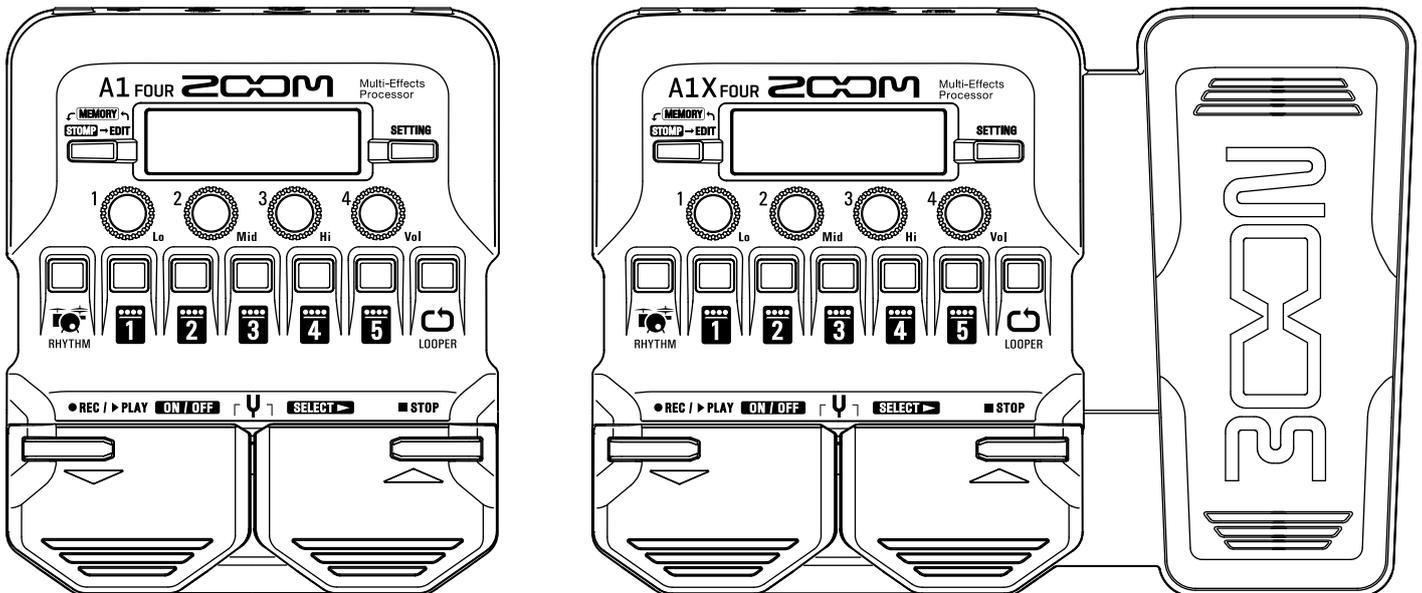


# A1 FOUR / A1X FOUR

## Multi-Effects Processor



## Mode d'emploi

Vous devez lire les Précautions de sécurité et d'emploi avant toute utilisation.

© 2019 ZOOM CORPORATION

La copie et la reproduction partielles ou totales de ce document sans permission sont interdites.

Les noms de produit, marques déposées et noms de société mentionnés dans ce document sont la propriété de leurs détenteurs respectifs. Toutes les marques de commerce et déposées citées dans ce document n'ont qu'un but indicatif et ne sont pas destinées à enfreindre les droits de leurs détenteurs respectifs.

# Introduction

---

Merci beaucoup d'avoir choisi un processeur multi-effet **A1 FOUR/A1X FOUR ZOOM**.

Ce processeur multi-effet possède une grande diversité d'effets incluant réverbération, chorus et distortion, qui peuvent être utilisés en combinaison pour modifier le son. Les combinaisons d'effets et les réglages des paramètres peuvent être enregistrés dans des mémoires de patch que vous pouvez rappeler et utiliser lorsque vous le souhaitez. Tout d'abord, essayez de parcourir les mémoires de patch pré-réglées pour voir comment elles affectent le son.

Comprendre les caractéristiques de chaque effet est important pour en tirer le meilleur parti et concevoir vos propres sons. En désactivant un par un les effets d'une mémoire de patch pré-réglée (preset), vous devriez pouvoir rapidement apprendre leur rôle. Si les changements apportés à un son sont difficiles à percevoir, essayez de couper tous les effets sauf un et de régler ses paramètres tout en jouant. L'ordre des effets a également un impact sur le son. Essayer un autre ordre des effets peut vous rapprocher du son recherché.

Ce processeur multi-effet vous permet de profiter facilement d'une grande diversité de sons.

Nous espérons que vous apprécierez son utilisation pendant de nombreuses années.

## Principales caractéristiques de l'**A1 FOUR/A1X FOUR**

### Élaborez des sons intuitivement grâce à des manipulations faciles

---

Il est possible de créer un son de façon rapide et intuitive grâce au fonctionnement comparable à celui d'une pédale d'effet compacte.

### Adaptateur pour micro MAA-1

---

Les effets peuvent également être appliqués à un instrument acoustique en branchant un micro à connecteur XLR au moyen du MAA-1. De plus, une alimentation fantôme (+48 V) peut être fournie, permettant l'utilisation avec des micros-cravates et autres microphones électrostatiques.

### Des sons d'effet optimisés pour l'utilisation avec des instruments acoustiques

---

En plus des effets de base de notre dernière série G, ce processeur comprend des effets de guitare acoustique très appréciés de notre série AC ainsi que des effets optimisés pour divers instruments acoustiques. Jouez avec les effets sans crainte de larsen grâce à l'emploi de l'effet anti-feedback. De plus, en utilisant l'application gratuite Guitar Lab de gestion des effets sur un ordinateur (Mac/Windows), vous pouvez ajouter des effets disponibles en ligne ainsi par exemple que modifier et sauvegarder des mémoires de patch.

### Patterns rythmiques d'une grande polyvalence

---

Des patterns rythmiques simples, utilisables dans divers genres, sont intégrés.

### Looper de 30 secondes

---

Il est possible de superposer des enregistrements son sur son à l'aide du looper d'une capacité de 30 secondes. De plus, c'est pratique pour l'utilisation d'instruments acoustiques puissants non amplifiés car placer le looper en début de la chaîne d'effets permet de jouer le son une seule fois, puis de le boucler et de le manipuler sans avoir à le jouer.

### L'égalisation peut être rapidement adaptée en fonction des conditions de jeu

---

Dans les modes MEMORY et STOMP, 3 boutons d'égaliseur (Lo/Mid/Hi) et un bouton de volume (Vol) peuvent être utilisés pour régler le son produit en sortie. Ils permettent des ajustements rapides au cas où l'environnement de jeu changerait.

### Longue autonomie sur piles

---

18 heures de fonctionnement en continu sont possibles avec 4 piles AA (quand le rétroéclairage de l'écran LCD est coupé).

# Termes utilisés dans ce mode d'emploi

---

## **Mémoire de patch**

Une « mémoire de patch » mémorise l'état activé/désactivé des effets et les valeurs de leurs paramètres. Les effets sont sauvegardés et rappelés sous forme d'unités appelées mémoires de patch. Cinq effets peuvent être ajoutés dans une même mémoire de patch, et l'**A1 FOUR/A1X FOUR** peut conserver jusqu'à 50 mémoires de patch.

## **Banque**

Un groupe de 10 mémoires de patch est une « banque ». Les mémoires de patch peuvent être rapidement rappelés en changeant de banque. L'**A1 FOUR/A1X FOUR** a 5 banques.

## **Type d'effet**

Les types d'effets couvrent divers effets, incluant réverbération, chorus et distorsion. Les effets peuvent être sélectionnés parmi ces types pour être ajoutés aux mémoires de patch.

## **Mode MEMORY**

Pour sélectionner des mémoires de patch avec les pédales commutateurs.

## **Mode STOMP**

Pour activer/désactiver des effets de mémoire de patch avec les pédales commutateurs.

## **Mode EDIT**

Dans ce mode, modifiez les types et paramètres d'effet ainsi que les effets utilisés dans une mémoire de patch.

## **PRESELECT**

Cette fonction de présélection vous permet de préparer le passage à une autre mémoire de patch située dans n'importe quel emplacement mémoire tout en continuant à utiliser le son de la mémoire de patch actuellement sélectionnée.

## **BANK HOLD**

Cette fonction permet de limiter les possibilités de changement de mémoire de patch à la banque actuelle.

## **AUTO SAVE**

Cette fonction entraîne la sauvegarde automatique des changements apportés aux réglages de mémoire de patch et d'effet.

## **Mode ECO**

Cette fonction coupe automatiquement l'alimentation après 10 heures sans utilisation.

## **Anti-feedback**

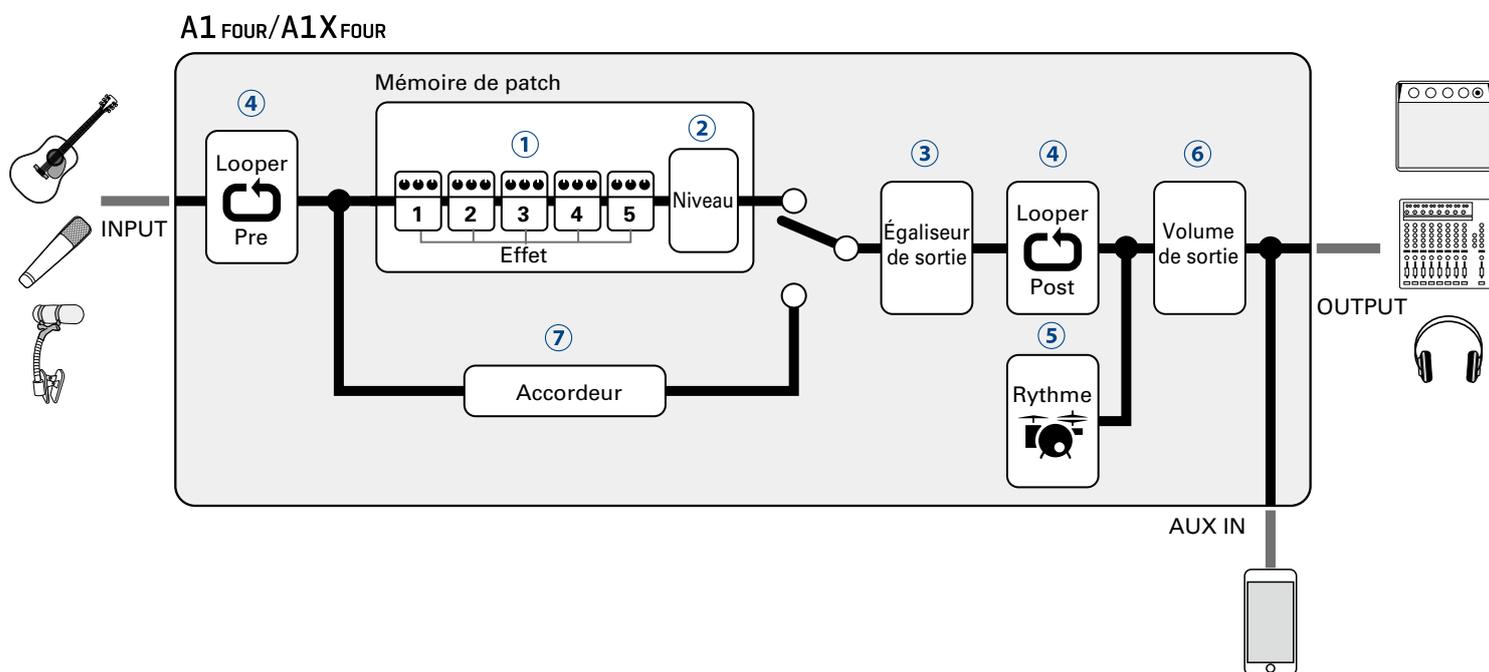
Cet effet permet de détecter et de couper la bande de fréquences qui est réinjectée et qui crée un « larsen » afin de réduire ce dernier.

# Sommaire

<b>Introduction</b> .....	2	<b>Réglages de l'alimentation et de l'affichage</b> ...	37
<b>Termes utilisés dans ce mode d'emploi</b> .....	3	Indication du type de pile utilisé .....	37
<b>Sommaire</b> .....	4	Réglage du mode d'économie d'énergie (ECO) .....	38
<b>Structure de l'A1 FOUR/A1X FOUR</b> .....	5	Réglage de durée du rétroéclairage .....	39
<b>Nomenclature des parties</b> .....	7	Réglage du contraste de l'écran .....	40
<b>Installation des piles</b> .....	9	<b>Emploi de l'accordeur</b> .....	41
<b>Connexion</b> .....	10	Activation de l'accordeur .....	41
Branchement d'un micro avec le MAA-1 .....	11	Accordage des instruments.....	41
<b>Réglage du caractère général du son et du niveau de sortie</b> .....	13	Modification des réglages d'accordeur .....	43
<b>Emploi des mémoires de patch (mode MEMORY)</b> .....	14	<b>Prévention du larsen</b> .....	45
Passage en mode MEMORY .....	14	<b>Emploi des rythmes</b> .....	46
Sélection des mémoires de patch et des banques .....	15	Activation de la fonction rythmique (RHYTHM).....	46
Changement des réglages individuels de mémoire de patch.....	16	Réglage du rythme.....	47
<b>Activation/désactivation des effets avec les pédales commutateurs (mode STOMP)</b> .....	18	Lancement/arrêt d'un rythme .....	48
Activation du mode STOMP .....	18	Patterns rythmiques .....	49
Activation/désactivation des effets avec les pédales commutateurs .....	19	<b>Emploi du looper</b> .....	50
<b>Modification des effets (mode EDIT)</b> .....	20	Activation du looper .....	50
Activation du mode EDIT .....	20	Réglage du looper .....	51
Sélection des effets .....	21	Enregistrement et lecture de boucles .....	53
Activation/désactivation des effets .....	21	Superposition de boucles .....	54
Changement des types d'effet .....	22	Effacement de la boucle .....	55
Réglage des paramètres d'effet .....	23	<b>Emploi de la pédale d'expression (A1X FOUR uniquement)</b> .....	56
Changement de l'ordre des effets .....	24	Réglage des effets contrôlés par pédale .....	56
<b>Gestion des mémoires de patch</b> .....	25	Réglage de la pédale .....	57
Sauvegarde des mémoires de patch .....	25	<b>Gestion du firmware</b> .....	59
Interversion de mémoires de patch .....	27	Vérification des versions de firmware .....	59
Réglage du tempo général .....	29	Mise à jour du firmware .....	60
Réglage de la fonction AUTO SAVE .....	30	Restauration des réglages d'usine.....	61
Réglage de la fonction PRESELECT .....	33	<b>Guide de dépannage</b> .....	62
Réglage de la fonction BANK HOLD .....	36	<b>Caractéristiques techniques</b> .....	63

# Structure de l'A1 FOUR/A1X FOUR

## ■ Parcours du signal



① Le son d'instrument entrant passe au travers des effets 1 – 5, dans cet ordre.

(→ [« Emploi des mémoires de patch \(mode MEMORY\) » en page 14](#))

② Le niveau de la mémoire de patch est réglé.

(→ [« Emploi des mémoires de patch \(mode MEMORY\) » en page 14](#))

③ Le son général est réglé. Ce réglage est préservé même après avoir changé de mémoire de patch.

(→ [« Réglage du caractère général du son et du niveau de sortie » en page 13](#))

④ Les phrases enregistrées peuvent être lues en boucle. Le looper peut être réglé pour prendre le son avant (Pre) ou après (Post) les effets et l'égaliseur.

(→ [« Emploi du looper » en page 50](#))

⑤ Les sons de batterie peuvent être déclenchés par les patterns rythmiques intégrés.

(→ [« Emploi des rythmes » en page 46](#))

⑥ Le niveau général est réglé.

(→ [« Réglage du caractère général du son et du niveau de sortie » en page 13](#))

⑦ Cette fonction permet d'accorder l'instrument connecté.

(→ [« Emploi de l'accordeur » en page 41](#))

## ■ Présentation de la mémoire (mémoires de patch/banques)

L'A1 FOUR/A1X FOUR peut conserver jusqu'à 50 mémoires de patch.

Les mémoires de patch sont gérées par banques de 10.



## ■ Modes de fonctionnement

L'A1 FOUR/A1X FOUR a trois modes de fonctionnement qui peuvent être utilisés en fonction des besoins pendant le jeu.

### • Mode MEMORY

Sert à sélectionner les mémoires de patch pour le jeu.

(→ « [Emploi des mémoires de patch \(mode MEMORY\)](#) » en page 14)

### • Mode STOMP

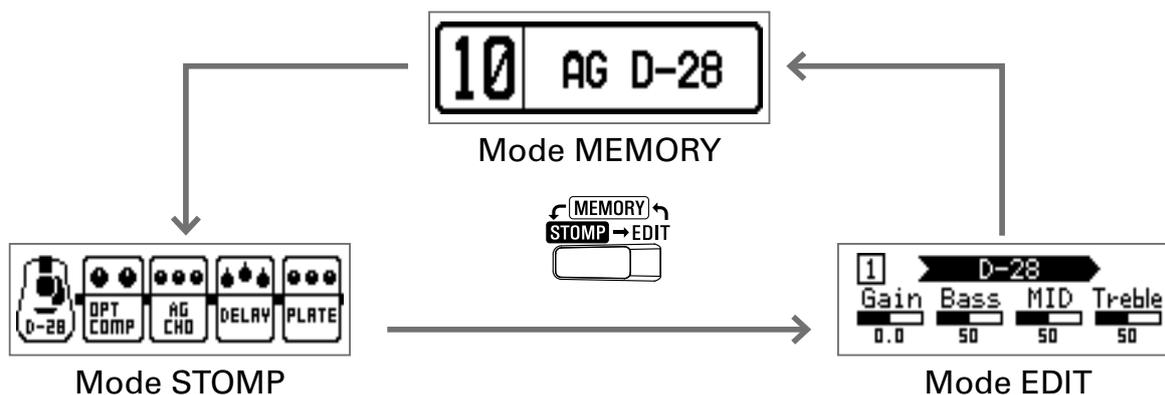
Sert à activer/désactiver individuellement les effets d'une mémoire de patch à l'aide des pédales commutateurs.

(→« [Activation/désactivation des effets avec les pédales commutateurs \(mode STOMP\)](#) » en page 18)

### • Mode EDIT

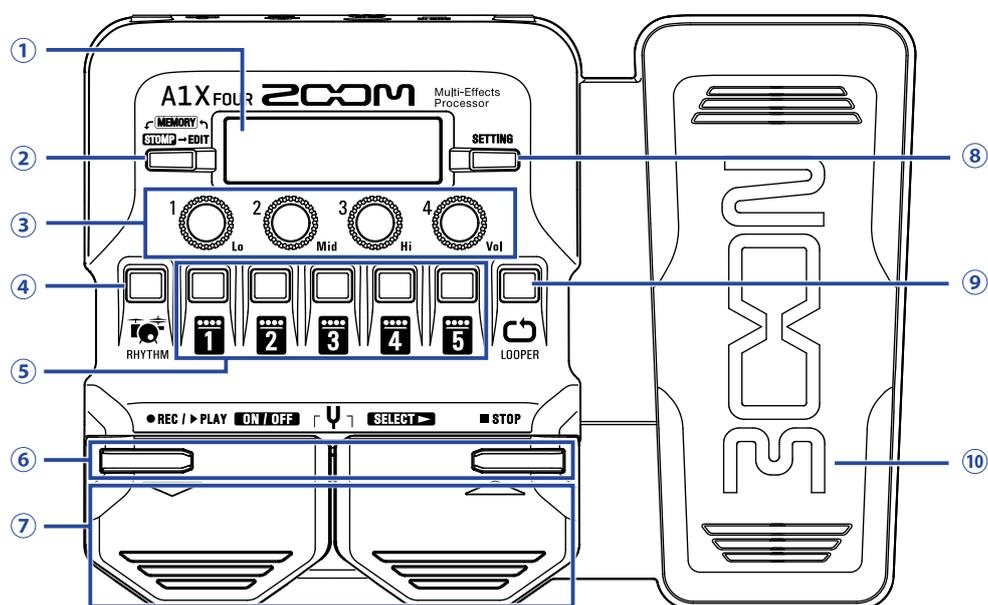
Sert à changer les effets utilisés dans une mémoire de patch et à modifier leurs paramètres.

(→ « [Modification des effets \(mode EDIT\)](#) » en page 20).



# Nomenclature des parties

## ■ Face avant



### ① Écran

Il affiche des informations, dont le nom de la mémoire de patch sélectionnée, le nom de ses effets ainsi que les réglages de ces derniers.

### ② Sélecteur de mode

Pressez-le pour passer en revue les modes MEMORY, STOMP et EDIT.

### ③ Boutons de paramètre

Utilisez-les pour modifier les paramètres d'effet et effectuer différents réglages.

### ④ Touche RHYTHM

Pressez-la pour activer le rythme.

### ⑤ Touches d'effet/banque

En mode MEMORY, elles servent à changer de banque.

En mode STOMP, elles servent à active/désactiver individuellement les effets.

En mode EDIT, elles servent à sélectionner les effets et à les activer/désactiver.

### ⑥ Touches ▼/▲

Utilisez-les pour changer les effets en mode EDIT. Elles ont les mêmes fonctions que les pédales commutateurs ▼/▲.

### ⑦ Pédales commutateurs ▼/▲

En mode MEMORY, elles servent à changer de mémoire de patch. En mode STOMP, elles servent par exemple à sélectionner les effets et à les activer/désactiver.

### ⑧ Touche SETTING

Ouvre l'écran SETTING (réglages).

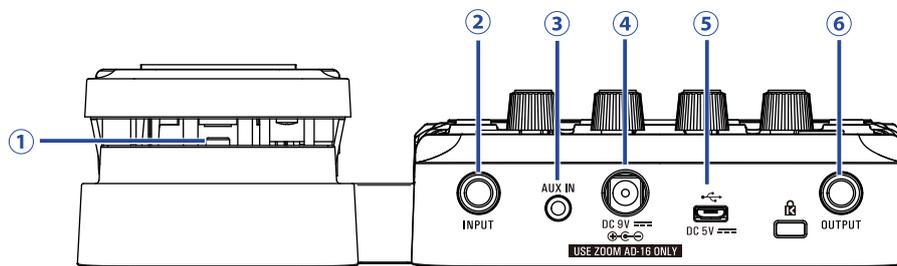
### ⑨ Touche LOOPER

Pressez-la pour activer le looper.

## ⑩ Pédale d'expression (A1X<sub>FOUR</sub> uniquement)

Lorsqu'un effet de la catégorie PEDAL est sélectionné, cette pédale gère l'intensité de cet effet (→ « [Réglage des effets contrôlés par pédale](#) » en page 56).

## ■ Face arrière



### ① Commutateur de pédale (A1X<sub>FOUR</sub> uniquement)

Lorsqu'un effet de la catégorie PEDAL est utilisé, ce commutateur active/désactive l'effet.

### ② Prise d'entrée (INPUT)

Branchez ici un instrument.

### ③ Prise d'entrée auxiliaire (AUX IN)

Branchez ici un appareil audio ou une autre source sonore externe.

---

#### À SAVOIR

Les signaux entrant par la prise AUX IN sont directement envoyés à la prise de sortie (OUTPUT) sans passer par les effets internes.

---

### ④ Connecteur pour adaptateur secteur

Branchez ici l'adaptateur secteur dédié (AD-16 ZOOM).

### ⑤ Port USB

Branchez ici un ordinateur ou un autre appareil externe. Avec Guitar Lab, vous pouvez par exemple gérer les mémoires de patch, modifier les effets et en ajouter depuis un ordinateur.

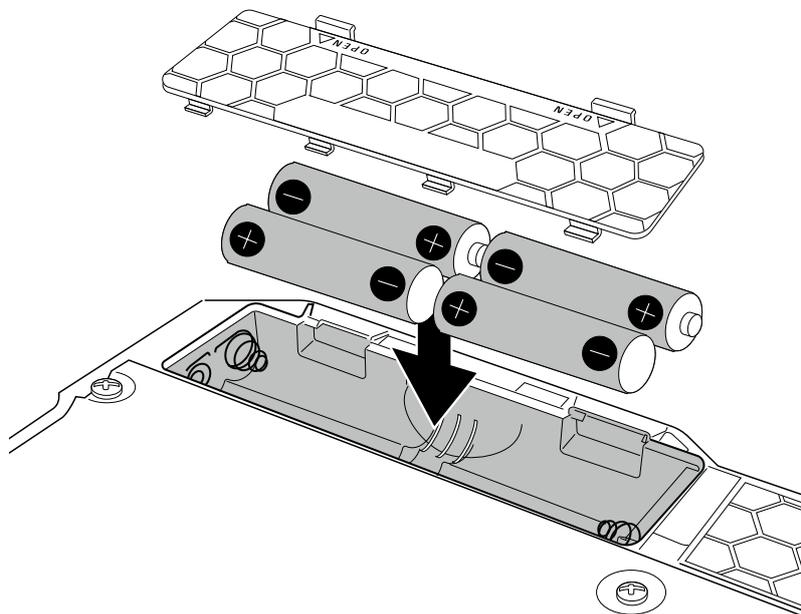
Vous pouvez également brancher ici une batterie mobile en vue de fournir une alimentation.

### ⑥ Prise de sortie (OUTPUT)

Branchez ici un système de sonorisation ou un casque d'écoute.

# Installation des piles

1. Ouvrez le compartiment des piles sous l'unité et installez-y 4 piles AA.



2. Refermez le compartiment des piles.

## NOTE

Indiquez le type de pile utilisé pour un affichage fidèle de la charge restante (→ [« Indication du type de pile utilisé » en page 37](#)).

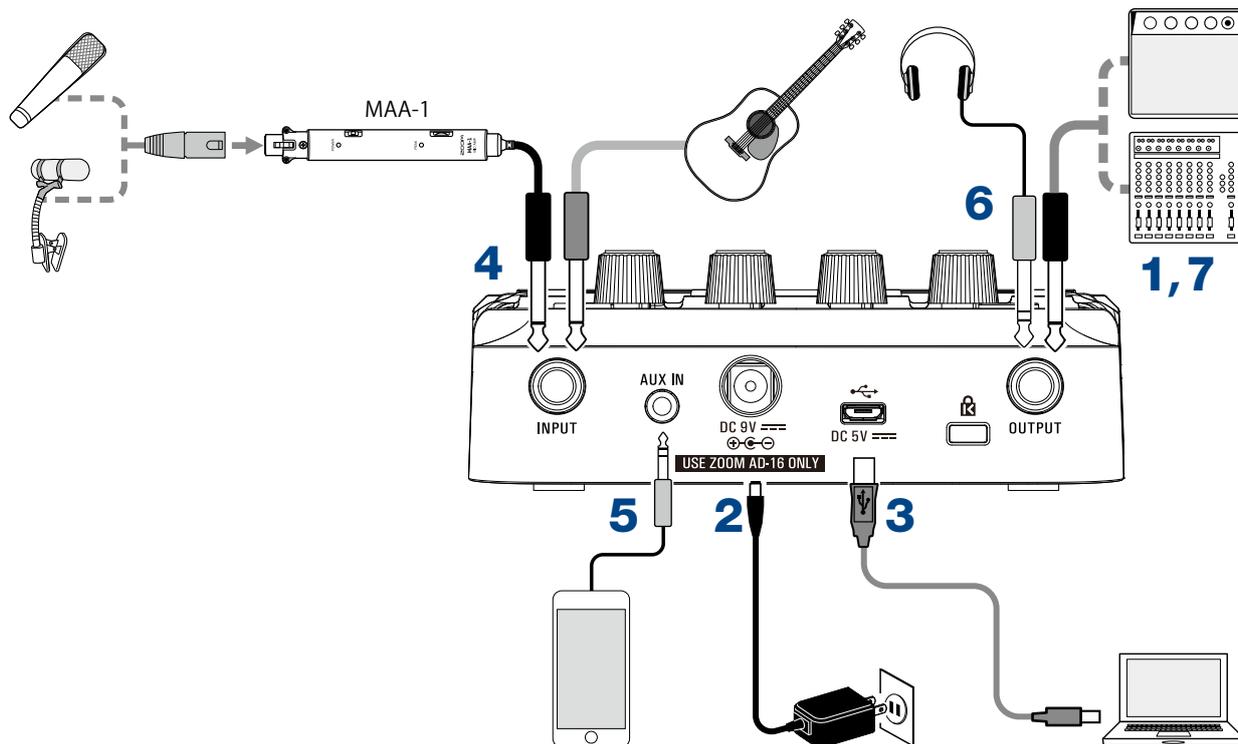
## À SAVOIR

- Si un adaptateur secteur dédié (AD-16 ZOOM) est connecté, l'unité peut fonctionner sur secteur.
- L'alimentation peut également être fournie par le port USB.

## Présentation du mode ECO

- Par défaut, le mode ECO (économie d'énergie) est activé (ON), donc l'alimentation se coupe automatiquement après 10 heures sans utilisation.
- Le mode ECO peut également être désactivé (réglé sur « OFF ») en écran SETTING (→ [« Réglage du mode d'économie d'énergie \(ECO\) » en page 38](#)).

# Connexion



1. Baissez au minimum le volume du dispositif de sortie.
2. Pour utiliser l'alimentation secteur, connectez l'adaptateur secteur dédié (AD-16 ZOOM) à la prise prévue à cet effet et à une prise secteur.  
Cela met l'**A1 FOUR/A1X FOUR** sous tension.
3. Pour utiliser un ordinateur, connectez un câble USB (non fourni) entre le port USB et l'ordinateur.  
En cas d'utilisation de l'alimentation par bus USB pour faire fonctionner l'**A1 FOUR/A1X FOUR**, connecter ce câble mettra l'unité sous tension.

## Guitar Lab

Avec Guitar Lab, vous pouvez par exemple gérer les mémoires de patch, modifier les effets et en ajouter depuis un ordinateur.

Téléchargez Guitar Lab depuis le site web ZOOM ([www.zoom.co.jp/](http://www.zoom.co.jp/)).

4. Branchez un instrument à la prise d'entrée (INPUT).  
Si vous utilisez des piles pour faire fonctionner le **A1 FOUR/A1X FOUR**, ce branchement mettra l'unité sous tension. Utilisez le MAA-1 pour connecter un micro (→ « [Branchement d'un micro avec le MAA-1](#) » en page 11).
5. Pour utiliser une source externe, connectez un lecteur audio portable ou autre appareil à la prise AUX IN.

## À SAVOIR

Les signaux entrant par la prise AUX IN sont directement envoyés à la prise de sortie (OUTPUT) sans passer par les effets internes.

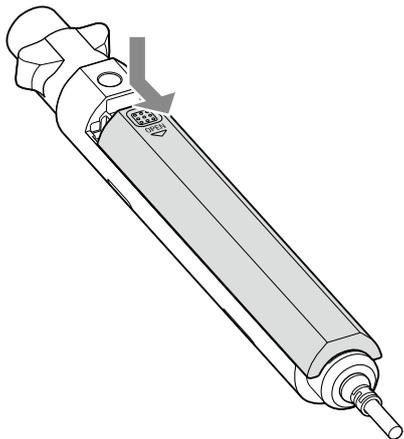
6. Branchez un système de sonorisation ou un casque d'écoute à la prise de sortie (OUTPUT).
7. Montez le volume du dispositif de sortie.

## Branchement d'un micro avec le MAA-1

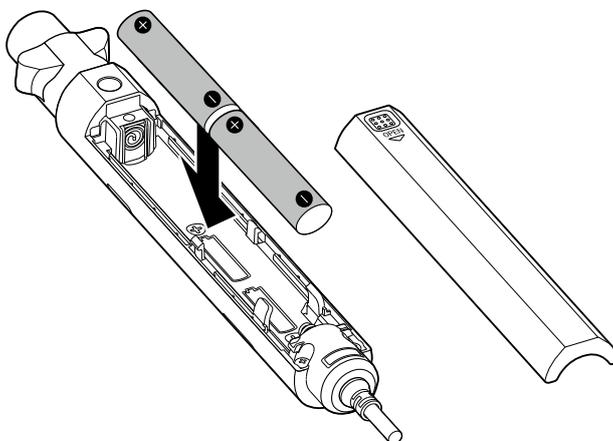
En utilisant le MAA-1 pour brancher un micro au **A1FOUR/A1XFOUR**, ce dernier peut s'utiliser avec des instruments sans capteurs, comme des harmonicas, violons, trompettes, saxophones et autres cordes et cuivres.

### Mise en place des piles dans le MAA-1

1. Appuyez sur le couvercle du compartiment des piles et faites-le glisser vers le bas pour l'ouvrir.



2. Insérez 2 piles AA.



3. Refermez le compartiment des piles.

## Mise sous tension du MAA-1

---

1. Réglez  en position ON.

POWER

 s'allumera en rouge.

Si vous branchez un micro électrostatique ou un autre appareil nécessitant une alimentation fantôme, choisissez la position +48V.

### NOTE

Si vous branchez des appareils non compatibles avec une alimentation fantôme, ne réglez pas  sur

## Réglage du niveau d'entrée du MAA-1

---

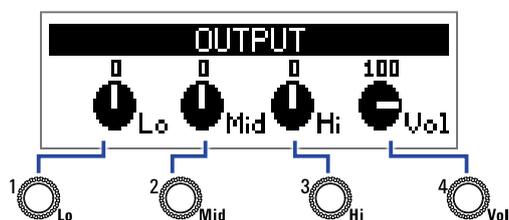
1. Tournez .

Réglez cette molette pour que  <sup>PEAK</sup> s'allume en vert.

Si le niveau d'entrée est trop élevé,  <sup>PEAK</sup> s'allume en rouge.

# Réglage du caractère général du son et du niveau de sortie

1. En mode MEMORY ou STOMP, tournez  $1 \text{ } \textcircled{\text{O}}_{\text{Lo}}$  -  $4 \text{ } \textcircled{\text{O}}_{\text{Vol}}$ .



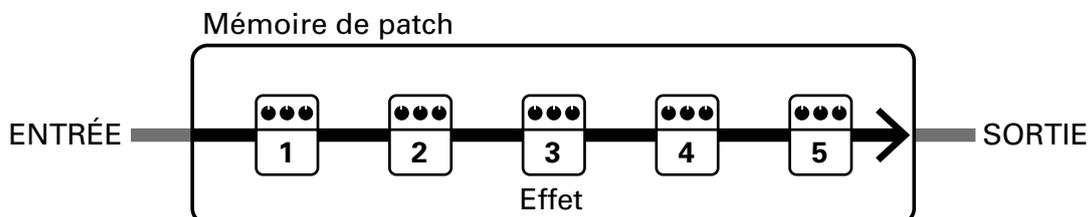
Fonction	Opération
Régler le niveau des basses fréquences	Tournez $1 \text{ } \textcircled{\text{O}}_{\text{Lo}}$
Régler le niveau des fréquences moyennes	Tournez $2 \text{ } \textcircled{\text{O}}_{\text{Mid}}$
Régler le niveau des hautes fréquences	Tournez $3 \text{ } \textcircled{\text{O}}_{\text{Hi}}$
Régler le niveau général	Tournez $4 \text{ } \textcircled{\text{O}}_{\text{Vol}}$

## À SAVOIR

Ces réglages sont conservés même après avoir changé de mémoire de patch.

# Emploi des mémoires de patch (mode MEMORY)

L'A1FOUR/A1XFOUR gère les effets dans des mémoires de patch. Une mémoire de patch peut contenir jusqu'à cinq effets, et mémorise leur activation/désactivation ainsi que les réglages de leurs paramètres.



50 mémoires de patch peuvent être créées. Les mémoires de patch sont organisées par groupes de 10 que l'on appelle des banques, ce qui permet de rapidement rappeler des effets rien qu'en changeant de banque. Sélectionnez les mémoires de patch à utiliser en mode MEMORY.

## Passage en mode MEMORY

### À SAVOIR

C'est le mode MEMORY qui s'affiche au démarrage de l'A1FOUR/A1XFOUR.

1. Pour utiliser le mode STOMP ou le mode EDIT, pressez .

Presser plusieurs fois  fait passer d'un mode à l'autre selon l'ordre MEMORY, STOMP et EDIT.

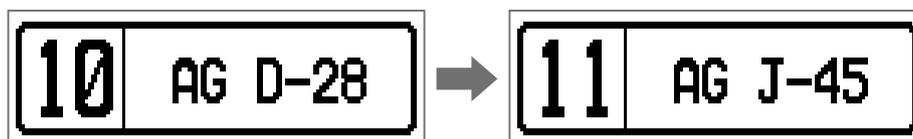


# Sélection des mémoires de patch et des banques

## Navigation entre les mémoires de patch

1. Pressez  ou .

Cela fait changer de mémoire de patch.



Fonction	Opération
Passer à la mémoire de patch de numéro inférieur	Pressez 
Passer à la mémoire de patch de numéro supérieur	Pressez 

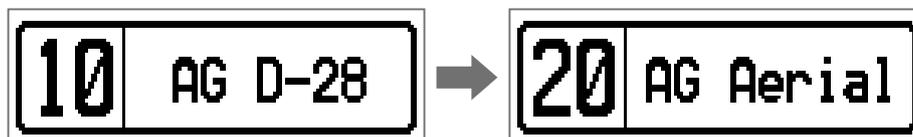
### À SAVOIR

- En maintenant pressées  ou , vous pouvez faire changer les mémoires de patch en continu.
- En utilisant la fonction PRESELECT, vous pouvez préparer le passage à une mémoire de patch située dans n'importe quel emplacement tout en continuant à utiliser le son correspondant à la mémoire de patch actuellement sélectionnée (→ « Réglage de la fonction PRESELECT » en page 33).
- Quand la fonction BANK HOLD est utilisée, le choix est limité aux mémoires de patch d'une même banque (→ « Réglage de la fonction BANK HOLD » en page 36).

## Changement de banque

1. Pressez  - .

Cela change la banque. La LED de la banque sélectionnée s'allume.



Fonction	Opération
Passer aux numéros de mémoire de patch 10 – 19	Pressez 
Passer aux numéros de mémoire de patch 20 – 29	Pressez 
Passer aux numéros de mémoire de patch 30 – 39	Pressez 
Passer aux numéros de mémoire de patch 40 – 49	Pressez 
Passer aux numéros de mémoire de patch 50 – 59	Pressez 

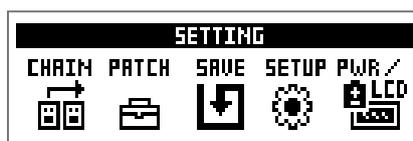
# Changement des réglages individuels de mémoire de patch

1. Sélectionnez la mémoire de patch dont vous désirez changer les réglages.



2. Pressez .

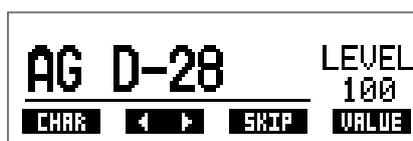
Cela ouvre l'écran SETTING (réglages).



3. Pressez .

Cela ouvre l'écran de réglage de mémoire de patch.

Le niveau et le nom de la mémoire de patch peuvent être modifiés (→ « [Changement des niveaux des mémoires de patch](#) » en page 16, « [Changement des noms de mémoire de patch](#) » en page 17).



## Changement des niveaux des mémoires de patch

1. Tournez .

Cela change le niveau (LEVEL) de la mémoire de patch.



### À SAVOIR

- Pressez  pour abandonner les réglages de mémoire de patch et revenir à l'écran d'origine.
- En plus des réglages des mémoires de patch individuelles, le volume et l'égalisation pour l'ensemble de l'A1 FOUR/A1X FOUR peuvent également être modifiés (→ « [Réglage du caractère général du son et du niveau de sortie](#) » en page 13).

## Changement des noms de mémoire de patch

---

1. Tournez <sup>2</sup>○<sub>Mid</sub>.

Cela déplace le curseur.



2. Tournez <sup>1</sup>○<sub>Lo</sub>.

Cela change le caractère sur lequel se trouve le curseur.



---

### À SAVOIR

- Pressez <sup>SETTING</sup>  pour abandonner les réglages de mémoire de patch et revenir à l'écran d'origine.
  - Les caractères et symboles qui peuvent être utilisés sont les suivants.  
A-Z, a-z, 0-9, ! # \$ % & ' ( ) +, -, . ; = @ [ ] ^ \_ ` { } ~ (espace)
  - Tournez <sup>3</sup>○<sub>Hi</sub> pour changer le type de caractère.
-

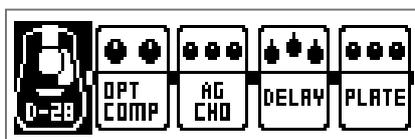
# Activation/désactivation des effets avec les pédales commutateurs (mode STOMP)

En mode STOMP, vous pouvez activer/désactiver les effets avec les pédales commutateurs.

## Activation du mode STOMP

1. Si vous êtes en mode MEMORY ou EDIT, pressez .

Presser plusieurs fois  fait passer d'un mode à l'autre selon l'ordre MEMORY, STOMP et EDIT.

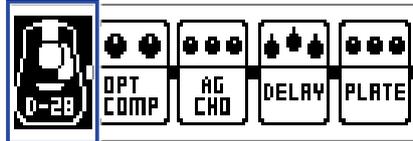


# Activation/désactivation des effets avec les pédales commutateurs

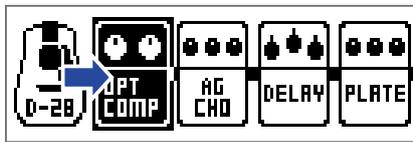
1. Pressez .

Sélectionnez l'effet à contrôler.

L'effet sélectionné est affiché en négatif.

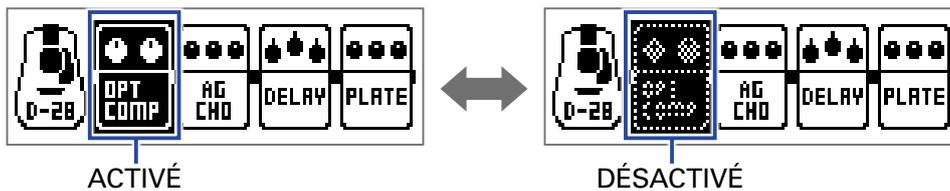


Pressez plusieurs fois  pour déplacer la sélection vers la droite.

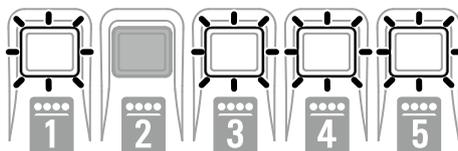
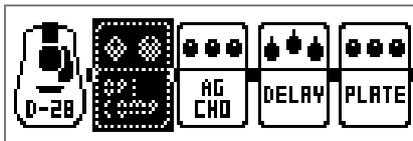


2. Pressez .

Cela active/désactive l'effet.

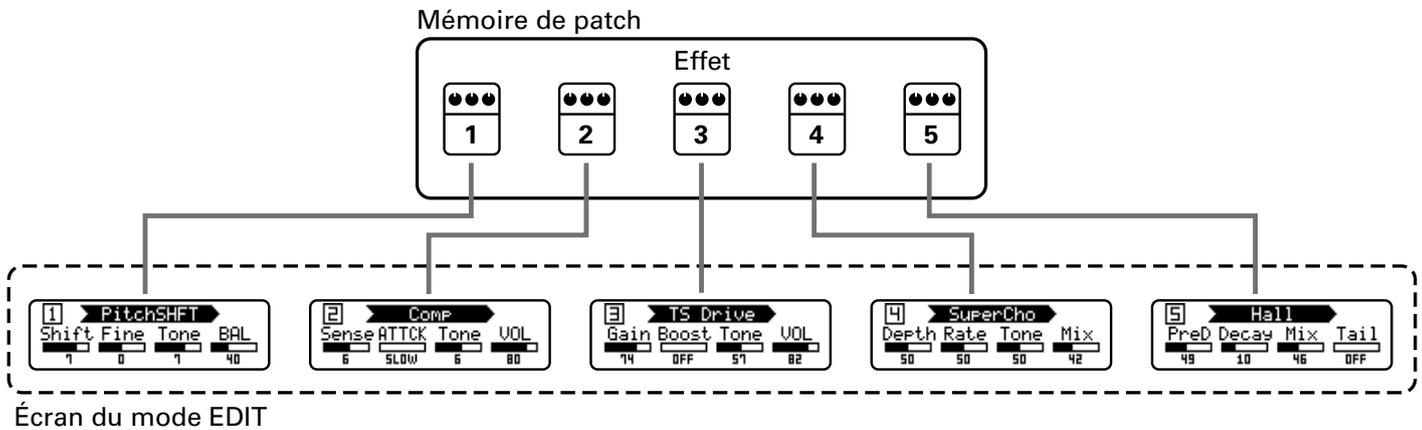


Pour activer/désactiver un effet à la main, pressez la touche  –  correspondant à la position de cet effet.



# Modification des effets (mode EDIT)

En mode EDIT, vous pouvez modifier les effets utilisés dans les mémoires de patch et régler leurs paramètres.



## Activation du mode EDIT

1. Sélectionnez une mémoire de patch en mode MEMORY.



2. Pressez .

Presser plusieurs fois  fait passer d'un mode à l'autre selon l'ordre MEMORY, STOMP et EDIT.

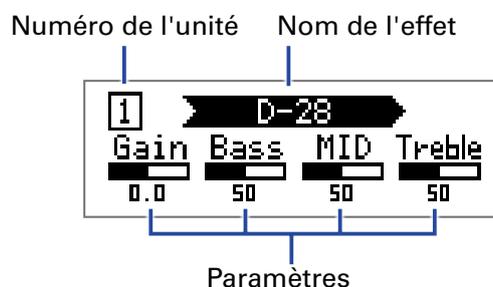


## Sélection des effets

1. Pressez **1** – **5** en fonction de l'effet que vous désirez modifier.

Cela commute l'effet.

La LED de l'effet sélectionné s'allume.



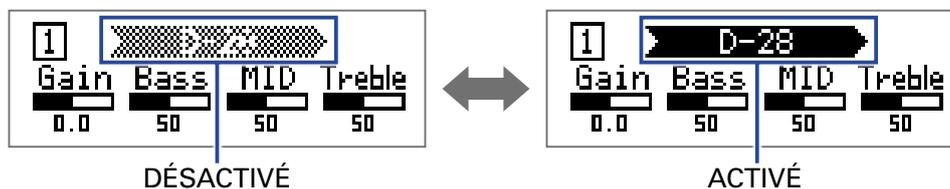
### À SAVOIR

Le numéro de l'unité d'effet correspond à son ordre d'apparition dans la mémoire de patch.

## Activation/désactivation des effets

1. Pressez à nouveau **1** – **5** pour l'effet sélectionné.

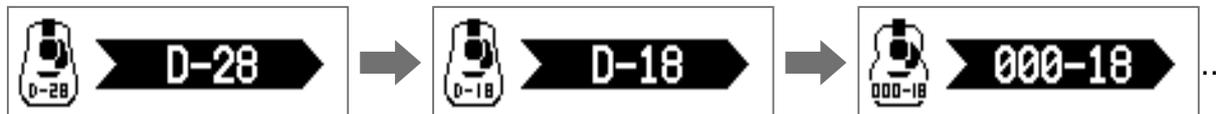
Presser **1** – **5** l'active ou le désactive.



# Changement des types d'effet

## Sélection des types d'effet

1. Pressez  ou .



Fonction	Opération
Passer au type d'effet précédent	Pressez 
Passer au type d'effet suivant	Pressez 

## Sélection des catégories d'effet

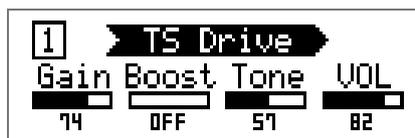
1. En maintenant , pressez .

Le nom de la catégorie s'affiche à l'écran.

Pressez à nouveau  pour afficher le nom de la catégorie suivante.



Après un temps d'affichage du nom de la catégorie, le premier effet de la catégorie est sélectionné.



### À SAVOIR

- En maintenant , pressez  pour afficher le nom de la catégorie précédente.
- Voir Guitar Lab pour des explications sur chaque effet.

### NOTE

Dans les cas suivants, « PROCESS OVERFLOW » (puissance de traitement dépassée) apparaît et l'effet est court-circuité. Il peut être rétabli en supprimant certains effets ou en changeant leur type.

- Lorsque la puissance limite de traitement est dépassée
- Lorsque vous essayez d'utiliser 3 effets ou plus ayant 5 paramètres ou plus

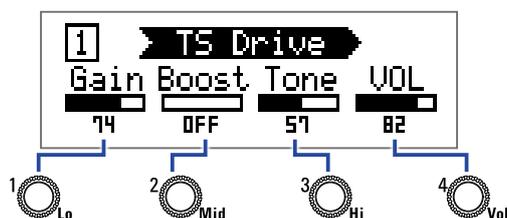


### À SAVOIR

Sélectionnez des effets de la catégorie PEDAL sur l'A1X FOUR pour utiliser des effets pouvant être contrôlés par la pédale d'expression.

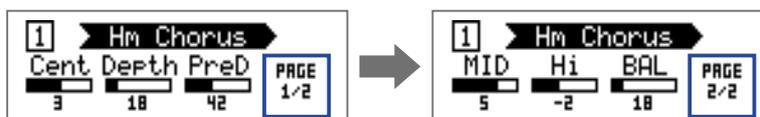
# Réglage des paramètres d'effet

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



Les paramètres associés aux boutons dépendent de l'effet. Référez-vous aux noms affichés à l'écran.

Si un effet a 5 paramètres ou plus, utilisez <sup>4</sup>Vol pour changer de page d'écran.



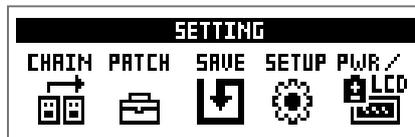
## À SAVOIR

- Lorsque la fonction de sauvegarde automatique AUTO SAVE est réglée sur ON, les changements apportés aux paramètres sont automatiquement sauvegardés (→ [« Réglage de la fonction AUTO SAVE » en page 30](#)).
- Lorsque la fonction de sauvegarde automatique AUTO SAVE est réglée sur OFF, un écran de sauvegarde de paramètres s'affiche au moment où vous essayez de changer de mémoire de patch.
- La fonction AUTO SAVE est activée par défaut.

# Changement de l'ordre des effets

1. Pressez .

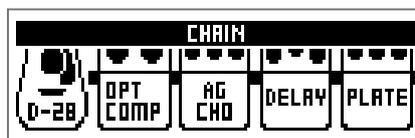
Cela ouvre l'écran SETTING (réglages).



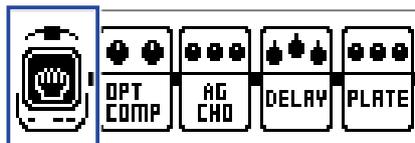
2. Pressez .

Cela ouvre l'écran CHAIN (chaînage).

Les effets utilisés dans la mémoire de patch sélectionnée sont représentés sous forme d'icônes.

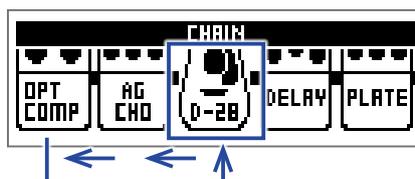


3. Pressez la touche  -  correspondant à l'effet que vous souhaitez déplacer.



4. Pressez la touche  -  correspondant à la destination voulue.

L'effet sera déplacé à l'emplacement de destination sélectionné.



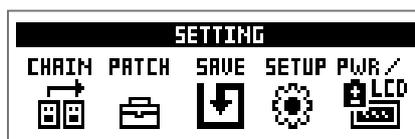
# Gestion des mémoires de patch

## Sauvegarde des mémoires de patch

Après modification, un patch peut être sauvegardé dans la même mémoire, ce qui le remplace. Il peut également être sauvegardé dans un autre numéro de mémoire de patch.

1. Pressez .

Cela ouvre l'écran SETTING (réglages).



2. Pressez .

Cela ouvre l'écran SAVE (sauvegarde).



3. Utilisez  ,  et  - .

Sélectionnez le numéro de la mémoire de patch de destination.



Fonction	Opération
Sélectionner la mémoire de patch précédente	Pressez 
Sélectionner la mémoire de patch suivante	Pressez 
Sélectionner les numéros de mémoire de patch 10 – 19	Pressez 
Sélectionner les numéros de mémoire de patch 20 – 29	Pressez 
Sélectionner les numéros de mémoire de patch 30 – 39	Pressez 
Sélectionner les numéros de mémoire de patch 40 – 49	Pressez 
Sélectionner les numéros de mémoire de patch 50 – 59	Pressez 

4. Pressez en même temps  et .

Cela sauvegarde la mémoire de patch, écrasant ainsi l'ancien contenu.

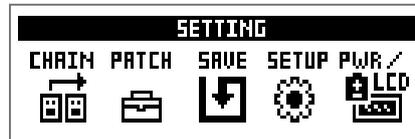


# Intervention de mémoires de patch

Le contenu de la mémoire de patch peut être échangé avec celui d'une mémoire de patch d'un autre numéro.

1. Pressez .

Cela ouvre l'écran SETTING (réglages).



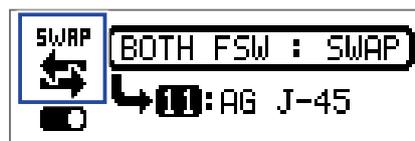
2. Pressez .

Cela ouvre l'écran SAVE (sauvegarde).



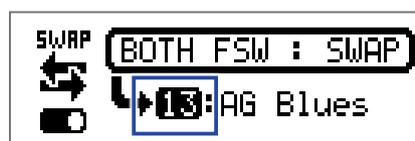
3. Tournez .

À l'écran, l'icône SAVE se transforme en icône SWAP (intervention).



4. Utilisez ,  et  - .

Sélectionnez le numéro de la mémoire de patch à intervenir.



Fonction	Opération
Sélectionner la mémoire de patch précédente	Pressez 
Sélectionner la mémoire de patch suivante	Pressez 
Sélectionner les numéros de mémoire de patch 10 – 19	Pressez 
Sélectionner les numéros de mémoire de patch 20 – 29	Pressez 
Sélectionner les numéros de mémoire de patch 30 – 39	Pressez 
Sélectionner les numéros de mémoire de patch 40 – 49	Pressez 
Sélectionner les numéros de mémoire de patch 50 – 59	Pressez 

5. Pressez en même temps  et .

Cela intervertit ces mémoires de patch.



**NOTE**

Une mémoire de patch dont le contenu a été modifié doit être sauvegardée avant de pouvoir être intervertie.

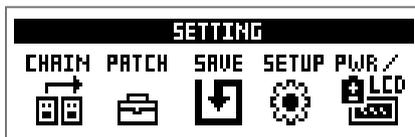
Sauvegardez la mémoire de patch avant d'essayer d'intervertir son contenu (→ [« Sauvegarde des mémoires de patch » en page 25](#)).

# Réglage du tempo général

Le tempo général est le tempo commun aux effets, aux rythmes et au looper.

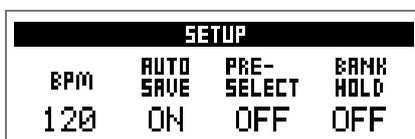
1. Pressez .

Cela ouvre l'écran SETTING (réglages).

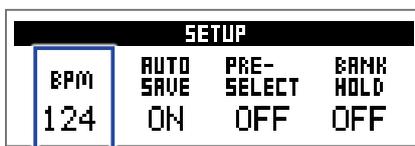


2. Pressez .

Cela ouvre l'écran SETUP (configuration).



3. Tournez .



---

## À SAVOIR

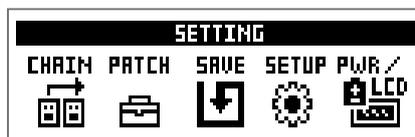
- Le réglage peut aller de 40 à 250.
  - BPM (battements par minute) correspond au nombre de temps (noires) battus en une minute et c'est une unité utilisée pour indiquer la vitesse d'un tempo musical. Par exemple, 60 BPM correspond à un tempo de 60 battements par minute.
-

# Réglage de la fonction AUTO SAVE

Cette fonction peut être utilisée pour que les modifications apportées aux réglages de mémoire de patch et d'effet soient automatiquement sauvegardées à l'instant où elles sont effectuées.

1. Pressez .

Cela ouvre l'écran SETTING (réglages).



2. Pressez .

Cela ouvre l'écran SETUP (configuration).



3. Tournez .



Réglage	Explication
ON	La sauvegarde automatique est activée.
OFF	La sauvegarde automatique est désactivée.

## ■ Avec AUTO SAVE sur ON

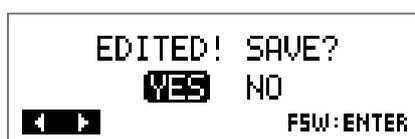
Les modifications apportées aux réglages des mémoires de patch et des effets seront automatiquement sauvegardées.

## ■ Avec AUTO SAVE sur OFF

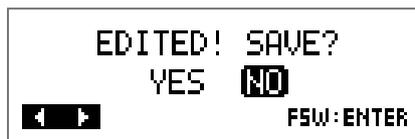
Les modifications apportées aux mémoires de patch peuvent être sauvegardées grâce à la procédure suivante.

1. Après avoir modifié une mémoire de patch, changez de mémoire de patch.

Un message apparaîtra à l'écran pour vous demander si vous souhaitez sauvegarder les modifications effectuées.



## 2. Tournez .



Réglage	Explication
YES	Les modifications seront sauvegardées.
NO	Les modifications ne seront pas sauvegardées.

### NOTE

Si vous sélectionnez « NO », l'autre mémoire de patch s'ouvrira sans que les modifications apportées à la mémoire de patch précédente ne soient sauvegardées.

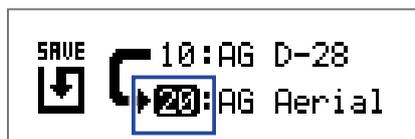
## 3. Pressez ou .

Cela ouvre un écran de sélection de numéro de mémoire de patch à utiliser pour la sauvegarde.



## 4. Utilisez , et - .

Sélectionnez le numéro de la mémoire de patch de destination.



Fonction	Opération
Passer à la mémoire de patch de numéro inférieur	Pressez 
Passer à la mémoire de patch de numéro supérieur	Pressez 
Passer aux numéros de mémoire de patch 10 – 19	Pressez 
Passer aux numéros de mémoire de patch 20 – 29	Pressez 
Passer aux numéros de mémoire de patch 30 – 39	Pressez 
Passer aux numéros de mémoire de patch 40 – 49	Pressez 
Passer aux numéros de mémoire de patch 50 – 59	Pressez 

5. Pressez en même temps  et  .

La mémoire de patch modifiée est sauvegardée.



---

#### À SAVOIR

Une mémoire de patch ayant été modifiée peut également être sauvegardée en écran SETTING (→ « [Sauvegarde des mémoires de patch](#) » en page 25).

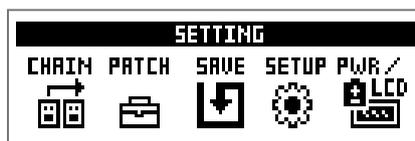
---

# Réglage de la fonction PRESELECT

Cette fonction de présélection peut être utilisée pour préparer le passage à une mémoire de patch située dans n'importe quel emplacement tout en continuant à utiliser le son correspondant à la mémoire de patch actuellement sélectionnée

1. Pressez .

Cela ouvre l'écran SETTING (réglages).

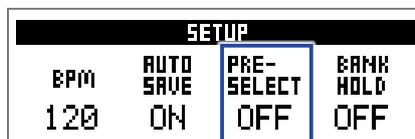


2. Pressez .

Cela ouvre l'écran SETUP (configuration).



3. Tournez .

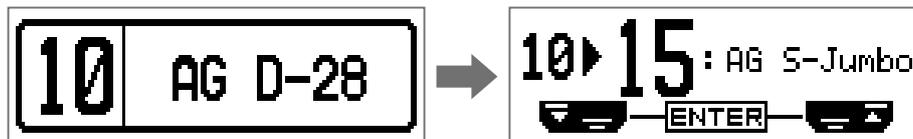


Réglage	Explication
ON	Utiliser la fonction PRESELECT.
OFF	Ne pas utiliser pas la fonction PRESELECT.

## ■ Avec PRESELECT sur ON

1. En mode MEMORY, utilisez ,  et **1** – **5**.

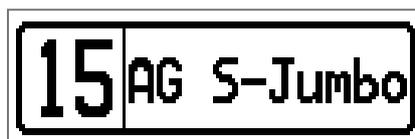
Cela ouvre un écran servant à sélectionner le numéro de la mémoire de patch à présélectionner.



Fonction	Opération
Passer à la mémoire de patch de numéro inférieur	Pressez 
Passer à la mémoire de patch de numéro supérieur	Pressez 
Passer aux numéros de mémoire de patch 10 – 19	Pressez <b>1</b>
Passer aux numéros de mémoire de patch 20 – 29	Pressez <b>2</b>
Passer aux numéros de mémoire de patch 30 – 39	Pressez <b>3</b>
Passer aux numéros de mémoire de patch 40 – 49	Pressez <b>4</b>
Passer aux numéros de mémoire de patch 50 – 59	Pressez <b>5</b>

2. Pressez en même temps  et .

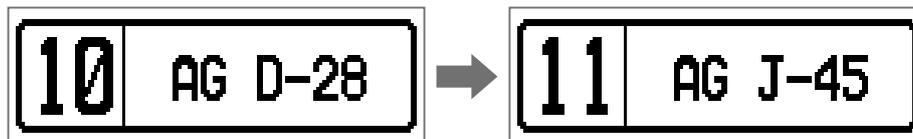
Cela fait passer à la mémoire de patch sélectionnée.



## ■ Avec PRESELECT sur OFF

1. En mode MEMORY, utilisez ,  et  – .

Cela fait changer de mémoire de patch.



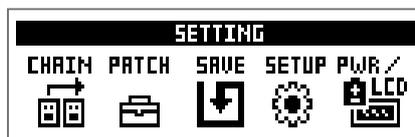
Fonction	Opération
Passer à la mémoire de patch de numéro inférieur	Pressez 
Passer à la mémoire de patch de numéro supérieur	Pressez 
Passer aux numéros de mémoire de patch 10 – 19	Pressez 
Passer aux numéros de mémoire de patch 20 – 29	Pressez 
Passer aux numéros de mémoire de patch 30 – 39	Pressez 
Passer aux numéros de mémoire de patch 40 – 49	Pressez 
Passer aux numéros de mémoire de patch 50 – 59	Pressez 

# Réglage de la fonction BANK HOLD

Cette fonction peut être utilisée pour limiter les changements de mémoire de patch à une seule et même banque.

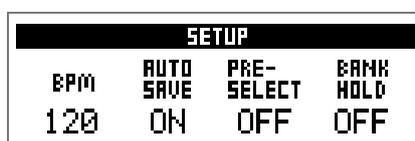
1. Pressez .

Cela ouvre l'écran SETTING (réglages).



2. Pressez .

Cela ouvre l'écran SETUP (configuration).



3. Tournez .



## ■ Avec BANK HOLD sur ON

Demander la mémoire de patch précédente alors que la première mémoire de patch de la banque est sélectionnée appelle la dernière mémoire de patch de cette même banque. Demander la mémoire de patch suivante alors que la dernière mémoire de patch de la banque est sélectionnée appelle la première mémoire de patch de cette même banque.

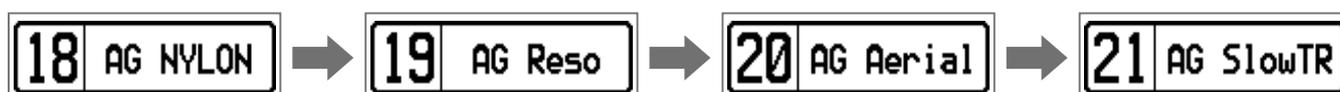
Exemple : sélection de mémoire de patch en banque 1



## ■ Avec BANK HOLD sur OFF

Demander la mémoire de patch précédente ou suivante alors que la première ou dernière mémoire de patch de la banque est sélectionnée appelle une mémoire de patch de la banque voisine.

Exemple : sélection de mémoire de patch en banque 1



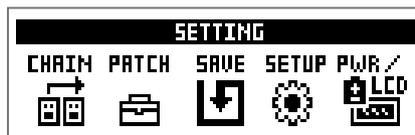
# Réglages de l'alimentation et de l'affichage

## Indication du type de pile utilisé

Indiquez le type de pile utilisé pour un affichage fidèle de la charge restante.

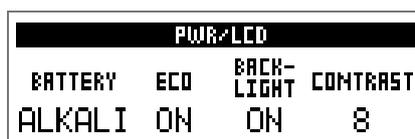
1. Pressez .

Cela ouvre l'écran SETTING (réglages).

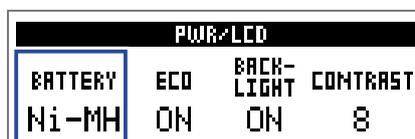


2. Pressez .

Cela ouvre l'écran PWR/LCD (alimentation/écran LCD).



3. Tournez .



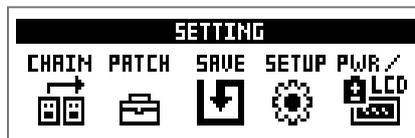
Réglage	Explication
ALKALI	Piles alcalines
Ni-MH	Batteries nickel-hydrure de métal

## Réglage du mode d'économie d'énergie (ECO)

Cette fonction peut être utilisée pour couper automatiquement l'alimentation après 10 heures sans utilisation.

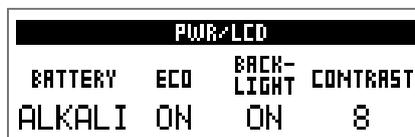
1. Pressez .

Cela ouvre l'écran SETTING (réglages).



2. Pressez .

Cela ouvre l'écran PWR/LCD (alimentation/écran LCD).



3. Tournez .



Réglage	Explication
ON	L'alimentation se coupe automatiquement après 10 heures sans utilisation.
OFF	Cela désactive le mode ECO.

# Réglage de durée du rétroéclairage

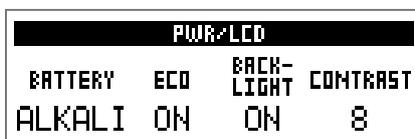
1. Pressez .

Cela ouvre l'écran SETTING (réglages).

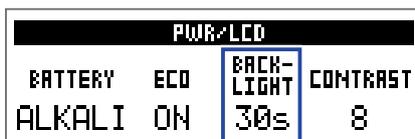


2. Pressez .

Cela ouvre l'écran PWR/LCD (alimentation/écran LCD).



3. Tournez .

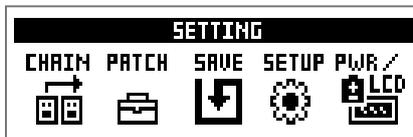


Réglage	Explication
OFF	Le rétroéclairage reste éteint.
ON	Le rétroéclairage reste toujours allumé.
15s	Le rétroéclairage s'éteint 15 secondes après la dernière opération.
30s	Le rétroéclairage s'éteint 30 secondes après la dernière opération.

# Réglage du contraste de l'écran

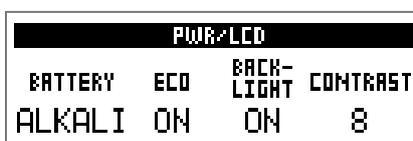
1. Pressez .

Cela ouvre l'écran SETTING (réglages).

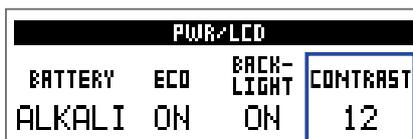


2. Pressez .

Cela ouvre l'écran PWR/LCD (alimentation/écran LCD).



3. Tournez .



---

## À SAVOIR

Le réglage peut aller de 1 à 13.

---

# Emploi de l'accordeur

Utilisez-le pour accorder l'instrument connecté.

## Activation de l'accordeur

1. En mode MEMORY, STOMP ou EDIT, pressez  et  en même temps. Cela active l'accordeur.



### À SAVOIR

Presser quoi que ce soit d'autre que  SETTING fermera l'accordeur et vous ramènera à l'écran d'origine.

## Accordage des instruments

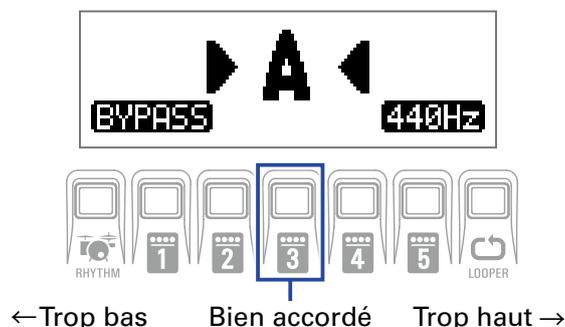
1. Jouez le son que vous désirez accorder et réglez sa hauteur. L'affichage diffère selon le type d'accordeur sélectionné (→ [« Modification des réglages d'accordeur » en page 43](#)).

### ■ Accordeur chromatique (CHROMATIC)

Utilisez-le pour accorder l'instrument sur la note la plus proche (en demi-tons).

Le nom de la note la plus proche et l'écart de hauteur par rapport à celle-ci seront affichés sur l'écran et par les LED.

Lorsque la hauteur est juste, la LED du centre de l'indicateur s'allume en vert et les LED à gauche et à droite en rouge.

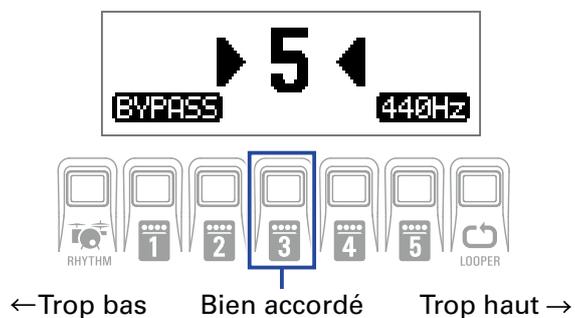


## ■ Autres accordeurs (pour guitares)

Utilisez-les pour accorder l'instrument sur la hauteur correcte pour le numéro de corde le plus proche, qui s'affiche en fonction du type sélectionné.

Le numéro de la corde la plus proche et l'écart de hauteur par rapport à celle-ci seront affichés sur l'écran et par les LED.

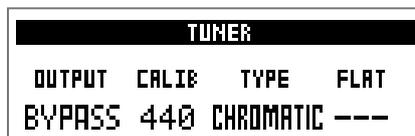
Lorsque la hauteur est juste, la LED du centre de l'indicateur s'allume en vert et les LED à gauche et à droite en rouge.



# Modification des réglages d'accordeur

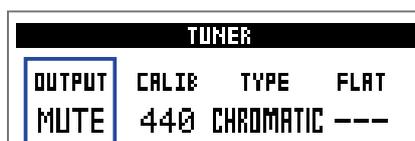
1. Pressez  quand l'accordeur est affiché.

Cela ouvre l'écran TUNER des paramètres d'accordeur.



## ■ Réglage du mode de sortie

1. Tournez .



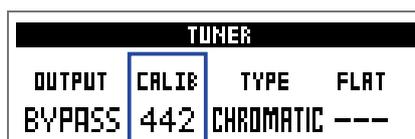
Réglage	Explication
BYPASS	Les effets sont court-circuités et seul sort le son de l'instrument.
MUTE	Le son de l'instrument est coupé.

### À SAVOIR

Vous pouvez également tourner  quand l'accordeur est affiché pour changer ce réglage.

## ■ Réglage du diapason de référence

1. Tournez .



### À SAVOIR

- Cela règle le *la* médian entre 435 et 445 Hz.

- Vous pouvez également tourner  quand l'accordeur est affiché pour changer ce réglage.

## ■ Choix du type d'accordeur

### 1. Tournez

TUNER			
OUTPUT	CALIB	TYPE	FLAT
BYPASS	440	GUITAR	b×0

Réglage	Explication
CHROMATIC (chromatique)	L'écart de hauteur est affiché par rapport à la note la plus proche (en demi-tons).
Autres types d'accordeur	Le numéro de la corde la plus proche est affiché en fonction du type sélectionné, et l'écart par rapport à sa hauteur est affiché. Les types d'accordeur suivants peuvent être sélectionnés.

Affichage	Explication	Numéro de corde/note						
		7	6	5	4	3	2	1
GUITAR	Accordage standard d'une guitare avec une 7e corde	B	E	A	D	G	B	E
OPEN A	Open tuning en <i>la</i> (les cordes à vide produisent un accord de <i>la</i> )	-	E	A	E	A	C#	E
OPEN D	Open tuning en <i>ré</i> (les cordes à vide produisent un accord de <i>ré</i> )	-	D	A	D	F#	A	D
OPEN E	Open tuning en <i>mi</i> (les cordes à vide produisent un accord de <i>mi</i> )	-	E	B	E	G#	B	E
OPEN G	Open tuning en <i>sol</i> (les cordes à vide produisent un accord de <i>sol</i> )	-	D	G	D	G	B	D
DADGAD	Autre accordage souvent utilisé pour le tapping et diverses autres techniques	-	D	A	D	G	A	D

(Rappelons qu'en notation anglo-saxonne, A=*la*, B=*si*, C=*do*, D=*ré*, E=*mi*, F=*fa*, G=*sol*.)

## ■ Utilisation de flat tunings (pour guitares)

### 1. Tournez

Toutes les cordes peuvent être abaissées par rapport à l'accordage ordinaire d'un (  $b \times 1$  ), deux (  $b \times 2$  ) ou trois (  $b \times 3$  ) demi-tons.

TUNER			
OUTPUT	CALIB	TYPE	FLAT
BYPASS	440	GUITAR	b×3

#### NOTE

Le flat tuning ne peut pas être utilisé si l'accordeur est réglé sur le type « CHROMATIC ».

# Prévention du larsen

Sélectionnez Anti FB (anti-feedback) comme effet pour utiliser la fonction anti-larsen (anti-réinjection). Cette fonction peut détecter la bande de fréquences qui est réinjectée pour la réduire.

1. Sélectionnez une mémoire de patch à laquelle affecter l'effet Anti FB en mode MEMORY.

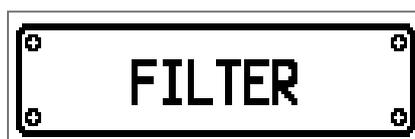
2. Pressez plusieurs fois  pour activer le mode EDIT.



3. Pressez  - .

Placez l'Anti FB au début de la chaîne d'effets pour maximiser son efficacité.

4. Tout en pressant , pressez  et sélectionnez **FILTER** (filtre).



5. Pressez  ou  et sélectionnez **Anti FB**.



6. Tournez  pour sélectionner le réglage.

Sélectionnez **Auto** pour automatiquement trouver et couper la bande de fréquences qui cause le larsen. La bande de fréquences peut également être sélectionnée manuellement.

7. Pressez  -  pour activer **Anti FB**.

• **Si Auto a été sélectionné à l'étape 6 :**

La détection de la bande de fréquences réinjectée (causant le Larsen) commence et « Scanning » s'affiche. Une fois la bande de fréquences trouvée, le message disparaît et la fonction anti-larsen est activée.

• **Si une bande de fréquences a été sélectionnée à l'étape 6 :**

La fonction anti-feedback est activée et la bande de fréquences sélectionnée est coupée.

---

## À SAVOIR

- Si une mémoire de patch incluant l'effet Anti FB est mémorisée, la bande de fréquences détectée comme coupable de la réinjection est également mémorisée.
  - En mode STOMP, Anti FB peut être activé au moyen d'une pédale commutateur.
  - Plusieurs effets Anti FB peuvent être utilisés.
-

# Emploi des rythmes

---

Vous pouvez jouer par-dessus des rythmes intégrés.

## Activation de la fonction rythmique (RHYTHM)

1. En mode MEMORY, STOMP ou EDIT, pressez  RHYTHM.  
Cela ouvre l'écran RHYTHM (rythme).

RHYTHM	OOOO
PATTERN Count.	BPM VOL
Metro	ON 120 80

---

### À SAVOIR

- Pressez  RHYTHM pour revenir au mode d'origine.
  - Pendant la lecture d'un rythme, pressez  RHYTHM pour laisser se poursuivre le rythme mais revenir au mode d'origine.
  - Le looper peut être utilisé pendant la lecture du rythme. En écran RHYTHM, pressez  LOOPER pour passer en écran LOOPER (→ « [Emploi du looper](#) » en page 50).
-

# Réglage du rythme

## ■ Sélection des patterns rythmiques

1. Tournez <sup>1</sup> .

Cela sélectionne le pattern rythmique (→ « Patterns rythmiques » en page 49).

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

## ■ Réglage du précompte

1. Tournez <sup>2</sup> .

Cela règle le précompte.

Un précompte sonore des temps est produit avant que l'enregistrement par le looper ne commence.

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

Réglage	Explication
OFF	Aucun précompte n'est produit.
ON	Un précompte est produit.

## ■ Réglage du tempo

1. Tournez <sup>3</sup> .

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

### À SAVOIR

- Le réglage peut aller de 40 à 250.
- Le tempo choisi ici est partagé avec les effets et le looper.

## ■ Réglage du volume

1. Tournez <sup>4</sup> .

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

### À SAVOIR

Le réglage peut aller de 0 à 100.

# Lancement/arrêt d'un rythme

1. Pressez .

Cela lance la lecture du rythme.

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

2. Pressez .

Cela arrête la lecture du rythme.

---

## À SAVOIR

Durant la lecture du rythme, vous pouvez changer de mode entre MEMORY, STOMP et EDIT. Pour arrêter la lecture du rythme, pressez  afin d'ouvrir l'écran RHYTHM, puis pressez .

---

# Patterns rythmiques

N°	Nom du pattern	Mesure
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

N°	Nom du pattern	Mesure
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

N°	Nom du pattern	Mesure
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

# Emploi du looper

---

Vous pouvez enregistrer ce que vous jouez et créer des phrases mono en boucle d'une durée maximale de 30 secondes.

## Activation du looper

1. En mode MEMORY, STOMP ou EDIT, pressez  LOOPER.

Cela ouvre l'écran LOOPER.

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

---

### À SAVOIR

Pressez  LOOPER pour revenir au mode d'origine.

---

# Réglage du looper

## ■ Réglage de la durée d'enregistrement en boucle

1. Tournez .

LOOPER	
Time	StopMode POSI VOL
↓x2	Instant Post 80

Réglage	Explication
MANUAL	L'enregistrement continuera jusqu'à ce qu'il soit arrêté manuellement ou que la durée d'enregistrement maximale soit atteinte.
↓x1-64	Règle la valeur sur 1 à 64 noires. La durée d'enregistrement réelle dépend donc du réglage de tempo (BPM). Durée d'enregistrement (en secondes) = $60 \div \text{BPM} \times \text{nombre de noires}$

### NOTE

- La durée d'enregistrement du looper est comprise entre 1,5 et 30 secondes.
- Les réglages donnant des résultats dépassant la durée d'enregistrement permise sont automatiquement ajustés.
- Changer la durée d'enregistrement efface les données enregistrées.

## ■ Réglage du mode d'arrêt du bouclage

1. Tournez  Mid.

LOOPER	
Time	StopMode POSI VOL
↓x2	Finish Post 80

Réglage	Explication
Instant	Arrêt immédiat par la commande d'arrêt.
Finish	La boucle s'arrêtera après avoir été lue jusqu'au bout.
Fade Out	La boucle s'arrêtera après un fondu décroissant.

## ■ Réglage de la position du looper

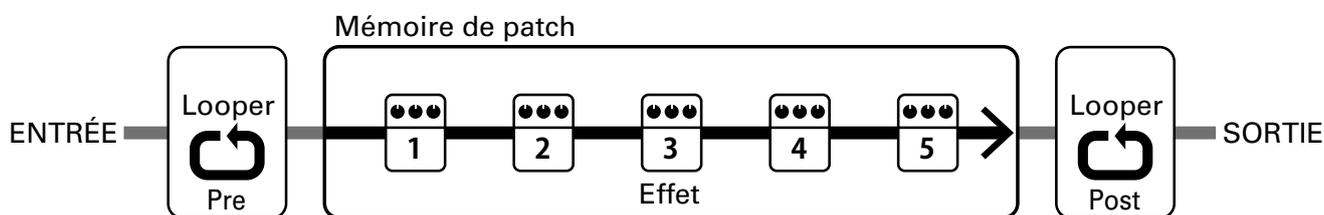
1. Tournez .

LOOPER			
Time	StopMode	POSI	VOL
↓x2	Finish	Pre	80

Réglage	Explication
Pre	Le looper est placé avant les effets.
Post	Le looper est placé après les effets.

### À SAVOIR

C'est pratique pour l'utilisation d'instruments acoustiques puissants non amplifiés car placer le looper en début de la chaîne d'effets permet de jouer le son une seule fois, puis de le boucler et de le manipuler sans avoir à le jouer.



## ■ Réglage du volume

1. Tournez .

LOOPER			
Time	StopMode	POSI	VOL
↓x2	Finish	Pre	86

### À SAVOIR

Le réglage peut aller de 0 à 100.

### Tempo du looper

Le tempo utilisé pour le looper est partagé avec les effets et le rythme.

Le tempo peut être réglé en écran SETTING (→ « [Réglage du tempo général](#) » en page 29) ou en écran de réglages RHYTHM (→ « [Réglage du rythme](#) » en page 47).

Changer le tempo efface les données enregistrées.

# Enregistrement et lecture de boucles

1. Pressez .

Cela lance l'enregistrement en boucle.



2. Arrêtez l'enregistrement et lancez la lecture en boucle.

**Si la durée d'enregistrement est réglée sur « Manual » (arrêt manuel)**

Presser à nouveau  ou laisser l'enregistrement se poursuivre jusqu'à la durée maximale arrêtera l'enregistrement et lancera la lecture en boucle.

**Si la durée d'enregistrement est réglée sur « J x1-64 »**

Lorsque la durée d'enregistrement programmée est atteinte, l'enregistrement s'arrête et la lecture en boucle commence.



3. Pressez .

Cela arrête la lecture en boucle.



## NOTE

- Durant la lecture d'un rythme, l'enregistrement démarre après le précompte.
- Le son entrant par la prise AUX IN n'est pas enregistré.

## À SAVOIR

- Durant la lecture de rythme, la quantification est activée pour que la boucle soit automatiquement ajustée afin que sa lecture reste en mesure, même s'il n'a pas été mis fin à l'enregistrement à l'instant exact nécessaire.
- Durant la lecture en boucle, vous pouvez changer de mode entre MEMORY, STOMP et EDIT.

# Superposition de boucles

Des interprétations supplémentaires peuvent être ajoutées à la boucle enregistrée.

1. Pressez  durant la lecture de la boucle.

Cela lance la superposition.

Lorsque la fin de la boucle est atteinte, la lecture reprend depuis le début, et une nouvelle superposition peut être effectuée.



2. Pressez  durant la superposition.

Cela arrête la superposition, mais la lecture en boucle continue.

## Effacement de la boucle

1. Lorsque la lecture en boucle est arrêtée, pressez et maintenez enfoncée .  
Cela efface la boucle enregistrée.

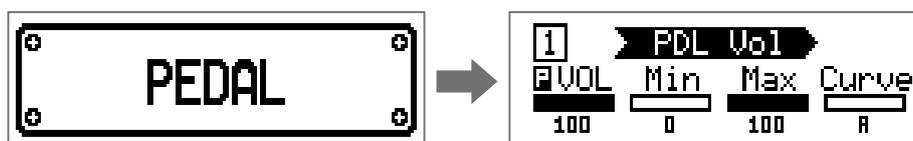


# Emploi de la pédale d'expression (A1X<sub>FOUR</sub> uniquement)

Si un effet de la catégorie PEDAL est sélectionné sur un A1X<sub>FOUR</sub>, vous pouvez contrôler l'intensité de l'effet avec la pédale d'expression.

## Réglage des effets contrôlés par pédale

1. En mode EDIT, sélectionnez un effet dans la catégorie PEDAL.



### NOTE

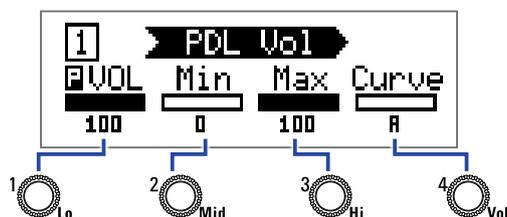
Une même mémoire de patch ne peut contenir qu'un seul effet de la catégorie PEDAL.

### À SAVOIR

Sélection d'effets dans les catégories (→ « [Sélection de catégories d'effet](#) » en page 22)

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

Cela règle l'action de la pédale (→ « [Réglage des paramètres d'effet](#) » en page 23).



3. Utilisez la pédale d'expression.

Cela change l'intensité de l'effet.

### À SAVOIR

Appuyez sur l'avant de la pédale d'expression quand elle est déjà enfoncée pour activer/désactiver l'effet contrôlé par pédale. Cela ne sauvegarde toutefois pas le réglage ON/OFF.

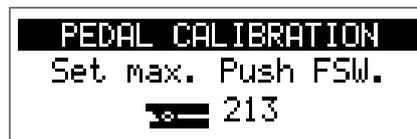
# Réglage de la pédale

## Réglage de la sensibilité de la pédale

1. Tout en pressant , mettez l'**A1X**FOUR sous tension.  
Cela ouvre l'écran PEDAL CALIBRATION (calibrage de la pédale).



2. Bougez la pédale comme demandé à l'écran et pressez à chaque fois  ou .



Le calibrage est terminé lorsque « Complete! » apparaît.

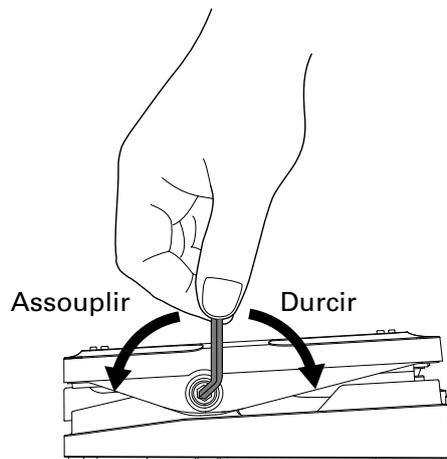
### NOTE

- Réglez la sensibilité de la pédale dans les cas suivants.
  - Appuyer sur la pédale a peu d'effet.
  - Le volume et le son changent beaucoup même quand on n'enfonce que légèrement la pédale.
- Si « Error! » s'affiche, reprenez le calibrage depuis le début.

## Réglage du couple

---

1. Insérez une clé hexagonale de 5 mm dans la vis de réglage du couple sur le côté de la pédale.
2. Tournez-la dans le sens horaire pour durcir le mouvement de pédale et dans le sens antihoraire pour l'assouplir.



### NOTE

Attention, trop desserrer la vis de réglage du couple de serrage peut entraîner une désolidarisation interne de la pédale l'empêchant de garder ensuite une position fixe.

# Gestion du firmware

---

## Vérification des versions de firmware

1. Tout en pressant  mettez l'**A1 FOUR/A1X FOUR** sous tension.  
Cela ouvre l'écran de version du firmware.

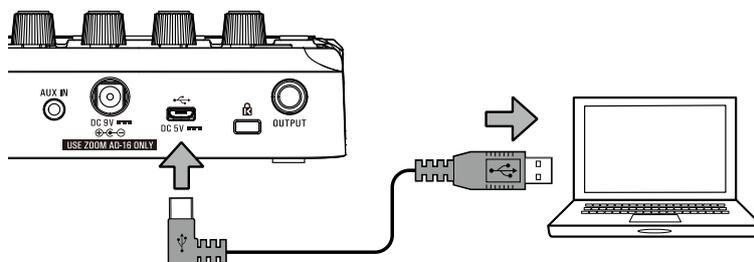
VERSION		
SYSTEM	PRESET	BOOT
1.01	1.00	1.00
FSW: START		

2. Pressez  ou .  
Cela fait redémarrer l'**A1 FOUR/A1X FOUR** et rouvre l'écran habituel.

# Mise à jour du firmware

Consultez le site web de ZOOM ([www.zoom.co.jp/](http://www.zoom.co.jp/)), et téléchargez le firmware de l'**A1 FOUR/A1X FOUR**.

1. Tout en pressant à la fois  et , utilisez un câble USB pour raccorder l'**A1 FOUR/A1X FOUR** à l'ordinateur.



Cela met l'**A1 FOUR/A1X FOUR** sous tension et ouvre l'écran FIRMWARE UPDATE (mise à jour du firmware).



2. Lancez l'application de mise à jour du firmware sur l'ordinateur.

Cela fera démarrer la mise à jour.

« Complete! » apparaîtra à la fin de la mise à jour.



## NOTE

- Ne débranchez pas le câble USB pendant une mise à jour du firmware.
- Dans le cas peu probable où une mise à jour du firmware échouerait en cours, reprenez la procédure depuis le début pour à nouveau mettre à jour le firmware.

## À SAVOIR

Consultez le site web ZOOM pour des détails sur la façon d'utiliser l'application.

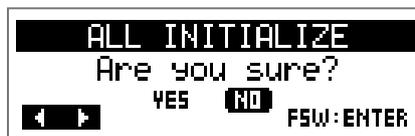
3. Une fois la mise à jour terminée, débranchez le câble USB et mettez l'appareil hors tension.

## À SAVOIR

La mise à jour de la version de firmware n'efface pas les mémoires de patch sauvegardées.

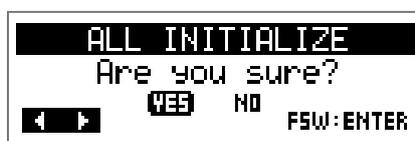
# Restauration des réglages d'usine

1. Tout en pressant , mettez l' **A1** FOUR/**A1X** FOUR sous tension.  
Cela ouvre un écran de confirmation d'initialisation.



2. Tournez .

Cela sélectionne l'action qui va suivre.



Réglage	Explication
YES	Initialise les réglages en les ramenant à leur valeur d'usine par défaut.
NO	Interrompt la procédure d'initialisation et ramène à l'écran habituel.

3. Pressez  ou .

Cela lance l'initialisation.

Une fois l'initialisation terminée, « Complete! » apparaît, puis l'écran habituel revient.



## NOTE

L'initialisation remplace tous les réglages, y compris les mémoires de patch, par les valeurs d'usine par défaut. Soyez donc sûr de vous avant d'utiliser cette fonction.

# Guide de dépannage

---

## L'unité ne s'allume pas

---

- Si l'alimentation se fait par piles, branchez un câble à la prise d'entrée INPUT.

## La sortie ne produit pas de son, ou un son très faible ou avec distorsion

---

- Vérifiez les connexions (→ [« Connexion » en page 10](#)).
- Réglez les niveaux des effets (→ [« Réglage des paramètres d'effet » en page 23](#)).
- Réglez le niveau de la mémoire de patch (→ [« Changement des niveaux des mémoires de patch » en page 16](#)).
- Réglez le volume de sortie (→ [« Réglage du caractère général du son et du niveau de sortie » en page 13](#)).
- Si vous utilisez la pédale d'expression pour régler le volume, ajustez sa position jusqu'à l'obtention du niveau de volume adéquat.
- Vérifiez que la sortie de l'accordeur n'est pas coupée, c'est-à-dire réglée sur « MUTE » (→ [« Modification des réglages d'accordeur » en page 43](#)).
- Réglez les niveaux de l'instrument connecté.
- Réglez le niveau d'entrée du MAA-1 (→ [« Réglage du niveau d'entrée du MAA-1 » en page 12](#)).

## Il y a beaucoup de bruit

---

- Vérifiez qu'un câble blindé n'en est pas la cause.
- Utilisez un authentique adaptateur secteur ZOOM (→ [« Connexion » en page 10](#)).

## Les effets ne fonctionnent pas

---

- Si la puissance de traitement est insuffisante pour les effets sélectionnés, « PROCESS OVERFLOW » (puissance de traitement dépassée) s'affiche à l'écran. Lorsque « PROCESS OVERFLOW » apparaît pour un effet, ce dernier est court-circuité (→ [« Changement des types d'effet » en page 22](#)).

## Les piles/batteries se déchargent rapidement

---

- Vérifiez que vous n'utilisez pas des piles au manganèse. Des piles alcalines doivent fournir une autonomie d'environ 18 heures de fonctionnement continu.
- Vérifiez le réglage de type de pile.  
Le réglage doit correspondre aux piles utilisées afin d'afficher avec précision la charge restante (→ [« Indication du type de pile utilisé » en page 37](#)).
- De par leurs caractéristiques, les batteries se déchargent plus rapidement quand on les utilise dans des lieux froids.

## La pédale d'expression ne fonctionne pas bien (A1X<sub>FOUR</sub> uniquement)

---

- Vérifiez les réglages de la pédale d'expression (→ [« Emploi de la pédale d'expression » en page 56](#)).
- Réglez la pédale d'expression (→ [« Réglage de la pédale » en page 57](#)).

# Caractéristiques techniques

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

Nombre maximal d'effets simultanés	5	
Nombre de mémoires de patch	50	
Fréquence d'échantillonnage	44,1 kHz	
Conversion A/N	24 bit, suréchantillonnage 128 fois	
Conversion N/A	24 bit, suréchantillonnage 128 fois	
Traitement du signal	32 bit	
Écran	Écran LCD à matrice de points 128x32	
Entrées	INPUT	Prise jack 6,35 mm mono standard Niveau d'entrée nominal : -20 dBu Impédance d'entrée (ligne) : 470 kΩ
	AUX IN	Mini-jack stéréo Niveau d'entrée nominal : -10 dBu Impédance d'entrée (ligne) : 1 kΩ
Sortie	OUTPUT	Prise jack 6,35 mm stéréo standard (sortie mixte ligne/casque) Niveau de sortie maximal : Ligne à +2 dBu (10 kΩ ou plus d'impédance de sortie) Casque à 17 mW + 17 mW (charge de 32 Ω)
Rapport S/B en entrée	120 dB	
Bruit de fond (bruit résiduel)	-97 dBu	
Alimentation	Adaptateur secteur : CC 9 V, 500 mA, avec pôle négatif au centre (ZOOM AD-16) 4 piles AA (environ 18 heures de fonctionnement continu avec des piles alcalines, sans rétroéclairage de l'écran LCD)	
USB	USB MIDI, USB micro-B • L'alimentation peut également être fournie par le port USB. • Si vous utilisez un câble conçu uniquement pour l'alimentation, les autres fonctions USB ne peuvent pas être utilisées.	
Dimensions externes	A1 <sub>FOUR</sub> 156 mm (P) × 130 mm (L) × 42 mm (H) A1X <sub>FOUR</sub> 156 mm (P) × 216 mm (L) × 52 mm (H)	
Poids	A1 <sub>FOUR</sub> 340 g (sans les piles) A1X <sub>FOUR</sub> 610 g (sans les piles)	

## ■ MAA-1

Entrée	Entrée symétrique sur XLR (broche 2 : point chaud) Gain d'entrée : +3 – +30 dB Impédance d'entrée : 10 kΩ Niveau d'entrée maximal : +4 dBu Alimentation fantôme +48 V
Sortie	Prise jack 6,35 mm mono standard Niveau de sortie nominal : -20 dBu Niveau de sortie maximal : +7 dBu Impédance de sortie : 1 kΩ
Alimentation	2 piles AA Durée de fonctionnement en continu (lorsque l'alimentation fantôme est de 3 mA) Environ 15 heures (avec des piles alcalines) Environ 15 heures (avec des batteries nickel-hydrure métal)
Dimensions externes	177 mm (P) × 23 mm (L) × 25 mm (H)
Poids	70 g (sans les piles)

• 0 dBu = 0,775 V

• L'autonomie des piles en continu a été déterminée au moyen de méthodes de tests établies en interne. Elle variera grandement en fonction des conditions d'utilisation.



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