel de salida”](#) en pág. 13)
- Si está usando el pedal de expresión para ajustar el volumen, ajuste la posición del pedal hasta que el nivel de volumen sea adecuado.
- Confirme que la salida del afinador no esté ajustada a “MUTE”. (→ [“Modificación de ajustes de afinador”](#) en pág. 43)
- Ajuste el nivel del instrumento conectado.
- Ajuste el nivel de entrada del MAA-1. (→ [“Ajuste del nivel de entrada del MAA-1”](#) en pág. 12)

## Hay mucho ruido

---

- Confirme que la causa no sea el blindaje de un cable.
- Utilice un adaptador de corriente ZOOM original. (→ [“Conexión”](#) en pág. 10)

## Los efectos no funcionan

---

- Si la capacidad de procesamiento de efecto es sobrepasada, en la pantalla aparecerá el mensaje “PROCESS OVERFLOW”. Cuando aparezca este mensaje “PROCESS OVERFLOW” para un efecto, dicho efecto será anulado. (→ [“Cambio de tipos de efecto”](#) en pág. 22)

## Las pilas se descargan rápidamente

---

- Confirme que no esté usando pilas de manganeso (pilas secas). Unas pilas alcalinas le deberían ofrecer unas 18 horas de funcionamiento continuo.
- Confirme el ajuste de las pilas.  
Este ajuste debe coincidir con el tipo de pilas que esté usando de cara a que la indicación de carga restante de las pilas sea precisa. (→ [“Ajuste del tipo de pilas usadas”](#) en pág. 37)
- Debido a sus características, las pilas se descargan más rápidamente si son usadas en sitios muy fríos.

## El pedal de expresión no funciona bien (solo A1X<sub>FOUR</sub>)

---

- Compruebe los ajustes del pedal de expresión. (→ [“Uso del pedal de expresión \(solo A1X<sub>FOUR</sub>\)”](#) en pág. 56)
- Ajuste el pedal de expresión. (→ [“Ajuste del pedal”](#) en pág. 57)

# Especificaciones técnicas

## ■ A1<sub>FOUR</sub>/A1X<sub>FOUR</sub>

Número máximo de efectos simultáneos	5	
Número de patches de memoria	50	
Frecuencia de muestreo	44.1 kHz	
Conversión A/D	24 bits, sobremuestreo 128x	
Conversión D/A	24 bits, sobremuestreo 128x	
Procesado de señal	32 bits	
Pantalla	LCD de matriz de puntos de 128x32	
Entradas	INPUT	Clavija de tipo auriculares mono standard Nivel de entrada medio: -20 dBu Impedancia de entrada (línea): 470 kΩ
	AUX IN	Clavija mini stereo Nivel de entrada medio: -10 dBu Impedancia de entrada (línea): 1 kΩ
Salida	OUTPUT	Clavija de tipo auriculares stereo standard (combinada línea/auriculares) Nivel de salida máxima: Línea a +2 dBu (impedancia de salida 10 kΩ o superior) Auriculares a 17 mW + 17 mW (32 Ω de carga)
Relación señal/ruido entrada	120 dB	
Ruido de fondo (ruido residual)	-97 dBu	
Alimentación	Adaptador de corriente: 9 V CC 500 mA centro negativo (ZOOM AD-16) 4 pilas AA (unas 18 horas de funcionamiento continuo cuando utilice pilas alcalinas con la retroiluminación de la pantalla LCD desactivada)	
USB	USB MIDI, USB Micro-B • La unidad también puede recibir alimentación a través del puerto USB. • Cuando use un cable diseñado únicamente para alimentación, no podrá usar el resto de funciones USB.	
Dimensiones externas	A1 <sub>FOUR</sub> 156 mm (P) × 130 mm (L) × 42 mm (A) A1X <sub>FOUR</sub> 156 mm (P) × 216 mm (L) × 52 mm (A)	
Peso	A1 <sub>FOUR</sub> 340 g (excluyendo las pilas) A1X <sub>FOUR</sub> 610 g (excluyendo las pilas)	

## ■ MAA-1

Entrada	Entrada XLR balanceada (2: activo) Ganancia de entrada: +3 – +30 dB Impedancia de entrada: 10 kΩ Nivel de entrada máximo: +4 dBu Alimentación fantasma +48 V
Salida	Clavija de tipo auriculares mono standard Nivel de salida nominal: -20 dBu Nivel de salida máximo: +7 dBu Impedancia de salida: 1 kΩ
Alimentación	2 pilas AA Tiempo de funcionamiento continuo (con amperaje fantasma de 3 mA) Unas 15 horas (usando pilas alcalinas) Unas 15 horas (usando pilas de níquel-hidruro metálico)
Dimensiones externas	177 mm (P) × 23 mm (L) × 25 mm (A)
Peso	70 g (excluyendo las pilas)

• 0 dBu = 0.775 V

• Los tiempos de funcionamiento continuo a pilas fueron determinados usando métodos de prueba controlados en fábrica. Por este motivo, estos tiempos pueden variar en gran medida de acuerdo a las condiciones de uso concretas.



4-4-3 Kanda-surugadai, Chiyoda-ku, Tokyo 101-0062 Japan  
[www.zoom.co.jp](http://www.zoom.co.jp)