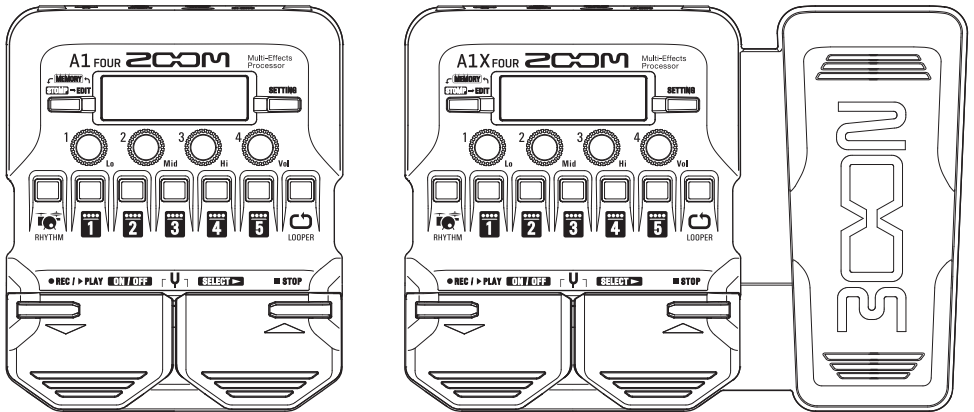


# A1 FOUR/A1X FOUR

## Multi-Effects Processor



## Guide de prise en main

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



Le mode d'emploi peut être téléchargé depuis le site web de ZOOM ([www.zoom.jp/docs/a1four\\_a1xfour](http://www.zoom.jp/docs/a1four_a1xfour)).

Cette page contient des fichiers aux formats PDF et ePub.

Le format de fichier PDF est adapté à l'impression sur papier et à la lecture sur ordinateur.

Le format ePub peut être lu avec des lecteurs de documents électroniques et est conçu pour être consulté sur des smartphones et des tablettes.

© 2019 ZOOM CORPORATION

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

Les noms de produit, marques déposées et noms de société mentionnés dans ce document sont la propriété de leurs détenteurs respectifs.

Vous pouvez avoir besoin de ce mode d'emploi dans le futur. Gardez-le en un lieu vous permettant d'y accéder facilement.

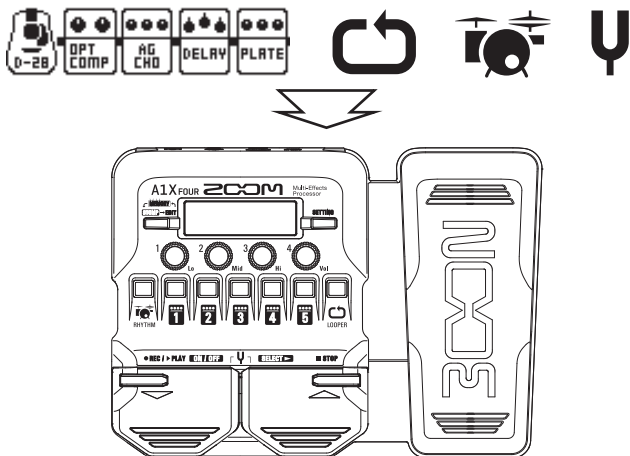
Le contenu de ce mode d'emploi et les caractéristiques de ce produit sont sujets à modifications sans préavis.

Windows® est une marque de commerce ou déposée de Microsoft® Corporation.

Mac est une marque de commerce ou déposée d'Apple Inc.

# Présentation de l'A1 FOUR/A1X FOUR

L'A1 FOUR/A1X FOUR possède de nombreux effets qui changent le son d'un instrument. Cinq d'entre eux peuvent être utilisés en même temps. Les autres fonctionnalités comprennent un looper qui peut lire des phrases déjà enregistrées, une boîte à rythmes et un accordeur. De plus, en utilisant le MAA-1, les effets peuvent également être appliqués aux sons d'instruments normalement captés avec un micro.



## ■ Modes de fonctionnement

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

### • Mode MEMORY

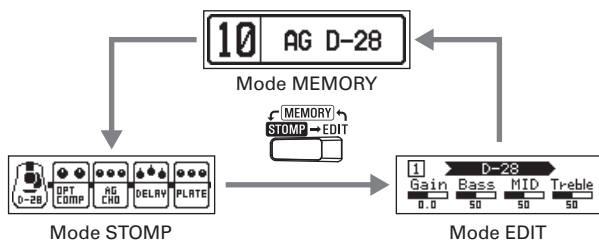
Pour sélectionner des mémoires de patch avec les pédales commutateurs.

### • Mode STOMP

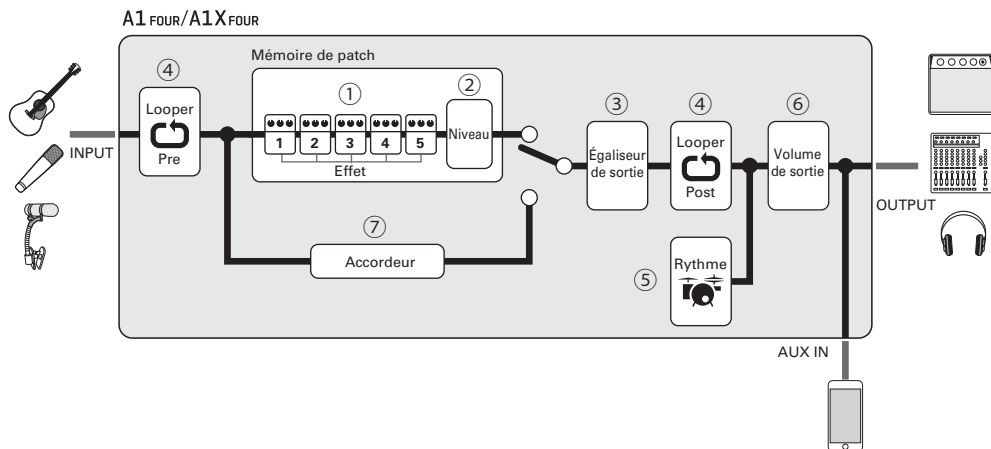
Pour activer/désactiver des effets de mémoire de patch avec les pédales commutateurs.

### • Mode EDIT

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



## ■ Parcours du signal



- ① **Le son d'instrument entrant passe au travers des effets 1 – 5, dans cet ordre.**  
Cinq effets peuvent être sélectionnés et placés dans l'ordre désiré.
- ② **Le niveau de la mémoire de patch est réglé.**  
Le niveau peut être réglé indépendamment pour chaque mémoire de patch.
- ③ **Le son général est réglé.**  
Règle le timbre de l'A1 FOUR/A1X FOUR. Ce réglage est préservé même après avoir changé de mémoire de patch.
- ④ **Des phrases enregistrées peuvent être lues en boucle.**  
Vous pouvez enregistrer votre jeu et créer des phrases mono à boucler d'une durée maximale de 30 secondes. Peut être réglé pour prendre le son avant (Pre) ou après (Post) les effets et l'égaliseur.
- ⑤ **Les sons de batterie peuvent être déclenchés par les patterns rythmiques intégrés.**  
Vous pouvez jouer par-dessus des rythmes intégrés.
- ⑥ **Réglez le niveau général.**  
Régalez le volume de l'A1 FOUR/A1X FOUR. Ce réglage est préservé même après avoir changé de mémoire de patch.
- ⑦ **Accordez l'instrument connecté.**  
Utilisez soit l'accordeur de guitare, soit l'accordeur chromatique.

# Installation des piles

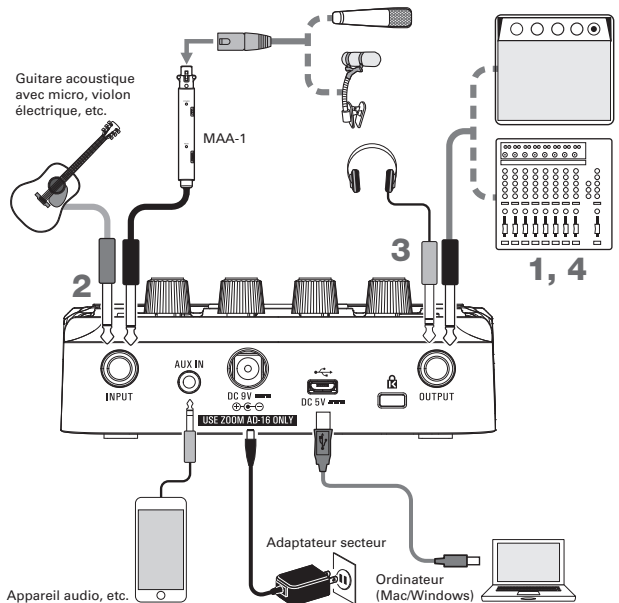
## 1. Ouvrez le compartiment des piles sous l'unité et installez-y 4 piles AA.

### NOTE

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

# Faire les connexions

1. Baissez au minimum le volume du dispositif de sortie.
2. Branchez un instrument à la prise d'entrée (INPUT). Utilisez le MAA-1 pour connecter un micro.
3. Branchez un système de sonorisation ou un casque d'écoute à la prise de sortie (OUTPUT).
4. Montez le volume du dispositif de sortie.



### NOTE

En cas de distorsion, baissez le niveau de l'instrument connecté.

### À SAVOIR

- Si un adaptateur secteur dédié (AD-16 ZOOM) est connecté, l'unité peut fonctionner sur secteur.
- L'alimentation peut également être fournie par le port USB.
- En connectant un appareil audio à la prise d'entrée auxiliaire (AUX IN), vous pouvez jouer par-dessus une autre source sonore.

En utilisant l'application Guitar Lab pour Mac/Windows, vous pouvez gérer les mémoires de patch, modifier et ajouter des effets.

## ■ Branchement d'un micro

Grâce au MAA-1, l'A1 FOUR/A1X FOUR peut s'utiliser avec des instruments sans capteurs, comme des harmonicas, violons, trompettes, saxophones et autres cordes et cuivres.

**1. Ouvrez le compartiment des piles à l'arrière du MAA-1 et installez-y 2 piles AA.**

**2. Branchez le micro au MAA-1.**

**3. Branchez le MMA-1 à la prise d'entrée (INPUT) de l'A1 FOUR/A1X FOUR.**

**4. Mettez le MAA-1 sous tension.**

- Réglez  ON en position ON.

POWER  s'allumera en rouge.

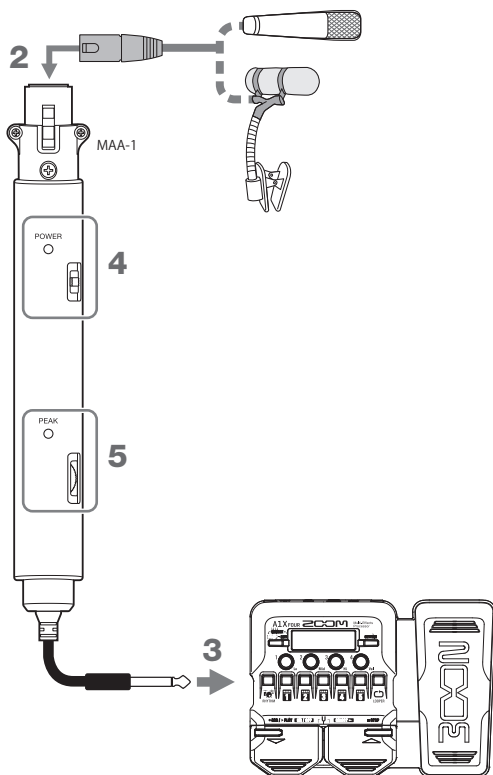
Si vous branchez un micro électrostatique ou un autre appareil nécessitant une alimentation fantôme, choisissez la position +48V.

**5. Réglez le niveau d'entrée du MAA-1.**


- Tournez .

Réglez-le pour que  s'allume en vert.

Si le niveau d'entrée est trop élevé,  s'allume en rouge.



### NOTE

Si vous branchez des appareils non compatibles avec une alimentation fantôme, ne réglez pas  sur +48V. Cela pourrait endommager l'appareil.

# Sélection des mémoires de patch (mode MEMORY)

L'A1 FOUR/A1X FOUR est fourni avec 50 mémoires de patch préchargées.  
Sélectionnez les mémoires de patch à utiliser en mode MEMORY.

## • Mémoires de patch

Elles mémorisent l'activation/désactivation des effets et les valeurs de leurs paramètres. Les effets sont sauvegardés et rappelés sous forme d'unités appelées mémoires de patch.

## • Banques

Ce sont des groupes de 10 mémoires de patch.

L'écran du mode MEMORY s'ouvre au démarrage de l'A1 FOUR/A1X FOUR.



Numéro de mémoire de patch      Nom de mémoire de patch

## ■ Navigation entre les mémoires de patch

- Pressez .

Cela fait passer à la mémoire de patch de numéro supérieur.

- Pressez .

Cela fait passer à la mémoire de patch de numéro inférieur.

## ■ Changement de banque



- Pressez  - .

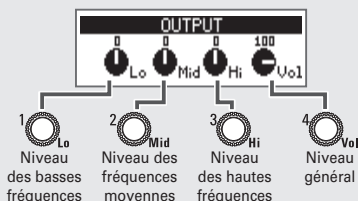
La LED de la banque sélectionnée s'allume.



Mémoires de patch 10 - 19      Mémoires de patch 20 - 29      Mémoires de patch 30 - 39      Mémoires de patch 40 - 49      Mémoires de patch 50 - 59

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

En mode MEMORY, tournez  -  pour régler le caractère général du son et le niveau de sortie de l'A1 FOUR/A1X FOUR.

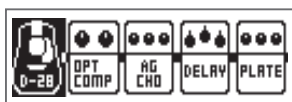


# Activation/désactivation des effets (mode STOMP)

En mode STOMP, vous pouvez utiliser les commutateurs au pied pour activer/désactiver chacun des effets utilisés dans la mémoire de patch, comme vous le feriez avec des pédales d'effets distinctes.

## 1. Activez le mode STOMP.

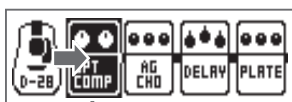
- Pressez .



## 2. Sélectionnez un effet.

- Pressez .

La sélection se déplace vers la droite.

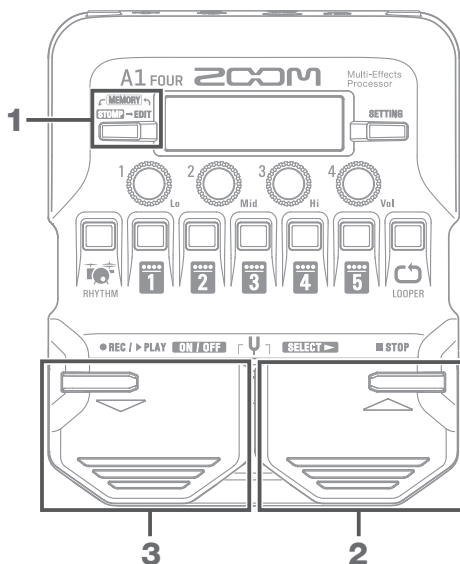
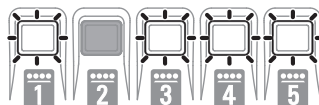
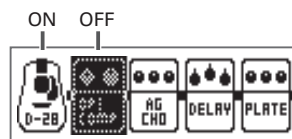


Sélectionné



## 3. Activez/désactivez l'effet.

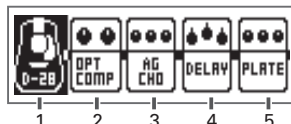
- Pressez .

Cela met l'effet sélectionné en ou hors service (ON/OFF).



### À SAVOIR

Vous pouvez également presser une pédale  –  pour activer/désactiver l'effet correspondant.



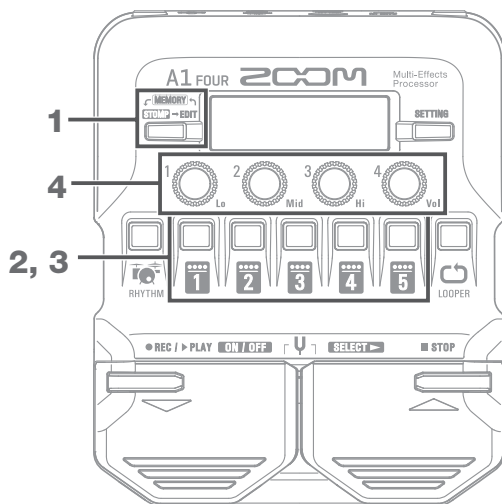
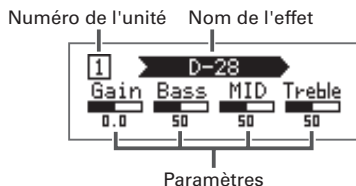
Position et numéro des effets

# Modification des effets (mode EDIT)

En mode EDIT, vous pouvez modifier les effets utilisés dans les mémoires de patch et régler leurs paramètres. Sélectionnez au préalable une mémoire de patch en mode MEMORY pour la modifier en mode EDIT.

## 1. Activez le mode EDIT.

- Pressez .

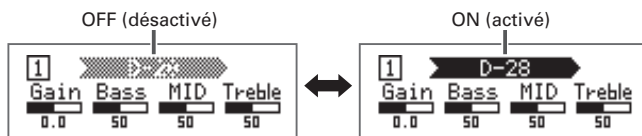


## 2. Sélectionnez un effet à modifier.

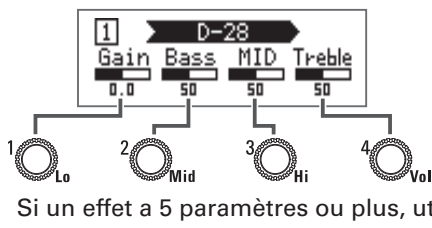
- Pressez  - .

## 3. Activez/désactivez l'effet.

- Pressez la même  -  qu'à l'étape 2.



## 4. Réglez les paramètres d'effet.



### NOTE

Lorsque la fonction AUTO SAVE (sauvegarde automatique) est activée (ON), les changements apportés aux effets sont automatiquement sauvegardés.



### • Type d'effet

Les types d'effets couvrent toute une variété d'effets, incluant réverbération, chorus et distorsion.

### • Catégorie

Les effets sont regroupés par catégories. Lors de la sélection des effets, vous pouvez passer d'une catégorie à l'autre.

## ■ Sélection des types d'effet

- Pressez  / .

Cela fait passer au type d'effet précédent/suivant.



### NOTE

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

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



## À SAVOIR

Voir Guitar Lab pour des explications sur chaque effet.

## ■ Sélection de catégories d'effet

- En maintenant , pressez .

Le nom de la catégorie apparaît et le premier type d'effet de la catégorie est sélectionné.




## À SAVOIR

Sélectionnez des effets de la catégorie PEDAL sur le A1X<sub>FOUR</sub> pour utiliser des effets pouvant être contrôlés par la pédale d'expression.

# Emploi de l'accordeur

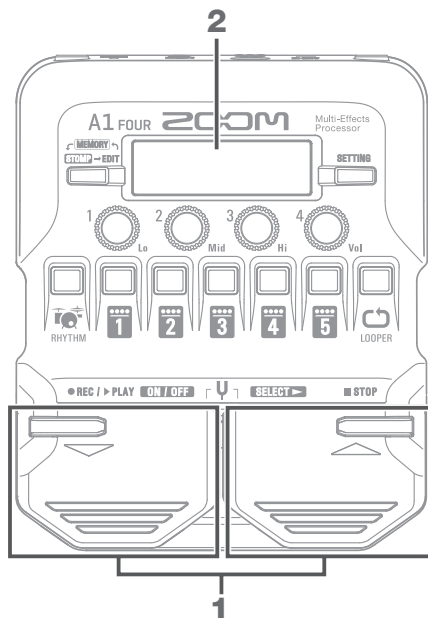
Utilisez-le pour accorder l'instrument connecté.

## 1. Activez l'accordeur.

- Pressez en même temps  et



- Pour quitter l'accordeur, pressez  ou

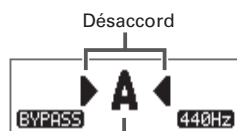


## 2. Accordez l'instrument.

- Jouez le son que vous désirez accorder et réglez sa hauteur.

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

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



Note la plus proche






← Trop bas

Bien accordé

Trop haut →

### Réglage de l'accordeur

- Tournez  et  pour choisir si le son doit ou non être produit pendant l'accordage (BYPASS/MUTE) et pour fixer la hauteur du diapason.
- Pressez  pour ouvrir l'écran SETTING (réglage) dans lequel vous pouvez choisir le type d'accordeur et des drop tunings.



1  Sortie du son de l'instrument

4  Hauteur du diapason

# Prévention du larsen

La fonction anti-feedback (anti-larsen ou réinjection) peut être utilisée en sélectionnant Anti FB. Cet effet permet de détecter et de couper la bande de fréquences dont la réinjection entraîne un accrochage acoustique afin de la réduire.

## 1. Activez le mode EDIT.

- Pressez .


## 2. Sélectionnez l'effet qui sera utilisé pour affecter l'Anti FB.

- Pressez  - .

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

## 3. Sélectionnez la catégorie d'effet.

- Tout en pressant , pressez

 et sélectionnez **FILTER** (filtre).

## 4. Sélectionnez le type d'effet.

- Pressez  ou , puis sélectionnez **Anti FB**.

## 5. Activez l'effet.

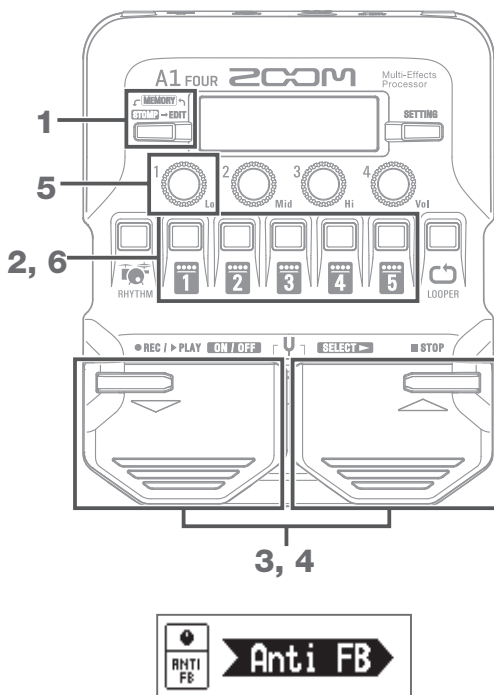
- Pressez à nouveau  - .

La détection de la bande de fréquences réinjectée (causant le Larsen) commence et « Scanning » s'affiche.

Une fois la bande de fréquences trouvée, le message disparaît et la fonction anti-larsen est activée.

### À SAVOIR


Le paramètre **FREQ** peut être réglé sur une valeur autre qu'AUTO pour spécifier une bande de fréquences.



# Emploi des rythmes

Vous pouvez jouer par-dessus des rythmes intégrés.

## 1. Activez la fonction rythme (Rhythm).

- Pressez  .

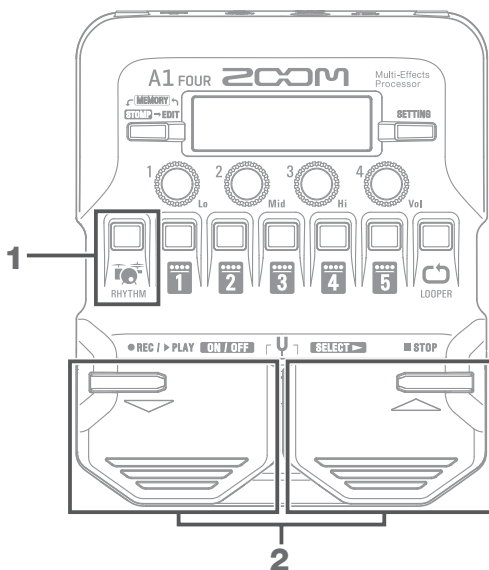
Pour revenir au mode précédent, pressez



## 2. Lancez la lecture d'un rythme.

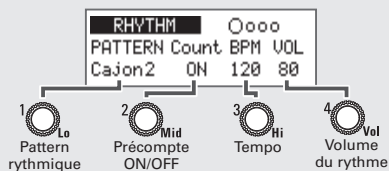
- Pressez  .

Pour arrêter la lecture du rythme,



### Réglage du rythme


Tournez 1  - 4  pour changer les réglages de rythme.



# Emploi du looper

Vous pouvez enregistrer votre jeu et créer des phrases mono à boucler d'une durée maximale de 30 secondes.

## 1. Activez le looper.

- Pressez  .

Pour revenir au mode précédent, pressez




## 2. Enregistrez une phrase.

- Pressez  .


Pour arrêter l'enregistrement, pressez




Pour annuler, pressez  .


## 3. Lisez la phrase.

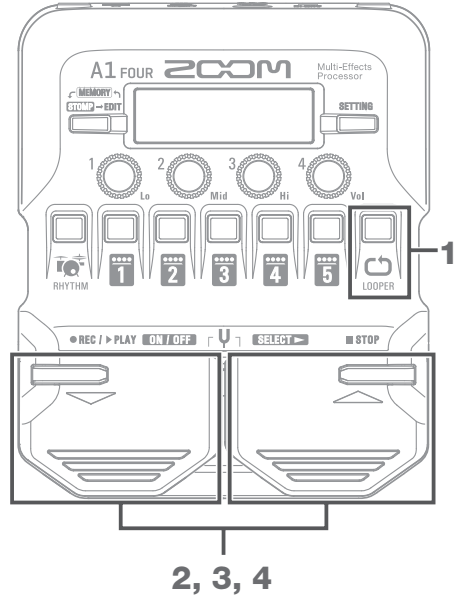
- Pressez  .

Pour arrêter la lecture, pressez  .

## 4. Ajoutez du son à la boucle.

- Pressez  durant la lecture de la boucle.



Pour mettre fin à cette superposition (et continuer la lecture), pressez  .



### À SAVOIR

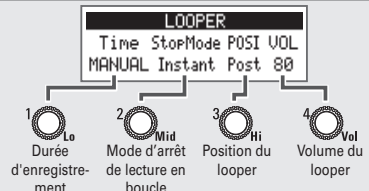
Pour effacer la boucle, maintenez pressée  alors que la lecture de la boucle est à l'arrêt.

### Réglage du looper

- Tournez  -  pour changer les réglages du looper.



- Changer la durée d'enregistrement, la position du looper ou le tempo effacera la boucle enregistrée.

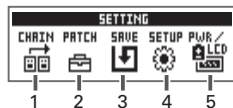
- Le looper peut être placé avant (Pre) ou après (Post) les effets. Avec Pre, le son pris avant l'application des effets peut être bouclé. Ensuite, le son peut être modifié en changeant de mémoire de patch et en modifiant les effets.





# Liste des réglages

Pressez  pour ouvrir l'écran SETTING (réglage).

Pressez  -  pour ouvrir les réglages suivants, qui correspondent aux icônes.









## 1. CHAIN (réorganisation du chaînage des effets)


Les effets de la mémoire de patch sélectionnée sont affichés dans une liste et peuvent être réordonnés en pressant  -  pour choisir l'emplacement de départ et la destination.

## 2. PATCH (changement des noms des mémoires de patch et réglage du volume)







Élément	Explication
CHAR	Changer le caractère sous le curseur dans le nom de mémoire de patch.
◀ ▶	Déplacer le curseur dans le nom de mémoire de patch.
SKIP	Changer le type de caractère sous le curseur dans le nom de mémoire de patch.
VALUE	Régler le volume de la mémoire de patch.

## 3. SAVE (sauvegarde et interversion des mémoires de patch)

Pour sauvegarder une mémoire de patch en écrasant une autre, utilisez ,  et  -  afin de sélectionner un numéro de mémoire et pressez en même temps  et .

Pour intervertir deux mémoires de patch, sélectionnez SWAP (intervenir) en tournant  lors de l'exécution de la procédure ci-dessus.

## 4. SETUP (réglage des fonctions d'utilisation)

Élément	Explication
BPM	Fixer le tempo utilisé pour les effets, les rythmes et le looper.
AUTO SAVE	Enregistrer automatiquement les modifications apportées aux paramètres d'effet lorsqu'elles sont effectuées. Si elle est désactivée (OFF), un écran de confirmation de sauvegarde s'ouvre chaque fois que vous changez de mémoire de patch.
PRESELECT	Sélectionner une mémoire de patch non adjacente et y accéder directement. Sélectionnez-la avec  et  , puis pressez en même temps  et  .
BANK HOLD	Se limiter aux mémoires de patch d'une même banque lors de l'utilisation de  et  pour les changements de mémoire de patch.

## 5. PWR/LCD (réglages d'alimentation et d'affichage)

Élément	Explication
BATTERY	Indiquer le type de pile utilisé pour afficher fidèlement la charge restante.
ECO	Couper automatiquement l'alimentation après 10 heures d'inactivité.
BACKLIGHT	Choisir la durée de maintien du rétroéclairage de l'écran.
CONTRAST	Régler le contraste de l'écran.

### À SAVOIR

Voir le mode d'emploi pour des informations détaillées sur chaque réglage.

# Caractéristiques techniques

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

Nombre maximal d'effets simultanés	5	
Nombre de mémoires de patch	50	
Fréquence d'échantillonnage	44,1 kHz	
Conversion A/N	24 bit, suréchantillonnage 128 fois	
Conversion N/A	24 bit, suréchantillonnage 128 fois	
Traitement du signal	32 bit	
Écran	Écran LCD à matrice de points 128x32	
Entrées	INPUT	Prise jack 6,35 mm mono standard Niveau d'entrée nominal : -20 dBu Impédance d'entrée (ligne) : 470 kΩ
	AUX IN	Mini-jack stéréo Niveau d'entrée nominal : -10 dBu Impédance d'entrée (ligne) : 1 kΩ
Sortie	OUTPUT	Prise jack 6,35 mm stéréo standard (sortie mixte ligne/casque) Niveau de sortie maximal : Ligne +2 dBu (10 kΩ ou plus d'impédance de sortie) Casque 17 mW + 17 mW (charge de 32 Ω)
Rapport S/B en entrée	120 dB	
Bruit de fond (bruit résiduel)	-97 dBu	
Alimentation	Adaptateur secteur (CC 9V, 500mA, pôle négatif au centre) (AD-16 ZOOM) 4 piles AA (environ 18 heures de fonctionnement continu avec des piles alcalines, sans rétroéclairage de l'écran LCD)	
USB	USB MIDI, USB micro-B <ul style="list-style-type: none"> <li>• L'alimentation peut également être fournie par le port USB.</li> <li>• Si vous utilisez un câble conçu uniquement pour l'alimentation, les autres fonctions USB ne peuvent pas être utilisées.</li> </ul>	
Dimensions externes	A1 <sub>FOUR</sub>	156 mm (P) × 130 mm (L) × 42 mm (H)
	A1X <sub>FOUR</sub>	156 mm (P) × 216 mm (L) × 52 mm (H)
Poids	A1 <sub>FOUR</sub>	340 g (sans les piles)
	A1X <sub>FOUR</sub>	610 g (sans les piles)

## ■ MAA-1

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

Note :

- 0 dBu = 0,775 V
- L'autonomie en continu a été déterminée au moyen de méthodes de tests établies en interne. Les durées réelles varieront grandement en fonction des conditions d'utilisation.



**ZOOM CORPORATION**

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

[www.zoom.co.jp](http://www.zoom.co.jp)