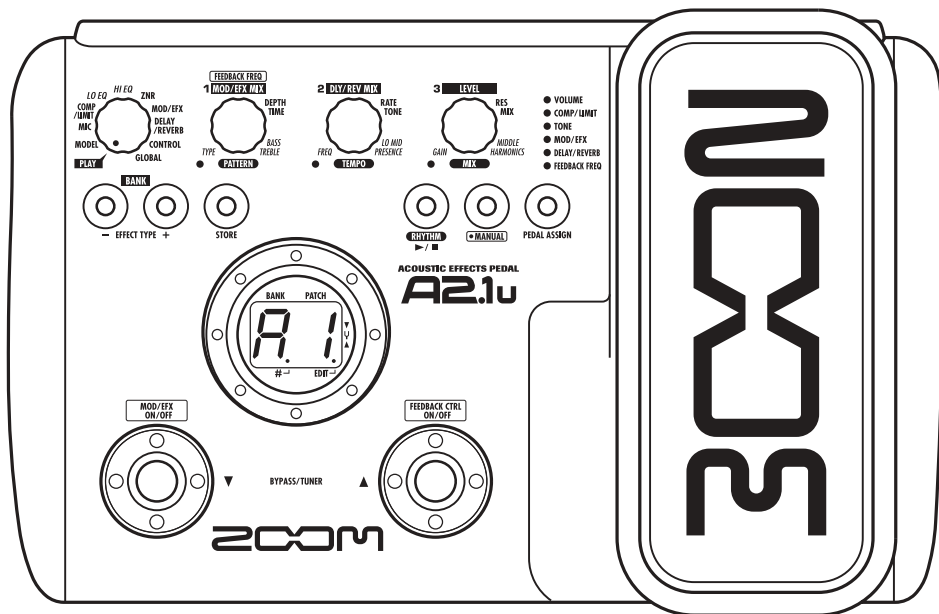


ACOUSTIC EFFECTS PEDAL

A2.1u

Manuale operativo



ZOOM

© ZOOM Corporation

È vietata la riproduzione di questo manuale, in tutto o in parte, con qualunque mezzo effettuata.

PRECAUZIONI PER LA SICUREZZA Precauzioni d'uso

PRECAUZIONI PER LA SICUREZZA

In questo manuale, vengono usati dei simboli per evidenziare avvertenze e cautions che dovete leggere per evitare incidenti. I significati di questi simboli sono i seguenti:



Questo simbolo indica spiegazioni su questioni estremamente pericolose. Se gli utenti ignorano questo simbolo e utilizzano l'apparecchio in modo errato, possono derivarne seri danni anche mortali.



Questo simbolo indica spiegazioni su questioni estremamente pericolose. Se gli utenti ignorano questo simbolo e utilizzano l'apparecchio in modo errato, possono derivarne danni a cose e persone.

Vi preghiamo di osservare i seguenti consigli e precauzioni sulla sicurezza per assicurarvi un uso di A2.1u libero da rischi.



Alimentazione

Poiché il consumo di questa unità è piuttosto elevato, consigliamo l'uso di un adattatore AC quando possibile. Nell'alimentazione a batterie, usate solo quelle alcaline.

[Funzionamento con adattatore AC]

- Assicuratevi di usare solo un adattatore AC che fornisca DC a 9 V, 300 mA e sia dotato di spina con "negativo al centro" (Zoom AD-0006). L'uso di un adattatore diverso dal tipo specificato può danneggiare l'unità e creare pericoli.
- Collegate l'adattatore AC solo a una presa AC che fornisca il corretto voltaggio richiesto dall'adattatore.
- Quando scollegate l'adattatore AC dalla presa AC, afferrate sempre l'adattatore e non tirate il cavo.
- Nell'eventualità di lampi o quando non si utilizza l'unità per periodi di tempo prolungati, scollegate l'adattatore AC dalla presa di corrente.

[Funzionamento a batterie]

- Usate 4 normali batterie IEC R6 (size AA) (alcaline).
- A2.1u non può servire alla ricarica.
- Fate molta attenzione all'indicazione sulle batterie per esser certi di aver scelto il tipo corretto.
- Quando non usate l'unità per lunghi periodi di tempo, rimuovete le batterie dall'unità.
- Se si verifica una perdita, pulite il vano batterie e i terminali delle batterie con cura per rimuovere ogni residuo di fluido delle batterie.
- Mentre si usa l'unità, il vano batterie deve rimanere chiuso.



Ambiente

Per prevenire il rischio di incendio, scossa elettrica o malfunzionamento, evitate di usare A2.1u in ambienti dove sia esposto a:

- Temperature estreme
- Fonti di calore quali radiatori o stufe
- Alto tasso di umidità
- Sabbia o polvere eccessiva
- Eccessive vibrazioni o colpi



Utilizzo

- Non collocate mai oggetti pieni di liquidi, come vasi, su A2.1u poiché potreste causare scosse elettriche.
- Non collocate fonti a fiamma viva, come candele, su A2.1u poiché potreste causare incendi.
- A2.1u è uno strumento di precisione. Non esercitate pressione indebita sui tasti e gli altri controlli. Fate anche attenzione a non lasciar cadere l'unità, e non sottoponetela a colpi o pressione eccessiva.
- Fate attenzione che oggetti estranei (monete, puntine, ecc.) o liquidi non penetrino nell'unità.



Collegamento di cavi e prese input e output

Occorre sempre spegnere l'alimentazione di A2.1u e di tutte le altre apparecchiature prima di collegare o scollegare i cavi. Accertatevi anche di scollegare tutti gli altri cavi di connessione e quello di alimentazione prima di spostare A2.1u.



Alterazioni

Non aprite mai il contenitore di A2.1u né cercate di modificare il prodotto in alcun modo poiché questo potrebbe danneggiare l'unità.



Volume

Non usate A2.1u ad alto volume per periodi di tempo prolungati poiché questo può causare danni all'udito.

Precauzioni d'uso

Interferenze elettriche

Per motivi di sicurezza, A2.1u è stato progettato per fornire massima protezione contro l'emissione di radiazioni elettromagnetiche dall'interno dell'apparecchio e protezione da interferenze esterne. Tuttavia, non devono mai essere collocati vicino ad A2.1u apparecchiature sensibili alle interferenze o che emettano potenti onde elettromagnetiche, poiché la possibilità di interferenze non può mai essere esclusa del tutto.

Con qualunque tipo di apparecchio a controllo digitale, A2.1u incluso, le interferenze elettromagnetiche possono causare malfunzionamento e rovinare o distruggere i dati. Occorre la massima cura per ridurre al minimo il rischio di danni.

Pulizia

Usate un panno morbido asciutto per pulire A2.1u. Se necessario, inumidite il panno leggermente. Non usate detersivi abrasivi, cera, o solventi (come diluenti per pittura o alcool), che potrebbero intaccare le finiture o danneggiare le superfici.

Conservate il manuale in un luogo comodo per ogni futura evenienza.

- * Windows e Windows XP sono marchi commerciali registrati di Microsoft Corporation.
- * Macintosh è un marchio commerciale registrato di Apple Computer.
- * Tutti gli altri nomi di prodotti, marchi commerciali e nomi di compagnie citati nel manuale appartengono ai rispettivi proprietari.

Contenuti

PRECAUZIONI PER LA SICUREZZA	2
Precauzioni d'uso	2
Caratteristiche	4
Termini usati nel manuale	5
Controlli e funzioni / Collegamenti	6
Selezione di un patch	8
Uso dell'accordatore (Tuner)	10
Uso della funzione Rhythm	12
Editing di un patch	14
Salvataggio/copia di un patch	16
Uso del pedale d'espressione incorporato	18
Uso del controllo feedback	20
Azionamento manuale del controllo feedback	20
Rilevamento automatico della frequenza di feedback	21
Uso del pedale d'espressione incorporato per attivare la funzione di controllo feedback	22
Uso del modo manual	23
Altre funzioni	24
Impostare il pedale di espressione incorporato	24
Regolare la sensibilità del pedale di espressione incorporato	24
Uso di un pedale di espressione esterno (FP01/FP02)	25
Uso del footswitch (FS01)	25
Uso di A2.1u come interfaccia audio per computer	26
Uso come direct box	27
Avviamento di A2.1u in modo HI-GAIN	28
Ripristino default di fabbrica	28
Agganciare effetti (Link)	29
Modulo CONTROL e modulo GLOBAL	29
Tipi di effetto e parametri	30
Come leggere la tabella dei parametri	30
MODEL	31
MIC	32
COMP/LIMIT	32
LO EQ	32
HI EQ	33
ZNR	33
MOD/EFX	33
DELAY/REVERB	35
CONTROL	37
GLOBAL	38
Soluzione dei problemi	38
Specifiche	39
Pattern Preset di A2.1u	Retro copertina

Caratteristiche

Grazie per aver scelto **ZOOM A2.1u** (da qui in avanti semplicemente "**A2.1u**"). A2.1u è un sofisticato processore di effetti per chitarra acustica con le seguenti caratteristiche.

- **La più recente tecnologia per prestazioni al top**

L'eccellente qualità sonora è garantita dal circuito di trattamento del segnale con campionamento a 96 kHz/24 bit e trattamento interno a 32-bit. La risposta in frequenza rimane costante a 40 kHz, e il rapporto segnale/rumore è un impressionante 100 dB e oltre. Una porta USB incorporata serve al collegamento diretto con un computer. Potete usare A2.1u come interfaccia audio per il computer, permettendo così la registrazione diretta con il software DAW fornito.

- **Gamma completa di effetti ottimizzati per chitarra acustica**

Da una versatile tavolozza di 47 effetti, potete usarne fino a otto simultaneamente (ZNR incluso). A2.1u offre effetti che simulano il suono delle più famose chitarre acustiche, una simulazione microfonica che ricrea l'ambiente della registrazione con microfono, e altri effetti particolari per chitarra acustica.

- **Selezionate caratteristiche ottimali per pickup e amplificatori**

A2.1u consente di scegliere la miglior risposta in frequenza per i vostri pickup e ampli. Ottimo per eliminare i problemi audio possibili quando si suona una chitarra acustica in un ampli per chitarra.

- **Soppressione automatica del feedback acustico**

La funzione di controllo feedback rileva la frequenza dove si verifica il feedback acustico (howling) e fornisce un rimedio efficace. La funzione può essere attivata via footswitch durante la performance.

- **Presa XLR per l'uscita diretta**

In aggiunta alla normale presa output, A2.1u offre una presa XLR per inviare un segnale di linea bilanciato ad apparecchiature come il mixer PA o un banco di registrazione. Il segnale può essere preso da un punto prima o dopo il trattamento degli effetti. È anche fornito uno switch ground lift utile a prevenire il disturbo di hum all'uscita diretta causato dai loop di massa.

- **Interfaccia avanzata**

I selettori rotativi e tre manopole parametro rendono il funzionamento estremamente rapido e intuitivo. L'intervallo di muting quando si commutano i patch è stato ridotto a meno di 8 millisecondi, consentendo di cambiare patch praticamente senza giunture.

- **Funzione Rhythm e accordatore automatico cromatico integrati**

Sono incorporati dei pattern ritmici creati con fonti PCM estremamente realistiche. L'accordatore automatico cromatico progettato per chitarra rende facile e veloce l'accordatura.

- **Supporto per il funzionamento con footswitch e pedale di espressione**

Regolate parametri effetto o volume in tempo reale con il pedale di espressione incorporato all'interno dell'unità. In aggiunta, la presa CONTROL IN sul pannello posteriore vi permette di collegare un pedale esterno (FP01/FP02) o un footswitch (FS01) opzionali.

- **Il principio della doppia alimentazione permette l'utilizzo ovunque**

A2.1u può essere alimentato con 4 batterie IEC R6 (size AA) o con adattatore AC. Il tempo di utilizzo continuo è di circa 6 ore con batterie alcaline.

Dedicate del tempo all'attenta lettura di questo manuale così da ottenere il massimo da A2.1u e garantirvi prestazioni ottimali e affidabilità.

Termini usati nel manuale

Questa sezione spiega alcuni importanti termini usati nella documentazione di A2.1u.



■ Modulo effetto

Come mostrato nell'illustrazione, potete vedere A2.1u come una combinazione di più effetti singoli. Ciascuno di questi è un modulo effetto. Tra gli altri, c'è un modulo ZNR (ZOOM Noise Reduction), un modulo per la modellazione (simulazione sonora) (MODEL), un modulo compressor/limiter (COMP/LIMIT), un modulo modulation/special effects (MOD/EFX). Parametri come l'intensità dell'effetto possono essere regolati per ciascun effetto individualmente, e i moduli possono essere commutati on e off.

■ Tipo di effetto

La maggior parte dei moduli effetto comprendono più effetti diversi che indichiamo come tipi di effetto. Per esempio, il modulo MOD/EFX comprende chorus, flanger, delay, phaser, e altri tipi di effetto. Solo uno di questi può essere selezionato in qualunque momento.

■ Parametro effetto

Tutti i moduli effetto hanno vari parametri regolabili. Questi sono detti parametri effetto.

In A2.1u i parametri effetto vengono regolati con le manopole parametro 1 - 3. Simili alle manopole su un effetto compatto, queste modificano aspetti quali il carattere tonale e l'intensità dell'effetto. Quale parametro è assegnato alla manopola dipende dal modulo e dal tipo di effetto attualmente selezionati.

■ Patch

In A2.1u, le combinazioni di moduli effetto vengono memorizzate e richiamate in unità dette patch. Un

patch comprende informazioni sullo stato on/off di ciascun modulo effetto, sul tipo di effetto utilizzato in ciascun modulo, e sulle impostazioni del parametro effetto. La memoria interna di A2.1u contiene 80 patch (40 di questi possono essere riscritti dall'utente).

● Banco e area

Un gruppo di 10 patch forma un banco (bank). La memoria di A2.1u contiene un totale di 8 banchi, indicati da A a d e da 0 a 3. I banchi A - d formano l'area utente (user) con patch di lettura/scrittura. I banchi da 0 a 3 formano l'area preset di sola lettura. I patch in ciascun banco sono numerati da 0 a 9. Per indicare un patch, usate il formato "A1" (patch numero 1, banco A), "06" (patch 6, banco 0), ecc.

■ Modi

A2.1u ha i due seguenti modi operativi.

● Play mode

In questo modo, i patch possono essere selezionati e riprodotti.

● Manual mode

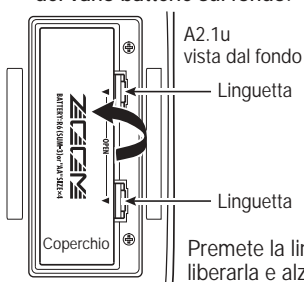
In questo modo, suonate lo strumento mentre con il footswitch attivate/disattivate il modulo MOD/EFX e la funzione di controllo feedback. Il modo è anche usato per la rilevazione automatica della frequenza di feedback acustico.

● Edit mode

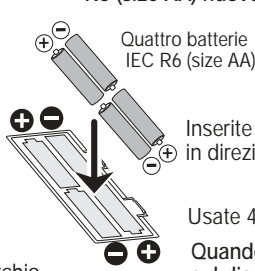
In questo modo, i parametri effetto di un patch possono essere editati (modificati).

Funzionamento di A2.1u a batterie

1. Capovolgete A2.1u e aprite il coperchio del vano batterie sul fondo.



2. Inserite 4 batterie IEC R6 (size AA) nuove.



3. Chiudete il coperchio del vano batterie.

Spingete il coperchio fino a sentire la linguetta scattare al suo posto.

Inserite le batterie orientate in direzioni alternate.

Usate 4 batterie IEC R6 (size AA).

Quando le batterie si stanno scaricando, sul display appare l'indicazione "bt".

Controlli e Funzioni / Collegamenti

Selettore Modulo

Alterna fra modo play/manual e modo edit.
In modo edit, la manopola seleziona il modulo da utilizzare.

Tasti BANK [-]/[+]

In modo play e modo manual, i tasti servono a passare direttamente al successivo banco inferiore o superiore. In modo edit, i tasti attivano il tipo di effetto per il modulo attualmente selezionato.

Tasto [STORE]

Serve a salvare i patch modificati in memoria.

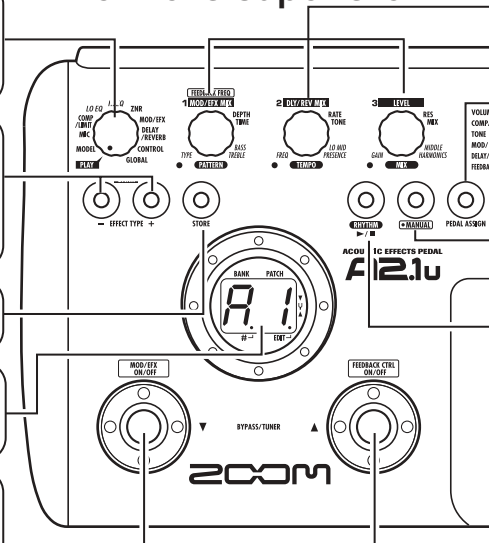
Display

Mostra numeri di patch, valori di impostazione, e altre informazioni sul funzionamento di A2.1u.

Footswitch [▼]/[▲]

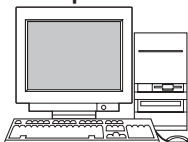
Questi switch servono a selezionare patch, commutare moduli effetto on e off, controllare l'accordatore, e altre funzioni.

Pannello superiore



Pannello posteriore

Computer



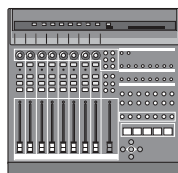
Presa [USB]

Permette di usare A2.1u come interfaccia audio collegandolo a un computer, .

Presa [BALANCED OUT]

Questa presa XLR può essere usata per inviare un segnale di linea bilanciato a strumentazione PA, apparecchi di registrazione, o simili.

Mixer

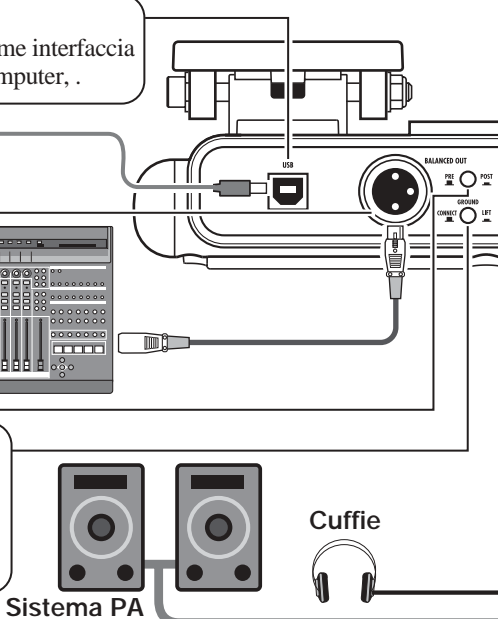


Switch [PRE/POST]

Seleziona il punto dove il segnale fornito alla presa [BALANCED OUT] viene preso.

Switch [GROUND]

Determina se la presa [BALANCED OUT] è collegata alla terra oppure no.



Manopole parametro 1 - 3

Queste manopole permettono di modificare valore dei parametri effetto o livello complessivo del patch. Durante il playback del ritmo, consentono di scegliere il pattern, regolare tempo e volume del ritmo.

Tasto [PEDAL ASSIGN]

Questo tasto consente di selezionare la funzione del pedale di espressione incorporato. La funzione selezionata è indicata da un LED acceso.

Tasto [MANUAL]

Commuta tra modo play e modo manual. Il tasto è acceso quando A2.1u si trova in modo manual.

Tasto RHYTHM [▶/■]

Serve ad avviare e fermare la riproduzione del ritmo.

Pedale di espressione

Vi consente di regolare il volume o vari parametri effetto in tempo reale durante l'esecuzione.

Presse [INPUT]

Serve a collegare una chitarra acustica con un pickup, una chitarra elettroacustica o una chitarra elettrica.

NOTA

Quando si usa una chitarra con basso livello di uscita, il guadagno d'ingresso di A2.1u può essere aumentato selezionando il modo HI-GAIN (→ p. 28).

Presse [DC 9V]

Un adattatore AC (ZOOM AD-0006) con uscita DC a 9 volt, 300 mA (spina negativo al centro) può essere collegato a questa presa.

Switch [POWER]

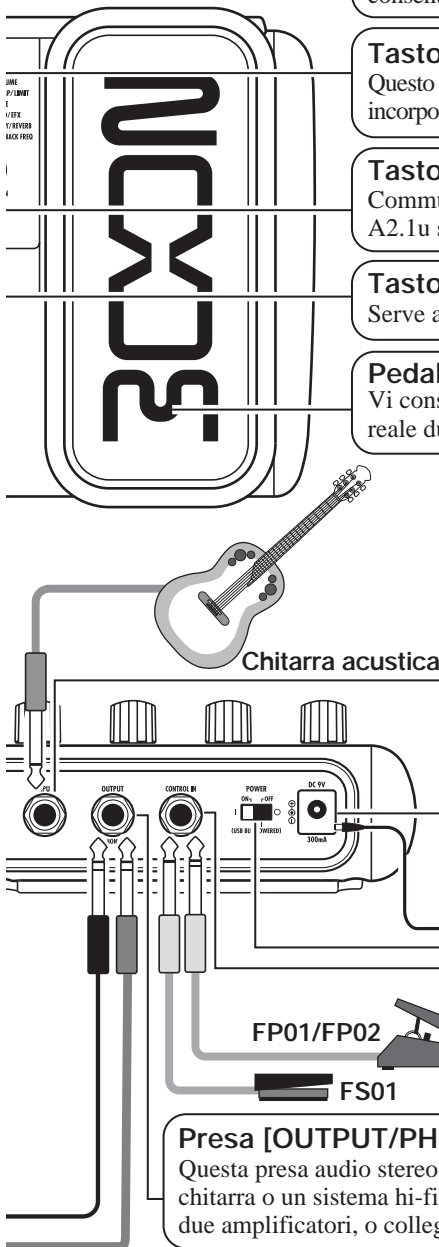
Accende e spegne l'unità.

Presse [CONTROL IN]

Serve a collegare un footswitch (FS01) o un pedale di espressione (FP01/FP02) opzionali.

Presse [OUTPUT/PHONES]

Questa presa audio stereo può essere usata per collegarsi a un amplificatore per chitarra o un sistema hi-fi. È anche possibile usare un cavo a Y per inviare l'uscita a due amplificatori, o collegare una cuffia stereo in questa presa.



Selezione di un patch

Mentre suonate il vostro strumento, provate diversi patch per vedere cosa può fare A2.1u.

1 Accendete l'alimentazione

- Usate un cavo schermato con presa audio mono per collegare la vostra chitarra alla presa [INPUT] di A2.1u.
- Per alimentare A2.1u tramite adattatore AC, collegate l'adattatore alla presa sulla parete e quindi il cavo dell'adattatore alla presa [DC 9V] di A2.1u.
- Regolate lo switch [POWER] sul pannello posteriore di A2.1u su ON.
- Accendete il sistema di riproduzione e regolate il volume su una posizione adeguata.

2 Mettete A2.1u in modo play

- Se il selettore Modulo è su una posizione diversa da "PLAY", mettetelo su "PLAY".

Banco e patch selezionati all'ultimo spegnimento appariranno sul display.



SUGGERIMENTO

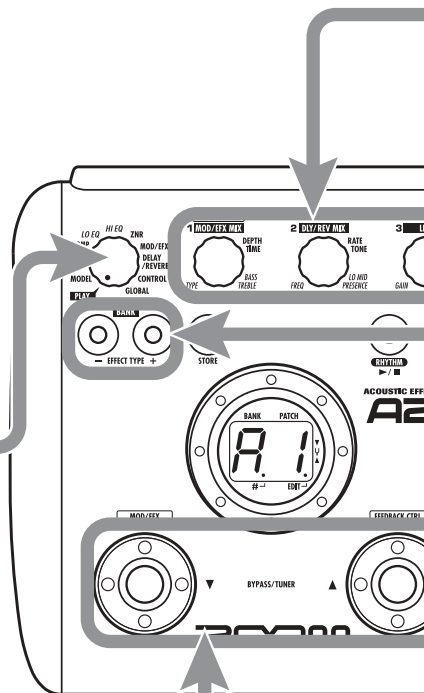
Subito all'accensione, l'unità sarà in modo play anche se il selettore Modulo si trova su una posizione diversa da "PLAY".

3 Selezionate un patch

- Per commutare un patch, premete uno dei footswitch [▼]/[▲].

Premendo il footswitch [▼] si richiama il successivo patch inferiore, e premendo il footswitch [▲] si richiama il successivo patch superiore.

Premendo ripetutamente il footswitch si scorrono i patch ciclicamente nell'ordine A0 – A9 ... d0 – d9 → 00 – 09 ... 30 – 39 → A0, o nell'ordine inverso.



5 Regolate tono e volume

- Per regolare i livelli di effetto e volume in modo play, potete usare le manopole parametro 1 – 3. Ciascuna controlla uno specifico parametro.

Manopola parametro 1

Principalmente regola il parametro MIX del modulo MOD/EFX (il livello del suono effettato nel mix con il suono originale).

Manopola parametro 3

Regola il parametro PATCH LEVEL (livello di uscita dell'intero patch).



Manopola parametro 2

Regola il parametro MIX del modulo DELAY/REVERB (il livello del suono effettato mixato con quello originale).

Quando girate una manopola parametro, il LED corrispondente si accende e il display mostra brevemente il valore corrente del rispettivo parametro.

NOTA

- Se i moduli MOD/EFX o DELAY/REVERB si trovano su off per il patch attualmente selezionato (il display indica "oF"), le relative manopole parametro (1 o 2) non hanno effetto.
- Le modifiche fatte qui sono temporanee e andranno perse quando selezionate un altro patch. Per conservare le modifiche, memorizzate prima il patch (→ p. 16).
- Oltre ai livelli singoli, A2.1u permette di regolare anche il livello master, che riguarda tutti i patch (→ p. 37).

4 Selezionare un banco direttamente

- Per scegliere i banchi A – d, 0 – 3 direttamente, usate i tasti BANK [-]/[+].

Premendo il tasto BANK [-] si richiama il successivo banco inferiore, e premendo il tasto BANK [+] si richiama il successivo banco superiore.

Uso dell'accordatore (Tuner)

A2.1u incorpora un accordatore automatico cromatico. Per usare la funzione Tuner, gli effetti incorporati devono essere in bypass (temporaneamente su off) o in mute (suono originale ed effetto su off).

1 Mettete in bypass o mute

• Impostare A2.1u in condizione di bypass

In modo play (o modo manual),
premete entrambi i footswitch
[▼]/[▲] brevemente e poi rilasciate.



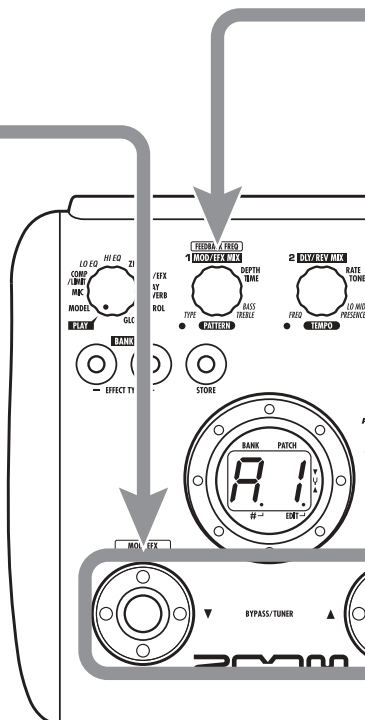
• Impostare A2.1u in condizione di mute

In modo play (o modo manual),
premete entrambi i footswitch [▼]/[▲]
insieme e tenete per almeno 1 secondo.



! Cambio patch al bypass/mute

Quando premete entrambi i footswitch [▼]/[▲] insieme mentre suonate lo strumento, viene attivata la condizione di bypass/mute. Tuttavia, il suono può cambiare momentaneamente appena prima che la condizione venga attivata. Questo perché A2.1u passa al successivo patch quando uno dei footswitch viene premuto leggermente prima. (Quando annullate il bypass/mute, il numero di patch originale diverrà di nuovo attivo.) Questo comportamento non è un difetto. È dovuto alla estrema rapidità con cui A2.1u risponde al patch switching. Per prevenire il cambio di suono causato dalla suddetta condizione, non producez suoni con lo strumento fino a quando la condizione di bypass/mute non è pienamente stabilita.



2 Suonate la corda da intonare

- Suonate la corda libera da intonare, e regolate il pitch.



Il lato sinistro del display mostra la nota più vicina all'intonazione corrente.

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 Regolare il pitch di riferimento del Tuner

Se richiesto, è possibile calibrare il pitch di riferimento del Tuner di A2.1u. L'impostazione di default all'accensione è A centrale = 440 Hz.

- **Girate la manopola parametro 1.**

Viene visualizzato il pitch di riferimento corrente.

Il range di regolazione è 35 – 45 (A centrale = tra 435 e 445)



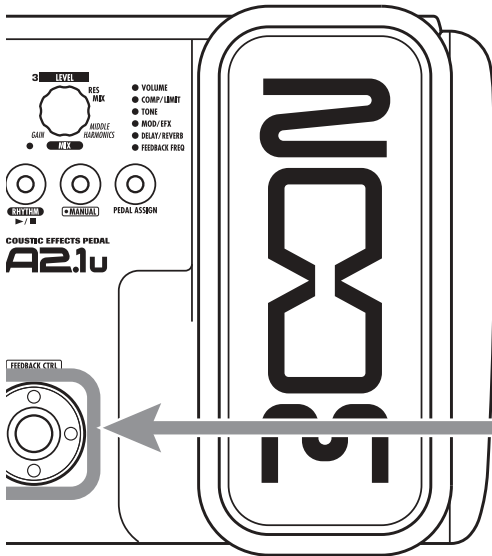
- **Quando vedete il valore del pitch di riferimento, girate la manopola parametro 1 per regolarlo.**



Quando lasciate la manopola parametro, l'indicazione sul display torna alla condizione precedente dopo un momento.

NOTA

Quando spegnete e poi riaccendete A2.1u, l'impostazione del pitch di riferimento viene resettata su 40 (A centrale = 440 Hz).



4 Tornate in modo play

- **Premete uno dei footswitch [▼]/[▲].**

Il lato destro del display mostra un simbolo che indica di quanto è distante l'intonazione.



Intonate le altre corde nello stesso modo

Pitch crescente Pitch corretto Pitch calante



L'indicazione ruota più veloce quanto più il pitch è distante.

Uso della funzione Rhythm

A2.1u ha una funzione ritmica incorporata che utilizza realistici suoni percussivi in vari pattern. La funzione ritmica è disponibile in modo play o in condizione di bypass/mute.

1 Mettete A2.1u in modo play (o modo manual)

- Se il selettore Modulo è regolato su posizione diversa da "PLAY", mettetelo su "PLAY".

SUGGERIMENTO Potete usare la funzione Rhythm sia in modo play che manual.

2 Avviate la funzione Rhythm

- Per avviare la funzione Rhythm, premete il tasto RHYTHM [▶/■].

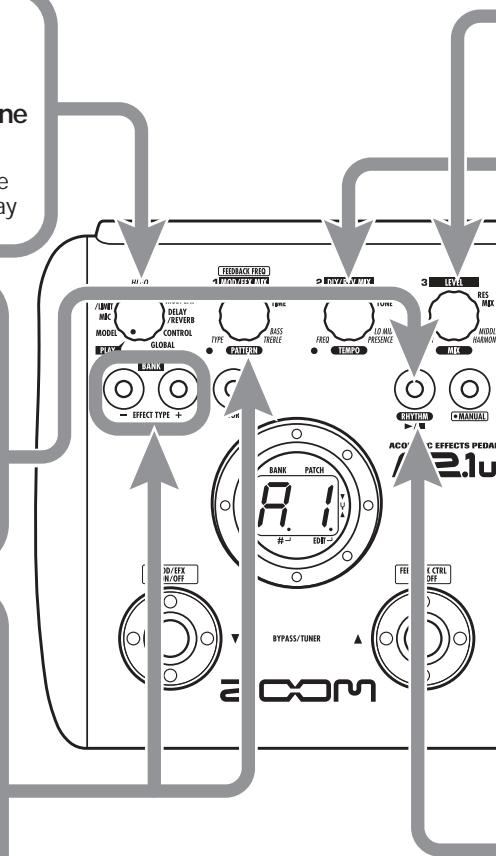
NOTA Mentre suona il ritmo, il modulo DELAY/REVERB è su off.

3 Selezionate un pattern ritmico

A2.1u ha 40 pattern ritmici incorporati. Per più informazioni sui contenuti dei pattern, ved. il retro copertina del manuale.

- Per commutare i pattern in modo continuo, usate la manopola parametro 1.
- Per selezionare il successivo pattern ritmico superiore o inferiore, premete uno dei tasti BANK [-]/[+].

Una volta effettuati gli step precedenti, il numero di pattern ritmico corrente (01 – 40) viene brevemente mostrato sul display.



4 Regolate il volume del ritmo

- Per regolare il volume del ritmo, girate la manopola parametro 3.



Quando girate la manopola parametro, l'impostazione corrente (0 – 30) viene mostrata sul display.

5 Regolate il tempo

Il tempo del pattern ritmico può essere regolato nel range di 40 – 250 BPM (beats per minute).

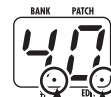
- Per cambiare tempo del ritmo di continuo, girate la manopola parametro 2.
- Collegando un footswitch (FS01) alla presa [CONTROL IN] e assegnandogli la funzione "tap tempo", potete specificare il tempo battendo sul footswitch all'intervallo desiderato (→ p 25).

Quando battete sul footswitch la prima volta, viene mostrata l'impostazione di tempo corrente. L'impostazione viene quindi regolata automaticamente sul secondo e i successivi colpi.

Mentre effettuate gli step precedenti, il valore di tempo corrente (40 - 250) è mostrato sul display. Per valori nel range da 100 a 199, viene mostrato un punto nel centro. Per valori di 200 e oltre, vedrete dei punti in centro e alla destra.



Un punto
Tempo = 120 BPM

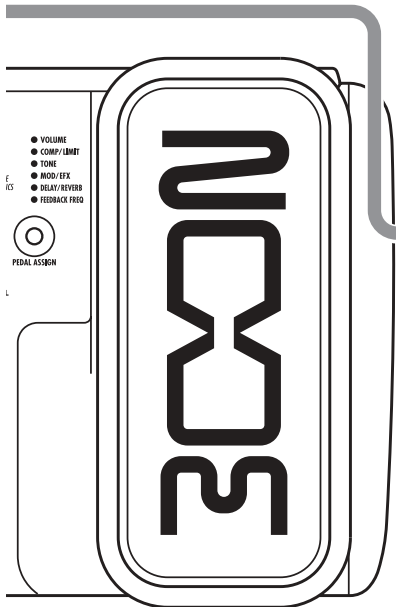


Due punti
Tempo = 240 BPM

6 Fermate il ritmo

- Per fermare il ritmo, premete il tasto RHYTHM [▶/■].

A2.1u ritorna alla condizione precedente.



5 Uscite dal modo edit

- Per uscire dal modo edit e ritornare in modo play, mettete il selettore Modulo sulla posizione "PLAY".

A2.1u ritorna in modo play (o modo manual).

NOTA

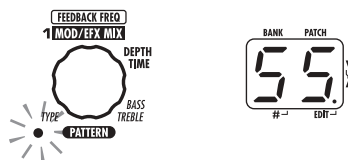
Quando selezionate un altro patch dopo l'editing, le modifiche fatte in modo edit andranno perse se non salvate prima il patch. Per mantenere le modifiche, salvate il patch come descritto a pag. 16.

4 Cambiate il valore di parametro

- Per cambiare valore di impostazione dei parametri effetto, usate le manopole parametro 1 – 3.

Quale parametro è assegnato a una manopola dipende da quale modulo effetto/tipo di effetto è selezionato (→ p. 30 – 38).

Quando girate una manopola parametro, il LED corrispondente si accende e il display mostra brevemente il valore corrente del parametro relativo.



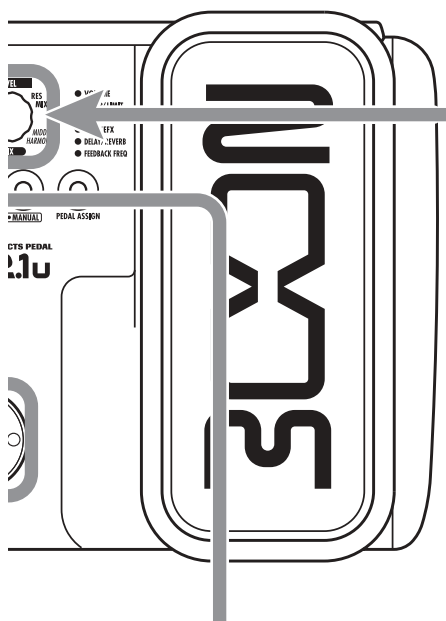
NOTA Quando un modulo impostato su off viene selezionato, il display indica "oF".

3 Selezionate il tipo di effetto

- Per attivare il tipo di effetto del modulo selezionato, usate i tasti BANK [-]/[+].

NOTA • Quando premete i tasti BANK [-]/[+] mentre un modulo si trova su off, il modulo viene attivato.

- Se premete i tasti BANK [-]/[+] per un modulo che ha un solo tipo di effetto, non succede niente.



Salvataggio/copia di un patch

Un patch modificato può essere memorizzato in un banco dell'area user (A – d). È anche possibile memorizzare un patch esistente in una diversa locazione per crearne una copia.

1 In modo play, modo manual o modo edit, premete il tasto [STORE]

- Banco e numero di patch vengono mostrati sul display lampeggiando.



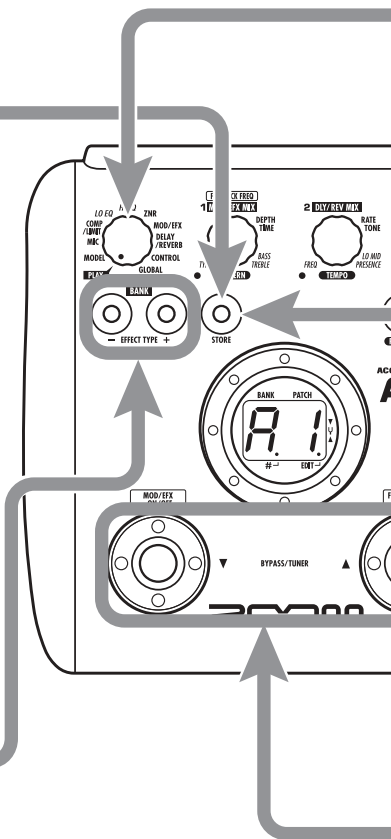
NOTA I patch dei banchi nell'area preset (0 – 3) sono di sola lettura. Non possono essere salvati o copiati patch in queste locazioni. Se premete il tasto [STORE] quando è selezionato un patch di area preset, il patch "A0" (banco A, patch numero 0) verrà selezionato automaticamente come destinazione store/copy di default.

2 Scegliete il banco store/copy di destinazione

- Per selezionare il banco store/copy di destinazione, usate i tasti BANK [-]/[+].

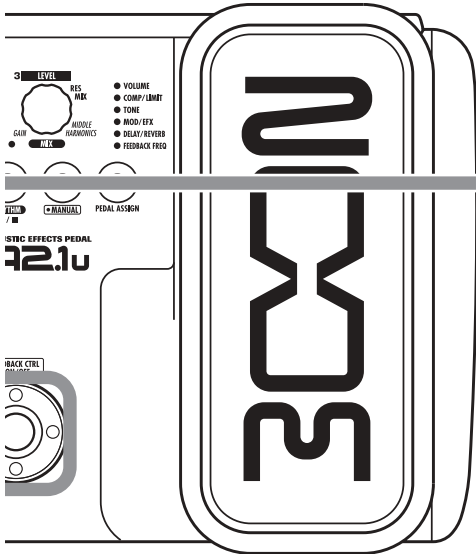


NOTA Solo i banchi dell'area user (A – d) possono essere scelti come destinazione di store/copy.



5 Per annullare il salvataggio

- Per annullare il salvataggio, azionate il selettore Modulo prima di premere ancora il tasto [STORE] (step 4).



4 Premete di nuovo il tasto [STORE]

- Una volta completato il processo di store/copy, l'unità ritorna al modo precedente, col patch di destinazione selezionato.



3 Specificate il numero di patch destinatario di store/copy

- Per specificare il numero di patch destinatario di store/copy usate i footswitch [▼]/[▲].



Uso del pedale d'espressione incorporato

Il pedale d'espressione sul pannello superiore di A2.1u vi consente di regolare i parametri effetto o il volume in tempo reale durante l'esecuzione, oppure alterare la frequenza del controllo feedback. Potete scegliere quale elemento è controllato dal pedale individualmente per ciascun patch.

1 Scegliete il patch per il quale deve essere usato il pedale di espressione

2 Scegliete l'elemento da controllare col pedale

• Premete il tasto [PEDAL ASSIGN] per scegliere l'elemento da controllare col pedale di espressione. La fila di LED sopra il tasto mostra quale elemento è selezionato.

- VOLUME
- COMP/LIMIT
- TONE
- MOD/EFX
- DELAY/REVERB
- FEEDBACK FREQ

La rispettiva selezione è indicata come segue.

• Tutti i LED sono spenti

Il pedale di espressione non ha effetto.

• VOLUME

Il pedale di espressione controlla il volume per l'intero patch.

• TONE

Il pedale di espressione controlla il parametro TONE del modulo MODEL.

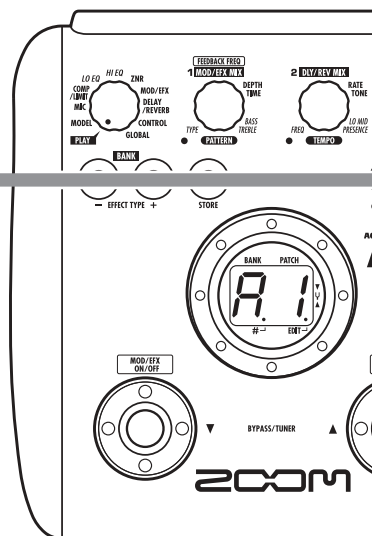
• COMP/LIMIT, MOD/EFX, DELAY/REVERB

Il pedale di espressione controlla un parametro del modulo rispettivo.

• FEEDBACK FREQ

Il pedale di espressione controlla la frequenza di controllo feedback.

- AVVISO**
- Quale parametro verrà modificato dal pedale di espressione dipende dal tipo di effetto selezionato dal rispettivo modulo. Per i dettagli, ved. alle pagg. 30 – 38.
 - Potete selezionare il pattern in cui il parametro cambia quando COMP/LIMIT, TONE, MOD/EFX, o DELAY/REVERB è selezionato e il pedale di espressione azionato. Per i dettagli, ved. a pag. 37.
 - Se il parametro o il modulo assegnato al pedale di espressione è su off, il LED lampeggia. In tal caso, azionare il pedale non ha effetto.



3 Azionate il pedale

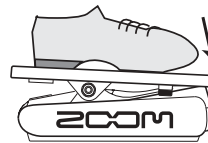
- Mentre suonate lo strumento, muovete il pedale di espressione su o giù.

Muovete su e giù



4 Per commutare un modulo on/off

- Quando abbassate il pedale di espressione, il parametro o il modulo selezionato col tasto [PEDAL ASSIGN] verrà commutato tra on e off.



Premete fino in fondo

SUGGERIMENTO

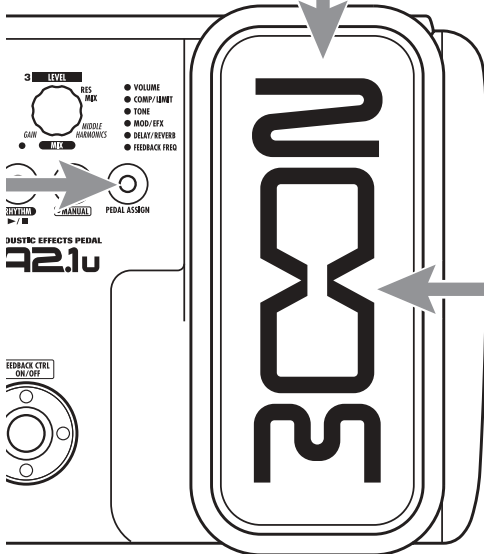
- Se il pedale di espressione è assegnato al parametro TONE, il modulo MODEL può essere commutato on e off.
- Se il pedale di espressione è assegnato a FEEDBACK FREQ, la funzione di controllo feedback verrà commutata on/off.

5 Salvate il patch come necessario

- L'impostazione del pedale di espressione può essere salvata per ciascun patch individualmente.

NOTA

Se selezionate un altro patch in modo play senza salvare il patch, le modifiche fatte alle impostazioni andranno perse.



Uso del controllo feedback

La funzione di controllo feedback di A2.1u permette il rilevamento automatico o manuale del range di frequenze in cui si verifica il feedback acustico. Il range di frequenze viene quindi attenuato per eliminare il feedback. La funzione di controllo feedback può essere impostata in modo edit e può essere azionata anche via footswitch o tramite il pedale di espressione incorporato.

Azionamento manuale del controllo feedback

Questa sezione descrive come rilevare la frequenza di feedback manualmente.

1. Mettete il selettore Modulo su "GLOBAL".



Con il modulo GLOBAL selezionato, la manopola parametro 2 può essere usata per regolare il parametro del controllo frequenza (FEEDBACK FREQ). Queste le impostazioni.

• oF

Questo disattiva la funzione di controllo feedback. Quando è selezionata questa impostazione, il footswitch può essere usato in modo play o modo manual per attivare la funzione ed eseguire la rilevazione automatica della frequenza di feedback. Quando assegnate Feedback Freq al pedale di espressione incorporato e lo abbassate completamente, la funzione di controllo feedback verrà attivata, usando una regolazione di "30".

• At

La frequenza di feedback è rilevata automaticamente, e il relativo range viene attenuato.

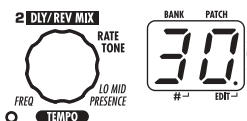
• 1 – 30

Questo vi permette di regolare manualmente la

frequenza di feedback. Valori di regolazione più alti corrispondono a una frequenza più alta.

2. Girate la manopola parametro 2 per regolare la frequenza di feedback, usando un range tra 1 – 30.

Il range di frequenza corrispondente al valore selezionato verrà tagliato. Selezionate il valore che produce la miglior riduzione di feedback acustico (howling).



3. Una volta completata la regolazione, riportate il selettore Modulo sulla posizione "PLAY".



SUGGERIMENTO

- Se selezionate "At" allo step 2, ha inizio il rilevamento automatico della frequenza di feedback. Durante il processo, sul display viene visualizzata l'indicazione "SC" (Scan).
- L'impostazione di controllo feedback si applica a tutti i patch, e il valore più recente è sempre attivo. Non c'è bisogno di salvare l'impostazione.

Rilevamento automatico della frequenza di feedback

A2.1u può rilevare automaticamente il range di frequenza dove si verifica il feedback acustico. Se il feedback acustico dovesse improvvisamente verificarsi durante una performance, potete semplicemente premere il footswitch per attivare la funzione e sopprimere l'effetto di feedback. Questo è possibile sia in modo play che manual.

1. Fate rif. alla sezione "Azionamento manuale del controllo feedback" e regolate FEEDBACK FREQ su "oF" o "At".



Quando selezionate "oF" come valore di FEEDBACK FREQ, la funzione di controllo feedback è su off, ma può essere riattivata premendo il footswitch [▲] (solo in modo manual) o un footswitch esterno. L'impostazione cambierà in "At" e il rilevamento della frequenza di feedback partirà automaticamente.

Quando selezionate l'impostazione "At", la funzione di controllo feedback è attivata. In questa condizione, premendo due volte il footswitch parte automaticamente la rilevazione della frequenza di feedback.

SUGGERIMENTO

In modo manual, potete cambiare il valore di FEEDBACK FREQ con la manopola parametro 1.

2. Per rilevare automaticamente la frequenza di feedback mentre suonate la chitarra, procedete così.

■ In modo play

Usate footswitch esterno (FS01) collegato alla presa [CONTROL IN]. Impostate la funzione

per esser controllata dal footswitch su "Fb" (feedback control on/off) (→ p. 25). Premete il footswitch per attivare il feedback control.

NOTA

Se non è collegato alcun footswitch esterno, il rilevamento automatico della frequenza di feedback in modo play non è possibile.

■ In modo manual

Premete il footswitch [▲] per attivare il controllo feedback.

In entrambi i casi, il rilevamento automatico della frequenza di feedback inizia quando la funzione viene attivata. Sul display appare l'indicazione "SC".



Per ripetere il processo di rilevamento automatico, premete il footswitch [▲] (in modo manual) o il footswitch esterno due volte per prima disattivare e poi riattivare la funzione di controllo feedback. Il rilevamento automatico avrà così inizio ancora una volta.

SUGGERIMENTO

- Potete usare il pedale di espressione incorporato per regolare la frequenza di controllo feedback usando il piede (range di regolazione 1 – 30). Per i dettagli, ved. alla sezione seguente.
- Per informazioni su come impostare il footswitch o il pedale, ved. alle pagg. 24 – 26.

Uso del pedale di espressione incorporato per attivare la funzione di controllo feedback

Il pedale di espressione incorporato può essere usato per commutare la funzione feedback control on/off e regolare la frequenza di feedback. Questo è possibile sia in modo play che in modo manual.

1. Fate rif. alla sezione "Azionamento manuale del controllo di feedback" e impostate il valore FEEDBACK FREQ su "oF".



2. Premete ripetutamente il tasto [PEDAL ASSIGN] fino a vedere "FEEDBACK FREQ" come destinazione di controllo per il pedale di espressione incorporato.



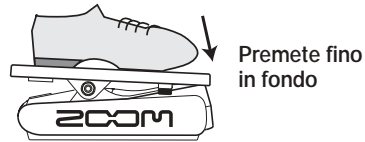
In questa condizione, il pedale di espressione incorporato può essere usato per attivare e disattivare la funzione feedback control, e per regolare la frequenza di feedback.

3. Memorizzate il patch se necessario. L'impostazione del pedale di espressione può essere salvata per ciascun patch individualmente.

4. Se il feedback acustico si verifica mentre state suonando il vostro strumento, abbassate completamente il pedale di

espressione incorporato.

Quando il pedale di espressione incorporato viene completamente abbassato mentre l'impostazione del parametro FEEDBACK FREQ è su "oF", la funzione feedback control viene attivata. L'impostazione della frequenza di in questa condizione è "30".



5. Azionate il pedale di espressione incorporato fino a quando non trovate la posizione in cui il feedback viene soppresso più efficacemente.

NOTA

- Il pedale di espressione esterno non può essere usato per eseguire il rilevamento automatico della frequenza di feedback.
- Questa operazione è possibile solo con il pedale di espressione incorporato. Il pedale di espressione esterno (FP01/FP02) può essere usato solo come pedale volume (→ p. 25).

Uso del modo manual

La condizione in cui i footswitch sono utilizzati per attivare e disattivare il modulo MOD/EFX o la funzione feedback control mentre state suonando è detta "manual mode".

1. In modo play, selezionate un patch.

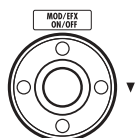
Quando entrate in modo manual, ai footswitch [▼]/[▲] vengono assegnate diverse funzioni e non possono essere usati per selezionare patch. Perciò dovete selezionare il patch da usare prima di entrare nel modo manual.

2. Premete il tasto [MANUAL].

Il tasto [MANUAL] si accende, e A2.1u entra in modo manual.

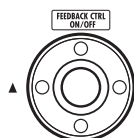


In modo manual, switch e manopole sul pannello agiscono nel modo seguente.



[▼] footswitch

Commuta il modulo MOD/EFX on/off.



[▲] footswitch

Commuta la funzione di controllo feedback on/off.



Manopola parametro 1

Commuta la funzione di controllo feedback on/off e consente la regolazione manuale della frequenza di feedback.

3. Per commutare il controllo feedback on e off, premete il footswitch [▲].

Il funzionamento dell'unità quando viene premuto il footswitch [▲] dipende dal valore di impostazione del controllo feedback.

• oF

Quando premete il footswitch, l'unità rileva automaticamente la frequenza di feedback e la attenua. Premendo il footswitch ancora una volta si disattiva il controllo di feedback.

• At

Quando premete il footswitch, la funzione di controllo feedback viene disattivata. Quando premete di nuovo il footswitch, la funzione viene riattivata, l'unità rileva automaticamente la frequenza di feedback e la attenua.

• 1 - 30

Ogni volta che premete il footswitch, il controllo feedback viene commutato avanti e indietro tra on e off. Quando è on, la frequenza di feedback viene attenuata secondo la regolazione numerica impostata.

4. Per commutare il modulo MOD/EFX tra on e off, premete il footswitch [▼].

5. Per tornare in modo play, premete il tasto [MANUAL].

Il tasto [MANUAL] si spegne e A2.1u ritorna in modo play.



SUGGERIMENTO

- Gli altri controlli dell'unità agiscono nello stesso modo del modo play.
- In modo manual, potete attivare il modo edit anche tramite il selettore Modulo.

Altre funzioni

Questa sezione descrive come usare il pedale di espressione interno così come il pedale o il footswitch esterni. Viene anche spiegato l'utilizzo di A2.1u come interfaccia audio o direct box.

Impostare il pedale di espressione incorporato

Il pedale di espressione sul pannello superiore di A2.1u permette di regolare i parametri effetto o il volume in tempo reale mentre suonate. Può servire anche a regolare la frequenza di controllo feedback col piede. L'elemento controllato dal pedale può essere scelto per ogni singolo patch.

Per informazioni sui parametri controllabili col pedale di espressione, ved. alle pagg. 30 – 38.

1. Selezionate il patch per il quale deve essere usato il pedale di espressione.
2. Impostate il selettore Modulo su "CONTROL".



A2.1u passa in modo edit, permettendovi di impostare pedale di espressione e foot switch.

3. Girate la manopola parametro 1 per scegliere uno dei seguenti moduli o parametri da controllare con il pedale di espressione.

- **oF**
Il pedale è inattivo.
- **vL**
Volume
- **CU, Cd, CH, CL**
Modulo COMP/LIMIT
- **tU, td, tH, tL**
parametro TONE (modulo MODEL)

- **EU, Ed, EH, EL**
Modulo MOD/EFX
- **dU, dd, dH, dL**
Modulo DELAY/REVERB
- **Fb**
Frequenza di controllo feedback

SUGGERIMENTO

- Il modulo da controllare può essere selezionato anche con il tasto [PEDAL ASSIGN] (→ pag. 18).
- Quale parametro cambia quando viene azionato il pedale di espressione dipende dal tipo di effetto selezionato per il modulo. I dettagli alle pp. 30 –38.
- Quando sono selezionati i moduli COMP/LIMIT, TONE, MOD/EFX o DELAY/REVERB, può essere selezionato il pattern in cui il parametro cambia quando il pedale di espressione viene azionato. per i dettagli, ved. a pag. 37.

4. Se necessario, salvate il patch.

L'impostazione del pedale di espressione viene salvata come parte del patch.

5. Selezionate il patch in modo play e azionate il pedale di espressione.

Verrà attivata la funzione selezionata.

Quando A2.1u è in condizione di bypass, il pedale d'espressione agisce sempre come pedale volume, nonostante l'impostazione fatta allo step 3.

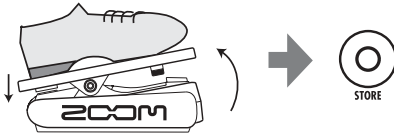
Regolare la sensibilità del pedale di espressione incorporato

Il pedale di espressione di A2.1u è regolato dalla fabbrica per un uso ottimale, ma a volte un riaggiustamento può essere utile. Se volume o suono non cambiano anche col pedale tutto abbassato o cambiano troppo anche col pedale appena abbassato, regolate il pedale come segue.

1. Accendete A2.1u tenendo premuto il tasto [PEDAL ASSIGN].
Sul display appare l'indicazione "dn".

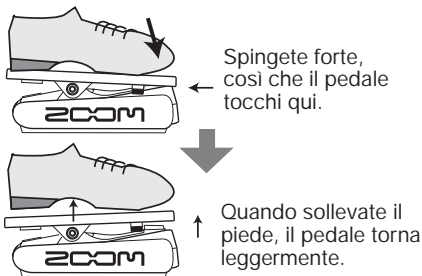


2. Col pedale di espressione tutto alzato, premete il tasto [STORE].



L'indicazione sul display cambia in "UP".

3. Abbassate completamente il pedale di espressione e quindi sollevate il piede dal pedale.



4. Premete di nuovo il tasto [STORE].
La regolazione del pedale di espressione è completata, e l'unità ritorna in modo play.

SUGGERIMENTO

- Il punto in cui il modulo è commutato on/off quando il pedale viene premuto è sempre lo stesso, nonostante quanto effettuato allo step 3.
- Se appare "Er" sul display, ripetete la procedura dallo step 2.

Uso di un pedale di espressione esterno (FP01/FP02)

Quando collegate un pedale di espressione opzionale (FP01/FP02) alla presa [CONTROL IN] di A2.1u, potete usarlo come pedale volume, separatamente dal pedale di espressione incorporato.

1. Collegate il cavo dal pedale di espressione esterno alla presa [CONTROL IN], e accendete A2.1u.
2. Azionate il pedale di espressione esterno in modo play o edit.

Il volume cambia.

SUGGERIMENTO

Il pedale di espressione esterno funziona sempre da pedale volume.

Uso del footswitch (FS01)

Collegando un footswitch opzionale (FS01) alla presa [CONTROL IN] di A2.1u potete commutare i banchi in modo play. È anche possibile commutare bypass/mute on/off, controllare la funzione tap tempo, o eseguire altre funzioni con il footswitch.

1. Collegate il cavo da FS01 alla presa [CONTROL IN], e accendete A2.1u.
2. Regolate il selettore Modulo sulla posizione "CONTROL".



A2.1u entra in modo edit. Potete ora impostare il pedale di espressione o il footswitch.

3. Girando la manopola parametro 2

potete selezionare una delle seguenti funzioni per il footswitch.

● **bP (bypass/mute)**

Il footswitch controlla bypass o mute on/off. Questo ha lo stesso effetto che premendo insieme i footswitch [▼]/[▲] in modo play o manual.

● **tP (tap tempo)**

La pressione ripetuta del footswitch può essere usata per impostare l'intervallo della funzione Rhythm o per impostare i parametri effetto che supportano la funzione tap.

● **bU (bank up)**

Ciascuna pressione del footswitch commuta il banco successivo superiore. È la stessa cosa che premere il tasto BANK [+].

● **rH (rhythm on/off)**

Il footswitch controlla start/stop della funzione Rhythm. Ha lo stesso effetto che premere il tasto RHYTHM [▶/■].

● **dH (delay hold)**

Il footswitch controlla on/off della funzione delay hold. Quando un patch che utilizza la funzione hold è selezionato, premendo il footswitch si attiva l'hold, facendo ripetere il suono di delay corrente (ved. illustrazione sotto). Premendo il footswitch ancora una volta si annulla la condizione di hold e il suono di delay decade normalmente.

● **dM (delay input mute)**

Il footswitch controlla muting on/off all'ingresso DELAY del modulo DELAY/REVERB.

● **Mn (Manual mode)**

Il footswitch alterna fra modo play e modo manual. Ha lo stesso effetto che premere il tasto [MANUAL].

● **Fb (Feedback control)**

Il footswitch commuta la funzione di controllo feedback on/off. È lo stesso che premere il footswitch [▲] in modo manual. Per dettagli sulla funzione di controllo feedback, ved. a pag. 20.

SUGGERIMENTO

- Per informazioni sui parametri effetto che supportano la funzione tap, ved. alle pagg. 30 – 38.
- Per usare la funzione hold, deve essere selezionato nel patch un tipo di effetto che supporti la funzione hold. Per i dettagli, ved. alle pagg. 30 – 38.
- Mentre il modulo DELAY/REVERB è regolato su hold o mute, il punto in centro al display lampeggia.

4. Selezionate il patch in modo play e azionate il footswitch.

La funzione selezionata verrà attivata.

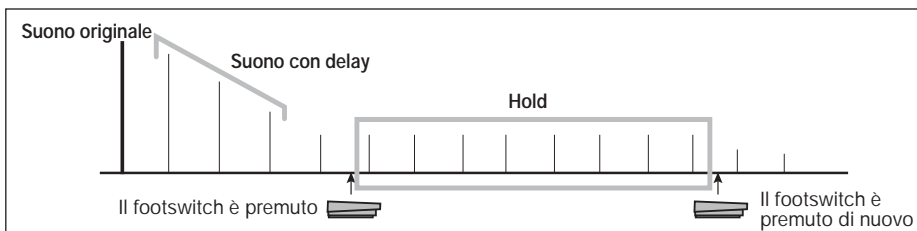
Questa impostazione si applica a tutti i patch, ed è sempre attivo il valore più recente. Non c'è bisogno di memorizzare l'impostazione.

Uso di A2.1u come interfaccia audio per computer

Collegando la presa [USB] di A2.1u a un computer, A2.1u può essere usato come interfaccia audio con convertitore AD/DA ed effetti integrati. Le condizioni di ambiente operativo per questo tipo di utilizzo sono i seguenti.

■ **Sistemi operativi compatibili**

- Windows XP
- Mac OS X (10.2 e successivo)



■ **Quantizzazione**

16-bit

■ **Frequenze di campionamento**

32 kHz / 44.1 kHz / 48 kHz

SUGGERIMENTO

Con i sistemi operativi sopra elencati, A2.1u funzionerà da interfaccia audio semplicemente collegando il cavo USB. Non c'è bisogno di installare alcun driver software speciale.

Per usare A2.1u come interfaccia audio per computer, collegate la porta USB di A2.1u alla porta USB del computer. A2.1u verrà riconosciuto come interfaccia audio.

SUGGERIMENTO

- Se lo switch [POWER] di A2.1u si trova su OFF, l'alimentazione verrà fornita via collegamento USB.
- Se lo switch [POWER] di A2.1u si trova su ON, l'alimentazione viene dalle batterie di A2.1u o dall'adattatore AC. Fate attenzione quando usate le batterie perché regolando lo switch su ON può verificarsi un più rapido consumo delle batterie.

In questa condizione, il suono di una chitarra collegata alla presa [INPUT] di A2.1u può essere trattato dagli effetti di A2.1u ed essere registrato sulle tracce audio di un'applicazione DAW (Digital Audio Workstation) del computer.

Intanto la presa [OUTPUT/PHONES] di A2.1u porta il suono dalle tracce dell'applicazione DAW, mixata col suono di chitarra trattato dagli effetti di A2.1u (ved. illustrazione sotto).

Per i dettagli su registrazione e playback, fate rif. alla documentazione dell'applicazione DAW.

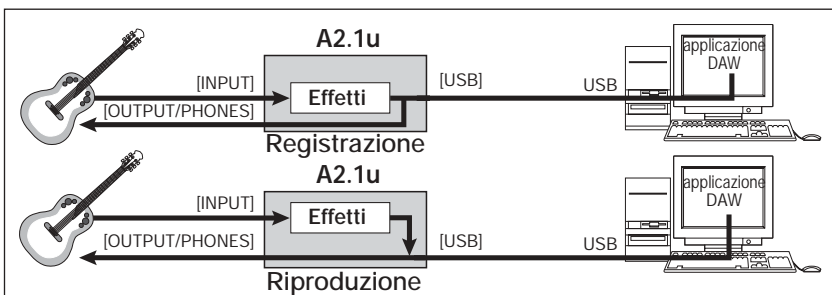
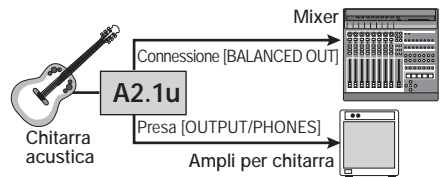
NOTA

- Anche quando si usa A2.1u come interfaccia audio, il segnale dopo il trattamento degli effetti è sempre disponibile direttamente alla presa [OUTPUT/PHONES].
- Se l'applicazione DAW ha una funzione "echo back" (il segnale in ingresso durante la registrazione viene fornito direttamente a un'uscita), questa deve essere disabilitata quando si usa A2.1u. Se la registrazione viene effettuata con questa funzione attiva, il segnale in uscita suonerà come processato in un effetto flanger.
- Usate cavi USB di qualità e tenete la connessione quanto più corta possibile. Se l'alimentazione è fornita a A2.1u via cavo USB più lungo di 3 metri, potrebbe apparire l'indicazione di basso voltaggio.

Uso come direct box

La presa [BALANCED OUT] sul pannello posteriore consente di usare A2.1u come direct box per inviare il segnale della chitarra a un mixer PA o in registrazione. (Gain: 0 dB, impedenza in uscita: 200 ohms, HOT-COLD)

Per usare questa funzione, collegate la presa [BALANCED OUT] di A2.1u al mixer PA o un banco di registrazione, usando un cavo XLR bilanciato. Allo stesso tempo, potete anche collegare la presa [OUTPUT/PHONES] a un amplificatore per chitarra per il monitoraggio.



Lo switch [PRE/POST] vi consente di controllare la posizione in cui il segnale fornito alla presa [BALANCED OUT] viene preso. Per usare il segnale dopo il trattamento degli effetti, selezionate la posizione "POST" (switch attivo). Per usare il segnale prima del trattamento degli effetti, selezionate la posizione "PRE" (switch disattivato).



SUGGERIMENTO

Quando lo switch [PRE/POST] è regolato su "POST", il segnale alla presa [BALANCED OUT] riflette l'impostazione del parametro AMP SELECT (→ p. 29). Se la presa [OUTPUT/PHONES] non è collegata direttamente a un ampli per chitarra e viene usata solo la presa [BALANCED OUT], può essere preferibile impostare il parametro AMP SELECT su "of".

In certe configurazioni, potrebbe verificarsi un ground loop (un loop di segnale elettrico creato perché dispositivi entro lo stesso sistema sono collegati a una terra separata), portando problemi di noise (hum). In tal caso, provate a impostare lo switch [GROUND] su "LIFT". Questo potrebbe contribuire a eliminare o ridurre il disturbo.

SUGGERIMENTO

Lo switch [GROUND] controlla la messa a terra della presa [BALANCED OUT]. Nella posizione "LIFT" (switch attivo), il collegamento a terra della presa [BALANCED OUT] è scollegato dal percorso del segnale. Questo può risultare efficace nell'eliminare o ridurre il disturbo di hum causato dal ground loop.

Avviamento di A2.1u in modo HI-GAIN

Usando pickup magnetici, una chitarra elettrica con pickup single-coil o qualunque altra chitarra con basso livello di uscita, il guadagno in ingresso di A2.1u può dover essere aumentato avviandolo in modo HI-GAIN, come di seguito spiegato.

■ Per avviare A2.1u in modo HI-GAIN

Accendete l'alimentazione tenendo premuto il footswitch [▼]. L'indicazione "Hi-GAIN" scorre sul display e il guadagno in ingresso viene impostato su un valore maggiore.

NOTA

L'impostazione di input gain non viene salvata in memoria e viene cancellata quando l'unità viene spenta. Eseguite la procedura precedente ad ogni accensione, quando necessario.

Ripristino default di fabbrica

In condizione default di fabbrica, i patch dell'area user (A0 – d9) contengono le stesse impostazioni dei patch dell'area preset (00 – 39). Anche dopo aver sostituito i patch user, il loro contenuto originale può essere ripristinato in una singola operazione (funzione "All Initialize").

1. Accendete A2.1u tenendo premuto il tasto [STORE].

Sul display appare l'indicazione "AL".



2. Per attivare la funzione All Initialize, premete il tasto [STORE] ancora una volta.

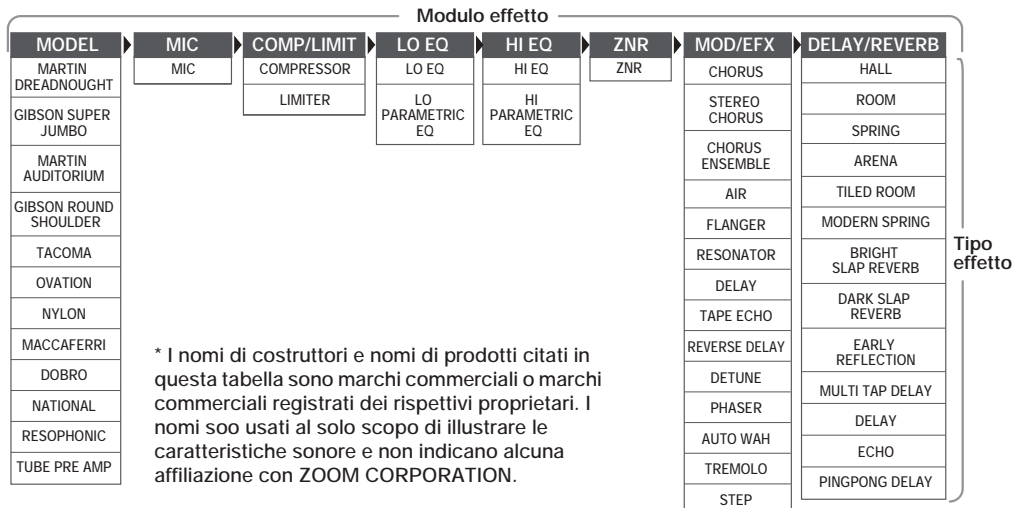
All patch settings are returned to the factory default condition, and the unit switches to play mode. To cancel All Initialize, press the RHYTHM [▶/■] key instead of the [STORE] key.

NOTA

Quando effettuate All Initialize, qualunque patch di nuova creazione memorizzato nell'area user verrà cancellato (sovrascritto). Eseguite questa operazione con cura per evitare di perdere patch che vorreste tenere.

Agganciare effetti (Link)

I patch di A2.1u possono essere pensati come otto moduli effetto agganciati in serie, come mostrato nell'illustrazione sotto. Potete usare tutti i moduli effetto insieme oppure impostare certi moduli selettivamente su off per usare solo specifici moduli effetto.



Per alcuni moduli effetto, potete selezionare un tipo di effetto tra diverse scelte possibili. Per esempio, il modulo MOD/EFX comprende CHORUS, FLANGER e altri tipi di effetto tra cui potete sceglierne uno. Il modulo MODEL è un effetto per la simulazione del suono di vari tipi di chitarre acustiche. Commutare tipi di effetto qui significa scegliere differenti suoni di chitarra.

Modulo CONTROL e modulo GLOBAL

Oltre ai moduli precedenti, A2.1u incorpora anche un modulo CONTROL e un modulo GLOBAL. Il modulo CONTROL comprende impostazioni come l'allocazione della funzione di pedale d'espressione e footswitch, oltre al livello master che si applica a tutti i patch.

Il modulo GLOBAL permette di ottimizzare le caratteristiche di A2.1u sulle vostre specifiche di

pickup e ampli per chitarra. Contiene le seguenti impostazioni.

● AMP SELECT

Questo parametro serve a ottimizzare la risposta in frequenza di A2.1u sul tipo di amplificatore. Può risultare utile a ridurre il suono sulle alte che può rappresentare un problema quando si suona una chitarra acustica con pickup in un amplificatore. Le impostazioni con differente profondità d'effetto sono disponibili per Combo, Stack e altri generi di amplificazione.

● PICKUP SELECT

Questo parametro serve a ottimizzare la risposta in frequenza di A2.1u sul tipo di pickup. Può essere usato anche come simulatore per accordare il suono di una chitarra elettrica su quello di una chitarra acustica.

Tipi di effetto e parametri

Come leggere la tabella dei parametri

Selettore Modulo

Il simbolo del selettore Modulo mostra la posizione della manopola nella quale questo modulo/parametro è richiamato.

Parametri effetto 1 - 3

Questi sono i parametri regolabili con le manopole parametro 1 - 3 quando il tipo di effetto è selezionato. Viene mostrato il range di impostazione per ciascun parametro. Valori a tre cifre vengono visualizzati con un punto tra i due numeri.

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

Modulo effetto

Tipo effetto

MOD/EFX		MOD/EFX (Modulation/Effets) module	
MOD/EFX (Modulation/Effets) module		Effects such as chorus, wah, delay, and echo.	
CH	CH	CHORUS	
This effect mixes a variable pitch-shifted component to the original signal, resulting in full-bodied resonating sound.			
1 DEPTH	0 - 98, 1.0	2 RATE	1 - 50
Adjusts the modulation depth.		Adjusts the level of the effect sound mixed to the original.	
		3 MIX	
		Adjusts the modulation rate.	
		Adjusts the level of the effect sound mixed to the original.	
Pd			
warm sounding long delay of 10 to 5000 ms duration.			
PINGPONG DELAY			
This is a ping-pong type delay where the delay sound alternates between left and right.			
TIME			
Adjusts the delay time. In the range from 10 - 990 ms, the adjustment is made in 10-ms steps (1 - 99). For 1 second and above, the adjustment is made in 40-ms steps (1.0 - 5.0).			
1 TIME		2 FEEDBACK	0 - 98, 1.0
Adjusts the delay time. In the range from 10 - 990 ms, the adjustment is made in 10-ms steps (1 - 99). For 1 second and above, the adjustment is made in 40-ms steps (1.0 - 5.0).		Adjusts the feedback amount.	
		3 MIX	
		Adjusts the level of the effect sound mixed to the original sound.	

Pedale di espressione

L'icona di un pedale (👉) nell'elenco indica un parametro che può essere controllato con il pedale di espressione incorporato. Per controllare un parametro col pedale di espressione, specificate il rispettivo modulo (o parametro) come destinazione di controllo del pedale (→ p. 24), quindi selezionate il tipo di effetto del modulo.

Tap

Un'icona di Tap (👉TAP) nell'elenco indica un parametro che può essere impostato battendo ripetutamente (tapping) sul footswitch (FS01). La funzione tap deve essere stata assegnata al foot switch anticipatamente (→ p. 25), e un modulo che include questo parametro deve essere attivo.


In modo edit, battendo sul footswitch si imposterà il parametro relativo secondo l'intervallo di tapping (ciclo di modulazione, tempo di delay, ecc.).

In modo play e in modo manual, battendo sul footswitch si farà cambiare temporaneamente il parametro TIME del tipo di effetto delay del modulo DELAY/REVERB. (In modo play e in modo manual, solo l'effetto delay del modulo DELAY/REVERB può essere controllato dal tap.)


Hold


Un'icona hold (👉HOLD) nell'elenco indica un tipo di effetto per il quale può essere attivata e disattivata la funzione hold tramite footswitch (FS01).

Impostate la funzione footswitch su "dH" (delay hold) (→ p. 25) per il relativo patch. Quando questo patch è quindi selezionato in modo play o modo manual, la funzione hold può essere commutata on/off premendo il footswitch.


MODEL																																																																		
	Modulo MODEL Questo modulo fornisce 12 tipi di simulazione di chitarra acustica e preamplificazione microfónica. * I nomi di costruttori e nomi di prodotto citati in questa tabella sono marchi commerciali o marchi commerciali registrati dei rispettivi proprietari. I nomi sono usati solo per illustrare le caratteristiche sonore e non indicano alcuna affiliazione con ZOOM CORPORATION.																																																																	
	<table border="1"> <tr> <td>MD</td> <td>Md</td> <td>MARTIN DREADNOUGHT</td> </tr> <tr> <td colspan="3">Simulazione di MARTIN D-28, una delle più popolari chitarre acustiche.</td> </tr> <tr> <td>GJ</td> <td>GJ</td> <td>GIBSON SUPER JUMBO</td> </tr> <tr> <td colspan="3">Simulazione di GIBSON SJ-200, celebre come "King of Flat-Tops".</td> </tr> <tr> <td>MA</td> <td>MA</td> <td>MARTIN AUDITORIUM</td> </tr> <tr> <td colspan="3">Simulazione di MARTIN 000-18 con corpo di piccole dimensioni e suono chiaro.</td> </tr> <tr> <td>GR</td> <td>Gr</td> <td>GIBSON ROUND SHOULDER</td> </tr> <tr> <td colspan="3">Simulazione di GIBSON J-45 che ha un suono caldo e ricco.</td> </tr> <tr> <td>tC</td> <td>tC</td> <td>TACOMA</td> </tr> <tr> <td colspan="3">Simulazione di TACOMA C3C che ha un corpo e un suono unici.</td> </tr> <tr> <td>ov</td> <td>ov</td> <td>OVATION</td> </tr> <tr> <td colspan="3">Simulazione di OVATION ADAMAS che ha un particolare corpo arrotondato sul fondo.</td> </tr> <tr> <td>ny</td> <td>ny</td> <td>NYLON</td> </tr> <tr> <td colspan="3">Simulazione di suono di chitarra NYLON adatto per la Bossa Nova.</td> </tr> <tr> <td>MC</td> <td>MC</td> <td>MACCAFERRI</td> </tr> <tr> <td colspan="3">Simulazione di SELMER MACCAFERRI nota per il suo suono gypsy jazz.</td> </tr> <tr> <td>db</td> <td>db</td> <td>DOBRO</td> </tr> <tr> <td colspan="3">Simulazione di DOBRO MODEL 27 con corpo in legno e metal resonator.</td> </tr> <tr> <td>nt</td> <td>nt</td> <td>NATIONAL</td> </tr> <tr> <td colspan="3">Simulazione di NATIONAL RESO-PHONIC STYLE O con corpo in ottone e metal resonator.</td> </tr> <tr> <td>rE</td> <td>rE</td> <td>RESOPHONIC</td> </tr> <tr> <td colspan="3">Suono di chitarra resonator originale di ZOOM con forte carattere.</td> </tr> </table>	MD	Md	MARTIN DREADNOUGHT	Simulazione di MARTIN D-28, una delle più popolari chitarre acustiche.			GJ	GJ	GIBSON SUPER JUMBO	Simulazione di GIBSON SJ-200, celebre come "King of Flat-Tops".			MA	MA	MARTIN AUDITORIUM	Simulazione di MARTIN 000-18 con corpo di piccole dimensioni e suono chiaro.			GR	Gr	GIBSON ROUND SHOULDER	Simulazione di GIBSON J-45 che ha un suono caldo e ricco.			tC	tC	TACOMA	Simulazione di TACOMA C3C che ha un corpo e un suono unici.			ov	ov	OVATION	Simulazione di OVATION ADAMAS che ha un particolare corpo arrotondato sul fondo.			ny	ny	NYLON	Simulazione di suono di chitarra NYLON adatto per la Bossa Nova.			MC	MC	MACCAFERRI	Simulazione di SELMER MACCAFERRI nota per il suo suono gypsy jazz.			db	db	DOBRO	Simulazione di DOBRO MODEL 27 con corpo in legno e metal resonator.			nt	nt	NATIONAL	Simulazione di NATIONAL RESO-PHONIC STYLE O con corpo in ottone e metal resonator.			rE	rE	RESOPHONIC	Suono di chitarra resonator originale di ZOOM con forte carattere.	
MD	Md	MARTIN DREADNOUGHT																																																																
Simulazione di MARTIN D-28, una delle più popolari chitarre acustiche.																																																																		
GJ	GJ	GIBSON SUPER JUMBO																																																																
Simulazione di GIBSON SJ-200, celebre come "King of Flat-Tops".																																																																		
MA	MA	MARTIN AUDITORIUM																																																																
Simulazione di MARTIN 000-18 con corpo di piccole dimensioni e suono chiaro.																																																																		
GR	Gr	GIBSON ROUND SHOULDER																																																																
Simulazione di GIBSON J-45 che ha un suono caldo e ricco.																																																																		
tC	tC	TACOMA																																																																
Simulazione di TACOMA C3C che ha un corpo e un suono unici.																																																																		
ov	ov	OVATION																																																																
Simulazione di OVATION ADAMAS che ha un particolare corpo arrotondato sul fondo.																																																																		
ny	ny	NYLON																																																																
Simulazione di suono di chitarra NYLON adatto per la Bossa Nova.																																																																		
MC	MC	MACCAFERRI																																																																
Simulazione di SELMER MACCAFERRI nota per il suo suono gypsy jazz.																																																																		
db	db	DOBRO																																																																
Simulazione di DOBRO MODEL 27 con corpo in legno e metal resonator.																																																																		
nt	nt	NATIONAL																																																																
Simulazione di NATIONAL RESO-PHONIC STYLE O con corpo in ottone e metal resonator.																																																																		
rE	rE	RESOPHONIC																																																																
Suono di chitarra resonator originale di ZOOM con forte carattere.																																																																		

Tutti i tipi di effetto precedenti hanno gli stessi parametri.

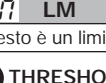

1 DEPTH	0 – 98, 1.0	2 TONE	0 – 10	3 LEVEL	2 – 98, 1.0
Regola l'intensità della simulazione.		 Regola la qualità del suono.		Regola il livello del segnale dopo il passaggio dal modulo.	


TP tP TUBE PRE AMP					
Suono di preamplificatore valvolare originale di ZOOM che permette di regolare il bilanciamento da un percorso solid-state a un preampli valvolare.					
1 TUBE BLEND	0 – 98, 1.0	2 TONE	0 – 10	3 LEVEL	2 – 98, 1.0
 Regola la quantità di suono valvolare presente nel segnale.		Regola la quantità del suono.		Regola il livello del segnale dopo il passaggio dal modulo.	

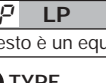
Tipi di effetto e parametri

	MIC	
	Modulo MIC	
Questo modulo simula le caratteristiche di microfono direzionale quando si registra il tipo di chitarra acustica selezionata col modulo MODEL tramite microfono.		
MC	MIC	
Simula il suono registrato dal microfono. Potete selezionare tipo di microfono e posizione.		
1 MIC TYPE	dy, Co	2 POSITION 0 - 2
Seleziona il tipo di microfono. "dy" simula la risposta in frequenza di un microfono dinamico e "Co" simula la risposta in frequenza di un microfono a condensatore.		Vi permette di scegliere diverse caratteristiche microfoniche secondo il suono della posizione del pickup. Sono disponibili le seguenti impostazioni. 0: Mic davanti alla buca 1: Mic vicino al 15° tasto 2: Mic vicino al 12° tasto
		3 MIC DISTANCE 0 - 2
		Vi permette di scegliere diverse caratteristiche microfoniche secondo il suono della distanza del pickup. Sono disponibili le seguenti impostazioni. 0: Mic vicino alla chitarra 1: Mic distante circa 50cm 2: Mic distante circa 1m

	COMP/LIMIT	
	Modulo COMP/LIMIT (Compressor/Limiter)	
Questo modulo ha un compressore che mantiene il livello generale del segnale entro un certo range attenuando le componenti high-level del segnale o enfatizzando le componenti low-level del segnale, e un limiter che sopprime le componenti di picco.		
CP	COMPRESSOR	
Il compressore attenua le componenti high-level del segnale ed enfatizza le componenti low-level del segnale per mantenere il livello complessivo del segnale entro un certo range.		
1 SENSE	0 - 10	2 ATTACK 1 - 10
 Regola la sensibilità del compressore. Regolazione più alte danno maggior sensibilità.		Regola il tempo tra il punto di attacco del suono e l'inizio della compressione. Valori di regolazione più alti producono un'azione più rapida del compressore.
		3 LEVEL 2 - 98, 1.0
		Regola il livello del segnale dopo il passaggio dal modulo.



	LIMITER	
	Modulo LIMITER	
Questo è un limiter che sopprime i picchi di segnale sopra un certo livello di riferimento.		
1 THRESHOLD	0 - 10	2 RATIO 1 - 10
 Regola il livello del segnale di riferimento per l'azione del limiter.		Regola l'intensità del limiter. Maggiori valori producono una più forte compressione del segnale in ingresso.
		3 LEVEL 2 - 98, 1.0
		Regola il livello del segnale dopo il passaggio dal modulo.


	LO EQ	
	Modulo LO EQ	
Questo è un equalizzatore per il range delle basse frequenze. Potete selezionare un equalizzatore a 3 bande o un equalizzatore parametrico.		
LE	LO EQ (Low EQ)	
Questo è un equalizzatore a 3 bande che regola il range di frequenze sotto i 500 Hz.		
1 60Hz	±12	2 320Hz ±12
60 Hz, equalizzatore tipo shelving.		320 Hz, equalizzatore tipo peaking.
		3 500Hz ±12
		500 Hz, equalizzatore tipo peaking.

	LO PARAMETRIC EQ (Low Parametric EQ)	
	Modulo LP	
Questo è un equalizzatore parametrico che regola il range di frequenze sotto i 600 Hz.		
1 TYPE	1, 2, SH	2 FREQUENCY See Table 1
Seleziona il tipo di filtro. "1" dà un filtro tipo peaking con stretta Q, "2" dà un filtro tipo peaking con ampia Q, e "SH" produce un LO EQ tipo shelving.		Seleziona una frequenza entro un range di 50 - 600 Hz.
		3 GAIN ±12
		Regola il gain.

[Tabella 1]



Display	5	10	20	40	60
Frequency	50Hz	100Hz	200Hz	400Hz	600Hz




	HI EQ	
	Modulo HI EQ	
Questo è un equalizzatore per il range di alte frequenze. Potete selezionare un equalizzatore a 3 bande o un equalizzatore parametrico.		
	HE	HI EQ (High EQ)
Questo è un equalizzatore a 3 bande che regola il range di frequenze sopra 1.2 kHz.		
1 1.2kHz	±12	2 6.3kHz
1.2 kHz, equalizzatore tipo peaking.		3 12kHz
		±12
6.3 kHz, equalizzatore tipo peaking.		12 kHz, equalizzatore tipo shelving.

	HP	HI PARAMETRIC EQ (High Parametric EQ)
Questo è un equalizzatore parametrico per range di frequenze sopra gli 800 Hz.		
1 TYPE	1, 2, SH	2 FREQUENCY
Seleziona il tipo di filtro. "1" dà un filtro tipo peaking con stretta Q, "2" dà un filtro tipo peaking con ampia Q, e "SH" produce un HI EQ tipo shelving.		See Table 2
		3 GAIN
		±12
Seleziona una frequenza entro un range di 800 Hz – 10 kHz.		Regola il gain.

[Tabella 2]


Display	80	2 . 0	4 . 0	8 . 0	10
Frequenza	800Hz	2kHz	4kHz	8kHz	10kHz


	ZNR	
	Modulo ZNR (ZOOM Noise Reduction)	
Questo modulo serve a ridurre il noise durante le pause dell'esecuzione.		
	nr	ZNR (ZOOM Noise Reduction)
Riduzione di rumore originale di ZOOM che riduce il noise nelle pause dell'esecuzione senza modificare il suono complessivo.		
1 THRESHOLD	1 – 16	
Regola la sensibilità. Per la riduzione massima del disturbo, impostate il valore quanto più alto possibile senza provocare un decadimento innaturale del suono.		


	MOD/EFX	
	Modulo MOD/EFX (Modulation/Effects)	
Comprende effetti di modulazione e delay come chorus, wah, delay ed eco.		
	CH	CHORUS
Questo effetto introduce una componente variabile di detune nel segnale originale, producendo un suono risonante a tutto corpo.		
1 DEPTH	0 – 98, 1.0	2 RATE
Regola la profondità di modulazione.		1 – 50
		3 MIX
		0 – 98, 1.0
Regola il livello del suono effettato mixato col suono originale.		
	SC	STEREO CHORUS
Questo è un chorus stereo con suono chiaro.		


Tipi di effetto e parametri


CE CE CHORUS ENSEMBLE			
Questo è un chorus ensemble con modulazione complessa.			
I due tipi di effetto precedenti hanno gli stessi parametri.			
1 DEPTH	0 - 98, 1.0	2 RATE	1 - 50
Regola la profondità di modulazione.		Regola il rate di modulazione.	
		3 MIX	0 - 98, 1.0
		Regola il livello dell'effetto mixato col suono originale.	
Ar Ar AIR			
Simula l'ambianza di una stanza, dando al suono profondità spaziale.			
1 SIZE	2 - 98, 1.0	2 TONE	0 - 10
Regola l'ampiezza spaziale.		Regola la qualità del suono.	
		3 MIX	0 - 98, 1.0
		Regola il livello dell'effetto mixato col suono originale.	
FL FL FLANGER			
Questo effetto produce un suono risonante e fortemente ondulante.			
1 DEPTH	0 - 98, 1.0	2 RATE	0 - 50
Regola la profondità della modulazione.		Regola il rate della modulazione.	
		3 RESONANCE	-10 - -1, 0, 1 - 10
		Regola l'intensità di risonanza della modulazione.	
rS rS RESONATOR			
Enfatizza una specifica frequenza, e produce un suono ondulante simile a una chitarra resonator. È possibile usare questo effetto anche come pedale wah.			
1 FREQUENCY	1 - 50	2 RESONATOR LEVEL	0 - 98, 1.0
Regola la frequenza enfatizzata. Usando un pedale d'espressione, l'effetto è come un pedale wah.		Regola il bilanciamento nel mix del suono effettato.	
		3 DIRECT LEVEL	0 - 98, 1.0
		Regola il bilanciamento nel mix del suono originale.	
dL dL DELAY			
Questo è un delay con regolazione massima di 5000 ms.			
tE tE TAPE ECHO			
Questo effetto simula un eco a nastro.			
I due tipi di effetto precedenti hanno gli stessi parametri.			
1 TIME	1-99, 1.0-5.0	2 FEEDBACK	0 - 98, 1.0
Regola il tempo di delay. Nel range da 10 - 990 ms, la regolazione è in step di 10-ms (1 - 99). Per 1 secondo e oltre, in step di 100-ms (1.0 - 5.0).		Regola la quantità di feedback.	
		3 MIX	0 - 98, 1.0
		Regola il livello del suono effettato mixato con quello originale.	
rd rd REVERSE DELAY			
Produce un suono simile a quello di un nastro magnetico riprodotto in reverse.			
1 TIME	1 - 99, 1.0 - 2.5	2 FEEDBACK	0 - 98, 1.0
Regola il tempo di delay. Nel range di 10 - 990 ms, la regolazione è fatta in step di 10-ms (1 - 99). Per 1 secondo e oltre la regolazione è fatta in step di 100-ms (1.0 - 2.5).		Regola la quantità di feedback.	
		3 BALANCE	0 - 98, 1.0
		Regola il bilanciamento tra il suono originale e quello dell'effetto.	


dt dt		DETUNE	
Questo effetto introduce una componente pitch-shifted del segnale originale, producendo un suono risonante simile a quello di una chitarra a 12 corde.			
1 DEPTH	-15 - -1, 0, 1 - 15	2 TONE	0 - 10
Regola la profondità della modulazione.		Regola la quantità del suono.	
		3 MIX	0 - 98, 1.0
		 Regola il livello del suono effettato nel mix con quello originale.	

PH PH		PHASER	
Questo effetto produce un suono di carattere pulsante.			
1 COLOR	1 - 4	2 RATE	0 - 50
Regola il tipo di suono.		 TAP Regola il rate di modulazione.	3 RESONANCE
		Regola l'intensità di risonanza della modulazione.	

AW AW		AUTO WAH	
Questo effetto varia il wah secondo l'intensità di esecuzione.			
1 SENSE	-10 - -1, 1 - 10	2 RESONANCE	0 - 10
 Regola l'intensità dell'effetto.		Regola la risonanza del suono.	
		3 DIRECT MIX	0 - 98, 1.0
		Regola il livello del suono originale nel mix con quello dell'effetto.	

tr tr		TREMOLO	
Questo effetto varia periodicamente il volume.			
1 DEPTH	0 - 98, 1.0	2 RATE	0 - 50
Regola la profondità di modulazione.		 TAP Regola il rate dell'effetto.	3 WAVE
		u0 - u9, d0 - d9, t0 - t9 Permette la scelta della forma d'onda di modulazione. Impostazioni disponibili: "u" (dente di sega ascend.), "d" (dente di sega discendente), e "t" (triangolare). Regolazioni maggiori producono maggior clipping dei picchi d'onda, il che rinforza l'effetto.	

St St		STEP	
Effetto speciale per chitarra acustica che modifica il suono in pattern a scalini.			
1 DEPTH	0 - 98, 1.0	2 RATE	0 - 50
Regola la profondità di modulazione.		 TAP Regola il rate di modulazione.	3 MIX
		Regola il livello del suono effettato nel mix con il suono originale.	

DELAY/REVERB	
	
Modulo DELAY/REVERB	
Questo modulo comprende varie funzioni di riverbero e di delay. L'effetto delay permette l'uso della funzione hold.	
HL HL	HALL
Simula l'acustica di una sala da concerto.	
rM rM	ROOM
Simula l'acustica di una stanza.	
SP SP	SPRING
Simula un riverbero di tipo a molla.	
Ar Ar	ARENA
Simula l'acustica di un grande spazio da concerto, tipo un'arena.	
tr tr	TILED ROOM

Tipi di effetto e parametri

Simula l'acustica di una stanza piastrellata.		
MS MODERN SPRING		
Questo effetto simula un riverbero di tipo a molla con suono brillante.		
I sei effetti precedenti hanno gli stessi parametri.		
1 DECA Y	1 - 30	2 TONE
Regola la durata del riverbero.		0 - 10
		3 MIX
		0 - 98, 1.0
		Regola il livello del suono effettuato nel mix con quello originale.
bS BRIGHT SLAP REVERB		
Questo è un riverbero con suono brillante che permette la regolazione del parametro pre-delay.		
dS DARK SLAP REVERB		
Questo è un riverbero con suono scuro che permette la regolazione del parametro pre-delay.		
I due tipi di effetto precedenti hanno gli stessi parametri.		
1 DECA Y	1 - 30	2 PRE DELAY
Regola la durata del riverbero.		0 - 30
		3 MIX
		0 - 98, 1.0
		Regola il livello del suono effettuato nel mix con quello originale.
Er EARLY REFLECTION		
Questo effetto isola solo le componenti delle prime riflessioni di riverbero.		
1 DECA Y	1 - 30	2 SHAPE
Regola la durata del riverbero.		-10 - -1, 0, 1 - 10
		3 MIX
		0 - 98, 1.0
		Regola il livello del suono effettuato nel mix con quello originale.
md MULTI TAP DELAY		
Questo effetto produce diverse componenti di delay con differenti tempi di ritardo.		
1 TIME	1 - 99, 1.0 - 5.0	2 PATTERN
Regola il tempo di delay. Nel range di 10 - 990 ms, la regolazione è fatta in step di 10-ms (1 - 99). Per 1 secondo e oltre, la regolazione è fatta in step di 100-ms (1.0 - 5.0).		1 - 8
		3 MIX
		0 - 98, 1.0
		Regola il livello del suono effettuato nel mix con quello originale.
dL DELAY		
Questo è un delay con regolazione massima di 5000 ms.		
EC ECHO		
Questo è un lungo delay dal caldo suono fino a 5000 ms di durata.		
Pd PINGPONG DELAY		
Questo è un delay di tipo ping-pong dove il suono di delay si alterna tra sinistra e destra.		
Questi tre tipi di effetto hanno gli stessi parametri.		
1 TIME	1 - 99, 1.0 - 5.0	2 FEEDBACK
Regola il tempo di delay. Nel range di 10 - 990 ms, la regolazione è fatta in step di 10-ms (1 - 99). Per 1 secondo e oltre la regolazione è fatta in step di 100-ms (1.0 - 5.0).		0 - 98, 1.0
		3 MIX
		0 - 98, 1.0
		Regola il livello del suono effettuato nel mix con quello originale.

		CONTROL	
		Modulo CONTROL	
Serve a impostare il pedale di espressione incorporato e vi permette di controllare la funzione del footswitch e la regolazione del livello master che si applica a tutti i patch.			
 Ct		CONTROL	
1 RTM DESTINATION	Ved. tabella 3	2 FS	Ved. tabella 4
Seleziona il modulo di destinazione della modulazione controllato dal pedale di espressione incorporato (ved. tabella 3).		Quando è collegato un footswitch (FS01) alla presa [CONTROL IN], questo seleziona la funzione che può essere attivata col footswitch (ved. tabella 4). La funzione qui selezionata si applica a tutti i patch.	
		3 MASTER LEVEL	0 - 98, 1.0
		Regola il livello master per tutti i patch.	

[Tabella 3]

Impostazione	Destinazione della modulazione
oF	OFF
vL	Volume
CU, Cd, CH, CL	Modulo COMP/LIMIT (*)
tU, td, tH, tL	Parametro TONE del modulo MODEL (*)
EU, Ed, EH, EL	Modulo MOD/EFX (*)
dU, dd, dH, dL	Modulo DELAY/REVERB (*)
Fb	Frequenza funzione controllo feedback.

[Tabella 4]

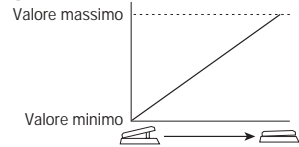
Impostaz.	Funzione
bP	Bypass/Mute
tP	Tap tempo
bU	Bank up
rH	Funzione Rhythm on/off
dH	Delay hold
dM	Delay input mute
Mn	Modo Manual on/off
Fb	Funzione controllo feedback on/off

Il funzionamento dei moduli indicati con (*) cambia come segue, secondo la lettera sulla destra.

 **UP**

Il parametro è al minimo quando il pedale è tutto alzato e al massimo quando il pedale è completamente abbassato.

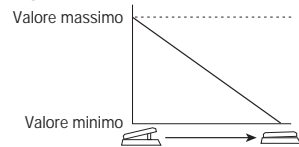
"UP"



 **DOWN**

Il parametro è al massimo quando il pedale è tutto alzato e al minimo quando il pedale è completamente abbassato.

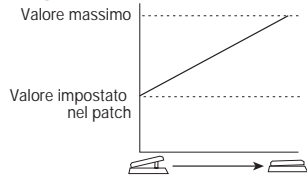
"DOWN"



 **HIGH**

Quando il pedale è tutto alzato, il parametro è sul valore impostato nel patch. Quando il pedale è tutto abbassato, il parametro è al massimo.

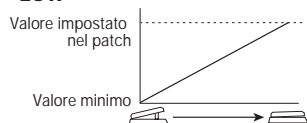
"HIGH"



 **LOW**

Quando il pedale è tutto alzato, il parametro è al minimo. Quando il pedale è completamente abbassato, il parametro è sul valore impostato nel patch.

"LOW"



		GLOBAL	
		Modulo GLOBAL	
Serve a impostare la corrispondenza tra ampli per chitarra e pickup in uso e a controllare la funzione feedback control. Le impostazioni di questo modulo si applicano a tutti i patch.			
GL	GL	GLOBAL	
1 PICK UP SELECT	Ved. tabella 5	2 FEEDBACK FREQ	oF, At, 1 - 30
Modifica la qualità del suono a seconda della chitarra e del pickup in uso, per sfruttare al massimo le capacità di simulazione del modulo MODEL (ved. tabella 5).		Riduce il feedback acustico attenuando la banda di frequenze dove si verifica il feedback. La frequenza può essere rilevata automaticamente o manualmente. Per i dettagli su come usare la funzione FEEDBACK CONTROL, ved. a pag. 20.	
		3 AMP SELECT	Ved. tabella 6
		Questo parametro serve ad attenuare la banda di frequenze che può risultare aspra quando un'acustica viene riprodotta attraverso un ampli (ved. tabella 6). Scegliete l'impostazione adatta secondo l'amplificatore utilizzato, e regolate il valore come richiesto.	

[Tabella 5]

Impostaz.	Contenuto
oF	OFF
bP	Da utilizzare con pickup piezo che hanno un suono bright sound.
dP	Da utilizzare con pickup piezo che hanno un suono scuro.
bM	Da utilizzare con pickup magnetici che hanno un suono brillante.
dM	Da utilizzare con pickup magnetici che hanno un suono scuro.
SE	Da utilizzare con chitarra elettrica e pickup single-coil.
HE	Da utilizzare con chitarra elettrica e pickup humbucker.

[Tabella 6]

Impostaz.	Contenuto
oF	Regola il parametro AMP SELECT su OFF.
b1 - b9	Da utilizzare con ampli di tipo combo che hanno un suono brillante. Valori maggiori danno un maggiore effetto di attenuazione.
C1 - C9	Da utilizzare con normali ampli combo. Valori maggiori danno un maggiore effetto di attenuazione..
S1 - S9	Da utilizzare con ampli di tipo stack. Valori maggiori producono un maggiore effetto di attenuazione.

Soluzione dei problemi

- **Il volume è basso**

Regolate il livello del patch level (→ p. 9) o il livello master (→ p. 37). Quando usate un pickup con uscita bassa, avviate A2.1u in modo HI-GAIN (→ p. 28). Provate a regolare il pedale di espressione.

- **Problema di abbinamento con particolari pickup o ampli per chitarra**

Controllate le impostazioni PICKUP SELECT e AMP SELECT.

- **L'effetto delay/reverb non funziona**

Il modulo DELAY/REVERB è inattivo quando suona un pattern ritmico. Fermate la riproduzione del ritmo (→ p. 12).

- **Nessun trattamento effetti (quando usate una presa [BALANCED OUT])**

Controllate se lo switch [PRE/POST] è su "POST" (trattamento effetti abilitato).

- **Alto livello di rumore**

Regolate il modulo ZNR. Assicuratevi di usare solo un adattatore ZOOM AC (ZOOM AD-0006).

- **Si sente dell'hum (quando usate la presa [BALANCED OUT])**

Si è verificato un ground loop tra i dispositivi collegati. Provate a impostare lo switch [GROUND] su "LIFT". Questo può aiutare a eliminare o ridurre il disturbo.

- **Breve vita delle batterie**

State usando batterie al manganese? L'utilizzo continuativo è di circa 6 ore con batterie alcaline. È consigliato l'uso di batterie alcaline.

Specifiche

Numero tipi effetto	47
Numero moduli effetto	8 moduli utilizzabili simultaneamente
Memoria Patch	
Area user	10 patch x 4 banchi
Area preset	10 patch x 4 banchi
Frequenza	
di campionamento	96 kHz
Conversione A/D	24-bit, 64-times oversampling
Conversione D/A	24-bit, 128-times oversampling
Trattamento segnale	32-bit
Risposta in frequenza	20 Hz – 40 kHz +1 dB, -3 dB (carico di 10 kilohm)
Display	Display LED a 2 cifre 7 segmenti, LED parametri, LED pedal assign
Ingresso	Presa phono standard mono
Livello d'ingresso:	-20 dBm
Impedenza d'ingresso:	1 megohm
Uscite	Presa phono standard stereo (linea/cuffie)
	Massimo valore uscita di linea: +5 dBm (impedenza in uscita 10 kilohm e oltre)
	Massimo valore uscita cuffie: 20 mW + 20 mW (carico di 32-ohm)
Preso XLR (uscita bilanciata)	
	Guadagno input/output: 0 dB
	Impedenza in uscita: 100 ohm (HOT-GND), (COLD-GND), 200 ohm (HOT-COLD)
Ingresso di controllo	Ingresso FP02 (FP01)/FS01
Interfaccia USB	
Interfaccia PC	16-bit (record/play, stereo)
Frequenze	
di campionamento	32 kHz, 44.1 kHz, 48 kHz
Alimentazione	
Adattatore CC	DC a 9 V, 300 mA (adattatore AC ZOOM AD-0006)
Batterie	4 batterie IEC R6 (size AA), durata continua approx. 6 ore (con batterie alcaline)
Dimensioni	165 (D) x 255 (W) x 79 (H) mm
Peso	1200 g (senza batterie)
Accessori opzionali	Pedale di espressione FP02 / Footswitch FS01

* 0 dBm = 0.775 Vrms

* Progetto e specifiche soggetti a modifiche senza obbligo di avviso.

Pattern preset di A2.1u

No	Nome Pattern	TimSig	No	Nome Pattern	TimSig
1	8beat_1	4/4	21	3per4	3/4
2	8beat_2	4/4	22	6per8	3/4
3	8beat_3	4/4	23	5per4_1	5/4
4	8shuffle	4/4	24	5per4_2	5/4
5	16beat_1	4/4	25	COUNTRY	4/4
6	16beat_2	4/4	26	REGGAE	4/4
7	16shuffle	4/4	27	LATIN1	4/4
8	ROCK	4/4	28	LATIN2	4/4
9	FUNK_1	4/4	29	LATIN3	4/4
10	FUNK_2	4/4	30	BALLAD_1	4/4
11	HIPHOP	4/4	31	BALLAD_2	3/4
12	R'nR	4/4	32	BLUES_1	4/4
13	POP_1	4/4	33	BLUES_2	3/4
14	POP_2	4/4	34	JAZZ_1	4/4
15	POP_3	4/4	35	JAZZ_2	3/4
16	POP_4	4/4	36	JAZZ_3	4/4
17	DANCE_1	4/4	37	METRO_3	3/4
18	DANCE_2	4/4	38	METRO_4	4/4
19	DANCE_3	4/4	39	METRO_5	5/4
20	DANCE_4	4/4	40	METRO	



ZOOM CORPORATION

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

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

Cubase LE Installation

Connections and Preparations

Recording with Cubase LE

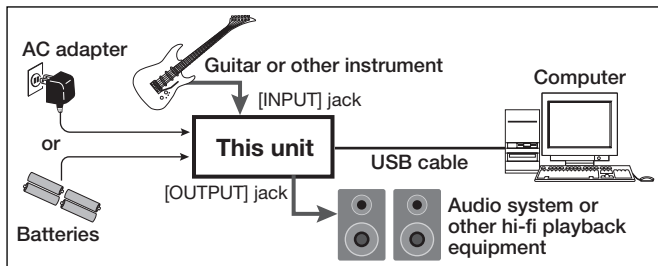
Windows XP

To connect this unit to a computer running Windows XP and to enable audio input/output, proceed as follows.

1 Install Cubase LE on the computer.

When you insert the CD-ROM supplied with this product into the CD-ROM drive of the computer, the installer will start up automatically. Follow the on-screen instructions to install Cubase LE.

2 Connect this unit to the computer using a USB cable.



NOTE

- If you monitor the audio signal during recording via the audio output of the computer, there will be an audible latency. Be sure to use the [OUTPUT] jack of this unit to monitor the signal.
- When a device designed to use USB power is powered via the USB cable, insufficient power may result in unstable operation or error indications appearing on the display. In such a case, power the device from an AC adapter or batteries.
- Use a high-quality USB cable and keep the connection as short as possible. If power is supplied to a device designed to use USB power via a USB cable that is more than 3 meters in length, the low voltage warning indication may appear.

HINT

No special steps are necessary for canceling the USB connection. Simply disconnect the USB cable from the computer.

When you connect this unit for the first time to a computer running Windows XP, a message saying "New Hardware Found" will appear. Before proceeding, wait a while until this message disappears.

3 From the "Start" menu, select "Control Panel" and double-click "Sounds and Audio Devices".

The sounds and audio devices properties screen appears. Click the "Audio" tab and check whether "USB Audio CODEC" is selected as default device for audio playback and recording.

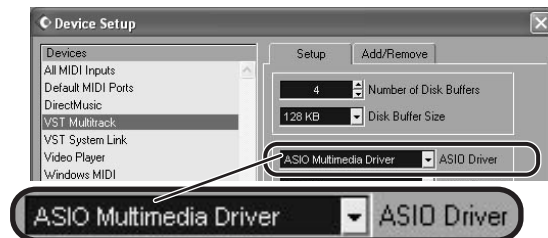


If another device is selected, use the "Default Device" pull-down menu to change the selection to "USB Audio CODEC". When the setting has been made, click the OK button to close the sounds and audio devices properties screen.

4 Start Cubase LE.

A window asking whether to check the audio input/output port appears. Click OK to perform the check.

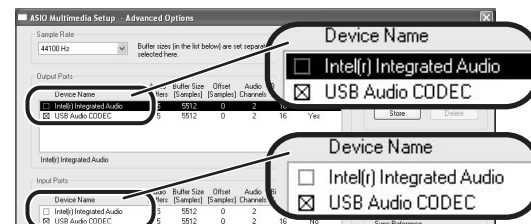
5 After Cubase LE has started up, access the "Devices" menu, select "Device Setup..." and click "VST Multitrack" in the list of devices.



Check whether "ASIO Multimedia Driver" is selected as ASIO driver in the right part of the device setup window.

6 Click the "Control Panel" button in the device setup window. In the window that appears, click the "Advanced Options" button.

In the advanced options window, check whether "USB Audio CODEC" is selected as input port and output port.



If not selected, click the respective box to place a check mark in it. When the setting has been made, click the OK buttons to close the windows and return to the normal post-startup Cubase LE screen.

HINT

- By clicking the Move up/Move down button in the advanced options window, you can change the priority sequence setting of the currently selected port. If you move "USB Audio CODEC" to the top of the list, it will also be at the top in the following VST input window.
- When you edit any of the settings in the advanced settings window, a window asking whether to check the audio input/output port appears. Click OK to perform the check.

7 Access the "Devices" menu and select "VST Inputs". The VST inputs window appears. Check whether the input port is active.



If the Active button is Off (grayed out), click the button to set it to On.

HINT

When multiple input ports are available for selection, you should scroll or enlarge the window and check the enable/disable settings for all ports.



Cubase LE Installation

Connections and Preparations

Recording with Cubase LE

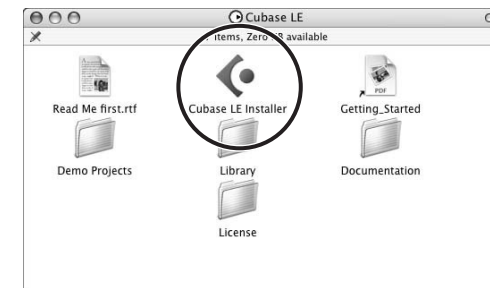
MacOS X

To connect this unit to a computer running MacOS X and enable audio input/output, proceed as follows.

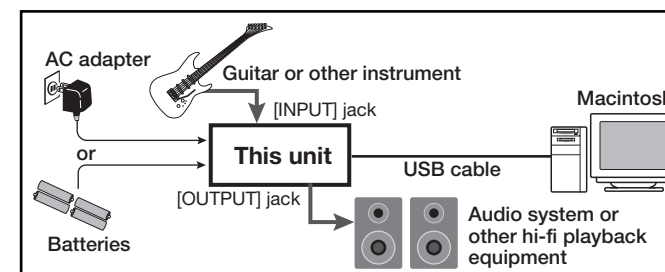
1 Insert the CD-ROM supplied with this product into the CD-ROM drive of the Macintosh computer.

The "Cubase LE" icon appears on the desktop.

2 Double-click the icon to open it, and use the "Cubase LE Installer" to install Cubase LE.



3 Connect this unit to the computer using a USB cable.



NOTE

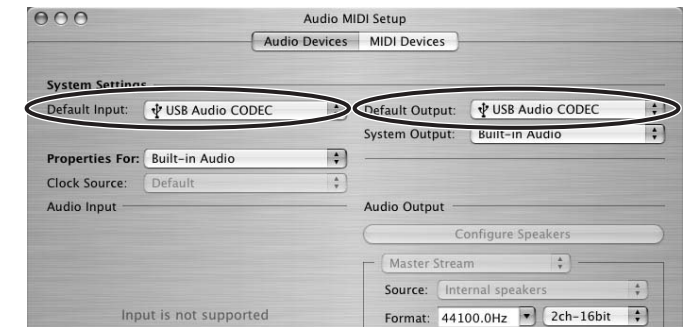
- If you monitor the audio signal during recording via the audio output of the computer, there will be an audible latency. Be sure to use the [OUTPUT] jack of this unit to monitor the signal.
- When a device designed to use USB power is powered via the USB cable, insufficient power may result in unstable operation or error indications appearing on the display. In such a case, power the device from an AC adapter or batteries.
- Use a high-quality USB cable and keep the connection as short as possible. If power is supplied to a device designed to use USB power via a USB cable that is more than 3 meters in length, the low voltage warning indication may appear.

HINT

No special steps are necessary for canceling the USB connection. Simply disconnect the USB cable from the computer.

4 Open the "Applications" folder and then the "Utilities" folder, and double-click "Audio MIDI Setup".

The Audio MIDI Setup screen appears. Click "Audio Devices" and check whether "USB Audio CODEC" is selected as default input/default output.



If another device is selected, use the pull-down menu to change the selection to "USB Audio CODEC". When the setting has been made, close Audio MIDI Setup.

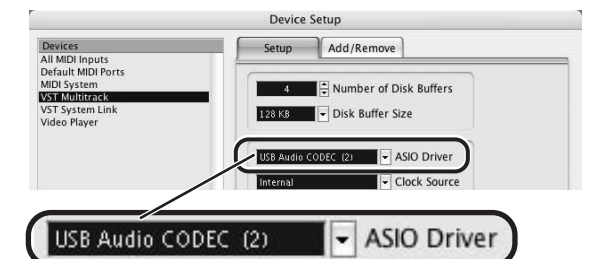
5 Start Cubase LE.

HINT

The Cubase LE program is installed in the "Applications" folder.

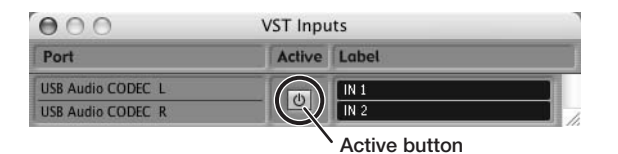
6 When Cubase LE has started up, access the "Devices" menu, select "Device Setup...", and click "VST Multitrack" in the list of devices.

Check whether "USB Audio CODEC(2)" is selected as ASIO driver in the right part of the device setup window.



If another item is selected, use the pull-down menu to change the selection. When the setting has been made, click the OK button to close the window.

7 Access the "Devices" menu and select "VST Inputs". The VST inputs window appears. Check whether the input port is active.

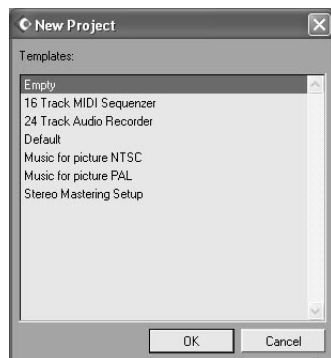


If the Active button is Off (grayed out), click the button to set it to On.



8 Access the "File" menu and select "New Project".

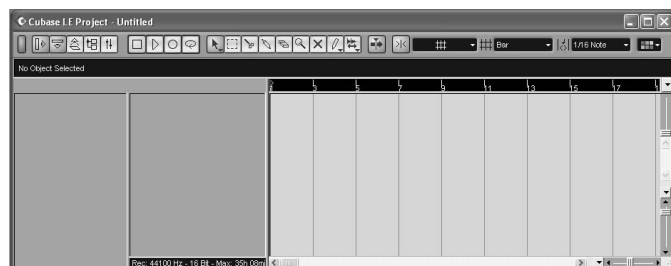
The new project window appears. Here you can select a project template.

**9 Make sure that the "Empty" template is selected, and click the OK button.**

A window for selecting the project file save location appears.

10 After specifying the project file save location (such as the desktop), click the OK button (Choose button in MacOS 10.4).

A new project is created, and the project window for controlling most of the Cubase LE operations appears.



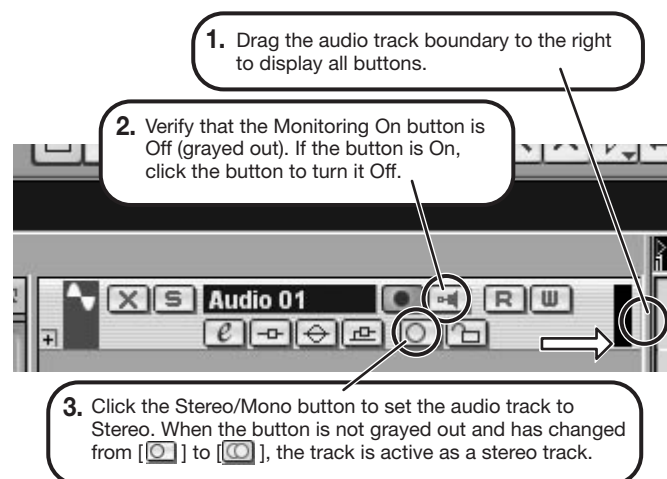
Project window

11 To create a new audio track, access the "Project" menu and select "Add track". In the submenu that appears, select "Audio".

A new audio track is added to the project window.

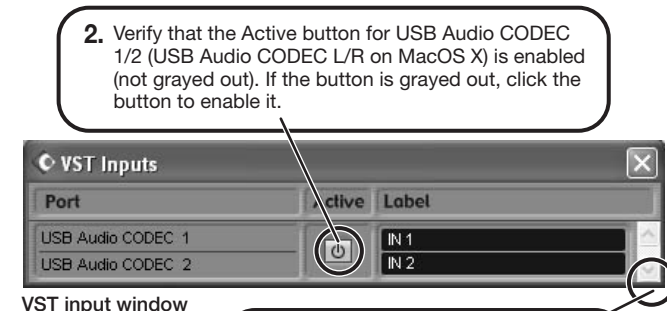
**HINT**

You can add several tracks at once by accessing the "Project" menu, selecting "Add track" and then selecting "Multiple..." in the submenu.

12 Make the following settings for the new audio track.**13 Access the "Devices" menu and select "VST Inputs".**

The VST inputs window appears. This window shows the available input ports and their active/inactive status.

You can perform the following steps here.



VST input window

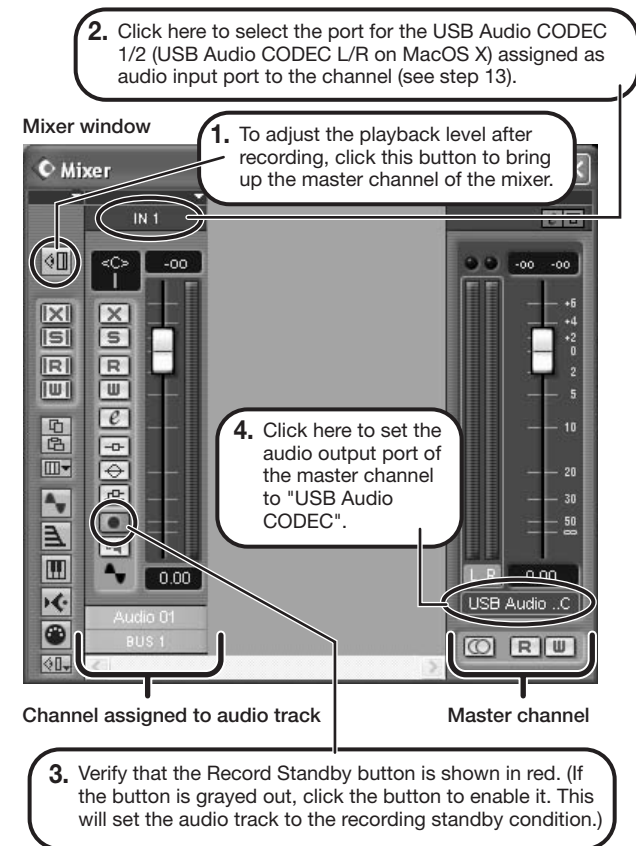
14 Connect the guitar or other instrument to the [INPUT] jack of this unit and select the desired patch.

The sound selected here will be recorded on the computer via the [USB] port.

15 Access the "Devices" menu and select "Mixer".

The mixer window appears. This window shows the channels assigned to created tracks.

You can perform the following steps here.

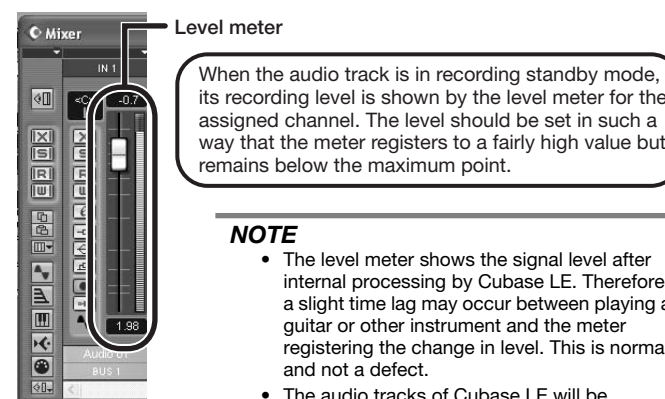


Channel assigned to audio track

Master channel

HINT

When the Record Standby button is enabled, the level meter next to the fader shows the input level for the audio track. When the button is disabled, the output level for the audio track is shown.

16 While playing your instrument, adjust the output level of this unit to achieve a suitable recording level for Cubase LE.**NOTE**

- The level meter shows the signal level after internal processing by Cubase LE. Therefore a slight time lag may occur between playing a guitar or other instrument and the meter registering the change in level. This is normal and not a defect.
- The audio tracks of Cubase LE will be recorded with correct timing exactly matched to your instrument play. There will be no lag between already recorded tracks and newly added tracks.

17 Verify that the transport panel is shown.

Transport panel

If the transport panel is not shown, access the "Transport" menu and select "Transport Panel".

18 To start recording, click the Record button in the transport panel.

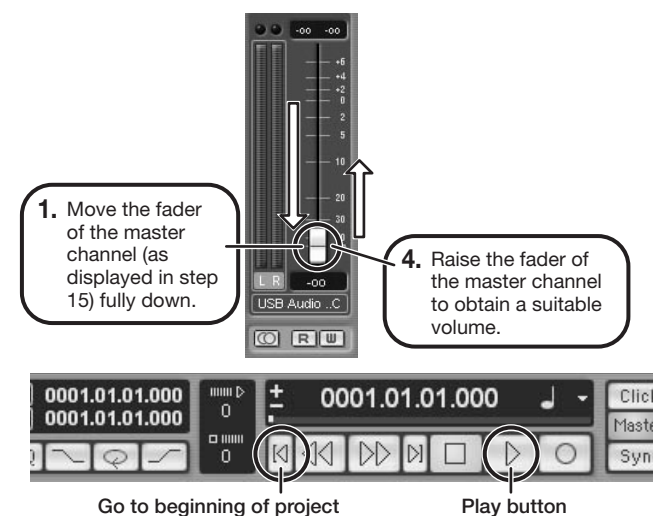
As you play your instrument, the waveform appears in real time in the project window.

19 To stop recording, click the Stop button in the transport panel.

Recording stops.

20 Check the recorded content.

To play the recording, perform the following steps.



Go to beginning of project

Play button

HINT

If no sound is heard when you click the Play button after recording, check the settings in the VST input window (step 13) and the master channel output port setting (step 15) once more.

For optimum enjoyment

While using Cubase LE, other applications may slow down drastically or the message "Cannot synchronize with USB audio interface" may appear. If this happens frequently, consider taking the following steps to optimize the operation conditions for Cubase LE.

- (1) **Shut down other applications besides Cubase LE.**
In particular, check for resident software and utilities.
- (2) **Reduce plug-ins (effects, instruments) used by Cubase LE.**
When there is a high number of plug-ins, the computer's processing power may not be able to keep up. Reducing the number of tracks for simultaneous playback can also be helpful.
- (3) **Power the unit from an AC adapter**
When a device designed to use USB power is powered via the USB port, the current supply may sometimes fluctuate, leading to problems. See if using an AC adapter improves operation.

If applications still run very slowly or the computer itself does not function properly, disconnect this unit from the computer and shut down Cubase LE. Then reconnect the USB cable and start Cubase LE again.