

Pre-Amp & Effects for Acoustic Guitar

A3

MANUALE OPERATIVO

Grazie per aver preferito **A3** di ZOOM.

Leggete attentamente questo manuale, per conoscere tutte le funzioni di **A3**, ottenere il massimo dalla vostra unità, e usarla a lungo.

Conservate questo manuale in un luogo adatto, per futura referenza.



Indice

Precauzioni d'uso e sicurezza	2	Cambiare le Patch Memory	20
Introduzione	3	Cambiare varie impostazioni	22
Termini usati in questo manuale	3	Usare l'accordatore	28
Nomi delle parti.....	4	Il Firmware.....	30
Accendere l'unità	6	Riportare A3 alle impostazioni di default	32
Regolare tono e volume	8	Tipi d'effetto e parametri	33
Regolare gli effetti.....	10	Diagnostica	42
Usare la funzione Boost	15	Specifiche tecniche	43
Usare la funzione Anti-Feedback	16		
Selezionare e salvare le Patch Memory ...	18		



Precauzioni d'uso e sicurezza

PRECAUZIONI DI SICUREZZA

In questo manuale sono usati dei simboli per sottolineare avvertimenti, da osservare per evitare incidenti. Il significato dei simboli è il seguente:



	Qualcosa che può provocare danni seri o morte.
	Qualcosa che può provocare danni o danneggiare l'apparecchio.

Altri simboli




	Azioni richieste (necessarie).
	Azioni proibite.

Attenzione

Operatività con adattatore AC

-  Usate solo un adattatore AC AD-16 di ZOOM con questa unità.
-  Non utilizzare eccedendo la portata del sistema o di altro apparecchio elettrico. Prima di usare l'apparecchio in una nazione straniera o zona in cui il voltaggio elettrico sia diverso da quello indicato sull'adattatore AC, consultate sempre un rivenditore ZOOM e usate un adattatore appropriato.

Operatività a batterie



-  Usate 4 batterie AA convenzionali da 1.5-volt (alcaline o nickel-metallo idruo).
-  Leggete attentamente le istruzioni sulle batterie.
-  Chiedete sempre il comparto batterie, mentre usate l'unità.

Modifiche






-  Non aprire l'unità e non cercate di modificare il prodotto.

Precauzioni



Gestione

-  Non fate cadere, ribaltare l'unità e non esercitate forza eccessiva.
-  Be careful not to allow foreign objects or liquids to enter the unit.




Ambiente operativo

-  Non utilizzate l'unità con temperature estreme.
-  Non usatela in prossimità di fonti di calore, stufe e altre fonti di calore.
-  Non usatela in ambienti eccessivamente umidi o vicino all'acqua.
-  Non usatela in luoghi con eccessive vibrazioni.
-  Non usatela in luoghi eccessivamente polverosi o nella sabbia.



Gestione adattatore AC

-  Scollegando l'adattatore AC dall'impianto, afferrate sempre il corpo dell'adattatore stesso.
-  Durante i temporali, o se non usate l'unità per un lungo periodo, scollegate la spina dall'impianto AC.

Gestione batterie

-  Installate le batterie con il giusto orientamento +/-.
-  Usate un tipo specifico di batteria. Non mescolate batterie nuove e usate o diverse marche o tipi. Se non usate l'unità per un lungo periodo, togliete le batterie.
-  In caso di fuoriuscita di liquido dalle batterie, pulite il comparto e i terminali delle batterie accuratamente, per eliminare ogni residuo.

Collegare cavi con jack INPUT e OUTPUT

-  Spegnete sempre ogni apparecchiatura prima di collegare i cavi.
-  Scollegate sempre tutti i cavi e l'adattatore AC prima di spostare l'unità.

Volume

-  Non usate l'unità a volume alto per troppo tempo.

Precauzioni d'uso

Interferenza con altro apparecchio elettrico

Per considerazioni di sicurezza, **A3** è stato progettato per ridurre al minimo l'emissione di radiazioni elettromagnetiche e ridurre al minimo l'interferenza elettromagnetica esterna. Tuttavia, un apparecchio particolarmente sensibile a interferenza o che emette potenti onde elettromagnetiche, potrebbe provocare interferenza, se posto vicino all'unità. In tal caso, posizionate **A3** e l'altro apparecchio a distanza. Con ogni tipo di apparecchio elettronico a controllo digitale, compreso **A3**, l'interferenza elettromagnetica può provocare malfunzionamenti, danneggiare o distruggere dati e causare altri problemi. Fate attenzione.

Pulizia

Usate un panno morbido per pulire i pannelli dell'unità. Se necessario, inumidite leggermente il panno. Non usate detergenti abrasivi, cere o solventi, compreso alcol, benzene e diluente.

Malfunzionamenti

Se l'unità dovesse rompersi o funzionare male, scollegate immediatamente l'adattatore AC, spegnete l'unità e scollegate gli altri cavi. Contattate il rivenditore dove avete acquistato il prodotto o l'assistenza Zoom, con le seguenti info: modello, numero di serie e sintomi specifici di malfunzionamento, assieme al vostro nome, indirizzo e n. di telefono.

Copyright

- Windows®, Windows Vista®, Windows® 7 e Windows® 8 sono marchi o marchi registrati di Microsoft®.
- Macintosh® e Mac OS® sono marchi o marchi registrati di Apple Inc.
- Tutti gli altri marchi, nomi di prodotto e di società menzionati in questo documento sono proprietà dei rispettivi detentori.

Note: Tutti i marchi e i marchi registrati menzionati in questo manuale sono a mero scopo identificativo e non intendono infrangere il copyright dei rispettivi detentori.

Introduzione

Modellazione acustica conferisce corpo al tono

I preset relativi a 16 tipi di corpo e 28 tipi di modelli simulano le caratteristiche di una gamma di chitarre acustiche con diversi corpi e tipologia di materiale. Scegliendo corpo e modello in base alla chitarra usata, potete ottenere un tono ricco e originale di chitarra acustica per le esecuzioni live.

Preamppli d'alta qualità utilizzabile con pickup e microfono

Il preamppli è stato progettato specificatamente per le chitarre acustiche ed è utilizzabile con pickup piezoelettrici, magnetici e passivi. Inoltre, potete collegare un microfono a condensatore all'ingresso mic XLR, che può fornire alimentazione phantom, e mixare il segnale con quello proveniente dal pickup, per dar forma al suono. Il preamppli per chitarra acustica offre una vasta gamma di funzioni. L'EQ a 3 bande può essere usato per regolare il tono. La manopola BALANCE può servire per impostare il rapporto del suono originale (DRY) e dopo l'effetto (WET). Il design ultra silenzioso offre un rapporto S/N di 120dB e -100dBm di rumore di fondo.

40 tipi di effetti per chitarra acustica

I 40 effetti, tra cui chorus, delay, reverb ed altri effetti che creano spazialità, possono rendere ancora più belle le sonorità acustiche. Altri effetti comprendono un compressore che elimina i picchi in ingresso e livella il volume, un effetto aria che simula la spazialità e un effetto detune, che crea un suono simile a quello della chitarra a 12 corde. Potete usare 2 effetti qualunque tra questi, scelti a piacere.

Funzione anti-feedback che non pregiudica la qualità del suono

La funzione anti-feedback può eliminare velocemente ed efficacemente il feedback durante l'esecuzione. Attivate l'interruttore Anti-feedback per individuare automaticamente la frequenza responsabile ed applicare un preciso filtro per tagliare quella frequenza. La funzione Anti-feedback può gestire fino a 3 diverse frequenze responsabili del feedback.

Boost deciso fino a 12 dB

La funzione Boost può ridurre le differenze di volume del tocco, dell'esecuzione di accordi e di altre tecniche esecutive, così come aumentare l'amplificazione durante gli assolo. Potete anche regolare il suono quando il boost è attivo usando il parametro TONE.

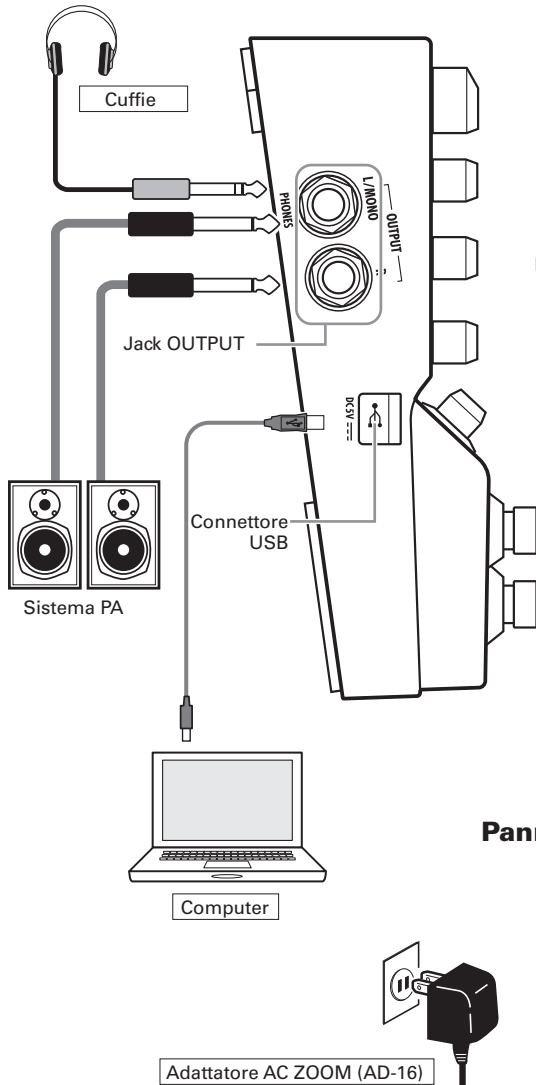
Termini usati in questo manuale

Patch memory

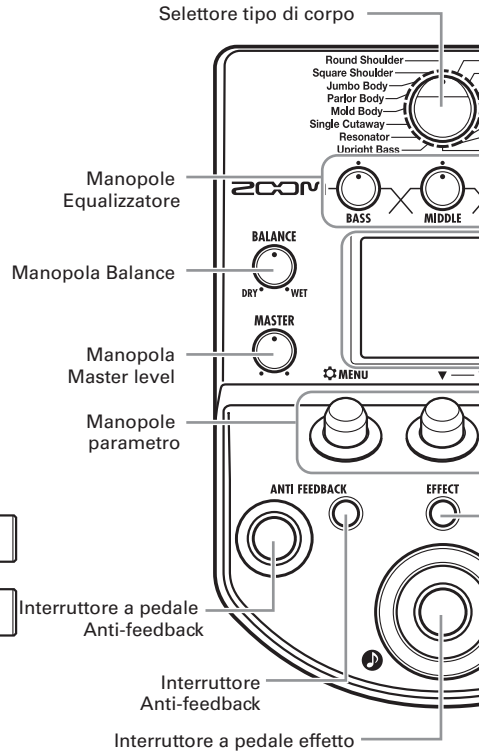
Lo status ON/OFF e le impostazioni parametro di ogni effetto sono salvati come "patch memory". **A3** può salvare 20 patch memory.

Nomi delle parti

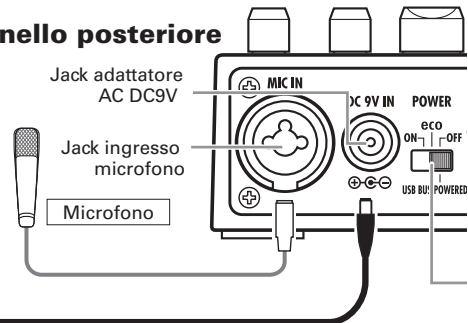
Pannello di sinistra



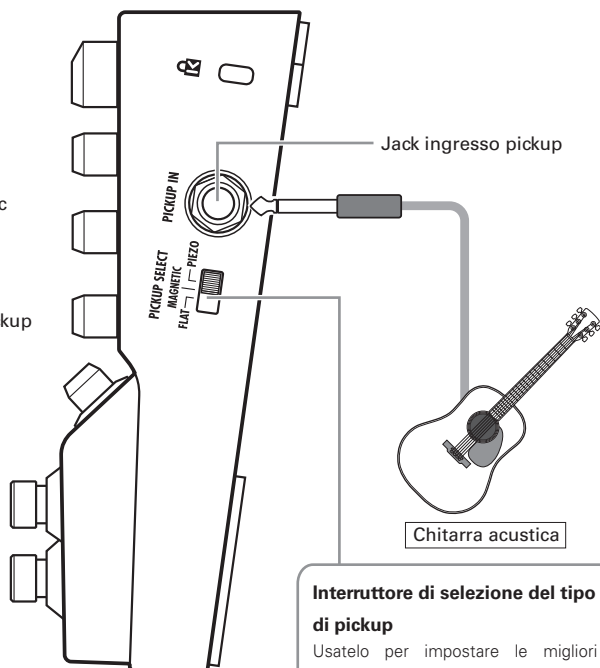
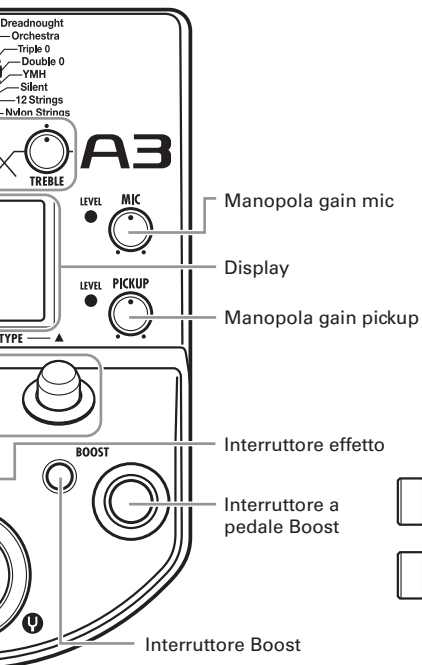
Pannello superiore



Pannello posteriore



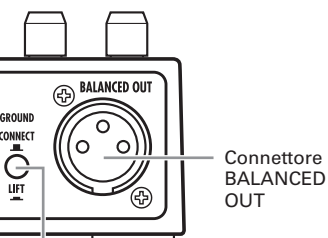
Pannello di destra



Interruttore di selezione del tipo di pickup

Usatelo per impostare le migliori caratteristiche in ingresso in base al tipo di pickup usato.

Su PIEZO se usate una chitarra acustica con pickup piezoelettrico o MAGNETIC per pickuo magnetico. Impostabile anche su FLAT se non volete alcuna regolazione del pickup.



Interruttore GROUND

Usatelo per collegare o scollegare il connettore BALANCED OUT e la terra.

Su "LIFT" (premuto) per separare il percorso di segnale da terra. Su "CONNECT" (non premuto) per collegarsi a terra.

Accendere l'unità

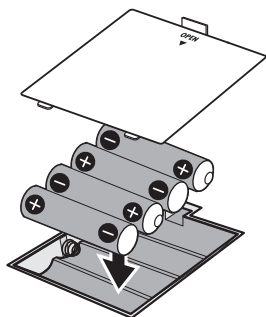
1 Accendere l'unità

- Abbassate il volume dell'ampli collegato o di altro apparecchio audio.

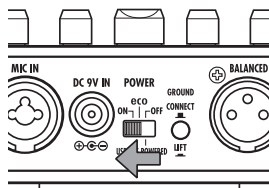


■ Usando le batterie

Aprire il coperchio posto sotto l'unità e inserire le batterie nel comparto.



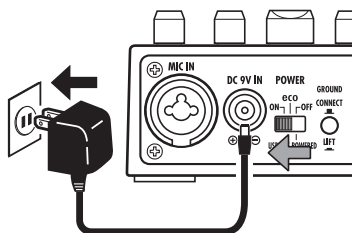
Parte inferiore dell'unità



- Accendete l'ampli collegato o altro apparecchio audio e alzate il volume.

■ Usando un adattatore

Collegate un adattatore AD-16.



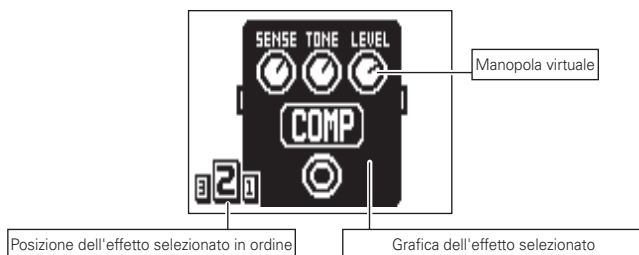
Usare l'impostazione eco dell'interruttore POWER

Impostato su eco, A3 si spegnerà automaticamente, se non è usato per 10 ore.


Per tenere l'unità accesa sempre, impostate POWER su ON.

2 Informazioni sul display

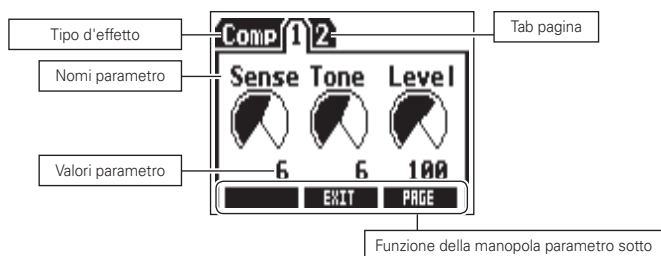
■ La schermata Home mostra l'effetto attuale



SUGGERIMENTI

- Le posizioni delle manopole virtuali variano in base ai valori del parametro.
- Premete  per tornare alla schermata Home da qualunque schermata aperta.

■ La schermata Edit mostra i parametri da editare



SUGGERIMENTI

- Se vi sono 4 parametri o più da editare, appariranno tab pagina molteplici.

Regolare tono e volume

1 Selezionare il tipo di corpo

Scegliete il tipo di corpo che più si adatta alla vostra chitarra.


- Ruotate 

NOTE


- Non ha effetto sull'ingresso microfono.
- Non è salvato con le patch memory.
- Vd. pag.33 per info sui tipi di corpo selezionabili.

2 Regolare la sensibilità in ingresso

■ Per l'ingresso pickup

- Ruotate 



■ Per l'ingresso mic

- Ruotate 



NOTE

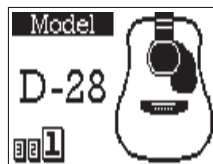
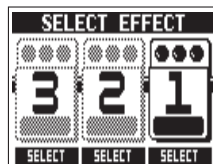
- Impostate in modo che l'indicatore LEVEL non lampeggi in rosso.

3 Selezionare il tipo di modello

- Premete  sulla schermata Home.
- Premete  per selezionare l'effetto 1.



- Appare il tipo di modello sulla schermata Home.
- Usate  e  per selezionare il tipo di modello.







NOTE

- Per dettagli sui tipi di modello, vd. pag. 34.

4 Regolare l'equalizzazione

- Ruotate  .

SUGGERIMENTI

-  : Regolatelo per accentuare/tagliare le basse frequenze (ca. 60Hz) fino a ± 12 dB.
-  : Regolatelo per tagliare le medie frequenze (ca. 700Hz) fino a -12 dB.
-  : Regolatelo per accentuare le medie frequenze (ca. 400Hz) fino a 12dB.
-  : Regolatelo per accentuare/tagliare le alte frequenze (ca. 8kHz) fino a ± 12 dB.

5 Regolare la quantità di suono originale

Regolate il bilanciamento tra segnale originale (DRY) e con effetto (WET).

- Ruotate  .

NOTE

- Il segnale effetto è il suono creato dalla selezione delle impostazioni di pickup, preampli, effetto, boost ed equalizzatore.

6 Regolare il livello master

- Ruotate  .

Regolare gli effetti

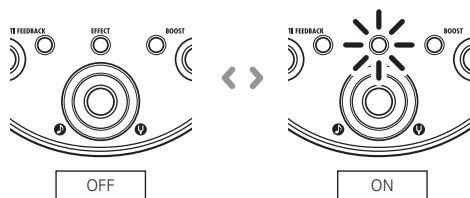
Verificate che appaia la schermata Home.

1 Attivare/disattivare un effetto


- Premete  .






- Attiva/disattiva l'effetto che appare sul display.



2 Selezionare l'effetto da regolare

- Premete  .

- Premete ,  o  per selezionare l'effetto da regolare.

SUGGERIMENTI

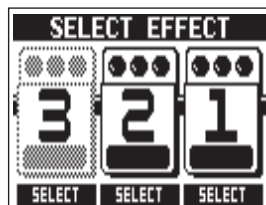
- Gli effetti su OFF sono grigi.



- L'effetto selezionato appare sulla schermata Home.

NOTE

- L'effetto 1 è dedicato ai tipi di modello. (Vd. pag. 34.)

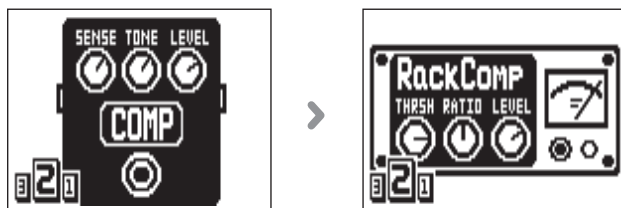


3 Selezionare il tipo di effetto

- Premete  o  .



- Cambia il tipo d'effetto.



SUGGERIMENTI

- Vd. la sezione a partire da pag.34 per info sui tipi d'effetto e parametri.

NOTE

- Si può scegliere un tipo di modello solo per l'effetto 1.

Capacità di processamento effetto



A3 consente di combinare 3 effetti a piacere. Tuttavia, se combinate tipi d'effetto che richiedono grandi capacità di processamento, la capacità disponibile potrebbe non bastare. Se il processamento necessario supera la capacità disponibile, l'effetto viene bypassato e appare un messaggio "DSP Full!". Ciò si può evitare cambiando 1 o più tipi d'effetto o impostandoli su THRU.


NOTE

- Un effetto richiede la stessa capacità di processamento, che sia su ON o OFF.

4 Selezionare la categoria effetto

- Tenete premuto  per 1 secondo.




- Ruotate  per scegliere la categoria.

- Premete .



SUGGERIMENTI

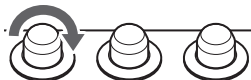
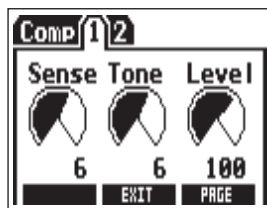
- Premete  per annullare.
- Le categorie effetto sono selezionabili solo per l'effetto 2 e 3.

5 Regolare i parametri


- Ruotate ,  e .



- Si apre la schermata di editing, per poter regolare i parametri.

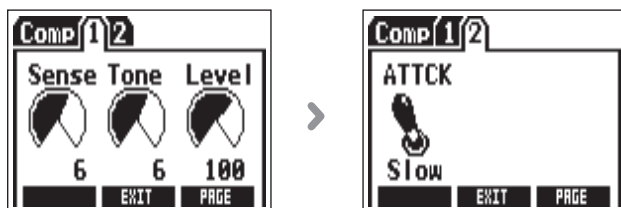


6 Cambiare pagina

- Premete  quando è aperta la schermata Edit.



- Si apre la pagina successiva.



7 Usare la funzione Tap Tempo

Gli effetti delay e alcuni effetti modulazione e filtro possono essere sincronizzati col tempo. Selezionate un effetto sincronizzabile, e impostate Time, Rate o altri parametri sincronizzabili con note da ♩ o ♪. Il tempo può essere impostato colpendo l'interruttore a pedale o una manopola.

NOTE

- Per default, **se tenuto premuto, l'interruttore a pedale è impostato per attivare l'accordatore**. Per inserire il tempo tramite tap input con l'interruttore a pedale, l'impostazione deve essere cambiata in modo da attivare Tap Tempo quando tenuto premuto. (Vd. pag. 24.)
- Le impostazioni di tempo sono salvate separatamente per ogni patch memory.

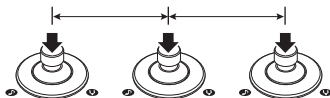
■ Impostare il tempo colpendo l'interruttore a pedale

- Tenete premuto  per 1 secondo.





Regolare gli effetti

- Colpite  2 volte o più, al tempo desiderato.



- Tenete premuto  per 1 secondo per tornare alla schermata Home.

NOTE

- Premendo  quando  è spento, l'effetto si spegne per 1 secondo.


■ Impostare il tempo con le manopole parametro

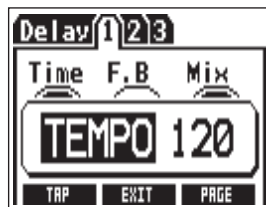
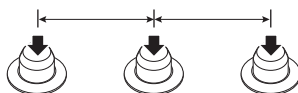
- Aprite un effetto sincronizzabile col tempo. (vd. pag.35.)



- Ruotate ,  e .




- Premete  2 volte o più, al tempo desiderato.



8 Tornare alla schermata Home

- Premete .

SUGGERIMENTI

- Potete premere  su ogni schermata effetto per tornare alla schermata Home.

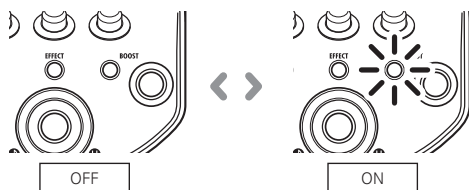
Potete aumentare il volume fino a 12 dB, consentendovi di regolare il volume usato durante gli assolo o passando da pennata a finger picking.

1 Attivare/disattivare il boost

- Premete  .



- Attiva/disattiva la funzione Boost.



NOTE


- Se il suono si distorce quando la funzione Boost è su ON, regolate il livello master.
- L'impostazione ON/OFF del Boost non è salvata. E' sempre su OFF all'avvio dell'unità.


2 Regolare i parametri

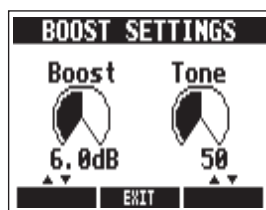
- Premete  .



- Regolate i parametri.

Boost : Turn  .

Tone : Turn  .



3 Completare l'impostazione

- Premete  o  .

Usare la funzione Anti-Feedback

La gamma di frequenza che causa il feedback può essere individuata automaticamente e tagliata per evitare il feedback.

1 Eliminare il feedback

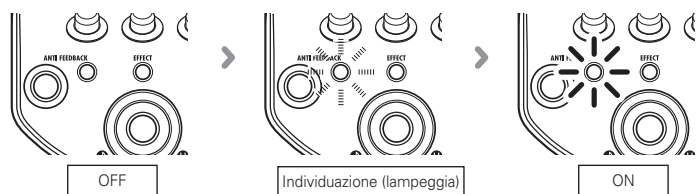
- Premete  .


NOTE

- L'impostazione ON/OFF dell'Anti-feedback non è salvata. E' sempre su OFF all'avvio dell'unità.



- Dopo aver individuato la frequenza che causa il feedback, la funzione Anti-feedback passa su ON.

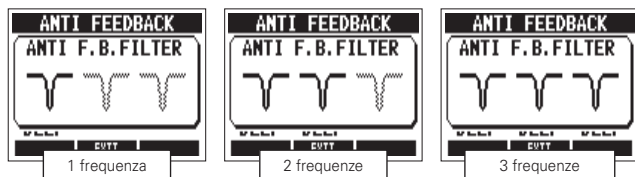


- Ogni volta che premete  , l'unità individua la frequenza del feedback.

Si possono tagliare fino a 3 frequenze alla volta.

SUGGERIMENTI

- Completata l'individuazione, la schermata mostra il numero di frequenze di feedback che vengono tagliate.



- Per spegnere la funzione Anti-feedback, premete ancora  quando sono impostate 3 frequenze.

NOTE

- Quando è spenta la funzione Anti-feedback, le frequenze individuate sono dimenticate.
- Quando l'unità sta individuando la frequenza di feedback, questa sarà annullata se usate un altro interruttore o un'altra manopola.

2 Regolare i parametri

- Premete  .

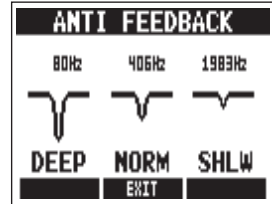


- Regolate la profondità (q.tà frequenza tagliata).

Profondità 1° filtro: ruotate  .

Profondità 2° filtro: ruotate  .

Profondità 3° filtro: ruotate  .



NOTE

- Dopo l'individuazione, la profondità di ogni filtro è impostata automaticamente su DEEP.


3 Completare l'impostazione

- Premete  o  .


Selezionare e salvare le Patch Memory

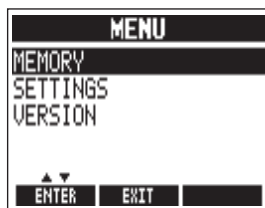
Potete salvare fino a 20 impostazioni effetto sotto forma di patch in memoria. All'uscita dalla fabbrica, la funzione di salvataggio automatico della patch è attiva. I cambiamenti alle impostazioni sono salvati automaticamente appena effettuati.

1 Selezionare una patch memory

- Premete  sulla schermata Home.



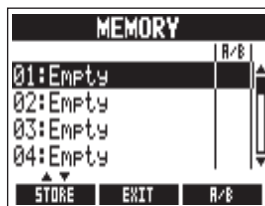
- Ruotate  per selezionare MEMORY.



- Premete  .

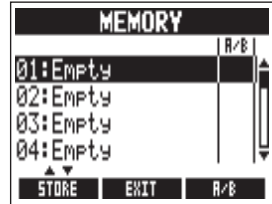


- Ruotate  per selezionare una patch memory.





2 Salvare una patch memory


- Premete  sulla schermata MEMORY.



- Cambiate nome e selezionate dove salvare la patch memory.


Ruotate  per spostare il cursore.

Ruotate  per cambiare carattere.

Premete  per cambiare il tipo di carattere/simbolo.

Ruotate  per selezionare dove salvare la patch memory.





- Premete  .

NOTE

- Salvate le impostazioni, si riapre la schermata MEMORY.

SUGGERIMENTI

- Potete annullare il salvataggio delle impostazioni di patch memory e tornare alla schermata MEMORY premendo  invece di .


Selezionare e salvare le Patch Memory

Cambiare le Patch Memory


Potete impostare in anticipo l'ordine in cui cambiare le patch memory, quando premete l'interruttore a pedale. Potete aggiungere un max. di 20 patch memory a questo ordine.

1

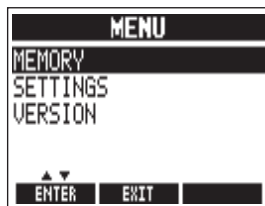
Aggiungere o togliere patch memory a una lista che l'interruttore a pedale percorre


- Premete  sulla schermata Home.



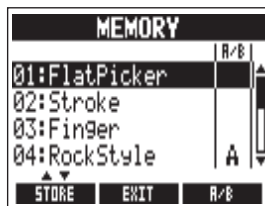
- Ruotate  per selezionare MEMORY.

- Premete  .



- Ruotate  per selezionare una patch memory da aggiungere o togliere dall'ordine.

- Premete  .




SUGGERIMENTI


- Tenete premuto  per eliminare tutte le patch memory dall'elenco dell'interruttore a pedale.

2

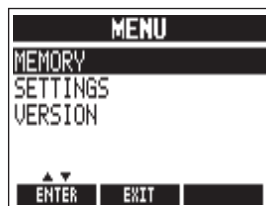
Scorrere ciclicamente le patch memory in elenco con l'interruttore a pedale

- Premete  sulla schermata Home.

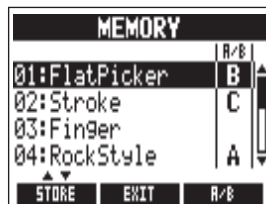


- Ruotate  per selezionare MEMORY.

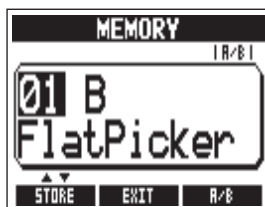
- Premete .



- Premete .



- Ad ogni pressione dell'interruttore a pedale, la patch memory cambia all'interno dell'ordine impostato.

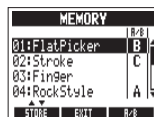


SUGGERIMENTI

- Nell'esempio a destra, premendo l'interruttore a pedale si passa ciclicamente attraverso le patch memory in ordine alfabetico.


[04:RockStyle] → [01:FlatPicker] → [02:Stroke] →

[04:RockStyle] → [01:FlatPicker] ...





Cambiare varie impostazioni

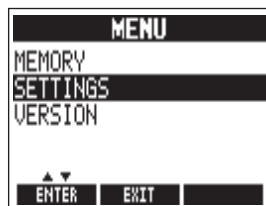
1 Cambiare varie impostazioni

- Premete  sulla schermata Home.





- Ruotate  per selezionare SETTINGS.


- Premete  .



SUGGERIMENTI

- Eseguendo le impostazioni, premete  per tornare alla schermata precedente.
- Premete  per tornare alla schermata Home.

2 Cambiare le impostazioni dell'ingresso mic

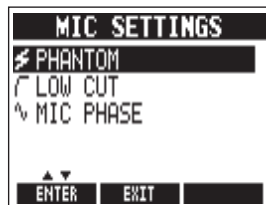
- Ruotate  per selezionare MIC.



- Premete  .




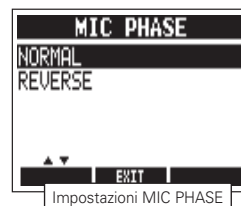
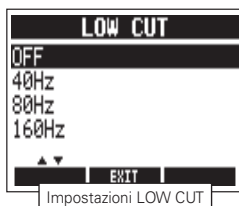
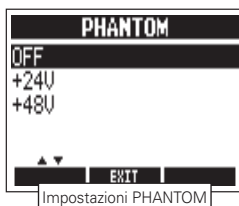
- Ruotate  per selezionare la voce da impostare.



- Premete  .




- Ruotate  per cambiare impostazione.



SUGGERIMENTI

- PHANTOM : Imposta il voltaggio dell'alimentazione phantom.
- LOW CUT : Per ridurre il rumore delle basse frequenze, selezionate una banda di frequenza da tagliare.
- MIC PHASE : Imposta la fase del segnale in ingresso del microfono.

NOTE


- Premendo  per uscire dalla pagina PHANTOM, l'impostazione selezionata sarà attiva.
- Alcuni microfoni a condensazione non lavorano con l'impostazione phantom +24V. Usa meno potenza dell'impostazione +48V, per cui può essere utile nell'utilizzo a batterie.

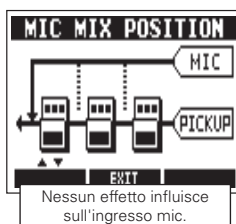
3 Impostare la posizione mix dell'ingresso mic

- Ruotate  per selezionare MIC MIX POSITION.


- Premete  .



- Ruotate  per selezionare la posizione mix del microfono.




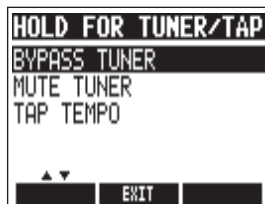
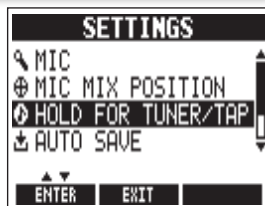
4 Impostare la funzione attivata dalla pressione dell'interruttore a pedale

- Ruotate  per selezionare HOLD FOR TUNER/TAP.

- Premete  .




- Ruotate  per selezionare la funzione.



SUGGERIMENTI


- **BYPASS TUNER** : Attiva l'accordatore. Gli effetti sono bypassati quando si usa l'accordatore.
- **MUTE TUNER** : Attiva l'accordatore. L'uscita è in mute quando si usa l'accordatore (impostazione di default).
- **TAP TEMPO** : Attiva Tap Tempo.

5 Impostare la funzione Auto Save

• Ruotate  per selezionare AUTO SAVE.

• Premete  .



• Ruotate  per selezionare l'impostazione.



SUGGERIMENTI

- ON (default): I cambiamenti ai preset sono salvati automaticamente.
- OFF: I cambiamenti ai preset non sono salvati se non manualmente. (vd. pag.19.)




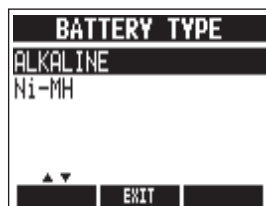
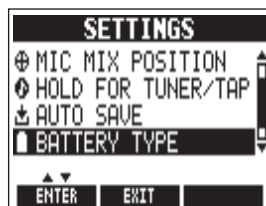
6 Selezionare il tipo di batteria

• Ruotate  per selezionare BATTERY TYPE.

• Premete  .

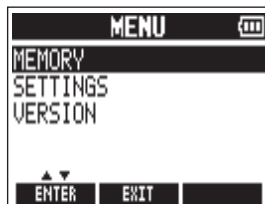


• Ruotate  per impostare il tipo di batteria usato.



7 Verificare la carica residua delle batterie

- La carica residua delle batterie appare in alto a destra della schermata MENU quando si usano le batterie.



8 Regolare il display


- Ruotate  per selezionare LCD SETTINGS.

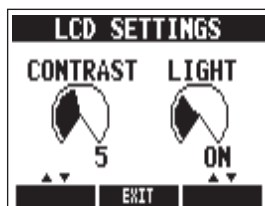
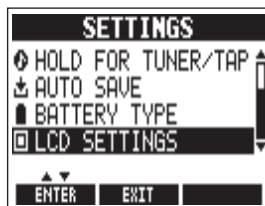
- Premete  .



- Regolate il display.

CONTRAST : Ruotate  .

LIGHT: Ruotate  .
(tempo retroilluminazione)



9 Ultime le impostazioni

- Premete  .

SUGGERIMENTI

- Eseguendo le impostazioni, premete  per tornare alla schermata precedente.

Usare l'accordatore

1 Attivare l'accordatore

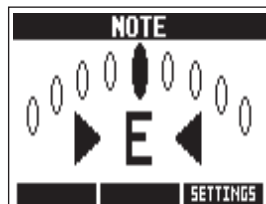
- Tenete premuto  per 1 secondo.

SUGGERIMENTI

- Deve essere variata un'impostazione, perché la pressione di




attivi Tap Tempo. (Vd. pag. 24.)

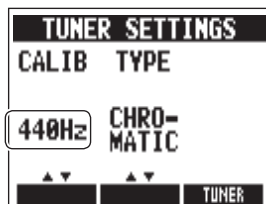


2 Cambiare la tonalità standard dell'accordatore

- Premete  sulla schermata Tuner.



- Ruotate .




NOTE

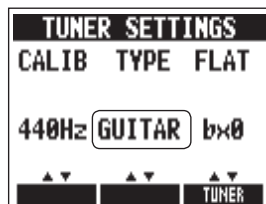
- La tonalità standard di A medio può essere impostata su 435-445 Hz.
- La tonalità standard è memorizzata anche allo spegnimento.

3 Selezionare il tipo d'accordatore

- Premete  sulla schermata Tuner.



- Ruotate .



■ Accordatura cromatica

L'accordatore cromatico indica la nota più vicina (in semitoni) e qual'è la distanza del suono in ingresso rispetto ad essa.

■ Altri tipi d'accordatura


In base al tipo selezionato, appaiono il nome della corda e la distanza del suono in ingresso rispetto ad essa. E' possibile scegliere le accordature seguenti.

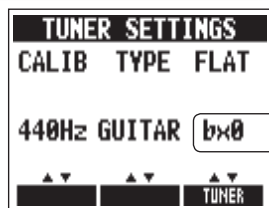
Display	Significato	N. corda/nome nota						
		7	6	5	4	3	2	1
GUITAR	Accordatura standard per chitarre, comprese quelle a 7 corde	B	E	A	D	G	B	E
OPEN A	Accordatura open A, la corda libera genera un accordo di A	-	E	A	E	A	C#	E
OPEN D	Accordatura open D, la corda libera genera un accordo di D	-	D	A	D	F#	A	D
OPEN E	Accordatura open E, la corda libera genera un accordo di E	-	E	B	E	G#	B	E
OPEN G	Accordatura open G, la corda libera genera un accordo di G	-	D	G	D	G	B	D
DADGAD	Alternata, spesso usata per tapping, ecc.	-	D	A	D	G	A	D

4 Usare l'accordatura drop

- Premete  sulla schermata Tuner.



- Ruotate .



NOTE

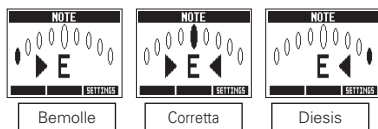
- E' possibile eseguire l'accordatura drop abbassando di un semitono (b x1), due (b x2) o tre (b x3).
- L'accordatura drop non è possibile se TYPE è su CHROMATIC.

5 Accordare una chitarra

- Suonate la corda libera da accordare e accordatela.

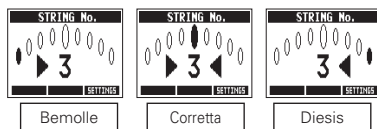
■ Accordatore cromatico

Appaiono il nome della nota più vicina e la distanza dalla tonalità corretta.



■ Altri tipi d'accordatura

Appaiono il numero della corda più vicina e la distanza dalla tonalità corretta.

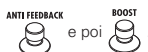


6 Terminare l'accordatura

- Premete .

SUGGERIMENTI


- Potete terminare l'accordatura anche premendo




e poi .

Il Firmware

1 Visualizzare le versioni firmware

- Premete  sulla schermata Home.

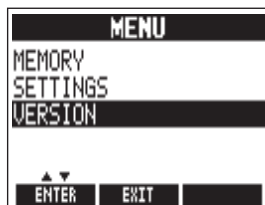


- Ruotate  per selezionare VERSION.

- Premete  .



- Appare la versione firmware.





2 Scaricare l'applicazione di aggiornamento col più recente firmware

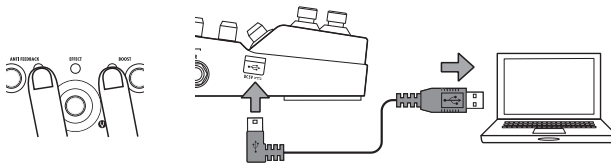
- Visitate il sito web di ZOOM (<http://www.zoom.co.jp>).

3 Prepararsi ad aggiornare il firmware

- Verificate che l'interruttore POWER sia su OFF.



- Tenendo premuti **ANTI FEEDBACK**  **BOOST** , collegate l'unità a un computer, tramite cavo USB.



- Appare la schermata FIRMWARE UPDATE.



4 Aggiornare il firmware

- Lanciate l'applicazione di aggiornamento firmware sul computer, ed eseguite l'aggiornamento.

NOTE

- Non scollegate il cavo USB mentre l'aggiornamento del firmware è in corso.

SUGGERIMENTI

- Visitate il sito web di ZOOM per istruzioni su come usare l'applicazione.

5 Completare l'aggiornamento

- Quando **A3** ha terminato l'aggiornamento, appare "Complete!" sul display.




- Scollegate il cavo USB.

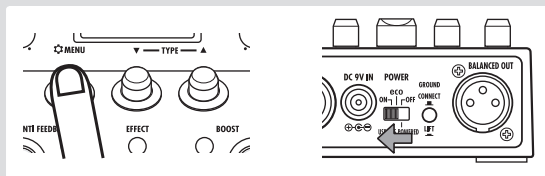
SUGGERIMENTI

- L'aggiornamento del firmware non cancella le patch memory salvate.

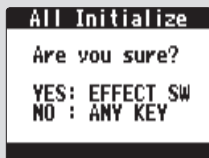
Riportare **A3** alle impostazioni di default

1. Usare la funzione All Initialize


- Premendo , impostate l'interruttore POWER su ON.




- Appare la schermata All Initialize.



2. Eseguire la funzione All Initialize

- Premete .

NOTE

















- Premete qualunque tasto tranne  per annullare.

SUGGERIMENTI

- Eseguire la funzione All Initialize riporta le impostazioni di **A3** a quelle di default, comprese le patch memory. Non usate questa funzione se non siete assolutamente certi di volerlo fare.





























Tipi d'effetto e parametri


■ Tipi di corpo

Round Shoulder		Dreadnought	
	Per chitarre a spalla tonda come la Gibson J-45.		Per chitarre dreadnought, come la Martin D-28.
Square Shoulder		Orchestra	
	Per chitarre a spalla quadra, come la Gibson Hummingbird.		Per chitarre da orchestra, come la Martin OM-28.
Jumbo Body		Triple 0	
	Per chitarre jumbo, come la Gibson SJ-200.		Per chitarre 000, come la Martin 000-28.
Parlor Body		Double 0	
	Per piccole chitarre acustiche, come la Gibson LG-2.		Per chitarre 00, come la Martin 00-18.
Mold Body		YMH	
	Per chitarre in resina, come la Ovation Adamas.		Per YAMAHA corpo jumbo, come la YAMAHA LL36.
Single Cutaway		Silent	
	Per chitarre a spalla mancante, come la Taylor 314ce.		Per chitarre prive di cassa armonica.
Resonator		12 Strings	
	Per chitarre Dobro.		Ricrea i toni limpidi delle chitarre a 12 corde.
Upright Bass		Nylon Strings	
	Per contrabbasso.		Per chitarre classiche con corde in nylon.

Tipi d'effetto e parametri






■ Tipi di modello

 D-28 Dreadnought	 D-18 Dreadnought	 D-45 Dreadnought	 000-28 Triple 0
<p>Caratteristiche del corpo di una Martin D-28, stile standard per chitarra acustica.</p>	<p>Caratteristiche del corpo di una Martin D-18, dal tono limpido.</p>	<p>Caratteristiche del corpo di una Martin D-45, dalle ricche armoniche e profondi bassi.</p>	<p>Caratteristiche del corpo di una Martin 000-28, dal bel treble.</p>
 000-18 Triple 0	 OM-28 Orchestra	 OM-18 Orchestra	 OM-42 Orchestra
<p>Caratteristiche del corpo di una Martin 000-18, dai bassi puliti.</p>	<p>Caratteristiche del corpo di una Martin OM-28, dalle piene alte frequenze e la giusta quantità di volume.</p>	<p>Caratteristiche del corpo di una Martin OM-18, con un tono dalla risposta rapida.</p>	<p>Caratteristiche del corpo di una Martin OM-42, dalle ricche armoniche e densi finali.</p>
 00-21 Double 0	 00-18 Double 0	 J-45 Round Shoulder	 Advanced Jumbo Round Shoulder
<p>Caratteristiche del corpo di una Martin 00-21, dal tono limpido tipico della jacaranda.</p>	<p>Caratteristiche del corpo di una Martin 00-18, dal tono bilanciato da un corpo piccolo.</p>	<p>Caratteristiche del corpo di una Gibson J-45, dal tono dry, perfetto per lo strumming.</p>	<p>Caratteristiche del corpo di una Gibson J-45 Advanced Jumbo, dal fondo in legno di rosa per aggiungere ricchi bassi al suono della J-45.</p>
 J-160E Round Shoulder	 Hummingbird Square Shoulder	 Dove Square Shoulder	 SJ-200 Jumbo Body
<p>Caratteristiche del corpo di una Gibson J-160E, famosa pionieristica chitarra elettro-acustica.</p>	<p>Caratteristiche del corpo di una Gibson Hummingbird, amata dagli artisti pop e rock.</p>	<p>Caratteristiche del corpo di una Gibson Dove, dai solidi bassi originati dal legno d'acero.</p>	<p>Caratteristiche del corpo di una Gibson SJ-200, nota come la regina delle chitarre folk.</p>
 F-55 Jumbo Body	 LG-2 Parlor Body	 LG-0 Parlor Body	 314ce Single Cutaway
<p>Caratteristiche del corpo di una Guild F-55, dai profondi bassi e risonanti alte frequenze grazie all'ampio corpo.</p>	<p>Caratteristiche del corpo di una Gibson LG-2, chitarra dal corpo piccolo, amata dai musicisti blues.</p>	<p>Caratteristiche del corpo di una Gibson LG-0, dalle sonorità intime, grazie al tipo di rinforzo sulla tavola armonica.</p>	<p>Caratteristiche del corpo di una Taylor 314ce, popolare per la sua comodità e i toni bilanciati.</p>
 LL36 YMH	 LL66 YMH	 Adamas Mold Body	 Legend Mold Body
<p>Caratteristiche del corpo di una YAMAHA LL36, dal suono denso e solido con toni bilanciati.</p>	<p>Caratteristiche del corpo di una YAMAHA LL66, dalle sonorità trasparenti con un buon bilanciamento delle corde.</p>	<p>Caratteristiche del corpo di una Ovation Adamas, creata per avere la vibrazione ideale, grazie al materiale unico del top.</p>	<p>Caratteristiche del corpo di una Ovation Legend, dal fondo curvo e ampia buca.</p>
 Nylon Nylon Strings	 12Strings 12Strings	 Resonator Resonator	 UprightBass Upright Bass
<p>Caratteristiche del corpo di una chitarra con corde in nylon, usata per bossa nova, jazz e altri generi.</p>	<p>Caratteristiche del corpo di una Guild a 12 corde, da sonorità ampie dovute alle doppie corde.</p>	<p>Caratteristiche del corpo di una Dobro, chitarra a risonatore e corpo in legno.</p>	<p>Caratteristiche del corpo di un contrabbasso 3/4, dai morbidi alti e ricchi bassi.</p>

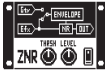






Parametro		Gamma parametro		Spiegazione effetto			
Tipo d'effetto						Spiegazione effetto	
	Flanger	Suono de jet simile a ur ADA Flanger.					
		Manopola1		Manopola2		Manopola3	
	Page01	Depth	0-100	Rate	0-50	Reso	-10-10
	Page02	PreD	0-50	Mix	0-100	Level	0-150
Schermata effetto		Spiegazione parametro		Icona possibile sincronizzazione tempo			








■ Tipi d'effetto e parametri

[DYN/FLTR]

Comp	Compressore in stile MXR Dyna Comp.						
		Manopola1		Manopola2		Manopola3	
	Page01	Sense	0-10	Tone	0-10	Level	0-150
	Page02	ATTCK	Slow, Fast				
RackComp	Compressore che consente una regolazione più precisa di Comp.						
		Manopola1		Manopola2		Manopola3	
	Page01	THRSH	0-50	Ratio	1-10	Level	0-150
	Page02	ATTCK	1-10				
M Comp	Compressore che fornisce un suono più naturale.						
		Manopola1		Manopola2		Manopola3	
	Page01	THRSH	0-50	Ratio	1-10	Level	0-150
	Page02	ATTCK	1-10				
OptComp	Compressore in stile APHEX Punch FACTORY.						
		Manopola1		Manopola2		Manopola3	
	Page01	Drive	0-10	Tone	0-100	Level	0-150
	Page02						
SlowATTCK	Rallenta l'attacco di ogni nota, per un'esecuzione simile al violino.						
		Manopola1		Manopola2		Manopola3	
	Page01	Time	1-50	Curve	0-10	Level	0-150
	Page02						






Tipi d'effetto e parametri


ZNR		Noise Reduction di ZOOM, che taglia il rumore nelle pause esecutive, senza influire sul tono.					
		Manopola1		Manopola2		Manopola3	
	Page01	THRSH	1-25	DETCT	GtrIn, EfxIn	Level	0-150
	Page02	Regola la sensibilità dell'effetto.		Imposta il livello del segnale di controllo.		Regola il livello in uscita.	
GraphicEQ		Unità con un equalizzatore a sei bande.					
		Manopola1		Manopola2		Manopola3	
	Page01	160Hz	-12-12	400Hz	-12-12	800Hz	-12-12
	Page02	3.2kHz	-12-12	6.4kHz	-12-12	12kHz	-12-12
	Page03	Level	0-150	Regola il livello in uscita.			
ParaEQ		Equalizzatore parametrico a 2 bande.					
		Manopola1		Manopola2		Manopola3	
	Page01	Freq1	20Hz-20kHz	Q1	0,5, 1, 2, 4, 8, 16	Gain1	-12-12
	Page02	Freq2	20Hz-20kHz	Q2	0,5, 1, 2, 4, 8, 16	Gain2	-12-12
	Page03	Level	0-150	Regola il livello in uscita.			
Exciter		Exciter in stile BBE Sonic Maximizer.					
		Manopola1		Manopola2		Manopola3	
	Page01	Bass	0-100	Trebl	0-100	Level	0-150
	Page02	Regola la quantità di correzione di fase delle basse frequenze.		Regola la quantità di correzione di fase delle alte frequenze.		Regola il livello del segnale dopo aver passato il modulo.	
AutoWah		Effetto che varia il wah in base all'intensità del tocco.					
		Manopola1		Manopola2		Manopola3	
	Page01	Sense	-10- -1, 1-10	Reso	0-10	Level	0-150
	Page02	Regola la sensibilità dell'effetto.		Regola l'intensità del suono di risonanza.		Regola il livello in uscita.	
[MOD]							
Tremolo		Effetto che varia il volume a intervalli regolari.					
		Manopola1		Manopola2		Manopola3	
	Page01	Depth	0-100	Rate	0-50	Level	0-150
	Page02	Wave	UP 0-UP 9, DWN 0-DWN 9, TRI 0-TRI 9	Regola il rapporto di modulazione.		Regola il livello in uscita.	
		Imposta la forma d'onda della modulazione.					
Phaser		Effetto che unisce una variazione di fase al suono.					
		Manopola1		Manopola2		Manopola3	
	Page01	Rate	1-50	Color	4 STG, 8 STG, inv 4, inv 8	Level	0-150
	Page02	Imposta la velocità di modulazione.		Imposta il tono del tipo d'effetto.		Regola il livello in uscita.	

Chorus		Effetto che unisce una tonalità sfasata al suono originale, per dare movimento e densità.						
	Page01	Manopola1		Manopola2		Manopola3		
		Depth	0-100	Rate	1-50	Mix	0-100	
	Imposta la profondità di modulazione.		Imposta la velocità di modulazione.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.			
	Page02	Tone	0-10	Level	0-150			
Regola il tono.		Regola il livello in uscita.						
Detune		Mixando un suono effetto leggermente sfasato di tonalità, al suono originale, questo tipo d'effetto produce un effetto chorus senza troppa modulazione.						
	Page01	Manopola1		Manopola2		Manopola3		
		Cent	-25-25	PreD	0-50	Mix	0-100	
	Regola il detune in cent, piccoli incrementi di 1/100-semitono.		Imposta il tempo di pre-delay del suono effetto.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.			
	Page02	Tone	0-10	Level	0-150			
Regola il tono.		Regola il livello in uscita.						
SilkyCho		Effetto chorus che unisce 2 bande di detune e chorus per un controllo accurato.						
	Page01	Manopola1		Manopola2		Manopola3		
		LoMix	0-100	HiMix	0-100	ChMix	0-100	
	Regola la quantità di detune delle basse frequenze nel mix.		Regola la quantità di detune delle alte frequenze nel mix.		Regola la quantità di chorus nel mix.			
	Page02	LoPit	-25-25	HiPit	-25-25	PreD	0-50	
	Regola la quantità di modulazione del detune delle basse frequenze.		Regola la quantità di modulazione del detune delle alte frequenze.		Imposta il tempo di pre-delay del suono effetto.			
	Page03	Rate	0-100	Depth	0-100	Tone	0-10	
Imposta la velocità della modulazione.		Imposta la profondità della modulazione.		Regola il tono.				
MirageCho		Chorus scintillante come un miraggio.						
	Page01	Manopola1		Manopola2		Manopola3		
		Depth	0-100	Rate	0-100	Mix	0-100	
	Imposta la profondità della modulazione.		Imposta la velocità della modulazione.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.			
	Page02	PreD	1-20	Tone	0-10	Level	0-150	
Imposta il tempo di pre-delay del suono effetto.		Regola il tono.		Regola il livello in uscita.				
StereoCho		Chorus stereo dai toni limpidi.						
	Page01	Manopola1		Manopola2		Manopola3		
		Depth	0-100	Rate	1-50	Mix	0-100	
	Imposta la profondità della modulazione.		Imposta la velocità della modulazione.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.			
	Page02	Tone	0-10	Level	0-150			
Regola il tono.		Regola il livello in uscita.						
Flanger		Suono del jet simile a un ADA Flanger.						
	Page01	Manopola1		Manopola2		Manopola3		
		Depth	0-100	Rate	0-50	Reso	-10-10	
	Imposta la profondità della modulazione.		Imposta la velocità della modulazione.		Regola l'intensità della risonanza della modulazione.			
	Page02	PreD	0-50	Mix	0-100	Level	0-150	
Imposta il tempo di pre-delay del suono effetto.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.		Regola il livello in uscita.				
PitchSHFT		Effetto che sposta la tonalità su e giù.						
	Page01	Manopola1		Manopola2		Manopola3		
		Shift	-12-12, 24	Tone	0-10	Bal	0-100	
	Regola la quantità di pitch shift in semitoni. Selezionando '0' si ha un effetto detune.		Regola il tono.		Regola il bilanciamento tra suono effetto e originale.			
	Page02	Fine	-25-25	Level	0-150			
Consente la regolazione precisa di pitch shift a intervalli di Cent (1/100 semitono).		Regola il livello in uscita.						





Tipi d'effetto e parametri

[DELAY]






Delay		Lungo delay con lunghezza massima di 4000 ms.							
		Manopola1		Manopola2		Manopola3			
	Page01	Time	1-4000	↗	FB	0-100	Mix	0-100	
	Page02	Imposta il tempo di delay.		Regola la quantità di feedback.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.			
Page02	HIDMP	0-10	P-P	MONO, P-P	Level	0-150	Regola il livello in uscita.		
Page03	Tail	OFF/ON							
		Su ON, il suono effetto continua anche dopo aver spento l'effetto. Su OFF, il suono effetto si ferma allo spegnimento dell'effetto.							
ModDelay		Effetto delay che consente l'uso della modulazione.							
		Manopola1		Manopola2		Manopola3			
	Page01	Time	1-2000	↗	FB	0-100	Mix	0-100	
	Page02	Imposta il tempo di delay.		Regola la quantità di feedback.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.			
Page02	Rate	1-50	Level	0-150	Tail	OFF/ON	Su ON, il suono effetto continua anche dopo aver spento l'effetto. Su OFF, il suono effetto si ferma allo spegnimento dell'effetto.		
		Imposta la velocità di modulazione.		Regola il livello in uscita.					
ReverseDL		Lungo reverse delay, con una lunghezza massima di 2000 ms.							
		Manopola1		Manopola2		Manopola3			
	Page01	Time	10-2000	↗	FB	0-100	Bal	0-100	
	Page02	Imposta il tempo di delay.		Regola la quantità di feedback.		Regola il bilanciamento tra suono originale e suono effetto.			
Page02	HIDMP	0-10	Level	0-150	Tail	OFF/ON	Su ON, il suono effetto continua anche dopo aver spento l'effetto. Su OFF, il suono effetto si ferma allo spegnimento dell'effetto.		
		Regola l'attenuazione del treble del suono delay.		Regola il livello in uscita.					
MultiTapD		Questo effetto produce diversi suoni delay con tempi diversi.							
		Manopola1		Manopola2		Manopola3			
	Page01	Time	1-3000	↗	PTRN	1-8	Mix	0-100	
	Page02	Imposta il tempo di delay.		Imposta il pattern, che varia da ritmico a casuale.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.			
Page02	Tone	0-10	Level	0-150	Tail	OFF/ON	Su ON, il suono effetto continua anche dopo aver spento l'effetto. Su OFF, il suono effetto si ferma allo spegnimento dell'effetto.		
		Regola il tono.		Regola il livello in uscita.					
StereoDly		Delay stereo che consente di impostare i tempi di destra e sinistra separatamente.							
		Manopola1		Manopola2		Manopola3			
	Page01	TimeL	1-2000	↗	TimeR	1-2000	↗	Mix	0-100
	Page02	Regola il tempo di delay del canale sinistro.		Regola il tempo di delay del canale destro.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.			
Page02	LchFB	0-100	RchFB	0-100	Level	0-150	Regola il livello in uscita.		
Page03	LchLv	0-100	RchLv	0-100	Tail	OFF/ON	Su ON, il suono effetto continua anche dopo aver spento l'effetto. Su OFF, il suono effetto si ferma allo spegnimento dell'effetto.		
		Regola l'uscita del delay del canale sinistro.		Regola l'uscita del delay del canale destro.					


StompDly		Alzando il feedback su questo delay in stile stomp box, potete farlo oscillare.					
		Manopola1		Manopola2		Manopola3	
	Page01	E.LVL	0-120	FB	0-100	Time	1-600
		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.		Regola la quantità di feedback.		Imposta il tempo di delay.	
	Page02	Sync	OFF, λ -J x8	Mode	MONO, STR	Tail	OFF/ON
		Regola il delay tra ingresso del suono originale e avvio del suono effect.		Imposta l'uscita su mono o stereo (STR). Su stereo, il suono effetto esce dal canale L e il suono in ingresso invariato esce dal canale R.		Su ON, il suono effetto continua anche dopo aver spento l'effetto. Su OFF, il suono effetto si ferma allo spegnimento dell'effetto.	
	Page03	HIDMP	0-10				
		Regola l'attenuazione del treble del suono delay.					

[REVERB]

HD Reverb		Reverb ad alta definizione.					
		Manopola1		Manopola2		Manopola3	
	Page01	Decay	0-100	Tone	0-10	Mix	0-100
		Imposta la durata del riverbero.		Regola il tono.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.	
	Page02	PreD	1-200	HPF	0-10	Level	0-150
		Regola il delay tra ingresso del suono originale e avvio del suono reverb.		Regola la frequenza di taglio del filtro passa alto.		Regola il livello in uscita.	
	Page03	Tail	OFF/ON				
		Su ON, il suono effetto continua anche dopo aver spento l'effetto. Su OFF, il suono effetto si ferma allo spegnimento dell'effetto.					
Hall		Effetto reverb che simula l'acustica di una sala da concerti.					
		Manopola1		Manopola2		Manopola3	
	Page01	Decay	1-30	Tone	0-10	Mix	0-100
		Imposta la durata del riverbero.		Regola il tono.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.	
	Page02	PreD	1-100	Level	0-150	Tail	OFF/ON
		Regola il delay tra ingresso del suono originale e avvio del suono reverb.		Regola il livello in uscita.		Su ON, il suono effetto continua anche dopo aver spento l'effetto. Su OFF, il suono effetto si ferma allo spegnimento dell'effetto.	
Room		Effetto reverb che simula l'acustica di una stanza.					
		Manopola1		Manopola2		Manopola3	
	Page01	Decay	1-30	Tone	0-10	Mix	0-100
		Imposta la durata del riverbero.		Regola il tono.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.	
	Page02	PreD	1-100	Level	0-150	Tail	OFF/ON
		Regola il delay tra ingresso del suono originale e avvio del suono reverb.		Regola il livello in uscita.		Su ON, il suono effetto continua anche dopo aver spento l'effetto. Su OFF, il suono effetto si ferma allo spegnimento dell'effetto.	
TiledRoom		Effetto reverb che simula l'acustica di una stanza rivestita.					
		Manopola1		Manopola2		Manopola3	
	Page01	Decay	1-30	Tone	0-10	Mix	0-100
		Imposta la durata del riverbero.		Regola il tono.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.	
	Page02	PreD	1-100	Level	0-150	Tail	OFF/ON
		Regola il delay tra ingresso del suono originale e avvio del suono reverb.		Regola il livello in uscita.		Su ON, il suono effetto continua anche dopo aver spento l'effetto. Su OFF, il suono effetto si ferma allo spegnimento dell'effetto.	

Tipi d'effetto e parametri

Spring		Effetto reverb che simula il riverbero a molle.						
	Page01	Manopola1		Manopola2		Manopola3		
		Decay	1-30	Tone	0-10	Mix	0-100	
	Imposta la durata del riverbero.		Regola il tono.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.			
	Page02	PreD	1-100	Level	0-150	Tail	OFF/ON	
Regola il delay tra ingresso del suono originale e avvio del suono reverb.		Regola il livello in uscita.		Su ON, il suono effetto continua anche dopo aver spento l'effetto. Su OFF, il suono effetto si ferma allo spegnimento dell'effetto.				
Arena		Effetto reverb che simula l'acustica di un grande spazio, come uno stadio.						
	Page01	Manopola1		Manopola2		Manopola3		
		Decay	1-30	Tone	0-10	Mix	0-100	
	Imposta la durata del riverbero.		Regola il tono.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.			
	Page02	PreD	1-100	Level	0-150	Tail	OFF/ON	
Regola il delay tra ingresso del suono originale e avvio del suono reverb.		Regola il livello in uscita.		Su ON, il suono effetto continua anche dopo aver spento l'effetto. Su OFF, il suono effetto si ferma allo spegnimento dell'effetto.				
EarlyRef		Effetto che riproduce solo i primi riflessi del reverb.						
	Page01	Manopola1		Manopola2		Manopola3		
		Decay	1-30	Shape	-10-10	Mix	0-100	
	Imposta la durata del riverbero.		Regola l'involuppo dell'effetto.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.			
	Page02	Tone	0-10	Level	0-150	Tail	OFF/ON	
Regola il tono.		Regola il livello in uscita.		Su ON, il suono effetto continua anche dopo aver spento l'effetto. Su OFF, il suono effetto si ferma allo spegnimento dell'effetto.				
Air		Effetto che riproduce l'atmosfera di una stanza, per dare spazialità.						
	Page01	Manopola1		Manopola2		Manopola3		
		Size	1-100	Tone	0-10	Mix	0-100	
	Imposta la dimensione dello spazio.		Regola il tono.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.			
	Page02	Ref	0-10	Level	0-150	Tail	OFF/ON	
Regola la quantità di riflesso dalle pareti.		Regola il livello in uscita.		Su ON, il suono effetto continua anche dopo aver spento l'effetto. Su OFF, il suono effetto si ferma allo spegnimento dell'effetto.				
ModReverb		Reverb che crea eco fluttuanti.						
	Page01	Manopola1		Manopola2		Manopola3		
		Depth	0-100	Decay	1-30	Mix	0-100	
	Imposta la profondità della modulazione.		Regola la durata del reverb.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.			
	Page02	Rate	1-50	Tone	0-10	PreD	1-100	
	Imposta la velocità della modulazione.		Regola il tono.		Regola il delay tra ingresso del suono originale e avvio del suono reverb.			
Page03	Level	0-150	Tail	OFF/ON				
Regola il livello in uscita.		Su ON, il suono effetto continua anche dopo aver spento l'effetto. Su OFF, il suono effetto si ferma allo spegnimento dell'effetto.						

SlapBack		Reverb che crea un effetto eco.					
		Manopola1		Manopola2		Manopola3	
	Page01	Time	0-1000	Decay	1-30	Mix	0-100
	Imposta il tempo di delay.		Imposta la durata del riverbero.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.		
Page02	FB	0-100	Tone	0-10	DRBal	0-100	
Regola la quantità di feedback.		Regola il tono.		Imposta il rapporto di delay e reverb.			
Page03	Level	0-150	Tail	OFF/ON			
Regola il livello in uscita.		Su ON, il suono effetto continua anche dopo aver spento l'effetto. Su OFF, il suono effetto si ferma allo spegnimento dell'effetto.					






HD Hall		Denso reverb da sala.					
		Manopola1		Manopola2		Manopola3	
	Page01	PreD	1-200	Decay	0-100	Mix	0-100
	Regola il delay tra ingresso del suono originale e avvio del suono reverb.		Imposta la durata del riverbero.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.		
Page02	LoDMP	0-100	HiDMP	0-100	Tail	OFF/ON	
Regola l'attenuazione delle basse frequenze nel suono reverb.		Regola l'attenuazione delle alte frequenze nel suono reverb.		Su ON, il suono effetto continua anche dopo aver spento l'effetto. Su OFF, il suono effetto si ferma allo spegnimento dell'effetto.			

Plate		Simula un plate reverb.					
		Manopola1		Manopola2		Manopola3	
	Page01	PreD	1-200	Decay	0-100	Mix	0-100
	Regola il delay tra ingresso del suono originale e avvio del suono reverb.		Imposta la durata del riverbero.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.		
Page02	Color	0-100	LoDMP	0-100	HiDMP	0-100	
Regola il tempo di reverb delle basse frequenze.		Regola l'attenuazione delle basse frequenze nel suono reverb.		Regola l'attenuazione delle alte frequenze nel suono reverb.			
Page03	Tail	OFF/ON	Level	0-150			
Su ON, il suono effetto continua anche dopo aver spento l'effetto. Su OFF, il suono effetto si ferma allo spegnimento dell'effetto.		Regola il livello in uscita.					

[MIC]

Dyna 57		Simula il suono ottenuto microfonando con Shure SM57.					
		Manopola1		Manopola2		Manopola3	
	Page01	Dist.	On, Off	Posi.	Hole, Brdg	Level	0-150
	Imposta la distanza del microfono.		Imposta la posizione del microfono.		Regola il livello in uscita.		
Page02							

Cond 414		Simula il suono ottenuto microfonando con AKG C414.					
		Manopola1		Manopola2		Manopola3	
	Page01	Dist.	On, Off	Posi.	Hole, Brdg	Level	0-150
	Imposta la distanza del microfono.		Imposta la posizione del microfono.		Regola il livello in uscita.		
Page02							

Cond 87		Simula il suono ottenuto microfonando con Neumann U87.					
		Manopola1		Manopola2		Manopola3	
	Page01	Dist.	On, Off	Posi.	Hole, Brdg	Level	0-150
	Imposta la distanza del microfono.		Imposta la posizione del microfono.		Regola il livello in uscita.		
Page02							

Diagnostica

L'unità non si accende

- Verificate che l'interruttore POWER sia su "ON". Con alimentazione bus, impostate l'interruttore su "OFF" prima di collegare il cavo USB.
- Usando le batterie, verificate che siano ancora cariche.

Nessun suono o volume molto basso

- Controllate le connessioni (→P4-5).
- Regolate la sensibilità in ingresso (→P8).
- Regolate il livello master (→P9).
- Verificate che l'unità non sia in mute (→P24).
- Usando un microfono a condensatore, verificate che l'alimentazione phantom sia su ON (→P23).

Molto rumore

- Verificate che i cavi non abbiano difetti.
- Usate solo un adattatore AC originale ZOOM.

Il suono distorce/ha uno strano timbro

- Regolate la sensibilità in ingresso (→P8).
- Regolate il livello master (→P9).
- Regolate la quantità di amplificazione boost (→P15).
- Impostate la selezione pickup correttamente, in base al tipo di pickup. (→P5).

Un effetto non lavora

- Regolate la manopola di bilanciamento (→P9).
- Se si supera la capacità di processamento, appare "THRU" sulla grafica dell'effetto. In questo caso, l'effetto è bypassato (→P11).

Le batterie si scaricano velocemente

- Non utilizzate batterie al manganese. Le batterie alcaline dovrebbero fornire 8 ore di operatività in continuo.
- Controllate l'impostazione del tipo di batterie (→P25).
Impostate il tipo di batteria usato per avere una visualizzazione più precisa della carica residua.
- Verificate di non usare alimentazione phantom. Se si usa l'alimentazione phantom +48V, l'unità può operare in continuo per circa 5 ore, con batterie alcaline.

Specifiche tecniche

Tipi d'effetto	40 + 28 modelli di chitarra	
Numero di effetti simultanei	3	
Numero di patch utente	20	
Frequenza di campionamento	44.1kHz	
Conversione A/D	24-bit con 128x sovracampionamento	
Conversione D/A	24-bit con 128x sovracampionamento	
Processamento segnale	32-bit floating point & 32-bit fixed point	
Caratteristiche frequenza	40Hz - 20kHz (+1dB/-3dB) (carico 10kΩ)	
Display	LCD	
Ingresso PICKUP IN	Jack mono standard	
	Livello ingresso nominale	-20dBm
	Impedenza ingresso	1MΩ
MIC IN	Jack combo XLR/standard	
	Livello ingresso nominale	-20dBm
	Impedenza ingresso	1MΩ
Uscita R	Jack mono standard	
	Massimo livello uscita:	
	Linea: +5dBm (con impedenza di carico in uscita di 10kΩ o più)	
L/MONO/PHONES	Jack stereo standard (linea/cuffie)	
	Massimo livello uscita:	
	Linea: +5dBm (con impedenza di carico in uscita di 10kΩ o più)	
	Cuffie: 20mW + 20mW (in carico 32Ω)	
BALANCED OUT	Connettore XLR	
	Impedenza uscita	
	100Ω (HOT-GND, COLD-GND), 200Ω (HOT-COLD)	
	GND LIFT (selezionabile)	
S/N (equivalente rumore ingresso)	120dB	
Rumore di fondo (rumore residuo)	-100dBm	
Alimentazione	Adattatore AC DC9V (negativo centrale) 500mA (ZOOM AD-16)	
	Batterie 8 ore di operatività in continuo con 4 batterie alcaline AA	
Dimensioni	160.3mm(D) x 108mm(W) x 54.9mm(H)	
USB	Aggiornamento firmware	
Peso	630g (Batterie escluse)	

• 0dBm = 0.775Vrms

Nazioni EU



Dichiarazione di conformità

ZOOM[®]

ZOOM CORPORATION

4-4-3 Kanda-Surugadai, Chiyoda-ku, Tokyo 101-0062 Japan

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

Z21-1600-02