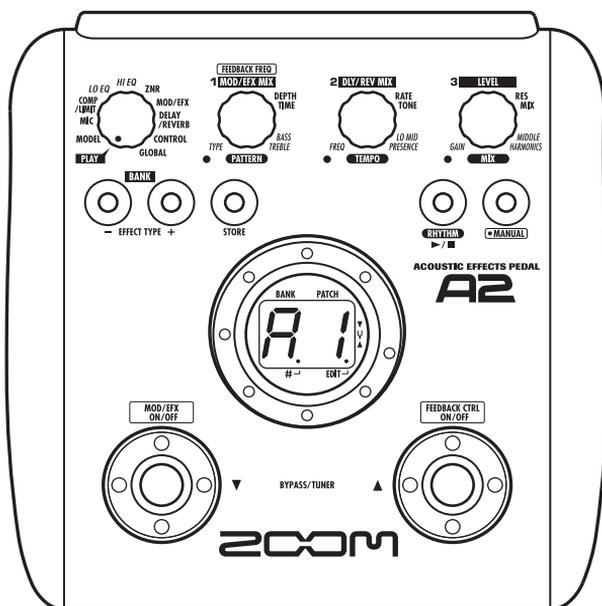


# ACOUSTIC EFFECTS PEDAL

# A2

## Mode d'emploi



# ZOOM

© ZOOM Corporation

La reproduction de ce manuel, en totalité ou partie, par quelque moyen que ce soit, est interdite.

# PRECAUTIONS DE SECURITE ET D'EMPLOI

## PRECAUTIONS DE SECURITE

Dans ce manuel, des symboles sont employés pour signaler les messages d'alerte et précautions à lire afin de prévenir les accidents. Leur signification est la suivante:



**Danger**

Ce symbole identifie des explications concernant des dangers extrêmes. Si vous l'ignorez et utilisez mal votre appareil, vous encourez des risques de graves blessures ou même de mort.



**Attention**

Ce symbole signale des explications concernant des facteurs de danger. Si vous l'ignorez et utilisez mal votre appareil, vous risquez des dommages corporels et matériels.

Veillez suivre les consignes de sécurité et précautions d'emploi pour une utilisation sans danger de l'A2.



**Danger**

### A propos de l'alimentation

Comme la consommation électrique de cette unité est assez élevée, nous vous recommandons d'employer autant que possible l'adaptateur secteur. Si vous utilisez des piles, n'employez que des piles alcalines.

#### [Fonctionnement avec adaptateur secteur]

- Veillez à n'utiliser qu'un adaptateur secteur fournissant un CC 9V, 300 mA et doté du "-" en fiche centrale (AD-0006 Zoom). L'emploi d'un adaptateur d'un autre type pourrait endommager l'unité et présenter des risques.
- Ne connectez l'adaptateur secteur qu'à une prise électrique de la tension requise par celui-ci.
- Quand vous déconnectez l'adaptateur de la prise, saisissez l'adaptateur et ne tirez pas sur le câble.
- En cas de non utilisation prolongée ou durant un orage, déconnectez l'adaptateur secteur de la prise électrique.

#### [Fonctionnement avec piles]

- Employez quatre piles conventionnelles R6 (taille AA) IEC (alcalines).
- L'A2 ne peut pas servir de chargeur.
- Portez attention à l'étiquetage de la pile pour choisir le type correct.
- En cas de non utilisation prolongée, retirez les piles de l'unité.
- Si les piles ont coulé, essayez soigneusement le compartiment des piles et les contacts pour retirer tous les restes de liquide.
- Quand vous utilisez l'unité, le capot du compartiment des piles doit être fermé.



**Danger**

### Environnement

Pour prévenir le risque d'incendie, choc électrique ou mauvais fonctionnement, évitez d'utiliser votre A2 dans des conditions où elle est exposée à des:

- Températures extrêmes
- Sources de chaleur telles que radiateurs ou poêles
- Forte humidité

- Poussière excessive ou sable
- Vibrations excessives ou chocs



**Danger**

### Maniement

- Ne placez jamais d'objets remplis de liquide, tels que des vases, sur l'A2 car cela peut causer un choc électrique.
- Ne placez pas sur l'A2 des sources à flamme nue telles que des bougies allumées car cela pourrait provoquer un incendie.
- L'A2 est un instrument de précision. Évitez d'exercer une force excessive sur ses commandes. Ne la laissez pas tomber, et ne la soumettez pas à des chocs ou des pressions excessives.
- Ne laissez aucun corps étranger (pièces ou épingles etc.) ni du liquide pénétrer dans l'appareil.



**Attention**

### Connexion des câbles et prises d'entrée/sortie

Vous devez toujours éteindre l'A2 et tout autre équipement avant de connecter ou déconnecter tout câble. Veillez aussi à déconnecter tous les câbles et l'adaptateur secteur avant de déplacer l'A2.



**Danger**

### Modifications

N'ouvrez jamais le boîtier de l'A2 et ne modifiez ce produit en aucune façon car cela pourrait l'endommager.



**Attention**

### Volume

N'utilisez pas l'A2 à fort volume durant une longue période car cela pourrait entraîner des troubles auditifs.

## Précautions d'emploi

### Interférences électriques

Pour des raisons de sécurité, l'A2 a été conçue afin d'assurer une protection maximale contre l'émission de radiations électromagnétiques par l'appareil, et une protection vis à vis des interférences externes. Toutefois, aucun équipement très sensible aux interférences ou émettant de puissantes ondes électromagnétiques ne doit être placé près de l'A2, car le risque d'interférences ne peut pas être totalement éliminé.

Avec tout type d'appareil à commande numérique, y compris l'A2, des interférences électromagnétiques peuvent causer un mauvais fonctionnement et altérer ou détruire les données. Il faut veiller à minimiser le risque de dommages.

### Nettoyage

Utilisez un chiffon sec et doux pour nettoyer l'A2. Si nécessaire, humidifiez légèrement le chiffon. N'utilisez pas de nettoyant abrasif, de cire ou de solvant (tel que diluant pour peinture ou alcool de nettoyage), car cela pourrait ternir la finition ou endommager la surface.

**Veillez conserver ce manuel dans un endroit pratique pour vous y référer ultérieurement.**

# Sommaire

<b>PRECAUTIONS DE SECURITE ET D'EMPLOI .....</b>	<b>2</b>
<b>Caractéristiques.....</b>	<b>4</b>
<b>Termes utilisés dans ce manuel .....</b>	<b>5</b>
<b>Commandes et fonctions / Connexions .....</b>	<b>6</b>
<b>Sélection d'un patch .....</b>	<b>8</b>
<b>Emploi de l'accordeur .....</b>	<b>10</b>
<b>Emploi de la fonction rythmique .....</b>	<b>12</b>
<b>Modification ("édition") d'un patch .....</b>	<b>14</b>
<b>Mémorisation/copie de patches .....</b>	<b>16</b>
<b>Emploi du contrôle de réinjection .....</b>	<b>18</b>
Emploi manuel du contrôle de réinjection .....	18
Détection automatique de la fréquence de réinjection .....	19
<b>Emploi du mode manuel .....</b>	<b>20</b>
<b>Emploi d'une pédale optionnelle .....</b>	<b>21</b>
Emploi de la pédale commutateur (FS01) .....	21
Emploi de la pédale d'expression (FP01/FP02).....	22
<b>Restauration des réglages d'usine .....</b>	<b>24</b>
<b>Enchaînement des effets .....</b>	<b>25</b>
Module CONTROL et module GLOBAL .....	25
<b>Types et paramètres d'effet.....</b>	<b>26</b>
Comment lire le tableau des paramètres .....	26
MODEL.....	27
MIC .....	28
COMP/LIMIT .....	28
LO EQ .....	28
HI EQ .....	29
ZNR .....	29
MOD/EFX .....	29
DELAY/REVERB.....	31
CONTROL .....	33
GLOBAL .....	34
<b>Caractéristiques techniques .....</b>	<b>35</b>
<b>Guide de dépannage .....</b>	<b>35</b>
Patterns pré-programmés (presets) de l'A2 .....	Dos de couverture

# Caractéristiques

Merci d'avoir choisi la **ZOOM A2** (appelée simplement "**A2**" dans ce manuel). L'A2 est un processeur d'effets sophistiqué pour guitare acoustique disposant des caractéristiques suivantes.

- **Toute dernière technologie pour des performances de haut niveau**

Une excellente qualité sonore est assurée par un circuit de traitement du signal avec échantillonnage en 96 kHz/24 bits et traitement interne en 32 bits. La réponse en fréquence reste plate jusqu'à 40 kHz et le rapport signal/bruit atteint le chiffre étonnant de 100 dB.

- **Gamme d'effets complète optimisée pour la guitare acoustique**

Dans une palette polyvalente de 47 effets, jusqu'à 8 d'entre eux (y compris la réduction de bruit ZOOM ZNR) peuvent être simultanément employés. En plus d'effets standards tels que compresseur et delay/reverb, l'A2 offre des effets simulant les sons de célèbres guitares acoustiques, un simulateur de micro et d'autres effets spécialisés pour la guitare acoustique.

- **Sélection des caractéristiques optimales pour les micros et amplis**

L'A2 vous permet de sélectionner la meilleure réponse en fréquence pour votre micro et votre ampli. C'est remarquable pour éliminer les problèmes de son qui peuvent se produire quand on joue d'une guitare acoustique au travers d'un amplificateur pour guitare.

- **Suppression automatique des accrochages de réinjection acoustique ("larsen")**

Le contrôle de réinjection repère les fréquences où se produit la réinjection acoustique (larsen) et en assure un traitement efficace. La fonction peut être activée au pied durant le jeu.

- **Interface perfectionnée**

Les sélecteurs rotatifs et trois commandes de paramètre rendent le fonctionnement extrêmement rapide et intuitif. L'intervalle de neutralisation lorsque l'on change de patch a été réduit à moins de 8 millisecondes, permettant des changements de patch virtuellement transparents.

- **Fonction rythmique et accordeur chromatique automatique**

Des patterns rythmiques créés à partir de sources PCM très réalistes sont bien plus pratiques à utiliser qu'un métronome durant l'étude ou pour un travail rapide en session. L'accordeur chromatique automatique conçu pour la guitare fait de l'accord un jeu d'enfant.

- **Prise en charge de pédale commutateur et de pédale d'expression**

En branchant une pédale commutateur optionnelle (FS01) à la prise [CONTROL IN], vous pouvez changer de banque, spécifier le tempo du rythme et commuter on/off la commande de réinjection au pied. Ou bien, vous pouvez utiliser une pédale d'expression (FP01/FP02) pour faire varier le volume ou le timbre en temps réel.

- **Le principe de double alimentation électrique permet de l'employer n'importe où**

L'A2 peut être alimentée par 4 piles R6 (taille AA) IEC ou un adaptateur secteur. Le fonctionnement continu sur piles est d'environ 7,5 heures avec des piles alcalines.

Veuillez prendre le temps de lire attentivement ce manuel pour tirer le meilleur parti de cette unité et vous assurer des performances et une fiabilité optimales.

# Termes utilisés dans ce manuel

Cette section explique quelques termes importants utilisés dans la documentation de l'A2.



## ■ Module d'effet

Comme représenté dans l'illustration ci-dessus, l'A2 peut être comparé à une combinaison de plusieurs effets simples. Chacun de ces effets est nommé module d'effet. En autres, il existe un module de réduction de bruit ZNR (ZOOM Noise Reduction), ainsi qu'un module de modulation (simulation de sons) (MODEL), un module compresseur/limiteur (COMP/LIMIT), un module modulation/effets spéciaux (MOD/EFX). Des paramètres tels que l'intensité d'effet peuvent être réglés individuellement pour chaque module et les modules peuvent être activés/désactivés comme désiré.

## ■ Type d'effet

Dans certains modules d'effet, plusieurs effets différents peuvent être choisis, et on les nomme types d'effet. Par exemple, le module d'effet modulation/effets spéciaux (MOD/SFX) comprend chorus, flanger, delay, phaser et d'autres types d'effet. Un seul d'entre eux peut être sélectionné à la fois.

## ■ Paramètre d'effet

Tous les modules d'effet ont divers paramètres pouvant être réglés. Ce sont les paramètres d'effet. Dans l'A2, les paramètres d'effet se règlent avec les commandes de paramètre 1-3. Comme les commandes d'une pédale d'effet ordinaire, elles changent des aspects tels que le caractère tonal et l'intensité d'effet. Le paramètre affecté à chaque commande dépend du module et du type d'effet actuellement sélectionné.

## ■ Patch

Dans l'A2, les combinaisons de modules d'effet sont mémorisées et rappelées sous forme d'unités

nommées patches. Un patch contient des informations sur le statut activé ou désactivé de chaque module d'effet, sur le type d'effet utilisé dans chaque module et sur les réglages des paramètres de chaque effet. La mémoire interne de l'A2 contient 80 patches (dont 40 patches programmables).

## ● Banque et zone

Un groupe de 10 patches est appelé une banque. La mémoire de l'A2 contient au total 8 banques, nommées A à d et 0 à 3. Les banques A-d forment la zone utilisateur qui permet la lecture et l'écriture. Les banques 0 à 3 sont la zone pré-programmée (preset) contenant des patches ne pouvant qu'être lus.

Les patches de chaque banque sont numérotés de 0 à 9. Pour choisir un patch de l'A2, vous utilisez le format "A1" (patch numéro 1 de la banque A), "06" (patch numéro 6 de la banque 0), etc.

## ■ Modes

L'A2 dispose des modes de fonctionnement suivants.

### ● Mode de jeu (Play)

Dans ce mode, les patches peuvent être sélectionnés et joués.

### ● Mode manuel

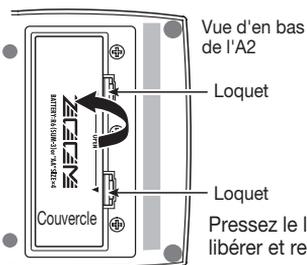
Dans ce mode, vous jouez de votre instrument tout en utilisant les commutateurs au pied pour commuter on/off le module MOD/EFX ou la fonction de commande de réinjection. Il sert aussi à la détection automatique des accrochages acoustiques (fréquences causant un larsen).

### ● Mode d'édition

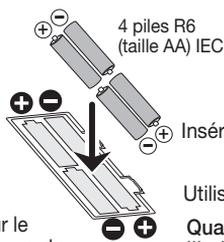
Dans ce mode, les paramètres d'effet d'un patch peuvent être édités (c'est-à-dire modifiés).

## Fonctionnement de l'A2 sur piles

1. Retournez l'A2 et ouvrez le couvercle du compartiment des piles à sa base.



2. Insérez 4 piles R6 (taille AA) IEC neuves.



3. Fermez le couvercle du compartiment des piles.

Poussez le couvercle jusqu'à ce que le loquet clique une fois en place.

Insérez les piles tête-bêche.

Utilisez 4 piles R6 (taille AA) IEC.

Quand les piles sont déchargées, l'indication "bt" s'affiche.

# Commandes et fonctions/Connexions

## Sélecteur de module

Fait alterner entre mode de jeu/mode manuel et mode d'édition. En mode d'édition, il sélectionne le module modifié.

## Touches BANK [-]/[+]

En mode de jeu/mode manuel, elles servent à passer directement à la banque immédiatement inférieure ou supérieure. En mode d'édition, elles changent le type d'effet pour le module actuellement sélectionné.

## Touche [STORE]

Sert à mémoriser les patches modifiés.

## Prise [INPUT]

Entrée servant à la connexion d'une guitare acoustique à micro, d'une guitare électro-acoustique ou électrique.

### ■ A propos du mode HI-GAIN

Quand vous utilisez un micro magnétique, une guitare électrique avec micro à simple bobinage ou tout autre micro à bas niveau de sortie, le gain d'entrée de l'A2 peut être augmenté en sélectionnant le mode HI-GAIN.

### Pour lancer l'A2 en mode HI-GAIN

Mettez sous tension en tenant enfoncée la pédale [▼]. L'indication "Hi-Gain" défilera dans l'afficheur et le gain d'entrée sera réglé sur une valeur plus élevée.

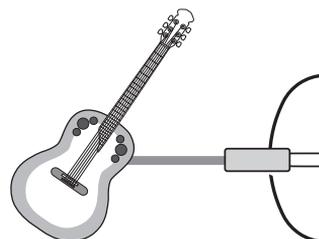
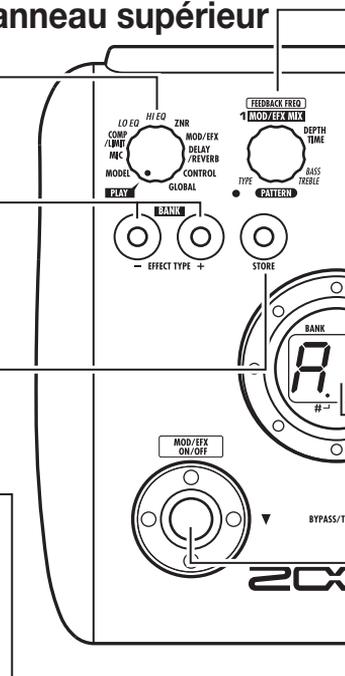
### NOTE

Le réglage de gain d'entrée n'est pas conservé en mémoire et sera annulé à l'extinction. Refaites la procédure ci-dessus à chaque mise sous tension si nécessaire.

## Prise [OUTPUT/PHONES]

Cette prise jack stéréo sert au branchement d'un amplificateur de guitare ou d'un système Hi-Fi. Il est aussi possible d'utiliser un câble en Y pour envoyer la sortie à deux amplificateurs ou de brancher un casque stéréo à cette prise.

## Panneau supérieur

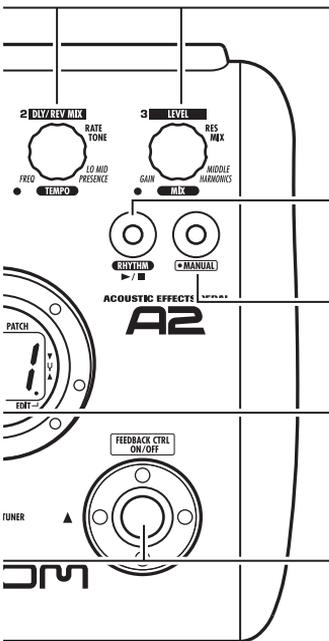


Guitare acoustique



Système de son

Casque



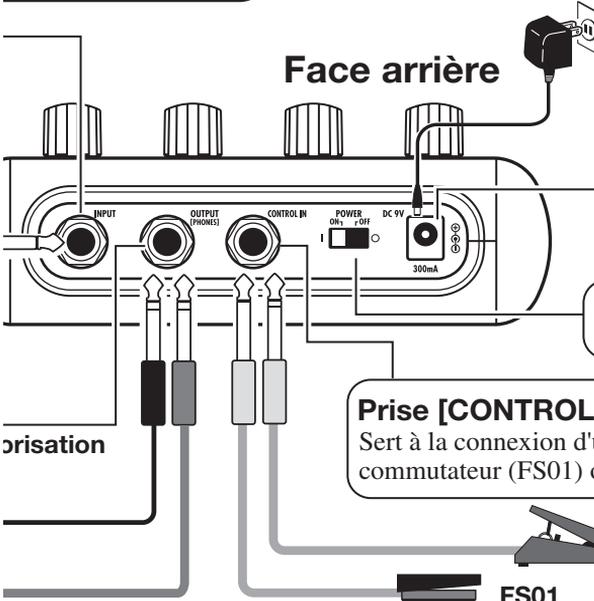
**Commandes de paramètre 1 - 3**  
 Ces commandes permettent de changer la valeur des paramètres d'effet ou de la totalité du patch. Durant la lecture rythmique, ces commandes permettent de choisir un pattern, de régler le tempo et le volume du rythme.

**Touche RHYTHM [▶/■]**  
 Sert à lancer/arrêter la lecture du rythme.

**Touche [MANUAL]**  
 Fait alterner entre mode de jeu et mode manuel. La touche est allumée quand l'A2 est en mode manuel.

**Afficheur**  
 Affiche les numéros de patch, valeurs de réglage et autres informations sur le fonctionnement de l'A2.

**Pédales commutateurs [▼]/[▲]**  
 Ces commutateurs servent à la sélection des patches, à la commutation on/off des modules d'effet, au contrôle de l'accordeur et à d'autres fonctions.



**Adaptateur secteur**  
**Prise d'entrée d'alimentation 9V**  
 Un adaptateur secteur (AD-0006 ZOOM) avec une sortie nominale en CC 9V, 300 mA (moins sur la broche centrale) peut être branché ici.

**Interrupteur [POWER]**  
 Allume/éteint l'unité.

**Prise [CONTROL IN]**  
 Sert à la connexion d'une pédale optionnelle, commutateur (FS01) ou d'expression (FP01/FP02).

# Sélection d'un patch

Pendant que vous jouez de votre instrument, essayez différents patches pour voir ce que l'A2 peut faire.

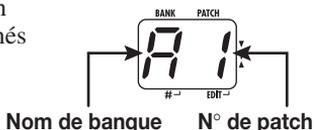
## 1 Mise sous tension

- Utilisez un câble mono blindé pour relier votre guitare à la prise [INPUT] de l'A2.
- Quand vous utilisez l'A2 avec un adaptateur secteur, branchez celui-ci à une prise murale et branchez son câble à la prise [DC IN] de l'A2.
- Réglez l'interrupteur [POWER] de la face arrière de l'A2 sur ON.
- Allumez votre système de reproduction et réglez son volume convenablement.

## 2 Réglage de l'A2 en mode de jeu

- Si le sélecteur de module est sur une autre position que "PLAY", réglez-le sur "PLAY".

La banque et le patch qui étaient sélectionnés lors de la dernière extinction ré-apparaissent.



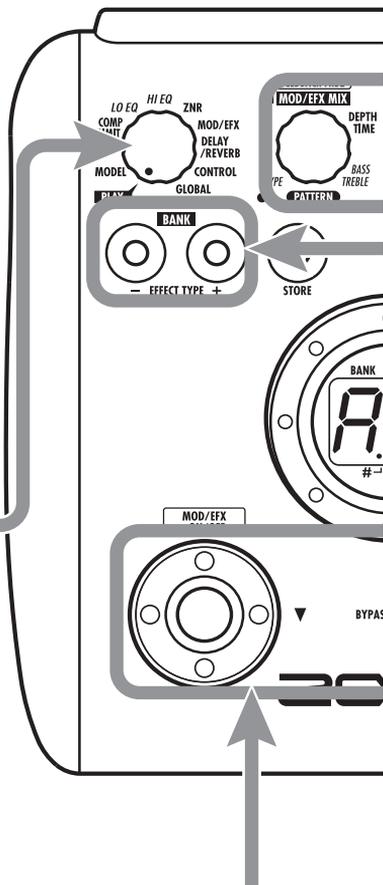
**ASTUCE** Immédiatement après mise sous tension de l'A2, l'unité sera en mode de jeu, même si le sélecteur de module est sur une autre position que "PLAY".

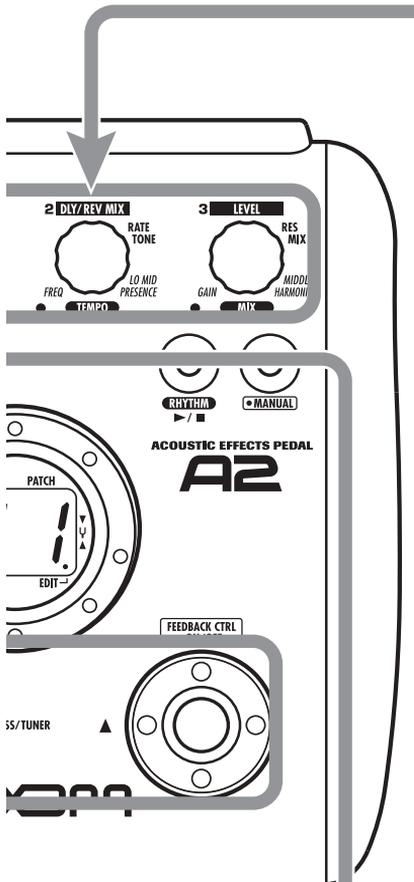
## 3 Sélection d'un patch

- Pour changer de patch, pressez un des commutateurs au pied [▼]/[▲].

Presser le commutateur [▼] appelle le patch immédiatement inférieur et presser le commutateur [▲] appelle le patch immédiatement supérieur.

Presser répétitivement un commutateur au pied fait passer en revue les patches dans l'ordre A0 – A9 ... d0 – d9 → 00 – 09 ... 30 – 39 → A0, ou dans l'ordre inverse.



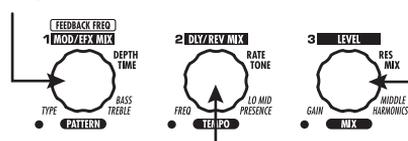


## 5 Tonalité et volume

- Pour régler le son et le volume d'effet en mode de jeu, les commandes de paramètre 1-3 peuvent être utilisées. Chaque commande contrôle un paramètre spécifique.

### Commande 1

Règle principalement le paramètre MIX du module MOD/EFX (le niveau du son d'effet mélangé au son d'origine).



### Commande 2

Règle le paramètre MIX du module DELAY/REVERB (le niveau du son d'effet mélangé au son d'origine).

Quand vous tournez une commande de paramètre, la diode correspondante s'allume et l'écran affiche brièvement la valeur actuelle du paramètre.

## NOTE

- Si le module MOD/EFX ou DELAY/REVERB est désactivé (off) pour le patch actuellement sélectionné ("oF" est affiché), les commandes correspondantes (1 ou 2) n'ont pas d'effet.
- Les changements faits ici sont temporaires et seront perdus si vous changez de patch. Pour les conserver, mémorisez le patch (→ p. 16).
- En plus des niveaux individuels de patch, l'A2 permet aussi de régler le niveau général (master). Ce réglage affecte tous les patches (→ p. 33).

## 4 Sélection directe d'une banque

- Sélectionnez directement les banques A – d, 0 – 3 avec les touches BANK [-]/[+].

Presser la touche BANK [-] appelle la banque immédiatement inférieure, et presser la touche BANK [+] appelle la banque immédiatement supérieure.

# Emploi de l'accordeur

L'A2 dispose d'un accordeur chromatique automatique. Pour l'utiliser, les effets internes doivent être court-circuités (temporairement désactivés) ou coupés (son d'origine et son d'effet coupés).

## 1 Court-circuiter ou couper

### • Court-circuiter les effets (bypass)

En mode de jeu (ou manuel), pressez brièvement et en même temps les commutateurs au pied [▼]/[▲] et relâchez-les.



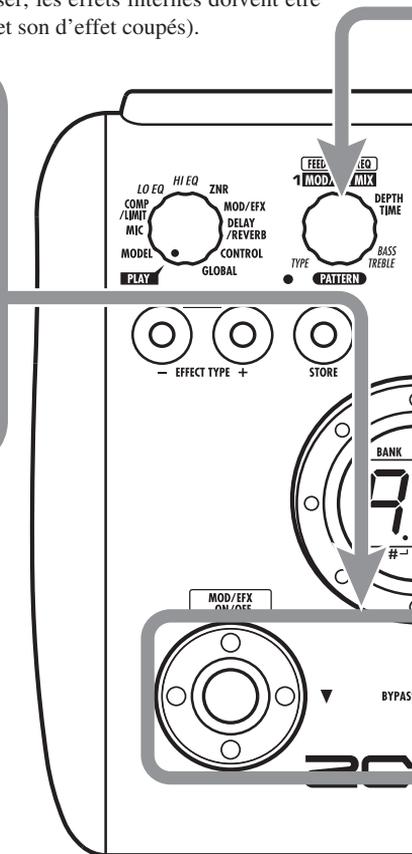
### • Couper le son (mute)

En mode de jeu (ou manuel), pressez en même temps les commutateurs au pied [▼]/[▲] et tenez-les durant au moins 1 seconde.



## Changement de patch en bypass/mute

Quand vous pressez en même temps les commutateurs au pied [▼]/[▲] pendant que vous jouez de votre instrument, le mode bypass/mute est activé. Toutefois, le son peut momentanément changer juste avant cette activation. Cela est dû au fait que l'A2 passe au patch immédiatement supérieur ou inférieur quand un des commutateurs est pressé légèrement avant l'autre (quand vous annulez le statut bypass/mute, le numéro de patch d'origine est à nouveau actif). Ce type de comportement n'est pas un défaut. Il est dû à la très haute vitesse à laquelle l'A2 répond au changement de patch. Pour empêcher le changement de son ainsi causé, ne produisez pas de son avec votre instrument jusqu'à ce que le statut bypass/mute soit totalement établi.



## 2 Jeu de la corde à accorder

### • Jouez la corde voulue à vide et réglez sa hauteur.



Le côté gauche de l'afficheur donne la note la plus proche de la hauteur actuelle.

A = A	D = d	G = G
A# = A.	D# = d.	G# = G.
B = b	E = E	
C = C	F = F	
C# = C.	F# = F.	

### 3 Réglage de la hauteur de référence de l'accordeur

Si nécessaire, vous pouvez ajuster la hauteur de référence de l'accordeur de l'A2. Le réglage par défaut après mise sous tension est 440 Hz pour la *la* médian.

- Tournez la commande de paramètre 1.



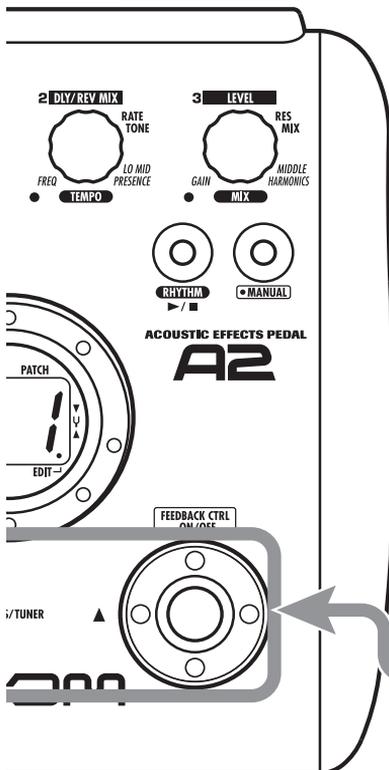
La hauteur de référence actuelle s'affiche. La plage de réglage est 35 – 45 (*la* médian = 435 à 445 Hz).

- Quand la hauteur de référence est affichée, tournez la commande de paramètre 1 pour la régler.



Quand vous relâchez la commande de paramètre, l'affichage antérieur revient après un instant.

**NOTE** Quand vous éteignez l'A2 et la rallumez, la hauteur de référence revient à 40 (*la* médian = 440 Hz).



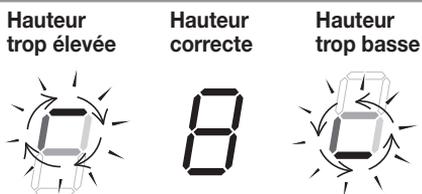
### 4 Retour au mode de jeu

- Pressez un des commutateurs [▼]/[▲].

Le côté droit de l'afficheur affiche un symbole indiquant l'éloignement de l'accord juste.



Accordez les autres cordes de la même façon.



L'indication visuelle tourne d'autant plus vite que la hauteur est éloignée.

# Emploi de la fonction rythmique

L'A2 a une fonction rythmique intégrée qui produit des sons de batterie réalistes selon divers motifs nommés "patterns". La fonction rythmique est disponible en mode de jeu ou en statut bypass/mute.

## 1 Réglez l'A2 en mode de jeu (ou en mode manuel)

- Si le sélecteur de module est sur une fonction autre que "PLAY", réglez-le sur "PLAY".

**ASTUCE** La fonction rythmique peut être utilisée à la fois en mode de jeu et en mode manuel.

## 2 Lancez la fonction rythmique

- Pour lancer la fonction rythmique, pressez la touche RHYTHM [▶/■].

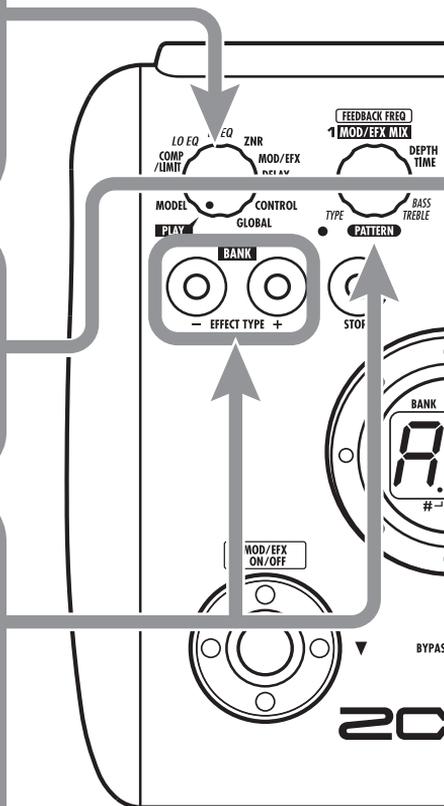
**NOTE** Durant la reproduction rythmique, le module DELAY/REVERB est désactivé (OFF).

## 3 Sélectionnez un pattern rythmique

L'A2 a 40 patterns rythmiques intégrés. Pour plus d'informations sur leur contenu, voir le dos de couverture de ce manuel.

- Pour changer les patterns rythmiques en continu, tournez la commande de paramètre 1.
- Pour sélectionner le pattern rythmique immédiatement supérieur ou inférieur, pressez une des touches BANK [-]/[+].

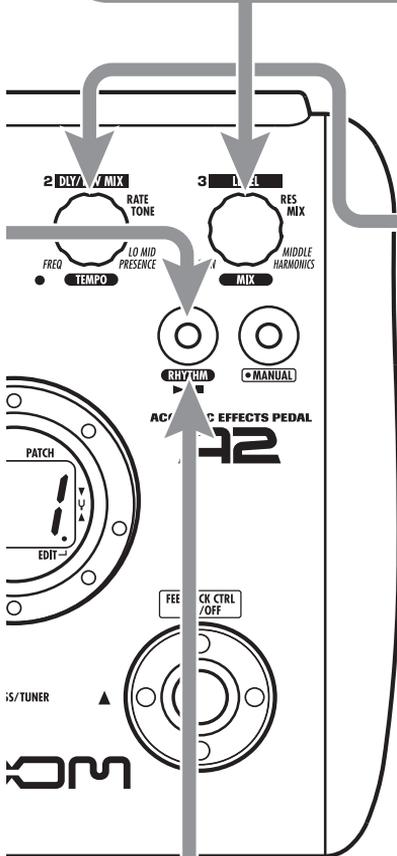
Quand les étapes ci-dessus ont été effectuées, le numéro de pattern rythmique actuel (01 – 40) s'affiche brièvement.



## 4 Réglage du volume rythmique

- Pour régler le volume rythmique, tournez la commande de paramètre 3.

Quand vous tournez la commande de paramètre, le réglage actuel (0 – 30) s'affiche.



## 5 Réglage du tempo

Le tempo du pattern rythmique peut être réglé dans la plage 40 – 250 BPM (battements par minute).

- Pour changer le tempo rythmique en continu, tournez la commande de paramètre 2.
- En branchant une pédale commutateur (FS01) à la prise [CONTROL IN] et en lui assignant la fonction "tap tempo", vous pouvez spécifier le tempo en le battant au pied (→ p 21).

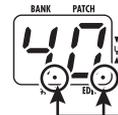
Quand vous pressez la pédale commutateur la première fois, le réglage de tempo actuel s'affiche. Le réglage est automatiquement changé en fonction de l'instant où se produisent la seconde pression et les suivantes.

Quand ces étapes sont effectuées, le tempo actuel (40 – 250) est affiché. Un point apparaît au centre pour les valeurs entre 100 et 199. Pour les valeurs de 200 et plus, des points s'affichent au centre et à droite.



1 point s'affiche

Tempo = 120 BPM



2 points s'affichent

Tempo = 240 BPM

## 6 Arrêter le rythme

- Pour stopper le rythme, pressez la touche RHYTHM [▶/■]. L'A2 revient à son statut précédent.

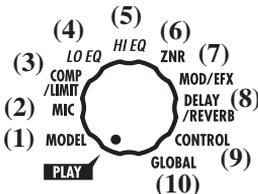
# Modification ("édition") d'un patch

Les patches de l'A2 peuvent être librement modifiés par changement des réglages de leurs paramètres d'effet. Essayez de modifier le patch actuellement sélectionné pour créer votre propre son.

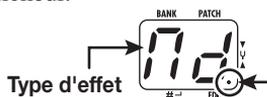
## 1 Sélection du module d'effet

- Tournez le sélecteur de module pour choisir le module d'effet à modifier. Les réglages suivants sont disponibles.

- (1) Module MODEL
- (2) Module MIC
- (3) Module COMP/LIMIT
- (4) Module LO EQ
- (5) Module HI EQ
- (6) Module ZNR
- (7) Module MOD/EFX
- (8) Module DELAY/REVERB
- (9) Module CONTROL
- (10) Module GLOBAL



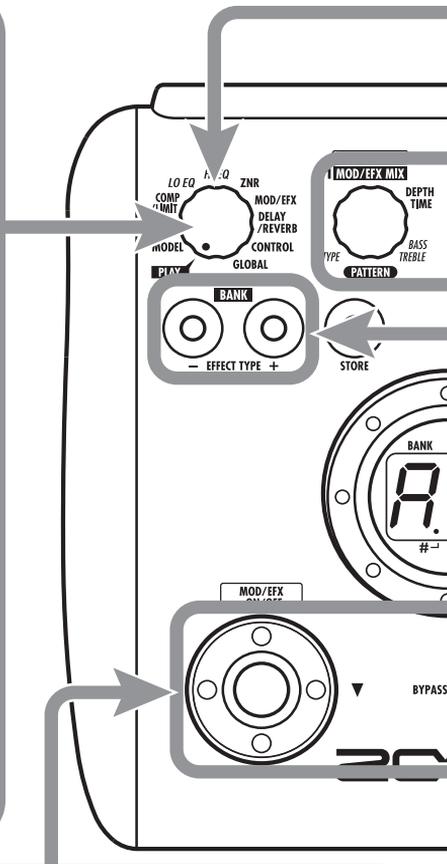
Quand vous réglez le sélecteur de module sur une position autre que "PLAY", l'A2 passe en mode d'édition et le type d'effet actuellement sélectionné pour le module correspondant est affiché. En mode d'édition, un point apparaît en bas à droite de l'afficheur.



Type d'effet

Un point indique que l'unité est en mode d'édition

**ASTUCE** Vous pouvez passer en mode d'édition depuis le mode de jeu ou le mode manuel.



## 2 Pour activer/désactiver un module d'effet

- Pour activer et désactiver le module sélectionné, pressez un des commutateurs au pied [▼]/[▲].

Quand le module est désactivé, "oF" apparaît dans l'afficheur.



### ASTUCE

CONTROL et GLOBAL sont des modules spéciaux servant à faire des réglages affectant toute l'unité, comme le choix du fonctionnement de la pédale. Ces modules ne peuvent pas être commutés on/off.

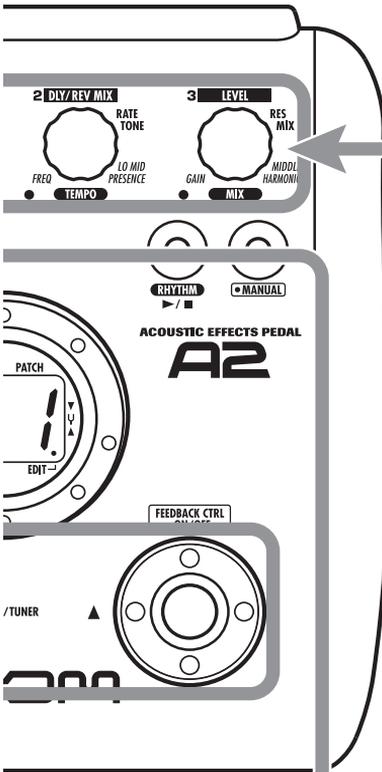
## 5 Sortie du mode d'édition

- Pour quitter le mode d'édition et retourner au mode de jeu, réglez le sélecteur de module en position "PLAY".

L'A2 retourne en mode de jeu (ou manuel).

## NOTE

Quand vous sélectionnez un autre patch après l'édition, les changements faits en mode d'édition sont perdus à moins d'avoir d'abord mémorisé le patch. Pour conserver les changements, mémorisez le patch comme décrit en page 16.

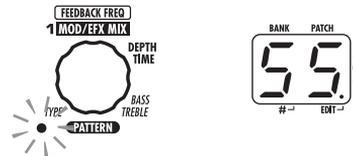


## 4 Changement de la valeur d'un paramètre

- Pour changer la valeur de réglage des paramètres d'effet, utilisez les commandes de paramètre 1 – 3.

Le paramètre affecté à une commande dépend du module/type d'effet sélectionné (→ p. 27 – 34).

Quand vous tournez une commande de paramètre, la diode correspondante s'allume et l'écran affiche brièvement la valeur actuelle du paramètre correspondant.



- NOTE** Quand un module réglé sur OFF est sélectionné, l'écran affiche "oF".

## 3 Sélectionnez le type d'effet

- Pour changer le type d'effet du module sélectionné, utilisez les touches BANK [-]/[+].

## NOTE

- Quand vous pressez les touches BANK [-]/[+] alors qu'un module est réglé sur off, le module est activé (on).

- Si vous pressez les touches BANK [-]/[+] pour un module n'ayant qu'un type d'effet, rien ne se produit.



# Mémorisation/copie de patches

Un patch modifié peut être mémorisé dans une banque de la zone utilisateur (A – d). Il est aussi possible de mémoriser un patch existant déjà dans un autre emplacement pour en faire une copie.

## 1 En mode de jeu ou d'édition, pressez la touche [STORE]

- Les numéros de banque et de patch clignotent dans l'afficheur.



### NOTE

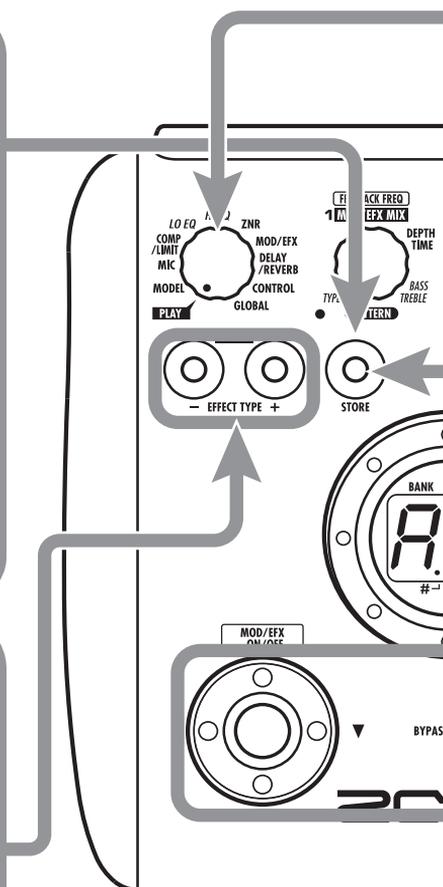
Les patches des banques de la zone preset (0 – 3) ne peuvent qu'être lus. Aucun patch ne peut y être mémorisé ou copié. Si vous pressez la touche [STORE] alors qu'un patch de la zone preset est sélectionné, c'est le patch "A0" (banque A, patch n°0) qui est automatiquement sélectionné comme destination par défaut de mémorisation/copie.

## 2 Sélectionnez la banque de destination de mémorisation/copie

- Pour sélectionner la banque de destination de mémorisation/copie, utilisez les touches BANK [-]/[+].



**NOTE** Seule une banque de la zone utilisateur (A – d) peut servir de destination.



## 5 Pour interrompre la mémorisation

- Pour interrompre le processus de mémorisation, bougez le sélecteur de module avant d'avoir pressé à nouveau la touche [STORE] (étape 4).

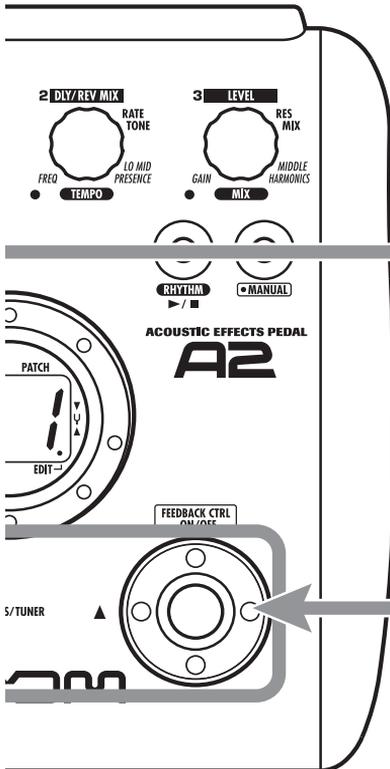
## 4 Pressez une fois encore la touche [STORE]

- Quand le processus de mémorisation/copie est terminé, l'unité retourne au mode précédent avec le patch de destination sélectionné.



## 3 Spécifiez le numéro du patch de destination de mémorisation/copie

- Pour choisir le numéro du patch de destination, utilisez les commutateurs au pied [▼]/[▲].



# Emploi du contrôle de réinjection

La fonction de commande de réinjection de l'A2 permet la détection automatique ou manuelle de la plage de fréquences où un accrochage acoustique (larsen) se produit. Cette plage de fréquences est alors atténuée pour éliminer la réinjection.

## Emploi manuel du contrôle de réinjection

Cette section décrit comment détecter manuellement la fréquence de réinjection.

### 1. Réglez le sélecteur de module sur "GLOBAL".



Quand le module GLOBAL est sélectionné, la commande de paramètre 2 peut servir à régler le paramètre de contrôle de réinjection (FEEDBACK FREQ). Les réglages suivants sont disponibles.

#### ● oF

Désactive la fonction de contrôle de réinjection. Quand ce réglage est sélectionné, la pédale commutateur peut être utilisée en mode de jeu ou en mode manuel pour activer la fonction et obtenir une détection automatique de la fréquence d'accrochage.

#### ● At

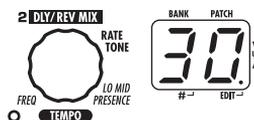
La fréquence d'accrochage est détectée automatiquement et la plage correspondante est atténuée.

#### ● 1 - 30

Vous permet de manuellement régler la fréquence d'accrochage. Des valeurs plus élevées correspondent à des fréquences plus hautes.

### 2. Tournez la commande de paramètre 2 pour régler la fréquence de réinjection, en utilisant la plage de réglage de 1 - 30.

La plage de fréquences correspond à la valeur qui sera coupée. Sélectionnez la valeur qui donne la meilleure réduction de la réinjection ou accrochage acoustique (larsen).



### 3. Quand le réglage est terminé, ramenez le sélecteur de module en position "PLAY" (mode de jeu).



## ASTUCE

- Si vous sélectionnez "At" à l'étape 2, la détection automatique de fréquence de réinjection commence. Durant le processus, l'indication "SC" (Scan) s'affiche.
- Le réglage de contrôle de réinjection s'applique à tous les patches, et la valeur la plus récente est donc toujours active. Il n'y a pas besoin de mémoriser le réglage.

## Détection automatique de la fréquence de réinjection

L'A2 peut automatiquement détecter la plage de fréquences à laquelle se produit la réinjection ou accrochage acoustique. Si celle-ci se produit soudainement durant une interprétation, vous pouvez simplement presser la pédale commutateur pour activer la fonction et supprimer le larsen. Cela est possible à la fois en mode de jeu et en mode manuel.

### 1. Référez-vous à la section "Emploi manuel du contrôle de réinjection" et réglez la valeur FEEDBACK FREQ sur "oF" ou "At".



Quand vous sélectionnez le réglage "oF" pour le paramètre FEEDBACK FREQ, la fonction de contrôle de réinjection est désactivée mais elle peut être activée en pressant la pédale commutateur [▲] (en mode manuel seulement) ou une pédale commutateur externe. Le réglage passera sur "At" et la détection automatique de fréquence de réinjection démarrera.

Quand vous sélectionnez le réglage "At" pour le paramètre FEEDBACK FREQ, la fonction de contrôle de réinjection est activée. Dans ces conditions, presser deux fois la pédale commutateur lance la détection automatique de la fréquence de réinjection.

#### ASTUCE

En mode manuel, vous pouvez changer la valeur de FEEDBACK FREQ en tournant la commande de paramètre 1.

### 2. Pour détecter automatiquement la fréquence de réinjection pendant que vous jouez sur votre guitare, procédez comme suit.

#### ■ En mode de jeu

Utilisez une pédale commutateur externe (FS01) branchée en prise [CONTROL IN]. Pressez la pédale commutateur pour activer le contrôle de réinjection.

#### NOTE

Si aucune pédale commutateur externe n'est connectée, le contrôle de réinjection ne peut pas être commuté on et off en mode de jeu.

#### ■ En mode manuel

Pressez la pédale commutateur [▲] pour activer le contrôle de réinjection.

Dans les deux cas, la détection automatique de fréquence de réinjection démarre quand la fonction est activée. L'indication "SC" s'affiche.



Pour répéter le processus de détection automatique, pressez deux fois la pédale commutateur [▲] (en mode manuel) ou la pédale commutateur externe pour d'abord désactiver la fonction de contrôle de réinjection puis la réactiver. La détection automatique sera alors une nouvelle fois accomplie.

#### ASTUCE

Vous pouvez utiliser une pédale d'expression optionnelle (FP01/FP02) pour régler au pied la fréquence du contrôle de réinjection (plage de réglage 1 – 30). Pour des informations sur la façon de faire les réglages avec la pédale commutateur ou une pédale, voir pages 21 – 23.

# Emploi du mode manuel

Le mode dans lequel les pédales commutateurs servent à commuter le module on/off MOD/EFX ou la fonction de contrôle de réinjection se nomme "mode manuel".

## 1. En mode de jeu, sélectionnez un patch.

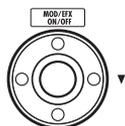
Quand vous passez en mode manuel, les pédales commutateurs [▼]/[▲] sont assignées à d'autres fonctions et ne peuvent pas servir à sélectionner les patches. Par conséquent, vous devez sélectionner le patch avant de passer en mode manuel.

## 2. Pressez la touche [MANUAL].

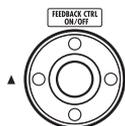
La touche [MANUAL] s'allume et l'A2 passe en mode manuel.



En mode manuel, les commutateurs et commandes de la façade fonctionnent comme suit.



**Péd. commutateur [▼]** Commute on et off le module MOD/EFX.



**Péd. commutateur [▲]** Commute on et off la fonction de contrôle de réinjection.



### Commande de paramètre 1

Commute on/off le contrôle de réinjection et permet le réglage manuel de la fréquence de réinjection.

## 3. Pour commuter on et off le contrôle de réinjection, pressez la pédale commutateur [▲].

Le fonctionnement de l'unité quand la pédale commutateur [▲] est pressée dépend de la valeur de réglage du contrôle de réinjection.

### ● oF

Quand vous pressez la pédale commutateur, l'unité détecte automatiquement la fréquence de réinjection et l'atténue. Presser encore une fois la pédale commutateur désactive le contrôle de réinjection.

### ● At

Quand vous pressez la pédale commutateur, la fonction de contrôle de réinjection est désactivée. Quand vous la pressez à nouveau, la fonction est réactivée, l'unité détecte automatiquement la fréquence de réinjection et l'atténue.

### ● 1 - 30

Chaque fois que vous pressez la pédale commutateur, le contrôle de réinjection alterne entre on et off. Quand il est activé (on), la fréquence de réinjection spécifiée par ce réglage numérique est atténuée.

## 4. Pour commuter on et off le module MOD/EFX, pressez la pédale commutateur [▼].

## 5. Pour retourner en mode de jeu, pressez la touche [MANUAL].

La touche [MANUAL] s'éteint et l'A2 retourne en mode de jeu.



### ASTUCE

- Les autres commandes de l'unité fonctionnent de la même façon qu'en mode de jeu.
- En mode manuel, vous pouvez aussi activer le mode d'édition en tournant le sélecteur de module.

# Emploi d'une pédale optionnelle

L'A2 est équipée d'une prise [CONTROL IN] conçue pour brancher une pédale commutateur ou une pédale d'expression (toutes deux optionnelles). Cette section explique comment utiliser ces accessoires.

## Emploi de la pédale commutateur (FS01)

Connecter la pédale commutateur optionnelle FS01 à la prise [CONTROL IN] permet d'effectuer au pied des fonctions telles que le changement de banque, le marquage manuel du tempo (Tap tempo) et la commutation on/off du contrôle de réinjection.

1. Branchez le câble de la FS01 dans la prise [CONTROL IN] puis allumez l'A2.
2. Réglez le sélecteur de module en position "CONTROL".



L'A2 passe en mode d'édition. Vous pouvez maintenant faire des réglages pour la pédale d'expression et la pédale commutateur.

3. Tournez la commande de paramètre 2 afin de sélectionner une des fonctions suivantes pour la pédale commutateur.



### ● bP (bypass/mute)

La pédale commutateur contrôle la commutation On/Off du court-circuit des effets (Bypass) ou de la coupure (Mute). Cela a le même effet que de presser en même temps les commutateurs au pied [▼]/[▲] en mode de jeu.

### ● tP (tap tempo)

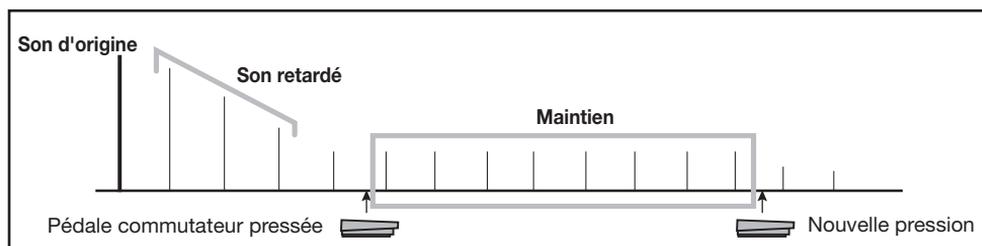
Presser répétitivement la pédale commutateur peut servir à programmer l'intervalle voulu pour le tempo de la fonction rythmique ou à régler des paramètres d'effet supportant la fonction de tempo manuel (tap tempo).

### ● bU (bank up)

Chaque pression de la pédale commutateur fait passer à la banque immédiatement supérieure. Cela a le même effet que de presser la touche BANK [+].

### ● rH (rhythm on/off)

La pédale commutateur contrôle le démarrage/arrêt de la fonction rythmique. Cela a le même effet que de presser la touche RHYTHM [▶/■].



### ● dH (delay hold)

La pédale commutateur commute On/Off la fonction de maintien de delay. Quand un patch utilisant la fonction de maintien (Hold) est sélectionné, presser la pédale commutateur active le maintien, entraînant la répétition du son retardé actuel (voir l'illustration page précédente). Presser une fois encore la pédale commutateur annule le maintien et le son retardé chute normalement.

### ● dM (delay input mute)

Commute On/Off la coupure (mute) de l'entrée du module DELAY.

### ● Mn (manual mode)

La pédale commutateur fait alterner entre mode de jeu et mode manuel. Cela a le même effet que de presser la touche [MANUAL].

### ● Fb (feedback control)

La pédale commutateur fait alterner le contrôle de réinjection entre on et off. Elle a le même effet que de presser la pédale commutateur [▲] en mode manuel. Pour des détails sur la fonction de contrôle de réinjection, voir page 18.

## ASTUCE

- Pour des informations sur les paramètres d'effet prenant en charge la fonction tap, voir pages 27 – 34.
- Pour utiliser la fonction de maintien (hold), un type d'effet la prenant en charge doit être sélectionné dans le patch. Pour des détails, voir pages 27 – 34.
- Quand le module DELAY/REVERB est réglé sur le maintien (hold) ou la coupure (mute), le point clignote au centre de l'afficheur.

## 4. Utilisez la pédale commutateur en mode de jeu ou en mode manuel.

La commutation se fait en fonction du réglage sélectionné. Ce réglage s'applique à tous les patches et la valeur la plus récente est toujours celle active. Il n'est pas nécessaire de mémoriser ce réglage.

## Emploi de la pédale d'expression (FP01/FP02)

Connecter une pédale d'expression (FP01/FP02) à la prise [CONTROL IN] permet de l'utiliser comme une pédale de volume ou pour régler un paramètre d'effet en temps réel. La sélection de la fonction de la pédale d'expression est sauvegardée individuellement pour chaque patch.

Pour des informations sur les paramètres qui peuvent être réglés par la pédale d'expression, référez-vous aux pages 27 – 34.

1. Branchez le câble de la pédale d'expression dans la prise [CONTROL IN] puis allumez l'A2.
2. Sélectionnez le patch pour lequel vous voulez utiliser la pédale d'expression.
3. Réglez le sélecteur de module en position "CONTROL".  
L'A2 passe en mode d'édition.
4. Tournez la commande de paramètre 1 pour sélectionner une des destinations de modulation suivantes pour la pédale d'expression.



### ● oF

La pédale est inactive.

### ● vL

Volume

### ● CU, Cd, CH, CL

Module COMP/LIMIT

● **tU, td, tH, tL**

Paramètre TONE (module MODEL)

● **EU, Ed, EH, EL**

Module MOD/EFX

● **dU, dd, dH, dL**

Module DELAY/REVERB

● **Fb**

Fréquence de contrôle de réinjection

---

**ASTUCE**

- Le paramètre qui change quand on utilise la pédale d'expression dépend du module sélectionné. Pour des détails, voir pages 27 – 34.
- Le type d'action de la pédale d'expression sur le paramètre peut être choisi en mode d'édition. Il y a quatre choix (→ p. 33).

**5. Si nécessaire, sauvegardez le patch.**

Le réglage de la pédale d'expression est sauvegardé comme une partie du patch.

**6. Sélectionnez le patch en mode de jeu et utilisez la pédale d'expression.**

La fonction sélectionnée sera activée.

En mode bypass, la pédale d'expression fonctionne toujours comme pédale de volume, quel que soit le réglage fait à l'étape 4.

# Restauration des réglages d'usine

Avec les réglages d'usine par défaut, les patches de la zone utilisateur (A0 – d9) contiennent les mêmes réglages que ceux de la zone preset (00 – 39). Même après remplacement des patches utilisateur, leur contenu peut être restauré par une seule opération (fonction d'initialisation totale ou "All Initialize").

## 1. Allumez l'A2 en tenant enfoncée la touche [STORE].

L'indication "AL" s'affiche.



## 2. Pour effectuer la fonction d'initialisation totale, pressez une fois encore la touche [STORE].

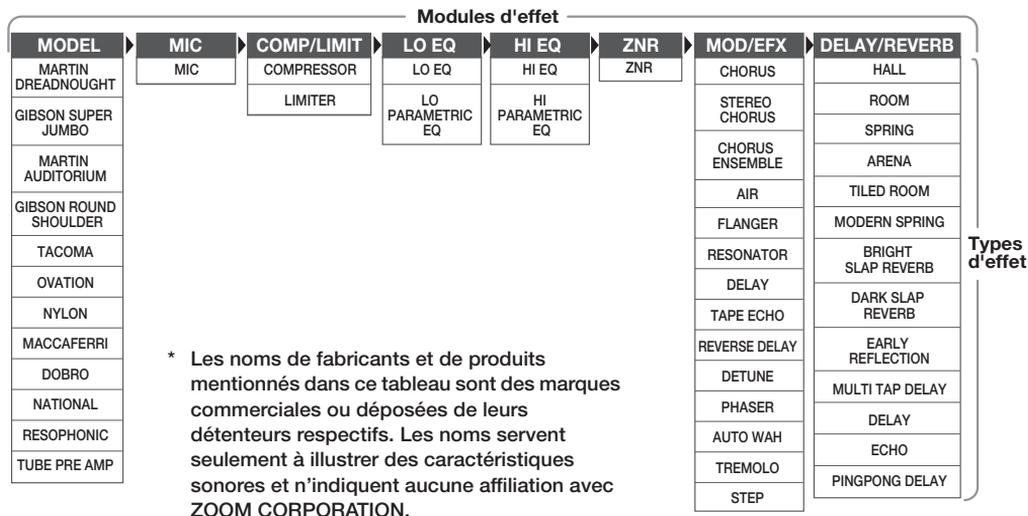
Tous les réglages de patch sont ramenés à leur valeur d'usine par défaut et l'unité passe en mode de jeu. Pour interrompre l'initialisation totale, pressez la touche RHYTHM [▶/■] à la place de la touche [STORE].

### NOTE

Quand vous effectuez une initialisation totale, tous les patches nouvellement créés et mémorisés en zone utilisateur sont supprimés (écrasés). Accomplissez cette opération avec soin pour éviter de perdre des patches que vous désireriez conserver.

# Enchaînement des effets

Les patches de l'A2 sont constitués de huit modules d'effet enchaînés en série, comme représenté ci-dessous. Vous pouvez utiliser tous les modules d'effet ensemble ou n'utiliser sélectivement que certains modules en les activant (On) ou en les désactivant (Off).



Pour certains modules d'effet, vous pouvez choisir un type d'effet parmi plusieurs. Par exemple, le module MOD/EFX comprend CHORUS, FLANGER et d'autres types d'effet parmi lesquels choisir. Le module MODEL est un effet simulant le son de divers types de guitares acoustiques. Changer ici le type d'effet revient à sélectionner différents sons de caisse de guitare.

## Module CONTROL et module GLOBAL

En plus des modules ci-dessus, l'A2 possède également un module CONTROL et un module GLOBAL. Le module CONTROL possède des réglages tels que l'allocation d'une pédale d'expression ou d'une pédale commutateur ainsi que le niveau général (master) qui s'applique à tous les patches.

Le module GLOBAL vous permet d'optimiser les

caractéristiques de l'A2 pour répondre aux besoins d'un micro et d'un ampli guitare spécifiques. Il contient les réglages suivants.

### ● AMP SELECT (Sélection d'ampli)

Ce paramètre sert à optimiser la réponse en fréquence de l'A2 en fonction du type d'amplificateur. Cela peut aider à réduire le son aigu qui peut être un problème quand on joue d'une guitare acoustique avec un micro au travers d'un amplificateur. Des réglages avec des intensités d'effet différentes sont disponibles pour combo, multicorps et autres types d'ampli.

### ● PICK UP SELECT (Sélection de micro)

Ce paramètre sert à optimiser la réponse en fréquence de l'A2 en fonction du type de micro. Il peut également servir de simulateur pour transformer le son d'une guitare électrique en celui d'une guitare acoustique.

# Types et paramètres d'effet

## Comment lire le tableau des paramètres

### Sélecteur de module

Le symbole du sélecteur de module montre la position que doit avoir ce sélecteur pour appeler ce module/paramètre.

### Paramètres d'effet 1 – 3

Ce sont les paramètres qui peuvent être réglés avec les commandes de paramètre 1-3 quand ce type d'effet est sélectionné. La plage de réglage pour chaque paramètre est affichée. Les valeurs de réglage à trois chiffres sont indiquées avec un point entre les deux chiffres.

Exemple: 0 - 98, 1.0 = 0 - 98, 100

Module d'effet		Type d'effet	
	<b>MOD/EFX</b>	<b>MOD/EFX (Modulation/Effects) module</b>	
	MOD/EFX (Modulation/Effects) module	Comprises modulation and delay effects such as chorus, is, wah, delay, and echo.	
	<b>CH</b>	<b>CHORUS</b>	
	CH	This effect mixes a variable pitch-shifted component to the original signal, resulting in full-bodied resonating sound.	
<b>1</b>	<b>DEPTH</b> 0 - 98, 1.0	<b>2</b>	<b>RATE</b> 1 - 50
	Adjusts the modulation depth.		Adjusts the level of the effect sound mixed to the original.
		<b>3</b>	<b>MIX</b> 0 - 98, 1.0
			Adjusts the modulation rate.
	<b>HOLD</b>	<b>PINGPONG DELAY</b>	
	HOLD	warm sounding long delay of 1000 to 5000 ms duration.	
		This is a ping-pong type delay where the delay sound alternates between left and right channels.	
<b>1</b>	<b>TIME</b> 1 - 99, 1.0 - 5.0	<b>2</b>	<b>FEEDBACK</b> 0 - 98, 1.0
	Adjusts the delay time. In the range from 10 - 990 ms, the adjustment is made in 10-ms steps (1.0 - 5.0).		Adjusts the feedback amount.
	<b>TAP</b>	<b>3</b>	<b>MIX</b> 0 - 98, 1.0
			Adjusts the level of the effect sound mixed to the original sound.

### Pédale d'expression

Une icône de pédale () dans la liste signale un paramètre pouvant être piloté par la pédale d'expression (FP01/FP02).

Spécifiez le module correspondant comme destination de modulation pour la pédale d'expression (→ p. 22), puis sélectionnez le type d'effet correspondant du module. Le paramètre peut alors être piloté en temps réel par une pédale d'expression connectée.

### Tap

Une icône tap () dans la liste signale un paramètre pouvant être réglé par pressions répétitives (frappes) de la pédale commutateur (FS01). La fonction Tap doit avoir été assignée au préalable à la pédale commutateur (→ p. 21) et un module incluant ce paramètre doit être activé.

En mode d'édition, presser la pédale commutateur entraînera le réglage du paramètre correspondant en fonction de l'intervalle de pression (cycle de modulation, temps de retard) etc. En mode de jeu et en mode manuel, presser la pédale commutateur à la cadence voulue entraînera un changement temporaire du paramètre TIME du type d'effet DELAY du module DELAY/REVERB (en mode de jeu et en mode manuel, seul l'effet DELAY du module DELAY/REVERB peut être contrôlé par programmation Tap).

### Hold

Une icône de pédale commutateur () dans la liste signale un type d'effet pour lequel le maintien (Hold) peut être commuté On et Off avec la pédale commutateur (FS01).

Réglez la fonction de la pédale commutateur sur "dH" (delay hold ou "maintien du retard") (→ p. 21) pour le patch correspondant. Quand ce patch est alors sélectionné en mode de jeu, la fonction de maintien peut être activée (On) ou désactivée (Off) en pressant la pédale commutateur.

<b>MODEL</b>					
					
<b>Module MODEL (Modélisation)</b>					
Ce module offre 12 types de simulation de guitare acoustique et de préampli micro. * Les noms de fabricants et de produits mentionnés dans ce tableau sont des marques commerciales ou déposées de leurs détenteurs respectifs. Les noms servent seulement à illustrer des caractéristiques sonores et n'indiquent aucune affiliation avec ZOOM CORPORATION.					
<b>Md</b>	<b>MARTIN DREADNOUGHT</b>				
Simulation de la D-28 MARTIN, une des guitares acoustiques les plus populaires.					
<b>GJ</b>	<b>GIBSON SUPER JUMBO</b>				
Simulation de la SJ-200 GIBSON, connue comme la "reine des Flat-Tops".					
<b>MA</b>	<b>MARTIN AUDITORIUM</b>				
Simulation de la 000-18 MARTIN avec une caisse de petite taille et un son clair.					
<b>Gr</b>	<b>GIBSON ROUND SHOULDER</b>				
Simulation de la J-45 GIBSON qui a un son chaud et riche.					
<b>tC</b>	<b>TACOMA</b>				
Simulation de la C3C TACOMA qui a une caisse et un son unique.					
<b>ov</b>	<b>OVATION</b>				
Simulation de l'ADAMAS OVATION dont le dos de caisse arrondi est unique.					
<b>ny</b>	<b>NYLON</b>				
Simulation d'un son de guitare à cordes nylon adapté à de la musique de type Bossa Nova.					
<b>MC</b>	<b>MACCAFERRI</b>				
Simulation de la MACCAFERRI SELMER connue pour sa sonorité jazz manouche.					
<b>db</b>	<b>DOBRO</b>				
Simulation du DOBRO MODEL 27 avec une caisse en bois et un résonateur en métal.					
<b>nt</b>	<b>NATIONAL</b>				
Simulation du RESO-PHONIC STYLE O de NATIONAL avec un corps en laiton et un résonateur en métal.					
<b>rE</b>	<b>RESOPHONIC</b>				
Son de guitare à résonateur original de ZOOM avec un fort caractère.					
Tous les types d'effet ci-dessus ont les mêmes paramètres.					
<b>1 DEPTH</b>	0 – 98, 1.0	<b>2 TONE</b>	0 – 10	<b>3 LEVEL</b>	2 – 98, 1.0
Règle l'intensité de simulation.		 Règle la qualité sonore.		Règle le niveau de signal après passage par le module.	
<b>tP</b> <b>TUBE PRE AMP</b>					
Son de préamplificateur à lampes original de ZOOM qui permet de régler la balance entre un circuit à transistor et un préampli à lampes.					
<b>1 TUBE BLEND</b>	0 – 98, 1.0	<b>2 TONE</b>	0 – 10	<b>3 LEVEL</b>	2 – 98, 1.0
 Règle la quantité de son lampes mélangé au signal.		Règle la qualité sonore.		Règle le niveau de signal après passage par le module.	

	<b>MIC</b>		
	<b>Module MIC (Micro)</b>		
Ce module simule les caractéristiques directionnelles d'un micro quand on enregistre au microphone le type de guitare acoustique sélectionné avec le module MODEL.			
	<b>MC</b>	<b>MIC</b>	
Simule le son enregistré par le microphone. Vous pouvez sélectionner le type et la position du micro.			
<b>1 MIC TYPE</b>	dy, Co	<b>2 POSITION</b>	0 - 2
Sélectionne le type de micro. "dy" simule la réponse en fréquence d'un micro dynamique et "Co" celle d'un micro à condensateur.		Vous permet de sélectionner les différentes caractéristiques d'un micro en fonction de la position de celui-ci. Les réglages possibles sont: 0: Micro face à la rosace 1: Micro près de la 15e frette 2: Micro près de la 12e frette	
		<b>3 MIC DISTANCE</b>	0 - 2
		Vous permet de sélectionner les différentes caractéristiques d'un micro en fonction de la distance de celui-ci. Les réglages possibles sont: 0: Micro près de la guitare 1: Micro à environ 50cm de distance 2: Micro à environ 1m de distance	

	<b>COMP/LIMIT</b>		
	<b>Module COMP/LIMIT (Compresseur/Limiteur)</b>		
Ce module comprend un compresseur qui conserve le niveau de signal général dans une certaine plage en atténuant les composantes de haut niveau du signal ou en accentuant les composantes de bas niveau du signal, et un limiteur qui supprime les crêtes.			
	<b>CP</b>	<b>COMPRESSOR</b>	
Le compresseur atténue les composantes de haut niveau du signal et accentue les composantes de bas niveau du signal pour conserver le niveau du signal général dans une certaine plage.			
<b>1 SENSE</b>	0 - 10	<b>2 ATTACK</b>	1 - 10
Règle la sensibilité du compresseur. Des valeurs plus élevées donnent une sensibilité plus élevée.		Règle l'intervalle entre le point d'attaque du son et le début de la compression. Des valeurs plus élevées donnent une réaction plus rapide du compresseur.	
		<b>3 LEVEL</b>	2 - 98, 1.0
		Règle le niveau du signal après passage par le module.	

	<b>LM</b>		
	<b>LIMITER</b>		
C'est un limiteur qui supprime les crêtes du signal au-dessus d'un certain niveau de référence.			
<b>1 THRESHOLD</b>	0 - 10	<b>2 RATIO</b>	1 - 10
Détermine le niveau du signal servant de seuil à l'action du limiteur.		Détermine l'intensité du limiteur. Des valeurs plus élevées donnent une compression plus forte du signal entrant.	
		<b>3 LEVEL</b>	2 - 98, 1.0
		Règle le niveau du signal après passage par le module.	

	<b>LO EQ</b>		
	<b>Module LO EQ</b>		
C'est un égaliseur pour la plage des basses fréquences. Vous pouvez choisir entre un égaliseur à 3 bandes et un égaliseur paramétrique.			
	<b>LE</b>	<b>LO EQ (Egaliseur de graves)</b>	
C'est un égaliseur 3 bandes qui règle la plage des fréquences inférieures à 500 Hz.			
<b>1 60Hz</b>	±12	<b>2 320Hz</b>	±12
Egaliseur de type en plateau à 60 Hz.		Egaliseur de type en cloche à 320 Hz.	
		<b>3 500Hz</b>	±12
		Egaliseur de type en cloche à 500 Hz.	

	<b>LP</b>		
	<b>LO PARAMETRIC EQ (Egaliseur paramétrique de graves)</b>		
C'est un égaliseur paramétrique qui règle la plage des fréquences inférieures à 600 Hz.			
<b>1 TYPE</b>	1, 2, SH	<b>2 FREQUENCY</b>	Voir Tableau 1
Sélectionne le type de filtre. "1" donne un filtre en cloche avec un Q étroit, "2" un filtre en cloche avec un Q large et "SH" donne un égaliseur de graves en plateau.		Sélectionne une fréquence dans la plage 50 - 600 Hz.	
		<b>3 GAIN</b>	±12
		Règle le gain.	

[Tableau 1]

Affichage	5	10	20	40	60
Fréquence	50Hz	100Hz	200Hz	400Hz	600Hz

		<b>HI EQ</b>	
		<b>Module HI EQ</b>	
C'est un égaliseur pour la plage des hautes fréquences. Vous pouvez choisir entre un égaliseur à 3 bandes et un égaliseur paramétrique.			
<b>HE</b>	<b>HE</b>	<i>HI EQ (Egaliseur d'aigus)</i>	
C'est un égaliseur 3 bandes qui règle la plage des fréquences supérieures à 1,2 kHz.			
<b>1</b> 1.2kHz	±12	<b>2</b> 6.3kHz	±12
Egaliseur de type en cloche à 1,2 kHz.		Egaliseur de type en cloche à 6,3 kHz.	
<b>3</b> 12kHz	±12		
Egaliseur de type en plateau à 12 kHz.			

		<b>HP</b>	
		<i>HI PARAMETRIC EQ (Egaliseur paramétrique d'aigus)</i>	
C'est un égaliseur paramétrique qui règle la plage des fréquences supérieures à 800 Hz.			
<b>1</b> TYPE	1, 2, SH	<b>2</b> FREQUENCY	Voir Tableau 2
Sélectionne le type de filtre. "1" donne un filtre en cloche avec un Q étroit, "2" un filtre en cloche avec un Q large et "SH" donne un égaliseur d'aigus en plateau.		Sélectionne une fréquence dans la plage 800 Hz – 10 kHz.	
		<b>3</b> GAIN	±12
		Règle le gain.	

[Tableau 2]

Affichage	80	2 . 0	4 . 0	8 . 0	10
Fréquence	800Hz	2kHz	4kHz	8kHz	10kHz

		<b>ZNR</b>	
		<b>Module ZNR (ZOOM Noise Reduction)</b>	
Ce module sert à réduire le bruit entre les plages de jeu.			
<b>nr</b>	<b>nr</b>	<i>ZNR (ZOOM Noise Reduction)</i>	
La réduction de bruit originale de ZOOM qui réduit le bruit dans les pauses de jeu sans affecter le timbre général.			
<b>1</b> THRESHOLD	1 – 16		
Règle la sensibilité. Pour une réduction de bruit maximale, réglez la valeur aussi haut que possible sans causer de chute artificielle du son.			

		<b>MOD/EFX</b>	
		<b>Module MOD/SFX (Modulation/Effets spéciaux)</b>	
Comprend des effets de modulation et de retard tels que chorus, wah-wah, delay et écho.			
<b>CH</b>	<b>CH</b>	<i>CHORUS</i>	
Cet effet mixe une composante transposée variable avec le signal d'origine, donnant un son résonant à corps plein.			
<b>1</b> DEPTH	0 – 98, 1.0	<b>2</b> RATE	1 – 50
Règle l'intensité de modulation.		 Règle la vitesse de modulation.	
<b>3</b> MIX	0 – 98, 1.0		
Règle le niveau du son d'effet mélangé au son d'origine.			
<b>SC</b>	<b>SC</b>	<i>STEREO CHORUS</i>	
C'est un chorus stéréo avec un son clair.			
<b>CE</b>	<b>CE</b>	<i>CHORUS ENSEMBLE</i>	
C'est un ensemble de chorus avec ondulations complexes.			

## Types et paramètres d'effet

Les deux types d'effet de la page précédente ont les mêmes paramètres.

<b>1 DEPTH</b>	0 – 98, 1.0	<b>2 RATE</b>	1 – 50	<b>3 MIX</b>	0 – 98, 1.0
Règle l'intensité de modulation.		Règle la vitesse de modulation.		 Règle le niveau du son d'effet mélangé au son d'origine.	

### **Ar** AIR

Simule l'ambiance d'une pièce, donnant de la profondeur spatiale au son.

<b>1 SIZE</b>	2 – 98, 1.0	<b>2 TONE</b>	0 – 10	<b>3 MIX</b>	0 – 98, 1.0
Règle l'ampleur spatiale.		Règle la qualité sonore.		 Règle le niveau du son d'effet mélangé au son d'origine.	

### **FL** FLANGER

Cet effet produit un son résonant et ondulant fortement.

<b>1 DEPTH</b>	0 – 98, 1.0	<b>2 RATE</b>	0 – 50	<b>3 RESONANCE</b>	-10 – -1, 0, 1 – 10
Règle l'intensité de modulation.		 <b>TAP</b> Règle la vitesse de modulation.		Règle l'intensité de résonance de modulation.	

### **rS** RESONATOR

Accentue une fréquence spécifique et produit un son ondulant tel que celui d'une guitare à résonateur. Il est possible d'utiliser aussi cet effet comme pédale wah-wah.

<b>1 FREQUENCY</b>	1 – 50	<b>2 RESONATOR LEVEL</b>	0 – 98, 1.0	<b>3 DIRECT LEVEL</b>	0 – 98, 1.0
 Règle la fréquence accentuée. Quand une pédale d'expression est utilisée, l'effet est le même qu'une pédale wah-wah.		Règle la balance de mixage du son d'effet.		Règle la balance de mixage du son d'origine.	

### **dL** DELAY

C'est un retard avec un réglage maximal de 5000 ms.

### **tE** TAPE ECHO

Cet effet simule un écho à bande.

Les deux types d'effet ci-dessus ont les mêmes paramètres.

<b>1 TIME</b>	1-99, 1.0-5.0	<b>2 FEEDBACK</b>	0 – 98, 1.0	<b>3 MIX</b>	0 – 98, 1.0
 <b>TAP</b> Règle le temps de retard. Dans la plage 10 – 990 ms, le réglage se fait par pas de 10 ms (1 – 99). Pour une seconde et plus, le réglage se fait par pas de 100 ms (1.0 – 5.0).		Règle la quantité de réinjection.		 Règle le niveau du son d'effet mélangé au son d'origine.	

### **rd** REVERSE DELAY

Produit un son comme une bande lue à l'envers.

<b>1 TIME</b>	1 – 99, 1.0 – 2.5	<b>2 FEEDBACK</b>	0 – 98, 1.0	<b>3 BALANCE</b>	0 – 98, 1.0
 <b>TAP</b> Règle le temps de retard. Dans la plage 10 – 990 ms, le réglage se fait par pas de 10 ms (1 – 99). Pour une seconde et plus, le réglage se fait par pas de 100 ms (1.0 – 2.5).		Règle la quantité de réinjection.		 Règle le niveau du son d'effet mélangé au son d'origine.	

<b>dt</b> <b>dt</b> <b>DETUNE</b>			
Mélange un composant transposé au signal d'origine, donnant un son résonant tel que celui d'une guitare à 12 cordes.			
<b>1</b> <b>DEPTH</b>	-15 - -1, 0, 1 - 15	<b>2</b> <b>TONE</b>	0 - 10
Règle l'intensité de modulation.		Règle la qualité sonore.	
			Règle le niveau du son d'effet mélangé au son d'origine.
<b>PH</b> <b>PH</b> <b>PHASER</b>			
Cet effet produit un son ayant un caractère pulsatile.			
<b>1</b> <b>COLOR</b>	1 - 4	<b>2</b> <b>RATE</b>	0 - 50
Règle le type de son.		 <b>TAP</b>	Règle la fréquence de modulation.
		<b>3</b> <b>RESONANCE</b>	0 - 10
		Règle l'intensité de résonance de modulation.	
<b>AW</b> <b>AW</b> <b>AUTO WAH</b>			
Cet effet fait varier le wah-wah en accord en fonction de l'intensité de jeu.			
<b>1</b> <b>SENSE</b>	-10 - -1, 1 - 10	<b>2</b> <b>RESONANCE</b>	0 - 10
		Règle la résonance du son.	
		<b>3</b> <b>DIRECT MIX</b>	0 - 98, 1.0
		Règle le niveau du son d'effet mélangé au son d'origine.	
<b>tr</b> <b>tr</b> <b>TREMOLO</b>			
Cet effet fait varier périodiquement le volume.			
<b>1</b> <b>DEPTH</b>	0 - 98, 1.0	<b>2</b> <b>RATE</b>	0 - 50
Règle l'intensité de modulation.		 <b>TAP</b> Règle la cadence de l'effet.	
		<b>3</b> <b>WAVE</b>	u0 - u9, d0 - d9, t0 - t9
		Permet la sélection de la forme d'onde de modulation. Les réglages disponibles sont "u" (dents de scie montantes), "d" (dents de scie descendantes) et "t" (triangulaire). Des valeurs de réglage plus élevées donnent plus d'écrêtage des ondes, ce qui renforce l'effet.	
<b>St</b> <b>St</b> <b>STEP</b>			
Effet spécial pour guitare acoustique qui change le son en un motif en escalier.			
<b>1</b> <b>DEPTH</b>	0 - 98, 1.0	<b>2</b> <b>RATE</b>	0 - 50
Règle l'intensité de modulation.		 <b>TAP</b> Règle la fréquence de modulation	
		<b>3</b> <b>MIX</b>	0 - 98, 1.0
		Règle le niveau du son d'effet mélangé au son d'origine.	
<b>DELAY/REVERB</b>			
<b>Module DELAY/REVERB</b>			
Ce module comprend diverses fonctions de reverb et de delay. L'effet delay permet d'utiliser la fonction de maintien (Hold).			
<b>HL</b> <b>HL</b>	<b>HALL</b>		
Cette reverb simule l'acoustique d'une salle de concert.			
<b>rM</b> <b>rM</b>	<b>ROOM</b>		
Cette reverb simule l'acoustique d'une pièce.			
<b>SP</b> <b>SP</b>	<b>SPRING</b>		
Cet effet simule une reverb de type à ressort.			
<b>Ar</b> <b>Ar</b>	<b>ARENA</b>		
Simule l'acoustique d'une grande salle de concert telle qu'une arène.			
<b>tr</b> <b>tr</b>	<b>TILED ROOM</b>		
Simule l'acoustique d'une pièce carrelée.			

## Types et paramètres d'effet

<b>ms MS MODERN SPRING</b>		
Cet effet simule une reverb à ressort avec un son brillant.		
Les six types d'effet ci-dessus ont les mêmes paramètres.		
<b>1</b> <b>DECAY</b>	1 – 30	<b>2</b> <b>TONE</b>
Règle la durée de la reverb.		0 – 10
		<b>3</b> <b>MIX</b>
		0 – 98, 1.0
		Règle le niveau du son d'effet mélangé au son d'origine.
<b>bs bS BRIGHT SLAP REVERB</b>		
C'est une reverb avec un son brillant qui permet de régler son paramètre de pré-retard.		
<b>ds dS DARK SLAP REVERB</b>		
C'est une reverb avec un son feutré qui permet de régler son paramètre de pré-retard.		
Les deux types d'effet ci-dessus ont les mêmes paramètres.		
<b>1</b> <b>DECAY</b>	1 – 30	<b>2</b> <b>PRE DELAY</b>
Règle la durée de la reverb.		0 – 30
		<b>3</b> <b>MIX</b>
		0 – 98, 1.0
		Règle le niveau du son d'effet mélangé au son d'origine.
<b>Er Er EARLY REFLECTION</b>		
Cet effet isole uniquement les réflexions premières de la reverb.		
<b>1</b> <b>DECAY</b>	1 – 30	<b>2</b> <b>SHAPE</b>
Règle la durée de la reverb.		-10 – -1, 0, 1 – 10
		<b>3</b> <b>MIX</b>
		0 – 98, 1.0
		Règle le niveau du son d'effet mélangé au son d'origine.
<b>md Md MULTI TAP DELAY</b>		
Cet effet produit plusieurs composantes de retard avec des temps de retard différents.		
<b>1</b> <b>TIME</b>	1 – 99, 1.0 – 5.0	<b>2</b> <b>PATTERN</b>
Règle le temps de retard. Dans la plage 10 – 990 ms, le réglage se fait par pas de 10 ms (1 – 99). Pour une seconde et plus, le réglage se fait par pas de 100 ms (1.0 – 5.0).		1 – 8
		<b>3</b> <b>MIX</b>
		0 – 98, 1.0
		Règle le niveau du son d'effet mélangé au son d'origine.
<b>dl dL DELAY</b>		
C'est un retard avec un réglage maximum de 5000 ms.		
<b>Ec EC ECHO</b>		
C'est un long retard au son chaud avec une durée atteignant 5000 ms.		
<b>Pd Pd PINGPONG DELAY</b>		
C'est un retard de type ping-pong dans lequel le son retardé alterne entre gauche et droite.		
Ces trois types d'effet ont les mêmes paramètres.		
<b>1</b> <b>TIME</b>	1 – 99, 1.0 – 5.0	<b>2</b> <b>FEEDBACK</b>
Règle le temps de retard. Dans la plage 10 – 990 ms, le réglage se fait par pas de 10 ms (1 – 99). Pour une seconde et plus, le réglage se fait par pas de 100 ms (1.0 – 5.0).		0 – 98, 1.0
		<b>3</b> <b>MIX</b>
		0 – 98, 1.0
		Règle le niveau du son d'effet mélangé au son d'origine.

		<b>CONTROL</b>	
		<b>Module CONTROL</b>	
Sert aux réglages de pédale et vous permet de contrôler la fonction de la pédale commutateur et le réglage du niveau général s'appliquant à tous les patches.			
 <b>Ct</b>		<b>CONTROL</b>	
<b>1</b> <b>RTM DESTINATION</b>	Voir Tableau 3	<b>2</b> <b>FS</b>	Voir Tableau 4
Quand une pédale d'expression (FP01/FP02) est branchée en prise [CONTROL IN], ce paramètre sélectionne le module de destination de la modulation pour la fonction de modulation en temps réel (voir Tableau 3).		Quand une pédale commutateur (FS01) est branchée à la prise [CONTROL IN], ce paramètre sélectionne la fonction pilotée par la pédale (voir Tableau 4). La fonction sélectionnée ici s'applique à tous les patches.	
		<b>3</b> <b>MASTER LEVEL</b>	0 – 98, 1.0
		Règle le niveau général pour tous les patches.	

[Tableau 3]

Réglage	Destination de modulation
oF	OFF
vL	Volume
CU, Cd, CH, CL	Module COMP/LIMIT (*)
tU, td, tH, tL	Paramètre TONE du module MODEL (*)
EU, Ed, EH, EL	Module MOD/EFX (*)
dU, dd, dH, dL	Module DELAY/REVERB (*)
Fb	Fréquence du contrôle de réinjection.

[Tableau 4]

Réglage	Fonction
bP	Bypass/Mute
tP	Tap tempo
bU	Banque supérieure
rH	Rythmique on/off
dH	Maintien (hold) du delay
dM	Coupage (mute) du delay
Mn	Mode manuel on/off
Fb	Fonction de commande de réinjection on/off

Le fonctionnement des modules marqués d'un (\*) change comme suit, en fonction de la lettre de droite.

### UP

Le paramètre est au minimum quand la pédale est totalement relevée et au maximum quand la pédale est totalement enfoncée.

### DOWN

Le paramètre est au maximum quand la pédale est totalement relevée et au minimum quand la pédale est totalement enfoncée.

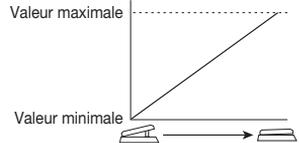
### HIGH

Quand la pédale est totalement relevée, le paramètre a la valeur réglée dans le patch. Quand la pédale est totalement enfoncée, le paramètre est au maximum.

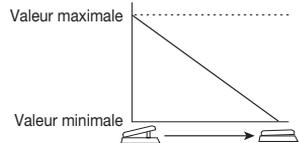
### LOW

Quand la pédale est totalement relevée, le paramètre est au minimum. Quand elle est totalement enfoncée, le paramètre a la valeur réglée dans le patch.

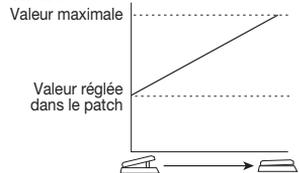
#### "UP"



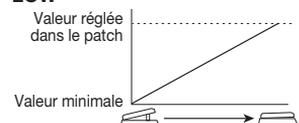
#### "DOWN"



#### "HIGH"



#### "LOW"



		<b>GLOBAL</b>	
		<b>Module GLOBAL</b>	
Sert pour faire les réglages de correspondance avec l'amplificateur et le micro de guitare employés et pour contrôler la fonction de contrôle de réinjection (larsen). Les réglages de ce module s'appliquent à tous les patches.			
<b>GL</b>		<b>GLOBAL</b>	
<b>1 PICK UP SELECT</b>	Voir Tableau 5	<b>2 FEEDBACK FREQ</b>	oF, At, 1 – 30
Modifie la qualité du son en fonction de la guitare ou du micro utilisé pour mettre au mieux en valeur les possibilités de simulation du module MODEL (voir Tableau 5).		Réduit la réinjection acoustique (larsen) en atténuant la bande de fréquences où elle se produit. La fréquence peut être détectée automatiquement ou manuellement. Pour des détails sur la façon d'utiliser la fonction de contrôle de réinjection, voir page 18.	
		<b>3 AMP SELECT</b>	Voir Tableau 6
		Ce paramètre sert à atténuer la bande de fréquences qui peut sonner de façon rugueuse quand une guitare acoustique est reproduite via un amplificateur pour guitare (voir Tableau 6). Choisissez le réglage convenable en fonction de l'amplificateur utilisé et réglez la valeur selon les besoins.	

[Tableau 5]

Réglage	Contenu
oF	OFF
bP	Conçu pour l'emploi avec un micro piezo à son brillant.
dP	Conçu pour l'emploi avec un micro piezo à son feutré.
bM	Conçu pour l'emploi avec un micro magnétique à son brillant.
dM	Conçu pour l'emploi avec un micro magnétique à son feutré.
SE	Conçu pour l'emploi avec une guitare électrique et des micros à simple bobinage.
HE	Conçu pour l'emploi avec une guitare électrique et des micros humbucker.

[Tableau 6]

Réglage	Contenu
oF	Règle le paramètre AMP SELECT sur OFF.
b1 – b9	Conçu pour l'emploi avec des amplificateurs de type combo ayant un son brillant. Des valeurs plus élevées donnent un effet plus fort d'atténuation.
C1 – C9	Conçu pour l'emploi avec des amplificateurs de type combo normaux. Des valeurs plus élevées donnent un effet plus fort d'atténuation.
S1 – S9	Conçu pour l'emploi avec des amplificateurs de type multicorps. Des valeurs plus élevées donnent un effet plus fort d'atténuation.

# Caractéristiques techniques

Types d'effet	47
Modules d'effet	Maximum de 8 modules simultanés
Patches	Zone utilisateur: 10 patches x 4 banques Zone preset: 10 patches x 4 banques
Fréquence d'échantillonnage	96 kHz
Convertisseur A/N	24 bits, suréchantillonnage 64 fois
Convertisseur N/A	24 bits, suréchantillonnage 128 fois
Traitement du signal	32 bits
Réponse en fréquence	20 Hz – 40 kHz +1 dB -3 dB (sous une charge de 10 kΩ)
Afficheur	DEL 2 chiffres 7 segments Diodes témoins de paramètres
Entrée	Jack 6,35 mm mono standard
Niveau d'entrée nominal	-20 dBm
Impédance d'entrée	1 MΩ
Sortie	Jack 6,35 mm stéréo standard (à la fois pour ligne et casque)
Niveau de sortie maximal	Ligne: +5 dBm (impédance de charge en sortie 10 kΩ ou plus) Casque: 20 mW + 20 mW (sous charge de 32 Ω)
Entrée de commande	Pour FP02 (FP01)/FS01
Alimentation électrique	
Adaptateur secteur	CC 9 V, 300 mA (moins sur fiche centrale) (AD-0006 ZOOM)
Piles	Quatre piles R6 (taille AA) IEC, Environ 7,5 heures de fonctionnement continu (piles alcalines)
Dimensions	162 mm (P) x 156 mm (L) x 65 mm (H)
Poids	700 g (sans piles)
Options	Pédale d'expression FP02/ Pédale commutateur FS01

• 0 dBm = 0,775 Vrms

• Aspect et caractéristiques sont sujets à changement sans préavis.

## Guide de dépannage

### ● Le volume est faible

Réglez le niveau du patch (→ p. 9) ou le niveau master (→ p. 33). Quand vous utilisez un micro à faible niveau de sortie, lancez l'A2 en mode HI-GAIN (→ p. 6).

### ● Problème d'adaptation à un micro ou un amplificateur de guitare particulier

Vérifiez les réglages PICKUP SELECT et AMP SELECT.

### ● L'effet Delay/reverb ne fonctionne pas

Le module DELAY/REVERB est inactif quand

un pattern rythmique joue. Stoppez la lecture du rythme (→ p. 12).

### ● Haut niveau de bruit

Réglez le module ZNR. Veillez à n'utiliser qu'un adaptateur secteur ZOOM (AD-0006 ZOOM).

### ● L'autonomie des piles est faible

Utilisez-vous des piles au manganèse? Le fonctionnement continu est de 7,5 heures avec des piles alcalines. L'emploi de piles alcalines est recommandé.

## Patterns pré-programmés (presets) de l'A2

N°	Nom de pattern	Format de mesure	N°	Nom de pattern	Format de mesure
<b>1</b>	8beat_1	4/4	<b>21</b>	3per4	3/4
<b>2</b>	8beat_2	4/4	<b>22</b>	6per8	3/4
<b>3</b>	8beat_3	4/4	<b>23</b>	5per4_1	5/4
<b>4</b>	8shuffle	4/4	<b>24</b>	5per4_2	5/4
<b>5</b>	16beat_1	4/4	<b>25</b>	COUNTRY	4/4
<b>6</b>	16beat_2	4/4	<b>26</b>	REGGAE	4/4
<b>7</b>	16shuffle	4/4	<b>27</b>	LATIN1	4/4
<b>8</b>	ROCK	4/4	<b>28</b>	LATIN2	4/4
<b>9</b>	FUNK_1	4/4	<b>29</b>	LATIN3	4/4
<b>10</b>	FUNK_2	4/4	<b>30</b>	BALLAD_1	4/4
<b>11</b>	HIPHOP	4/4	<b>31</b>	BALLAD_2	3/4
<b>12</b>	R'nR	4/4	<b>32</b>	BLUES_1	4/4
<b>13</b>	POP_1	4/4	<b>33</b>	BLUES_2	3/4
<b>14</b>	POP_2	4/4	<b>34</b>	JAZZ_1	4/4
<b>15</b>	POP_3	4/4	<b>35</b>	JAZZ_2	3/4
<b>16</b>	POP_4	4/4	<b>36</b>	JAZZ_3	4/4
<b>17</b>	DANCE_1	4/4	<b>37</b>	METRO_3	3/4
<b>18</b>	DANCE_2	4/4	<b>38</b>	METRO_4	4/4
<b>19</b>	DANCE_3	4/4	<b>39</b>	METRO_5	5/4
<b>20</b>	DANCE_4	4/4	<b>40</b>	METRO	



**ZOOM CORPORATION**

ITOHPIA Iwamotocho 2chome Bldg. 2F, 2-11-2, Iwamoto-cho,  
Chiyoda-ku, Tokyo 101-0032, Japon

Site web: <http://www.zoom.co.jp>

# A2 Patch List

CATEGORY	No.	NAME	MODEL	KEY EFFECT	COMMENT
MODEL	A0	D-28	MARTIN D-28	MARTIN D-28	The sound of a Martin D-28, the "gold standard" of acoustic guitars. Dynamic and gorgeous.
	A1	J-200	GIBSON J-200	GIBSON J-200	Simulation of a Gibson J-200 with its large, impressive body and sound to match.
	A2	TRIPLE 0	MARTIN 000-18	MARTIN 000-18	Simulation of the increasingly popular Martin 000-18 with its compact, handy body and finely nuanced sound.
	A3	J-45	GIBSON J-45	GIBSON J-45	The Gibson J-45 is characterized by its warm and rich tone. A true "workhorse" beloved by many guitarists.
	A4	ADAMAS	OVATION	OVATION	The tone of the Ovation Adamas which has a body made from a special material called Lyrachord and rounded shape to focus the sound.
	A5	TACOMA	TACOMA C3C	TACOMA C3C	Typical midrange oriented sound of a Tacoma C3C with its innovative design and unique soundhole position.
	A6	NYLON	NYLON	NYLON	Nylon guitar sound great for Bossa Nova and other Latin styles. The trick is to play with your finger cushions.
	A7	DJANGO	SELMER MACCAFERRI	SELMER MACCAFERRI	Sound of the Selmer-Maccaferri guitar best known as the favored instrument of Django Reinhardt. The true sound of Gypsy Jazz.
	A8	DOBRO	DOBRO	DOBRO	Sound of the Dobro Model 27 with its square neck and resonator. Indispensable for Bluegrass and Country Blues.
A9	NATIONAL	NATIONAL	NATIONAL	The brass body of the National Reso-Phonic Style "O" produces a more metallic sound than a Dobro.	
CHORUS & REVERB	B0	SYMPHONY	MARTIN D-28	CHORUS ENSEMBLE	Beautiful symphonic sound suitable for any playing style.
	B1	TUBY	TUBE PRE AMP	HALL	Straight sound of a tube preamp seasoned with some hall reverb. Really comes into its own when multiple strings resonate together.
	B2	SLOW CHORUS	SELMER MACCAFERRI	CHORUS ENSEMBLE	Slow chorus sound for finger style Jazz. Experience the spatial depth and ambience of a chorus ensemble.
	B3	BIG HALL	MARTIN D-28	HALL	Long reverb that brings out the glorious Martin D-28 sound to the max. Let loose with fingerpicking.
	B4	FLANG	TACOMA C3C	MODERN SPRING	Flanger with a chorus-like feel is great for a wide playing range, from arpeggios to stroking.
	B5	MELODIC	TUBE PRE AMP	BRIGHT SLAP REVERB	Tube preamp patch for picked solos makes the original sound stand out with a slightly delayed reverb.
	B6	CHORUS WALL	MARTIN D-28	STEREO CHORUS	Select this stereo chorus & doubling patch and feel the sound waves move in like a wall.
	B7	BRIGHT CHORUS	MARTIN 000-18	CHORUS	With a clearly defined effect similar to chorus for electric guitar, this bright and clear sound fits many music genres.
	B8	STUDIO FLANGER	MARTIN D-28	BRIGHT SLAP REVERB	Combination of flanger for chord and arpeggio playing, and reverb for bringing out the original sound. Lends impressive depth to the sound on slow numbers.
B9	12STRINGS	OVATION	DETUNE	Simulates the sound of chord strokes on a 12-string guitar. Experience that naturally gorgeous tone with your own guitar.	
ARTIST	C0	PARIS TEXAS	NATIONAL	NATIONAL	Slide sound such as played by Ry Cooder on the soundtrack of "Paris, Texas" by Wim Wenders.
	C1	AERIAL BOUNDARIES	MARTIN D-28	CHORUS ENSEMBLE	This patch is inspired by the sound of Michael Hedges on his groundbreaking masterpiece "Aerial Boundaries".
	C2	CROSS ROAD	NYLON	NYLON	The sound of legendary pre-war Blues guitarist Robert Johnson, spruced up with a simulation of that late 1930s atmosphere.
	C3	SCARBOROUGH	MARTIN D-28	HALL	Reexperience the translucent sound of Scarborough Fair on Simon & Garfunkel's third album.
	C4	TEARS	MARTIN 000-18	ROOM	Eric Clapton. MTV Unplugged, say no more. Comfortable, warm sound, yet a clear standout even in a band ensemble.
	C5	INNOCENT	NATIONAL	AIR	Whether for slide or fingerpicking, this Ben Harper inspired sound matches various styles.
	C6	HERE COMES	GIBSON J-45	STEREO CHORUS	The acoustic guitar sound plus the entire ambience of the Beatles' Abbey Road album.
	C7	FRIDAY NIGHT	OVATION	ARENA	Al di Meola's epoch-making performances come to live again. Go for that peerless technique and feel the audience respond.
	C8	ABOUT A GIRL	GIBSON J-200	CHORUS	Simulates the unusual acoustic character of Nirvana Unplugged. Tune your strings lower and turn into Kurt.
C9	ACOUSTIC ELVIS	GIBSON J-200	SPRING	Powerful acoustic sound familiar from Elvis Presley's Country style hits.	
VARIATION	D0	PHASE TOP	GIBSON J-200	PHASER	This solid and compact phase tone is the new "allrounder" for acoustic instruments.
	D1	SOFT TREMOLO	MARTIN D-28	TREMOLO	Soft, expressive tremolo sound optimized for acoustic guitar.
	D2	REAL ACOUSTIC	GIBSON J-45	AIR	Natural acoustic sound modeled on a live J-45. Suitable for finger play, picking, and many other applications.
	D3	MINOR SWING	NYLON	NYLON	Classic Bebop Jazz sound for when you just can't stop swinging.
	D4	BOTTLE	DOBRO	ECHO	Warm wooden tone not only for nuanced bottleneck playing.
	D5	FUNKY FOLK	TUBE PRE AMP	AUTO WAH & MULTI TAP DELAY	Funky sound with auto wah and multi tap takes acoustic guitar to a new level.
	D6	MY BACKWARD FRIENDS	RESOPHONIC	REVERSE DELAY	Psychedelic sound using reverse delay will grow on you. Use it to develop a theme.
	D7	STEPPING STONES	OVATION	STEP & MULTI TAP DELAY	Brilliant trickster sound using a new step technique specially developed for acoustic guitar use.
	D8	OVATION SOLO	OVATION	DELAY	Bright sound with clear delay components and an Ovation style edge for solos.
D9	RESOPHONIC	RESOPHONIC	PINGPONG DELAY	Discover new possibilities in bottleneck playing with this combination of ping-pong delay and Zoom original resonator guitar sound.	

- The preset area of banks 0 - 3 contains the same patches as A - d.
- The ZNR value may need to be adjusted depending on the guitar and amplifier.

Manufacturer names and product names mentioned in this patch list are trademarks or registered trademarks of their respective owners. These names as well as artist's names are used only to illustrate sonic characteristics and do not indicate any affiliation with ZOOM CORPORATION.