

EX-4

Manual de referência

Antes de usar esta unidade, leia com atenção as informações em “USO SEGURO DO EQUIPAMENTO” e “OBSERVAÇÕES IMPORTANTES” (o folheto “Leia-me primeiro”). Após a leitura, guarde os documentos em um lugar onde fiquem disponíveis para consulta imediata.

Sumário

Preparação **3**
- Conexão de outros dispositivos 3
- Fixação dos apoios de borracha 4

Descrições do painel **5**

Performance **8**
- Sobre a tela de reprodução 8
- Seleção de memória 8
- Ligar ou desligar os efeitos 10
  - Uso dos comutadores de pedal nesta unidade para ligar/desligar os efeitos 10
  - Ligar/desligar efeitos usando os botões do painel 10
- Recuperação das configurações recomendadas para cada efeito (GEAR SUITE) 11

FSW MODE (modo comutador de pedal) **13**
- Configurações do FSW MODE 13
- Alteração do modo FSW 15

Edição dos efeitos **16**
- Alteração do tipo de efeito do bloco de efeito 16
- Edição dos efeitos usando os botões giratórios 18
- Alteração da ordem de conexão dos efeitos (EFFECT CHAIN) 19
  - Alteração da estrutura série/paralela dos efeitos (STRUCTURE) 19
  - Alteração (troca) da ordem dos efeitos 20
- Salvar memórias (WRITE) 23

Configurações do comutador de pedal/pedal de expressão (ASSIGN) **25**
- Atribuição de funções 25
  - Atribuição das configurações predefinidas 26
- Conexão de pedais externos 29

Configuração das definições gerais do EX-4 (MENU) **30**
- Operações básicas do menu 30
- Definição das cores da tela e dos comutadores de pedal 31
- Restaurar as configurações originais de fábrica (Factory Reset) 32

SEND/RETURN (S/R MODE) **34**
- Ativação do recurso SEND/RETURN 34
- Alteração do ponto de inserção de SEND/RETURN 35

Funções úteis **36**
- Desativar pressionamentos simultâneos dos comutadores de pedal nesta unidade 36
- Alteração das funções do comutador de pedal nesta unidade quando estiver no modo de memória 36
- Alteração das funções do comutador de pedal nesta unidade quando estiver no modo manual 36
- Ajuste dos níveis de saída desta unidade 36
- Troca de memórias sem interromper o som 37
- Fazer com que o “effect sound” (reverberações) não pare de tocar quando você troca de memória (carryover) 37
- Como editar visualizando todos os parâmetros 39
- Definição dos parâmetros da tela de edição como o alvo de ASSIGN 40
- Inicialização de memórias (MEMORY INITIALIZE) 41
- Mudança da ordem das memórias (MEMORY ORDER) 42
- Salvamento de suas configurações favoritas no GEAR SUITE 44
- Configuração da entrada para corresponder às configurações ou memórias (INPUT SETTING) 46
- Bloqueio das operações do botão GIRATÓRIO na tela de reprodução (LOCK) 47

Transferência de informações do EX-4 para um computador (MIDI BULK DUMP) **49**

Recepção de dados em massa salvos em seu computador (MIDI BULK LOAD) **51**

Exemplos de conexão **52**

Fluxo de sinal **56**

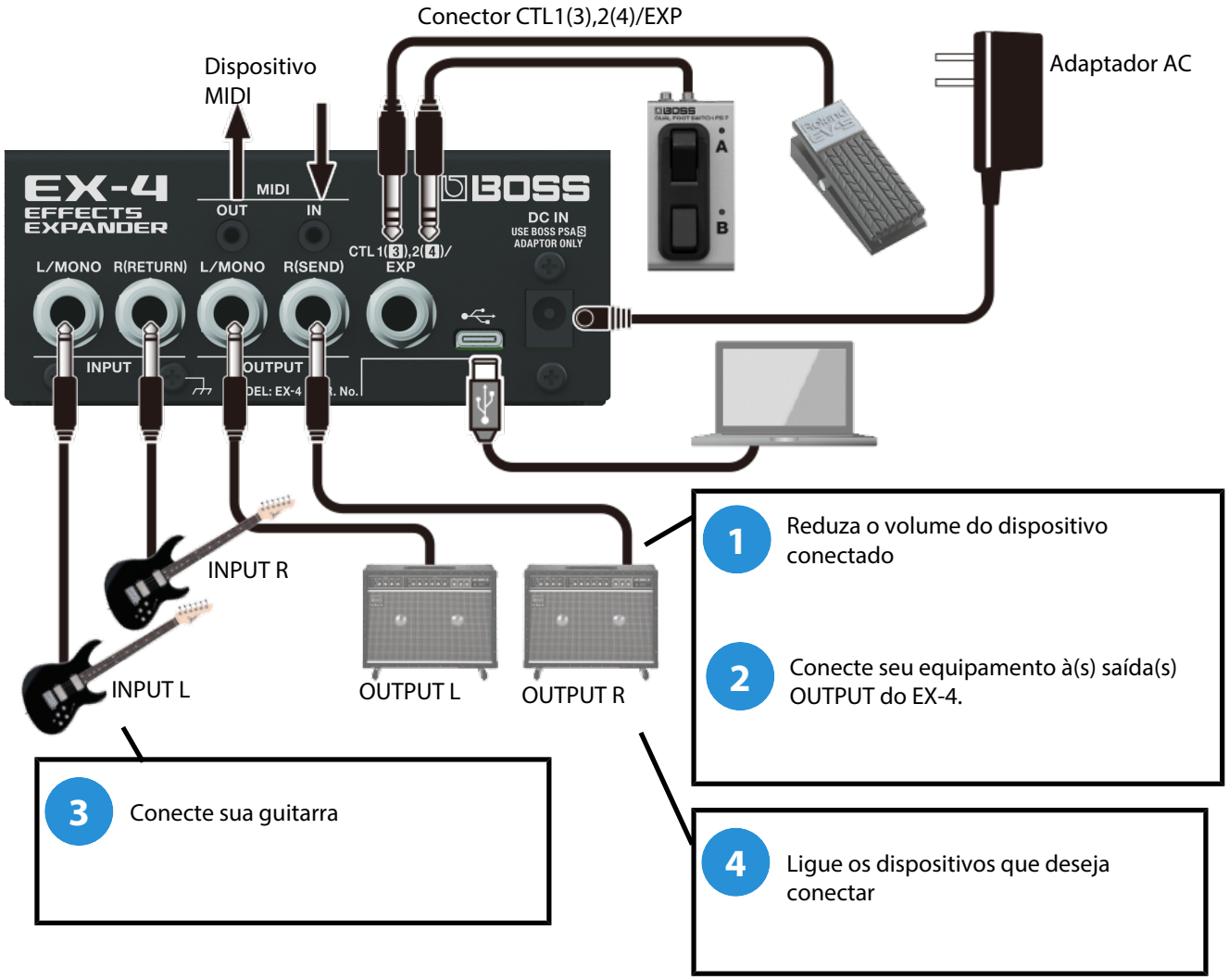
Especificações principais **57**

Preparação

Este capítulo explica como se preparar para tocar com o EX-4, inclusive a conexão dos dispositivos, como fazer as configurações básicas adequadas ao seu amplificador, etc.

Conexão de outros dispositivos

* Para evitar problemas de funcionamento e falha do equipamento, sempre reduza o volume e desligue todos os dispositivos antes de fazer qualquer conexão.
* Antes de ligar/desligar o equipamento, sempre reduza o volume. Mesmo com o volume desligado, será possível ouvir algum som ao ligar ou desligar o equipamento. Entretanto, isso é normal e não indica mau funcionamento.



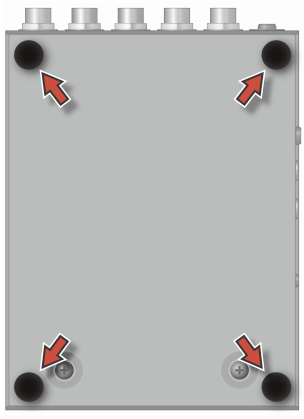
Nome da entrada ou do conector	Explicação
INPUT L/MONO, R (RETURN)	Conecte sua guitarra ou a(s) saída(s) de outra unidade de efeito para ser inserida na cadeia de efeitos antes desta unidade. Ao conectar esta unidade após uma unidade de efeito estéreo na cadeia de efeitos, conecte também ao conector R (RETURN). Ao usar o recurso de envio/retorno, conecte sua unidade de efeito externo ou dispositivo similar ao conector R (RETURN) → "Ativação do recurso SEND/RETURN (p. 34)" "Exemplos de conexão (p. 52)"
OUTPUT L/MONO, R (SEND)	Use para conectar o amplificador de guitarra, o mixer ou outro dispositivo de áudio externo. Ao usar uma conexão mono, use apenas o conector L/MONO. Ao usar o recurso de envio/retorno, conecte sua unidade de efeito externo ou dispositivo similar ao conector R (SEND) → "Ativação do recurso SEND/RETURN (p. 34)" "Exemplos de conexão (p. 52)"
CTL1(3),2(4)/EXP	É possível controlar vários parâmetros conectando um pedal de expressão (FV-500L, FV-500H, EV-30, Roland EV-5: vendido separadamente) ou um comutador de pedal (FS-5U, FS-5L, FS-6, FS-7: vendido separadamente). * Use somente o pedal de expressão especificado. Conectar outros pedais de expressão cria o risco de provocar mau funcionamento e/ou danos ao equipamento. * Para mais informações sobre as configurações do comutador de pedal, consulte "Conexão de pedais externos (p. 29)".
MIDI IN/OUT	Conecte um dispositivo MIDI externo aqui.

Nome da entrada ou do conector	Explicação
(USB Type-C®)	Use um cabo USB para conectar a um computador e trocar dados MIDI entre o EX-4 e o computador. * Não use um cabo USB projetado apenas para carregamento. Os cabos usados apenas para carregamento não podem transmitir dados.
DC IN	Conecte o adaptador AC incluso (série PSA-S) aqui. * Use apenas o adaptador AC especificado e conecte a uma tomada de tensão correta.
Terminal de aterramento 	Conecte-o a um aterramento externo, se for necessário.

Fixação dos apoios de borracha

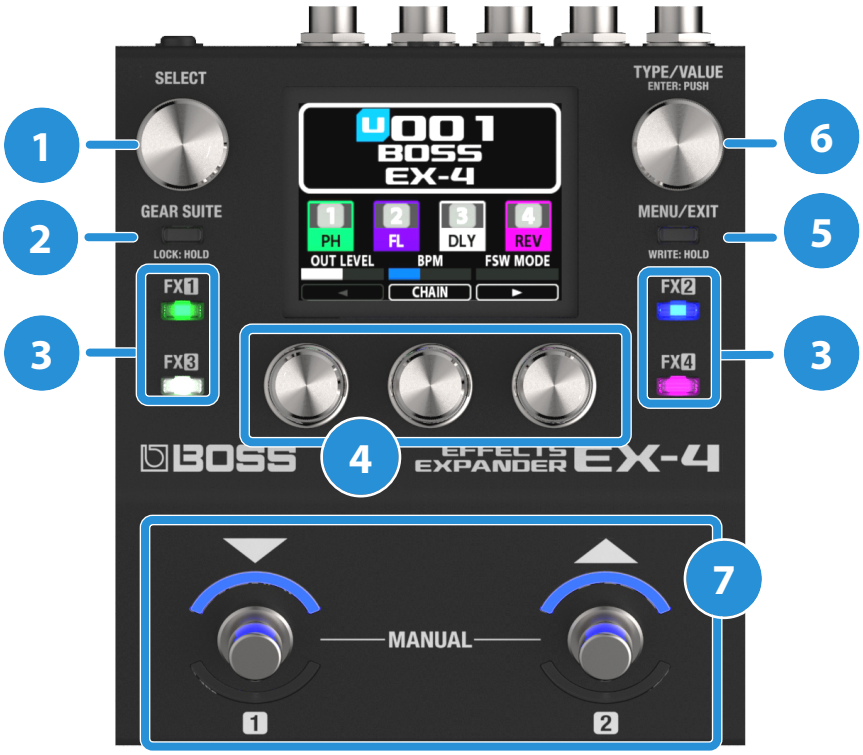
Fixe os apoios de borracha nos locais mostrados na ilustração.

* Usar o equipamento sem os apoios de borracha pode danificar o piso.



Descrições do painel

Painel frontal



1 Botão giratório [SELECT]

Move o cursor.

2 Botão [GEAR SUITE] (LOCK: HOLD)

Acessa a função GEAR SUITE (p. 11).

Mantenha esse botão pressionado enquanto a tela de reprodução (p. 8) estiver sendo exibida para ligar/desligar o recurso de bloqueio (p. 47). Esse recurso impede que os botões giratórios ou botões sejam operados acidentalmente quando você estiver tocando.

3 Botões [FX1]–[FX4]

Liga/desliga os blocos FX1 a FX4.

Isso seleciona FX1–FX4 na tela de reprodução.

Mantenha esses botões pressionados para exibir uma lista de parâmetros para cada bloco (p. 39).

4 Botões giratórios [1]–[3]

Gire os botões para alterar os valores dos parâmetros ou pressione os botões para selecionar itens, conforme a exibição da tela.

5 Botão [MENU/EXIT] (WRITE: HOLD)

Pressione este botão enquanto a tela de reprodução é exibida para acessar a página do menu.

Quando estiver em outras telas além da tela de reprodução, pressione este botão para voltar à tela anterior ou para cancelar uma operação (sair).

Mantenha pressionado para acessar a tela WRITE MENU (p. 23).

6 Botão giratório [TYPE/VALUE] (ENTER: PUSH)

Esse botão altera o valor na posição do cursor ou o tipo de efeito do bloco de efeito.

Pressionar este funciona como pressionar o botão ENTER.

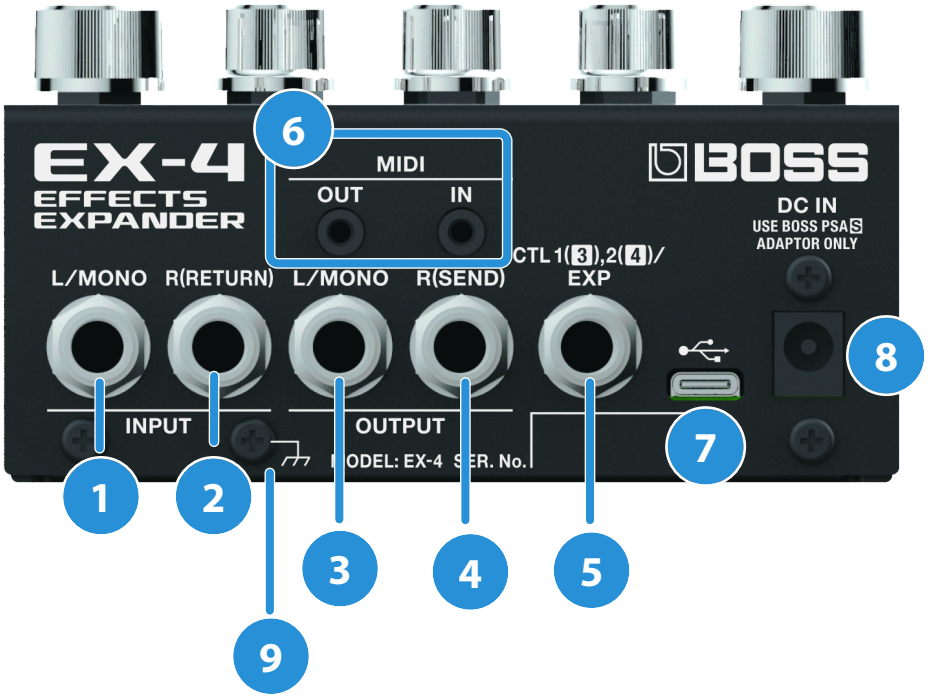
7 Botões [▼/1] , [▲/2]

Use esses botões para alternar entre memórias e ligar/desligar blocos de efeito.→ “Configurações do comutador de pedal/pedal de expressão (ASSIGN) (p. 25)”

Pressione os botões simultaneamente para alterar o FSW mode (p. 13) (modo comutador de pedal).

As cores do indicador e a iluminação mudam de acordo com as funções atribuídas aos botões [▼/1] , [▲/2].

Painel traseiro



1 INPUT L/MONO

Conecte sua guitarra ou a(s) saída(s) de uma unidade de efeito externa aqui.

Ao conectar as saídas de uma unidade de efeito estéreo às entradas desta unidade, conecte aqui o conector para o sinal do canal L.

2 INPUT R (RETURN)

Conecte aqui o conector da unidade de efeito estéreo para o sinal do canal R.

Ao usar o recurso send/return (p. 34), conecte aqui a saída do loop de efeito externo.

3 OUTPUT L/MONO

Conecte-o à entrada do seu amplificador ou a uma unidade de efeito externa. Ao usar uma conexão mono, use apenas o conector L/MONO.

Ao conectar às entradas de uma unidade de efeito estéreo, conecte ao conector de entrada do canal L.

4 OUTPUT R (SEND)

Conecte-o à entrada do canal R de um segundo amplificador ou unidade de efeito estéreo.

Ao usar o recurso send/return (p. 34), conecte aqui às entradas do loop de efeito externo.

5 Conector CTL1(3),2(4)/EXP

Conecte um comutador de pedal externo ou pedal de expressão aqui.

6 MIDI OUT/IN

Conecte um dispositivo MIDI externo aqui.

Conecte MIDI OUT à entrada de um dispositivo MIDI externo. Conecte MIDI IN à saída do dispositivo MIDI externo.

7 USB

Use um cabo USB para conectar a um computador e trocar dados MIDI entre o EX-4 e o computador.

8 DC IN

Conecte o adaptador AC incluso (série PSA-S) aqui.

O conector DC IN também serve como interruptor de energia. O equipamento é ligado sempre que um plugue é inserido no conector DC IN e desligado quando o plugue é desconectado.

9 Conector de aterramento

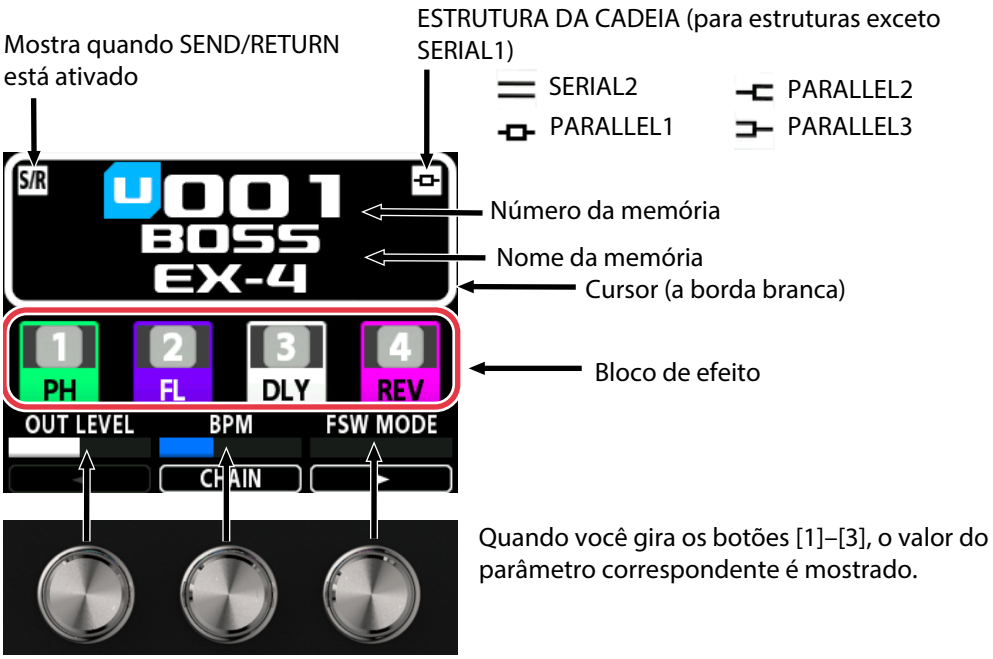
Conecte-o a um aterramento externo. Ele deve ser conectado quando necessário.

Performance

Agora que você terminou de se preparar, vamos tocar com o EX-4.

Sobre a tela de reprodução

A tela exibida depois que o equipamento é ligado é chamada de tela de reprodução.



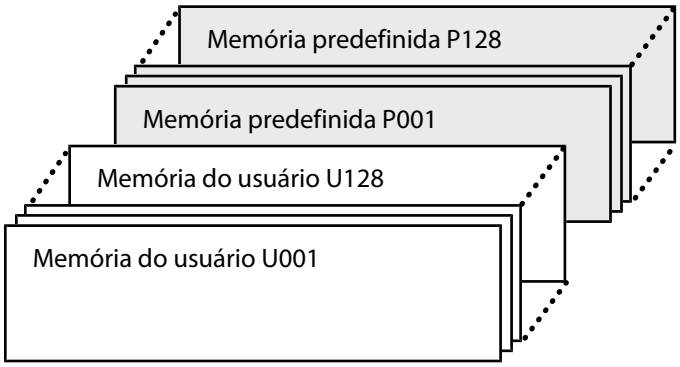
Seleção de memória

O EX-4 oferece muitos tipos de efeitos.

Cada combinação desses efeitos e suas configurações é chamada de "memória".

Há dois tipos de memórias no EX-4: as 128 memórias de usuário (U001–U128), que podem ser sobrescritas; e as 128 memórias predefinidas (P001–P128), que não podem ser sobrescritas.

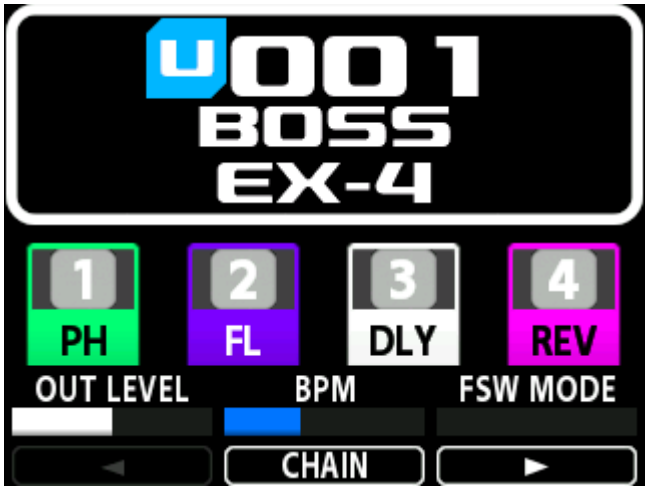
Quando enviadas de fábrica, as memórias do usuário desta unidade contêm o mesmo conteúdo que as memórias predefinidas.



1 **Acesse a tela de reprodução (p. 8).**

Não é possível mudar as memórias enquanto outra tela, além da tela de reprodução, for exibida. Se outra tela aparecer, pressione o botão [MENU/EXIT] para voltar à tela de reprodução.

2 Gire o botão [SELECT] para mover o cursor (a borda branca) até o número da memória.



3 Gire o botão [TYPE/VALUE] para selecionar uma memória.

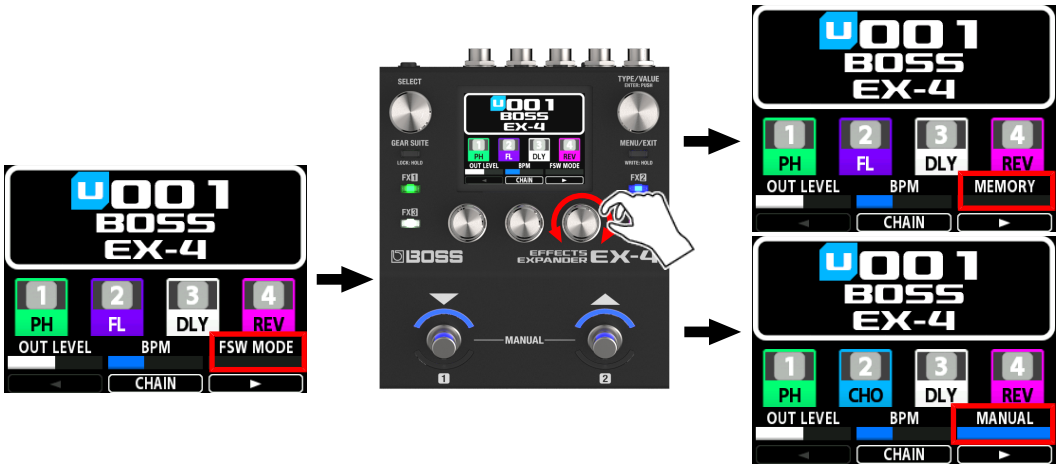
Ao girar o botão [TYPE/VALUE] enquanto o pressiona, você pode avançar rapidamente pelos números da memória.

LEMBRETE

Aqui está outra maneira de recordar as memórias.

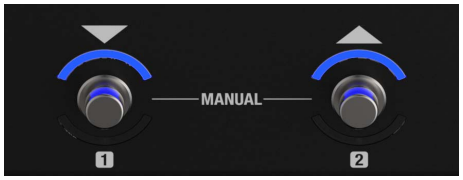
Quando o FSW MODE (modo comutador de pedal) estiver definido como MEMORY (modo de memória), pressione os botões [▼/1] e [▲/2] para selecionar uma memória. Quando você pressiona o botão [▼/1] para recuperar a memória anterior e, em seguida, pressiona o botão [▲/2], isso alterna para a próxima memória.

Se você quiser definir o FSW MODE como “MEMORY”, gire o botão [3] enquanto o FSW MODE (modo comutador de pedal) é mostrado na tela.

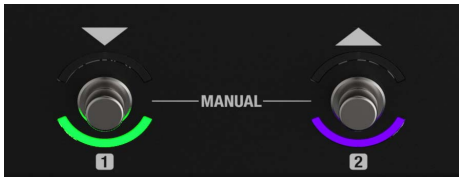


Você também pode pressionar os botões [▼/1] e [▲/2] simultaneamente para alternar o FSW MODE (modo comutador de pedal).

Indicadores ao usar a configuração “MEMORY”



Indicadores ao usar a configuração “MANUAL”



Ligar ou desligar os efeitos

Uso dos comutadores de pedal nesta unidade para ligar/desligar os efeitos



Quando O FSW MODE estiver definido como “MANUAL”, você poderá pressionar o botão [▼/1] para ligar/desligar o FX1. Pressione o botão [▲/2] para ligar/desligar o FX2.

Você também pode alterar as configurações para que o botão [▼/1] ligue/desligue o FX3, e o [▲/2] ligue/desligue o FX4.

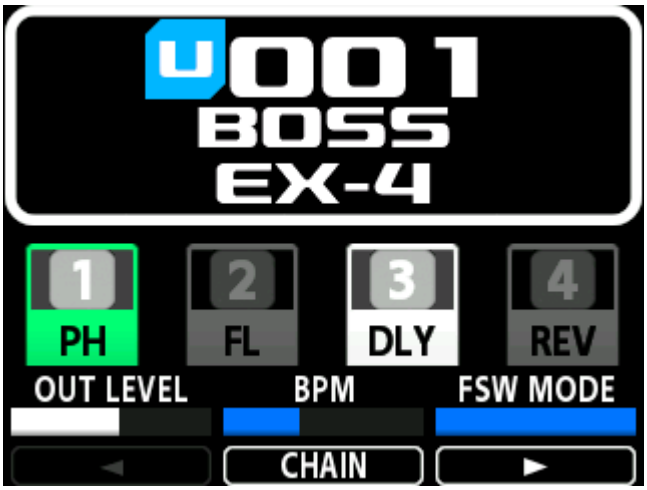
Para mais informações, consulte “Configurações do comutador de pedal/pedal de expressão (ASSIGN) (p. 25)”.

Ligar/desligar efeitos usando os botões do painel

1 **Pressionar os botões [FX1]–[FX4] para ligar/desligar os blocos de efeito correspondentes.**



Os blocos de efeitos ligados são iluminados na tela, e os blocos de efeitos desligados permanecem apagados.



LEMBRETE

Ao pressionar um dos botões [FX1]–[FX4] enquanto o cursor estiver posicionado em um bloco de efeito (uma borda branca é mostrada ao redor de um dos efeitos FX1–FX4), o cursor se move para o bloco de efeito correspondente ao botão pressionado.

Recuperação das configurações recomendadas para cada efeito (GEAR SUITE)

O EX-4 apresenta várias configurações recomendadas para cada tipo de efeito. A função usada para recuperar facilmente essas configurações é chamada de "GEAR SUITE".

Você pode usar essa função para criar facilmente os sons combinando as configurações para cada efeito, sem precisar ajustar detalhadamente os parâmetros de cada efeito.

LEMBRETE

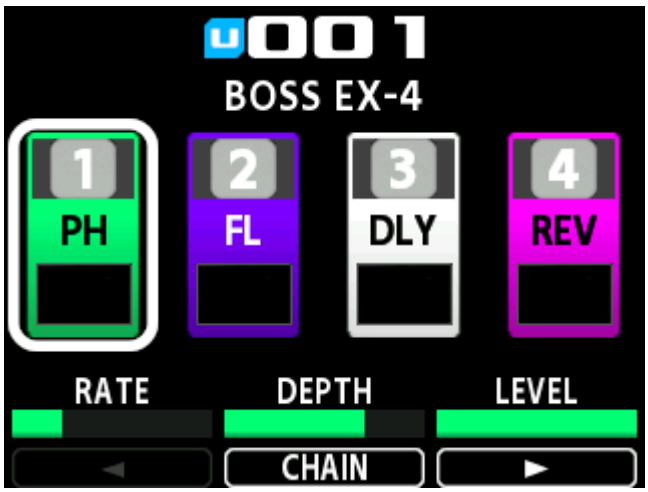
Cada tipo de efeito apresenta um número de predefinições (GEAR SUITE P01–) configurados por um guitarrista profissional que conhece todas as características desses efeitos. Você pode recuperar essas configurações simplesmente girando o botão. Não é possível sobrescrever essas predefinições.

Para usar novas configurações no GEAR SUITE, salve-as como configurações do usuário (GEAR SUITE U01–).

→ "Salvamento de suas configurações favoritas no GEAR SUITE (p. 44)"

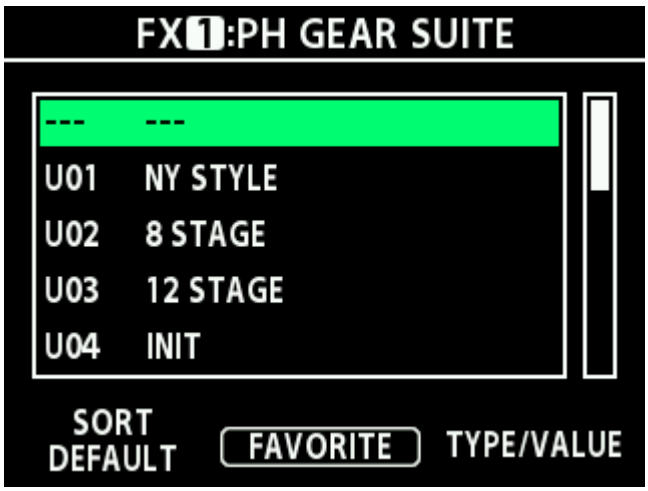
1 Gire o botão [SELECT] para selecionar o bloco de efeito.

Uma borda branca é mostrada ao redor do bloco de efeito selecionado.



2 Pressione o botão [GEAR SUITE].

Uma lista das configurações recomendadas salvas para o tipo de bloco de efeito selecionado (como PHASER para o bloco FX1, como mostrado na imagem) é exibida.



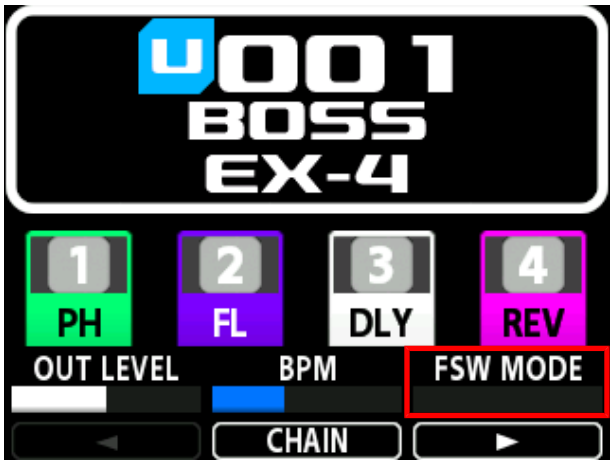
3 Gire o botão [SELECT] para selecionar as configurações desejadas na lista.

LEMBRETE

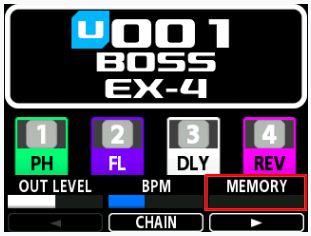
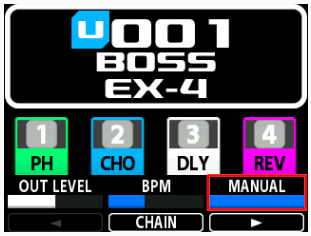
Pressione o botão [2] para registrar ou cancelar o registro de seus favoritos. A marca ☆ aparece ao lado dos itens que você registra como favoritos. Você pode alterar o valor SORT girando o botão [1] para mostrar a lista na ordem que preferir.

Valor	Explicação
DEFAULT	Mostra os itens do USUÁRIO primeiro e, em seguida, os itens PREDEFINIDOS.
FAVORITE	Os favoritos registrados são listados primeiro, com base na ordem padrão.

FSW MODE (modo comutador de pedal)

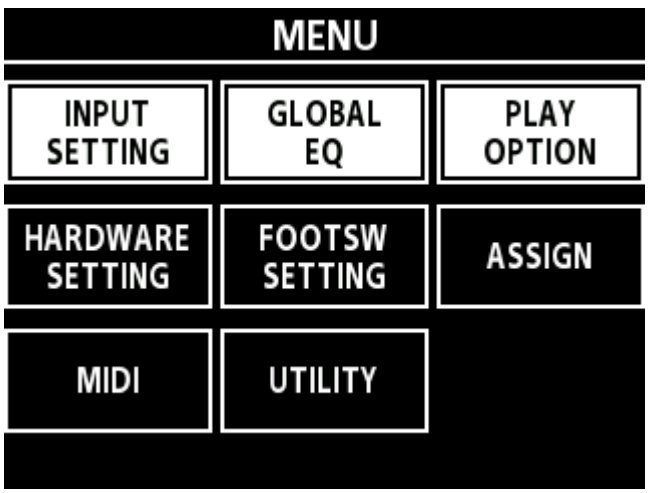


Você pode alternar o FSW MODE para modificar o modo como os botões [▼/1] e [▲/2] funcionam quando pressionados.
Existem dois modos FSW: modo memória e modo manual.

Modo	Explicação
MEMORY (modo de memória) 	Esse modo permite recuperar e usar as memórias salvas no equipamento. Pressione o botão [▼/1] para alternar para a memória anterior e pressione o botão [▲/2] para alternar para a próxima memória. Você também pode atribuir diferentes funções aos botões [▼/1] e [▲/2].→Alteração das funções do comutador de pedal nesta unidade quando estiver no modo de memória (p. 36) 
MANUAL (modo manual) 	Este modo permite que você use os botões [▼/1] e [▲/2] para controlar os blocos de efeito.  • Pressionar o botão [▼/1] liga/desliga o bloco FX1 e pressionar o botão [▲/2] liga/desliga o bloco FX2. • Você também pode atribuir diferentes funções aos botões [▼/1] e [▲/2].→Configurações do comutador de pedal/pedal de expressão (ASSIGN) (p. 25)

Configurações do FSW MODE

1 **Pressione o botão [MENU/EXIT].**

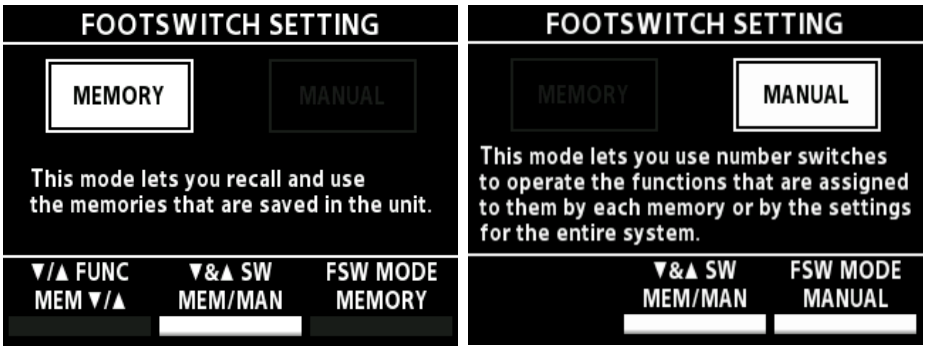


2 **Gire o botão [SELECT] para mover o cursor para a linha FOOTSW SETTING.**

3 Pressione o botão giratório [2].

Isso abre a tela FOOTSWITCH SETTING.

4 Gire o botão [SELECT] para selecionar “MEMORY” ou “MANUAL”.



5 Pressione o botão [MENU/EXIT] algumas vezes para retornar à tela de reprodução.

LEMBRETE

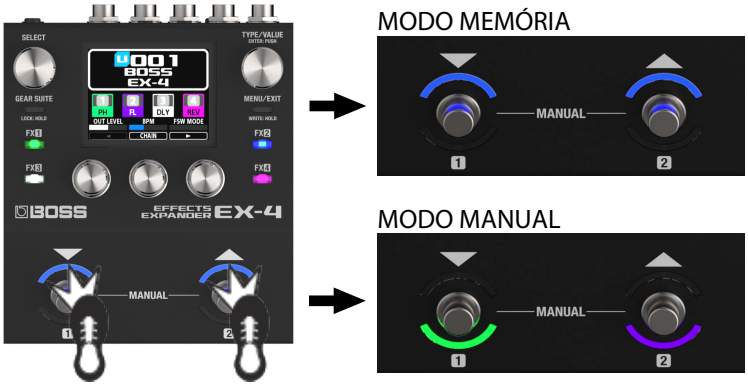
Você pode alternar entre os modos FSW quando telas além do menu são exibidas. ➡ “Alteração do modo FSW (p. 15)”

▼/▲ FUNC➡ “Alteração das funções do comutador de pedal nesta unidade quando estiver no modo de memória (p. 36)”

▼ & ▲ switches➡ “Desativar pressionamentos simultâneos dos comutadores de pedal nesta unidade (p. 36)”

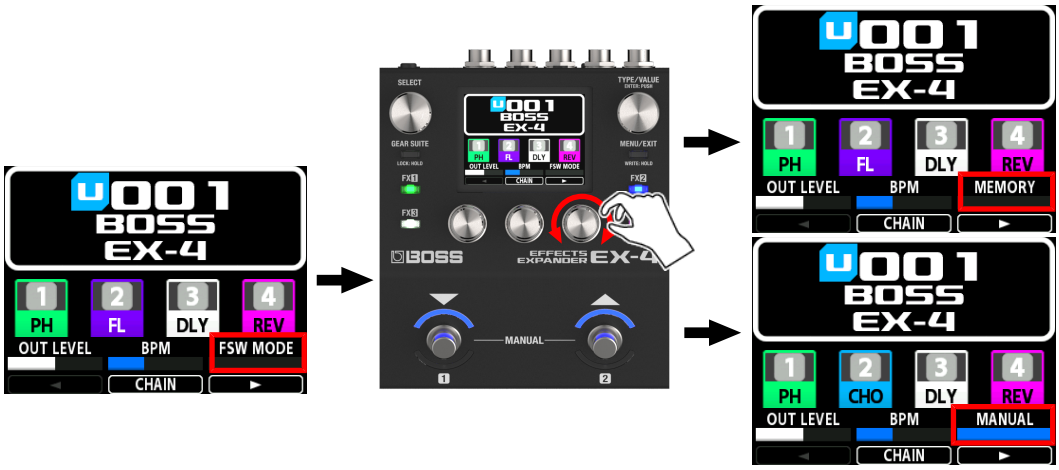
Alteração do modo FSW

1 **Pressione os botões [▼/1] e [▲/2] simultaneamente para alternar o modo FSW.**



LEMBRETE

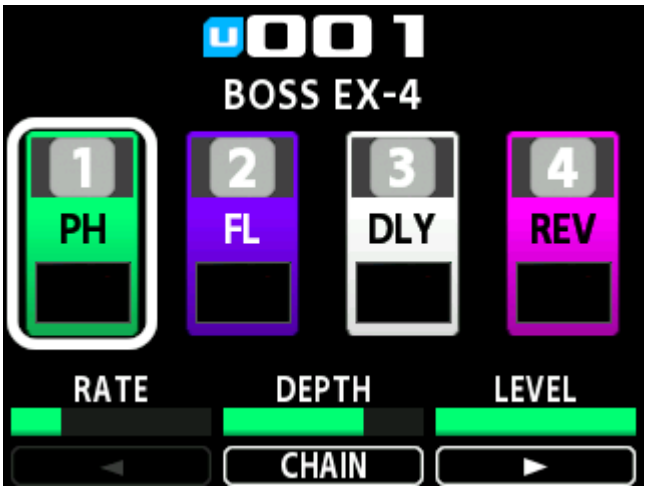
Você também pode alterar o FSW MODE na tela de reprodução.



Alteração do tipo de efeito do bloco de efeito

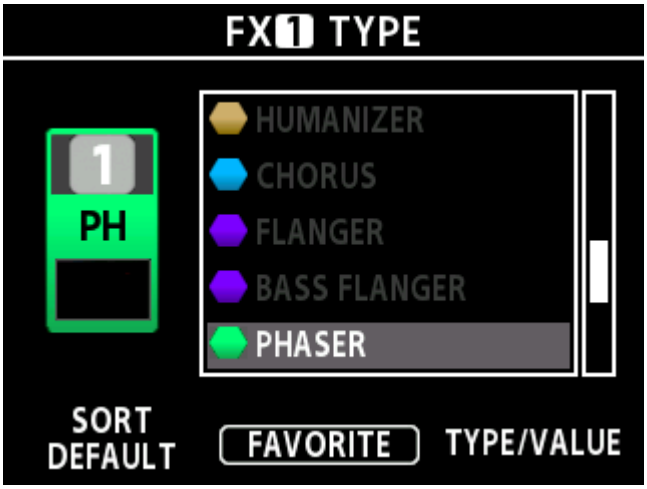
1 **Gire o botão [SELECT] para selecionar o bloco de efeito para o qual deseja alterar o tipo de efeito.**

Uma borda branca é mostrada ao redor do bloco de efeito selecionado.



2 **Pressione o botão giratório [TYPE/VALUE].**

A lista tipo de efeito é exibida.



3 **Gire o botão [TYPE/VALUE] ou o botão [3] para selecionar o tipo.**

4 **Pressione o botão giratório [TYPE/VALUE] para confirmar.**

LEMBRETE

Ao pressionar o botão giratório [2] quando a lista de tipos de efeito for exibida, você poderá registrar/cancelar o registro de seus tipos de efeito favoritos (FAVORITE). A marca ☆ aparece ao lado dos tipos que você registra como favoritos.

Enquanto a lista é exibida, você pode mostrá-la na ordem que preferir girando o botão [1] para alterar o valor de SORT (classificação).

Valor	Explicação
DEFAULT	Em geral, os efeitos são mostrados na ordem em que estão conectados (dinâmica -> altura -> modelagem -> distorção -> filtro -> modulação -> reverberação).
ABC	Lista os efeitos em ordem alfabética.
BSS/GTR	Os efeitos que incluem tipos e subtipos de baixo elétrico são mostrados na parte superior, com base na ordem padrão.
FAVORITE	Os favoritos registrados são listados primeiro, com base na ordem padrão.

LEMBRETE

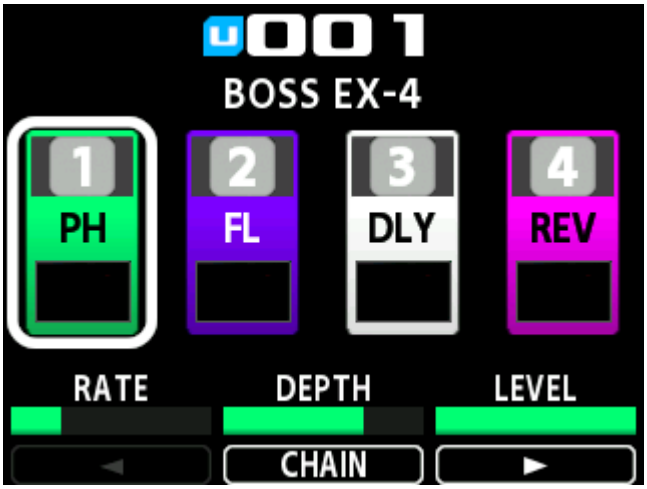
Após girar o botão [SELECT] para selecionar um bloco de efeito, você também pode girar o botão [TYPE/VALUE] para alterar o tipo de efeito.

Edição dos efeitos usando os botões giratórios

Seleção do bloco de efeito a ser editado

1 **Gire o botão [SELECT] para selecionar o bloco de efeito que deseja editar.**

Uma borda branca é mostrada ao redor do bloco de efeito selecionado.



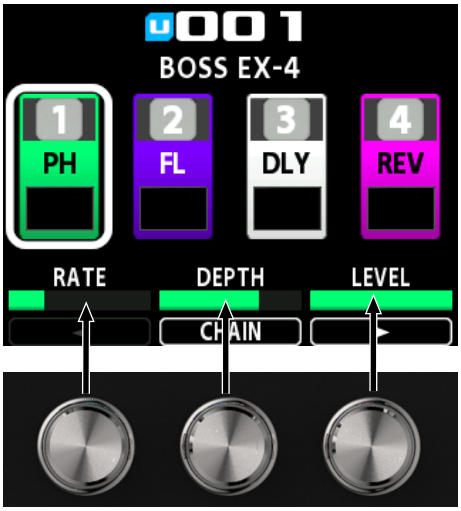
Edição dos efeitos

1 **Gire os botões [1]–[3] para alterar os valores dos parâmetros.**

Na tela abaixo, você pode usar os botões giratórios para operar os parâmetros de RATE, DEPTH e LEVEL para o PH (phaser) atribuído ao bloco FX1.

As palavras mostradas nas bordas brancas abaixo dos parâmetros (como "CHAIN") mostram a tela que se abre quando você pressiona o botão giratório correspondente. Na tela abaixo, ao pressionar o botão [2], CHAIN (p. 19)(cadeia de efeito) é exibido.

Quando "◀" e "▶" são mostrados à esquerda e à direita de "CHAIN", pressione o botão giratório [1] para mostrar os três parâmetros anteriores e pressione o botão giratório [3] para mostrar os próximos três parâmetros.



LEMBRETE

Quando você gira os botões [1]–[3], os valores correspondentes são mostrados.

Gire os botões [1]–[3] enquanto os pressiona para alterar os valores em etapas maiores.

Siga as etapas mostradas em Salvar memórias (WRITE) (p. 23) para salvar suas edições como uma memória do usuário. Se você não salvar a memória, as configurações editadas serão perdidas ao desligar o equipamento ou ao trocar para outra memória.

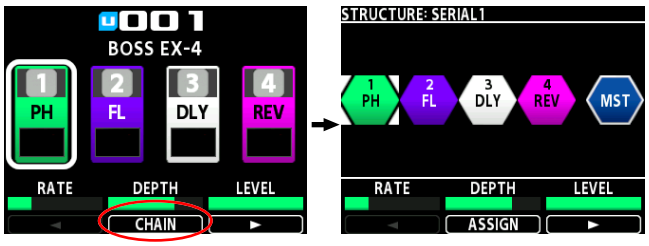
Alteração da ordem de conexão dos efeitos (EFFECT CHAIN)

Na tela de cadeia de efeitos, você pode alterar a estrutura de conexão do bloco de efeitos geral e reorganizar a ordem dos efeitos no bloco.

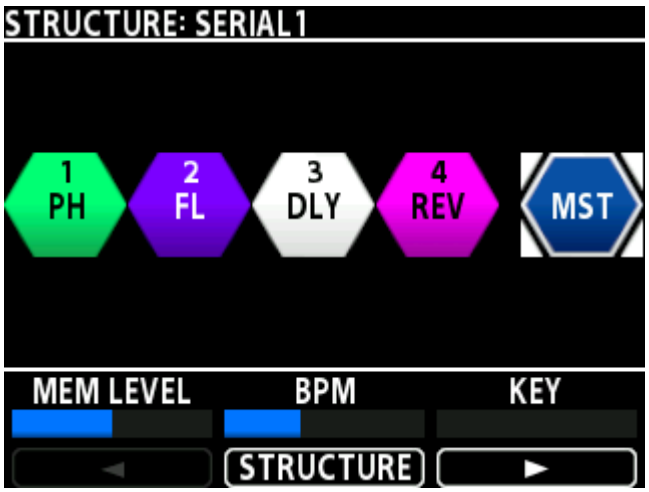
Alteração da estrutura série/paralela dos efeitos (STRUCTURE)

Você pode alterar a estrutura de conexão (STRUCTURE) do bloco de efeito geral.

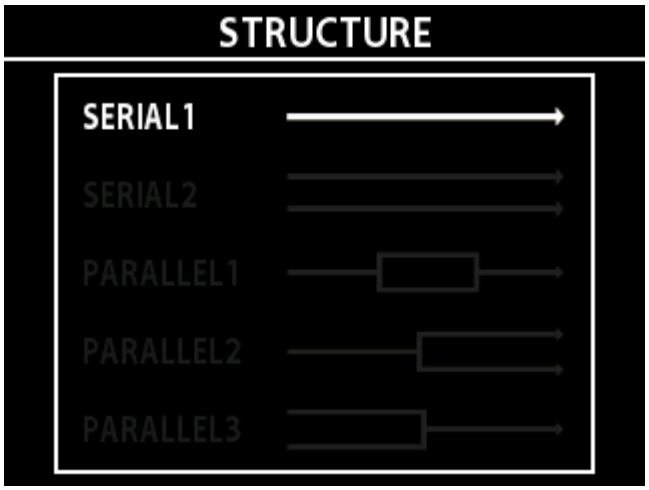
1 **Na tela de reprodução, pressione o botão giratório [2] para exibir a cadeia (cadeia de efeitos).**



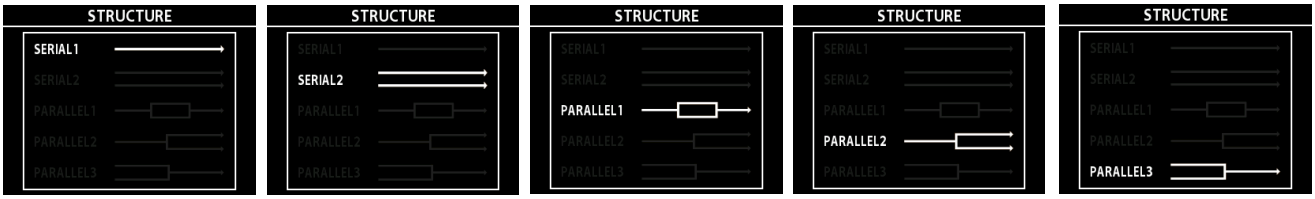
2 **Gire o botão [SELECT] para selecionar o menu.**



3 **Pressione o botão giratório [2] para abrir a página STRUCTURE.**



4 **Gire um dos botões para selecionar o tipo de estrutura.**



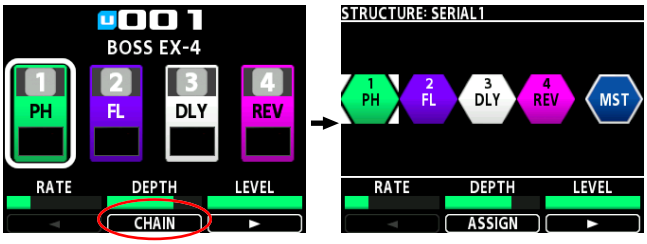
5 **Pressione o botão giratório [TYPE/VALUE] para confirmar.**

A exibição retorna à tela da cadeia de efeitos. A estrutura selecionada é aplicada à cadeia de efeitos.

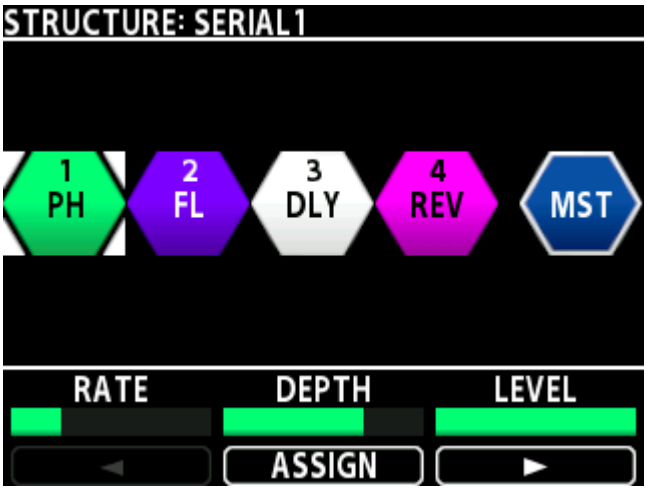
Alteração (troca) da ordem dos efeitos

Você pode selecionar e mover os efeitos na cadeia de efeitos.

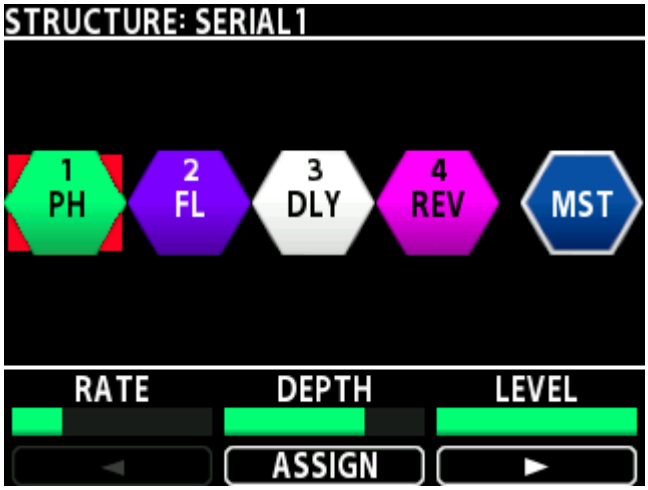
1 **Na tela de reprodução, pressione o botão giratório [2] para exibir a cadeia (cadeia de efeitos).**



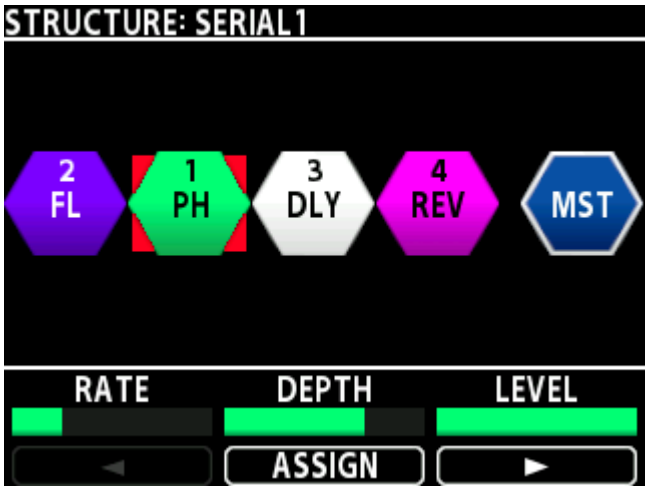
2 **Gire o botão [SELECT] para selecionar o efeito a mover.**



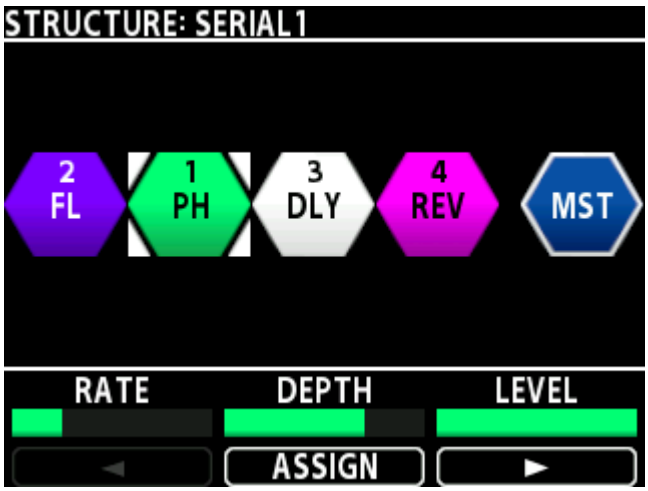
3 Pressione o botão giratório [SELECT] para tornar o bloco selecionado móvel.



4 Gire o botão [SELECT] para selecionar aonde mover o efeito.

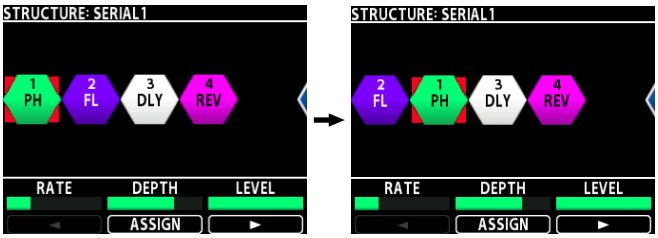


5 Pressione o botão giratório [SELECT] para confirmar.



LEMBRETE

Você também pode alterar ou trocar os efeitos no bloco de efeito pressionando e girando o botão [SELECT].

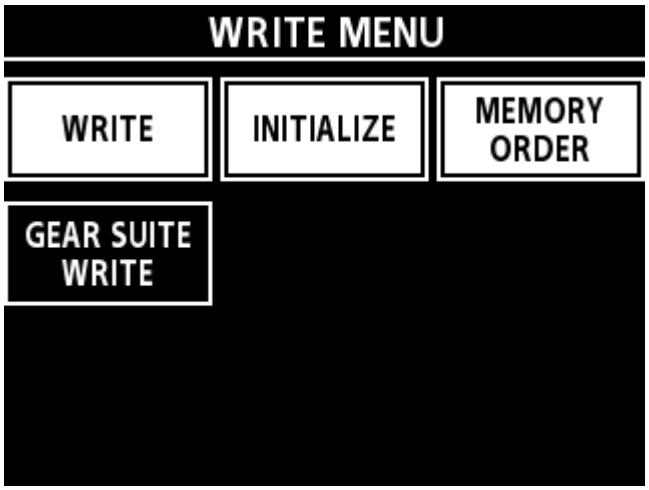


Salvar memórias (WRITE)

Quando quiser salvar suas edições, siga as etapas abaixo para salvá-las como uma memória do usuário. Se você não salvar a memória, as configurações editadas serão perdidas ao desligar o equipamento ou ao trocar para outra memória.

1 **Mantenha pressionado o botão [MENU/EXIT].**

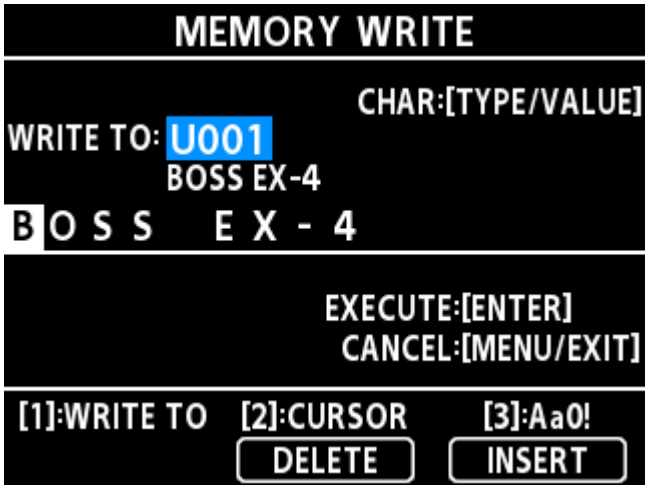
A tela WRITE MENU é exibida.



2 **Gire o botão [SELECT] para mover o cursor para a linha que contém "WRITE".**

3 **Pressione o botão giratório [1].**

A tela MEMORY WRITE é exibida.



4 **Gire o botão [1] para selecionar o destino de salvamento (U001–U128).**

Não é possível sobrescrever as predefinições P001 e superiores.

5 **Use a operação abaixo quando quiser alterar o nome de uma memória.**

Operação	Função
Girar o botão [TYPE/VALUE].	Altera o tipo de caractere (espaço, letras maiúsculas, letras minúsculas, números, símbolos)
Girar o botão [SELECT] ou o botão [2]	Move o cursor
Pressionar o botão giratório [2]	Exclui um caractere (DELETE)
Girar o botão [3]	Altera o tipo de caractere (letras maiúsculas, letras minúsculas, números, símbolos)

Operação	Função
Pressionar o botão giratório [3]	Insere um caractere antes do cursor (INSERT)

6 Pressione o botão [TYPE/VALUE] para salvar os dados.

O equipamento retorna à tela de reprodução quando terminar de salvar.

Funções do WRITE MENU

Menu	Função
WRITE	Salva o conteúdo editado na memória.
INITIALIZE	Você pode restaurar (inicializar) cada efeito em uma memória do usuário para as configurações padrão. Isso é útil quando você quer criar uma memória do zero.
MEMORY ORDER	Você pode alterar a ordem das memórias do usuário U001–U128.
GEAR SUITE WRITE	Você pode salvar as configurações de cada efeito como um GEAR SUITE (p. 11).

Configurações do comutador de pedal/pedal de expressão (ASSIGN)

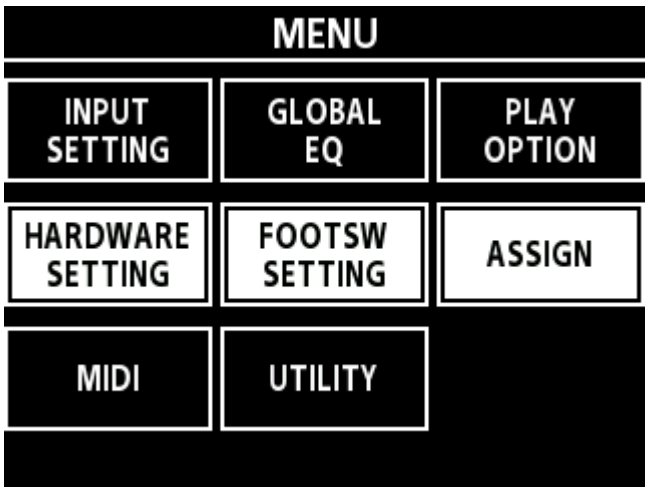
Você pode atribuir várias funções aos botões [▼/1] e [▲/2] desta unidade e a um pedal de expressão ou pedal de controle conectado ao conector CTL1(3),2(4)/EXP no painel traseiro.

Atribuição de funções

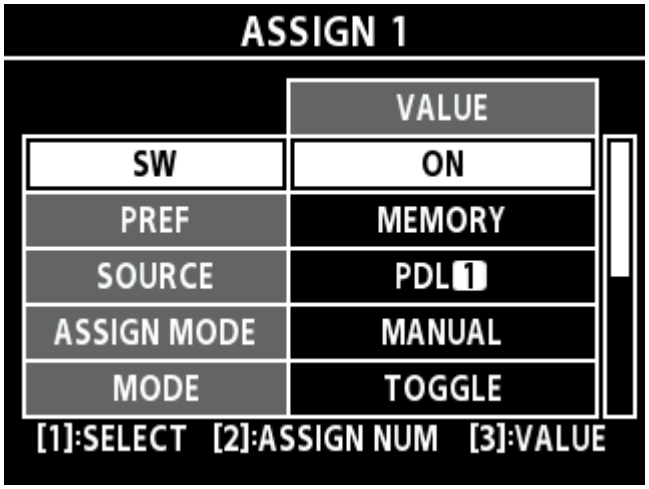
ASSIGN lhe dá a liberdade de definir qual controlador (fonte) controla qual parâmetro (destino). Até oito padrões dessas combinações podem ser definidos nos slots ASSIGN1–ASSIGN8.

1 **Pressione o botão [MENU/EXIT] na tela de reprodução.**

2 **Gire o botão [SELECT] para mover o cursor para a linha que contém "ASSIGN".**



3 **Pressione o botão giratório [3] para abrir a tela ASSIGN.**



4 **Gire o botão [2] para selecionar o número de atribuição.**

Você pode configurar até oito atribuições, de ASSIGN 1 a ASSIGN 8.

5 **Use a operação a seguir para alterar as configurações.**

Operação	Explicação
Girar o botão [SELECT] ou o botão [1]	Move o cursor.

Operação	Explicação
Girar o botão [TYPE/VALUE] ou o botão [3]	Altera o valor. * Para obter detalhes sobre as funções que podem ser atribuídas, consulte o "EX-4 Parameter Guide" (site da BOSS).

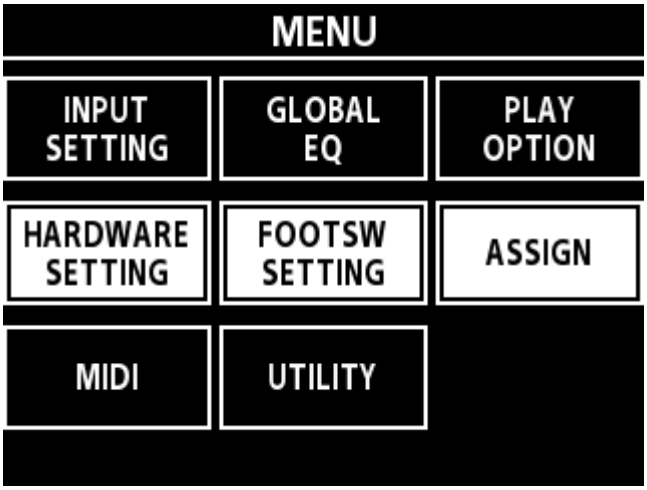
6 **Pressione o botão [MENU/EXIT] algumas vezes para retornar à tela de reprodução.**

Atribuição das configurações predefinidas

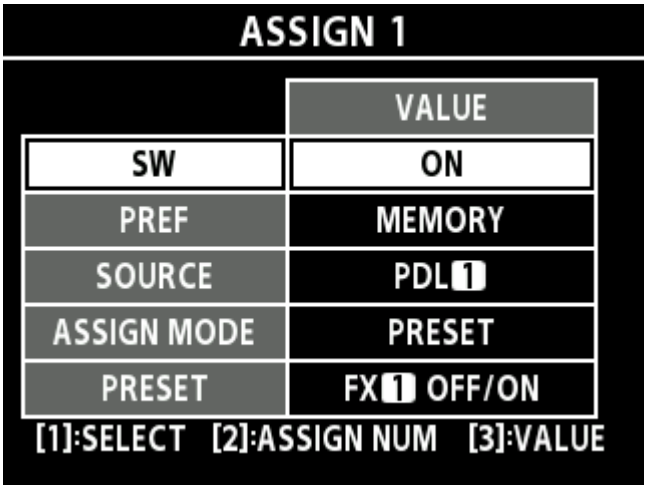
Você pode atribuir facilmente funções que já foram fornecidas (as configurações predefinidas) ao controlador desejado.

1 **Pressione o botão [MENU/EXIT] na tela de reprodução.**

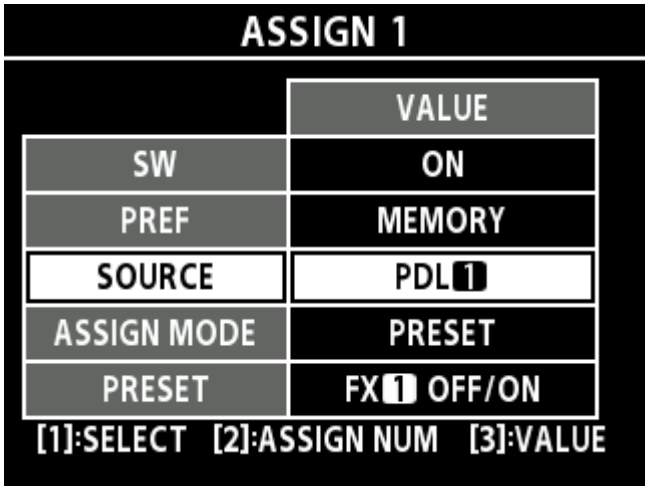
2 **Gire o botão [SELECT] para mover o cursor para a linha que contém "ASSIGN".**



3 **Pressione o botão giratório [3] para abrir a tela ASSIGN.**



4 Gire o botão [SELECT] ou o botão [1] para mover o cursor para a SOURCE.



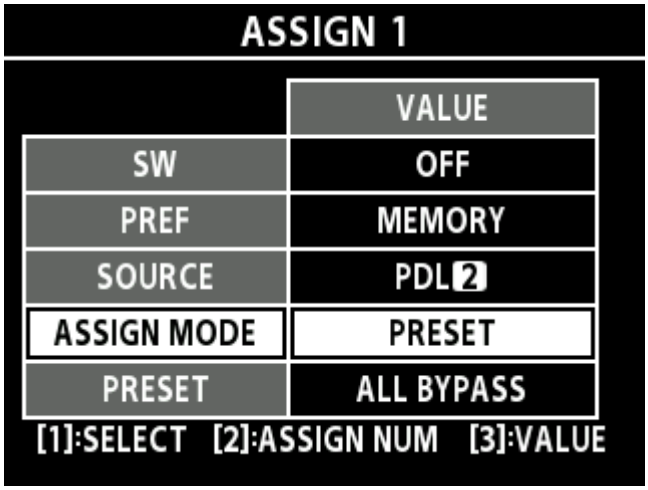
5 Gire o botão [TYPE/VALUE] ou o botão [3] para selecionar a fonte.

Isso atribui a função ao controlador que você selecionou aqui.

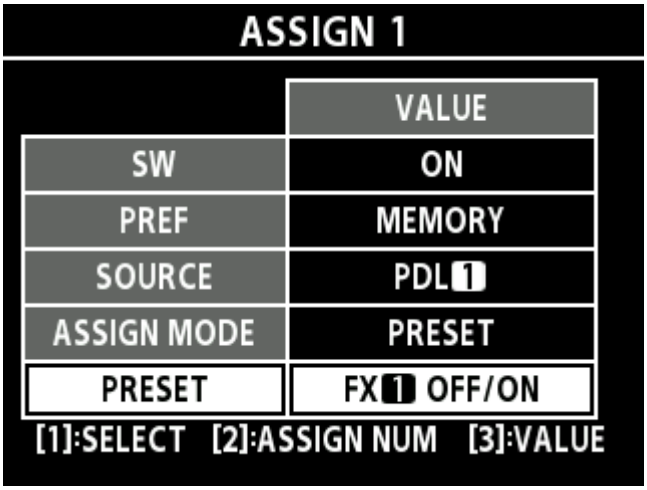
LEMBRETE

Quando o cursor estiver na SOURCE e você pressionar os botões do comutador de pedal ([▼/1] [▲/2] ou um botão de pedal externo conectado) para definir, você poderá defini-lo como a fonte. Verifique se o botão pressionado está aplicado corretamente ao VALUE (valor) da SOURCE (fonte).

6 Defina o ASSIGN MODE como PRESET.



7 Selecione a configuração predefinida desejada.



LEMBRETE

Para obter detalhes sobre as funções que podem ser atribuídas às predefinições, consulte o " EX-4 Parameter Guide" (site da BOSS).

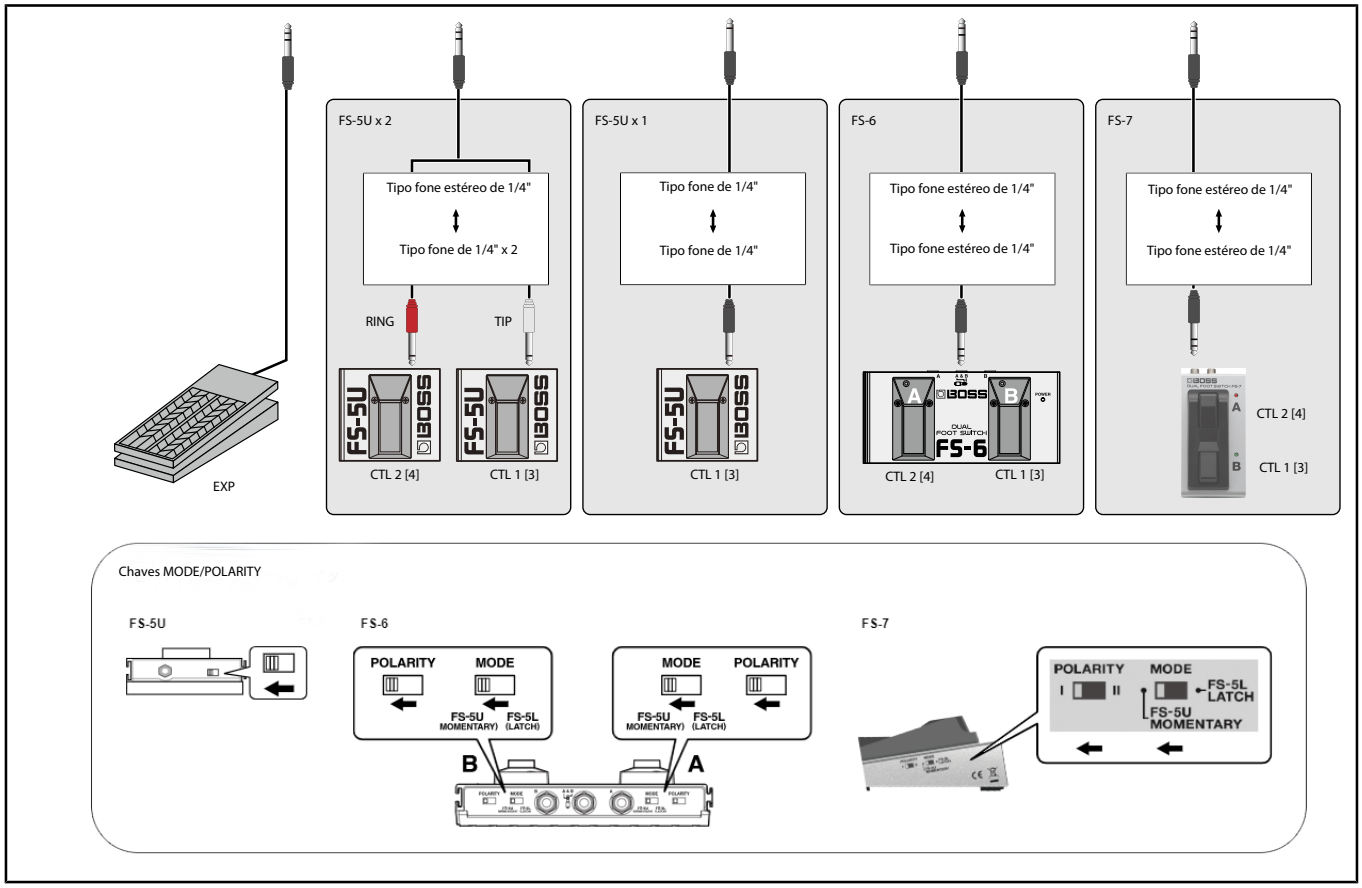
Para definir as configurações detalhadas da função atribuída sem usar as configurações predefinidas, selecione MANUAL para o ASSIGN MODE e edite os diversos valores. Para obter detalhes sobre as funções que podem ser atribuídas, consulte o "EX-4 Parameter Guide" (site da BOSS).

Você pode atribuir os parâmetros mostrados na tela CHAIN ou na tela de edição de parâmetros.➡Definição dos parâmetros da tela de edição como o alvo de ASSIGN (p. 40)

Conexão de pedais externos

* Para evitar problemas de funcionamento e falha do equipamento, sempre reduza o volume e desligue todos os dispositivos antes de fazer qualquer conexão.
* Ao operar o pedal de expressão, tenha cuidado para não prender os dedos entre a parte móvel e o equipamento. Em locais onde há crianças pequenas, certifique-se de que um adulto forneça supervisão e orientação.
* Use somente o pedal de expressão especificado. Conectar outros pedais de expressão cria o risco de provocar mau funcionamento e/ou danos ao equipamento. Pedais de expressão que você pode usar (vendidos separadamente): FV-500L, FV-500H, EV-30, Roland EV-5



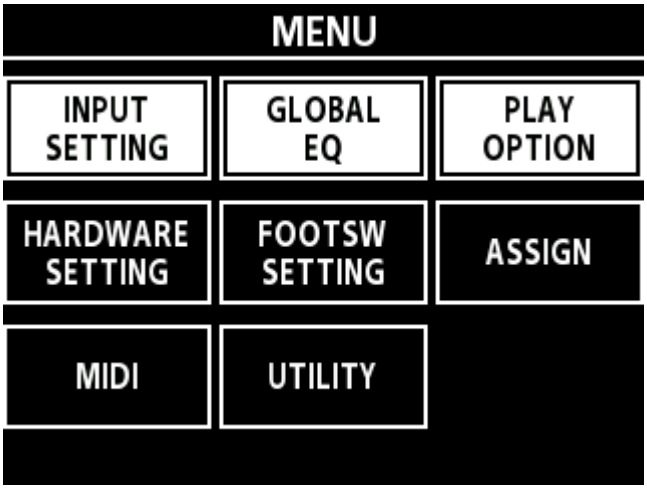


Configuração das definições gerais do EX-4 (MENU)

Esta seção mostra como fazer as configurações comuns a todo o EX-4 (parâmetros do sistema).
Isso inclui as várias configurações de saída e do comutador de pedal.
Para obter detalhes sobre os parâmetros, consulte o “EX-4 Parameter Guide” (site da BOSS).

Operações básicas do menu

1 **Pressione o botão [MENU/EXIT].**



2 **Gire o botão [SELECT] para mover o cursor para a linha desejada.**

3 **Pressione um dos botões [1]–[3] para selecionar o menu que deseja editar.**

Um submenu pode aparecer dependendo do item que você selecionar. Selecione o parâmetro a definir.

4 **Defina os valores para os diversos parâmetros.**

5 **Quando terminar as configurações, pressione o botão [MENU/EXIT] para retornar à tela de reprodução.**

Ao selecionar “HARDWARE SETTING” para esses tipos de operações, as etapas são listadas neste documento, conforme mostrado abaixo.

1 **Selecione [MENU/EXIT] → “HARDWARE SETTING”.**

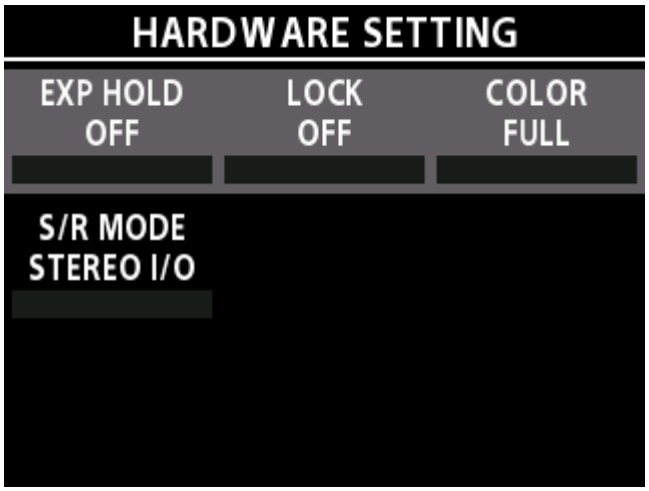
2 **Defina os valores para os diversos parâmetros.**

3 **Pressione o botão [MENU/EXIT] para retornar à tela de reprodução.**

Definição das cores da tela e dos comutadores de pedal

Veja aqui como definir as cores da tela e dos indicadores.
Essas são configurações comuns para todas as memórias.

1 Selecione [MENU/EXIT] → “HARDWARE SETTING” → “COLOR”.



2 Gire o botão [3] para selecionar a configuração de exibição colorida.

Valor	Explicação
FULL	As cores da tela e do indicador mudam de acordo com o tipo de efeito.
RED	A tela é exibida em preto e branco. Os indicadores são exibidos basicamente em vermelho. Quando se usa uma função para a qual a mudança de cor é necessária, as cores amarelo, azul e branco são usadas para facilitar a identificação do estado.
BLUE	A tela é exibida em preto e branco. Os indicadores são exibidos basicamente em azul. Quando se usa uma função para a qual a mudança de cor é necessária, as cores vermelho, amarelo e branco são usadas para facilitar a identificação do estado.
GREEN	A tela é exibida em preto e branco. Os indicadores são exibidos basicamente em verde. Quando se usa uma função para a qual a mudança de cor é necessária, as cores vermelho, amarelo, azul e branco são usadas para facilitar a identificação do estado.
YELLOW	A tela é exibida em preto e branco. Os indicadores são exibidos basicamente em amarelo. Quando se usa uma função para a qual a mudança de cor é necessária, as cores vermelho, azul e branco são usadas para facilitar a identificação do estado.
ORANGE	A tela é exibida em preto e branco. Os indicadores são exibidos basicamente em laranja. Quando se usa uma função para a qual a mudança de cor é necessária, as cores vermelho, amarelo, azul e branco são usadas para facilitar a identificação do estado.
PINK	A tela é exibida em preto e branco. Os indicadores são exibidos basicamente em rosa. Quando se usa uma função para a qual a mudança de cor é necessária, as cores vermelho, amarelo, azul e branco são usadas para facilitar a identificação do estado.
PURPLE	A tela é exibida em preto e branco. Os indicadores são exibidos basicamente em roxo. Quando se usa uma função para a qual a mudança de cor é necessária, as cores vermelho, amarelo, azul e branco são usadas para facilitar a identificação do estado.
LIGHT BLUE	A tela é exibida em preto e branco. Os indicadores são exibidos basicamente em azul claro. Quando se usa uma função para a qual a mudança de cor é necessária, as cores vermelho, amarelo, azul e branco são usadas para facilitar a identificação do estado.

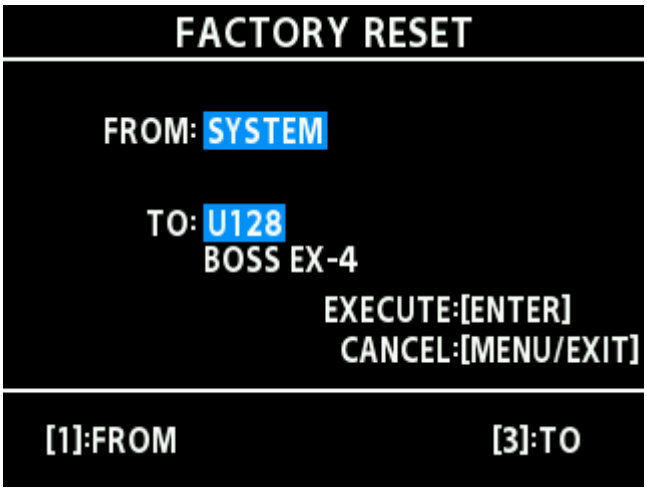
Valor	Explicação
CYAN	A tela é exibida em preto e branco. Os indicadores são exibidos basicamente em ciano. Quando se usa uma função para a qual a mudança de cor é necessária, as cores vermelho, amarelo, azul e branco são usadas para facilitar a identificação do estado.
WHITE	A tela é exibida em preto e branco. Os indicadores são exibidos basicamente em branco. Quando se usa uma função para a qual a mudança de cor é necessária, as cores vermelho, amarelo e azul são usadas para facilitar a identificação do estado.

Restaurar as configurações originais de fábrica (Factory Reset)

A restauração do EX-4 às configurações padrão de fábrica é referida como "factory reset". Você pode restaurar todas as configurações para os valores de fábrica e também especificar certos itens a serem redefinidos.

* Ao executar uma restauração de fábrica, as memórias salvas e as configurações definidas serão perdidas. Salve os dados que você precisa em seu computador, dispositivo móvel ou outro dispositivo de armazenamento.

1 Selecione [MENU/EXIT] → "UTILITY" → "FACTORY RESET".



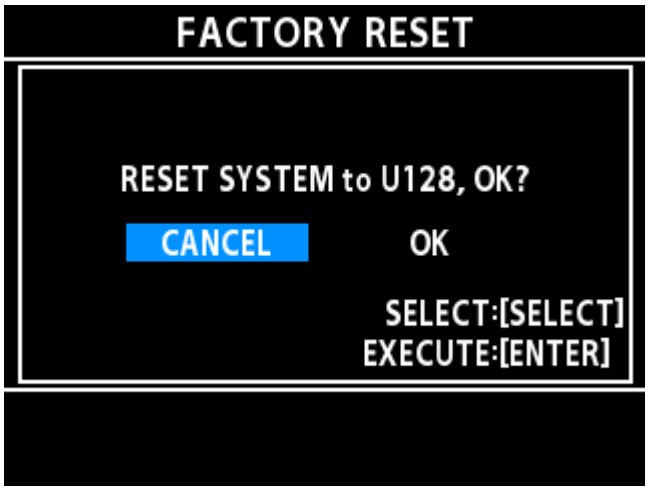
2 Especifique o intervalo da restauração de fábrica girando os botões [1] e [3] para definir "FROM" e "TO".

Botão giratório	Parâmetro	Valor	Explicação
[1] [3]	FROM TO	SYSTEM	Configurações dos parâmetros do sistema
		GEAR SUITE	Configurações dos parâmetros do GEAR SUITE
		U001–U128	Configurações dos números de memória U001–U128

3 Pressione o botão giratório [TYPE/VALUE].

Uma mensagem de confirmação é exibida.

Para cancelar a restauração de fábrica, pressione o botão [MENU/EXIT] ou use o botão para selecionar “CANCEL” e pressione o botão giratório [TYPE/VALUE].



4 Para executar a restauração de fábrica, use o botão [SELECT] para selecionar “OK” e pressione o botão giratório [TYPE/VALUE].

Após a restauração de fábrica ser concluída, o equipamento retorna à tela de reprodução.

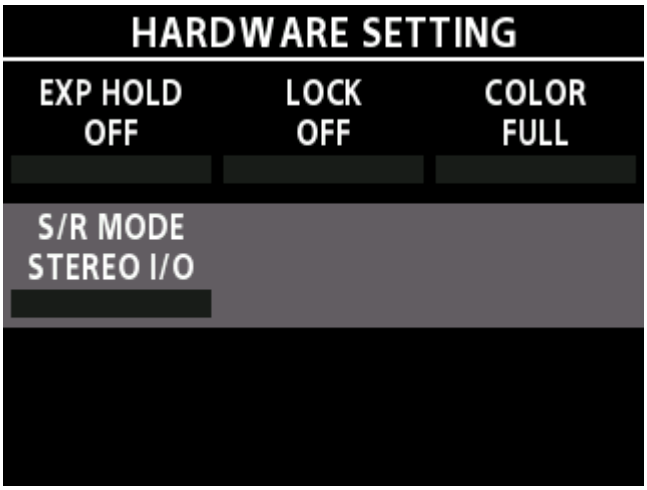
SEND/RETURN (S/R MODE)

Você pode usar o conector INPUT R como retorno e o conector OUTPUT R como envio.

Ativação do recurso SEND/RETURN

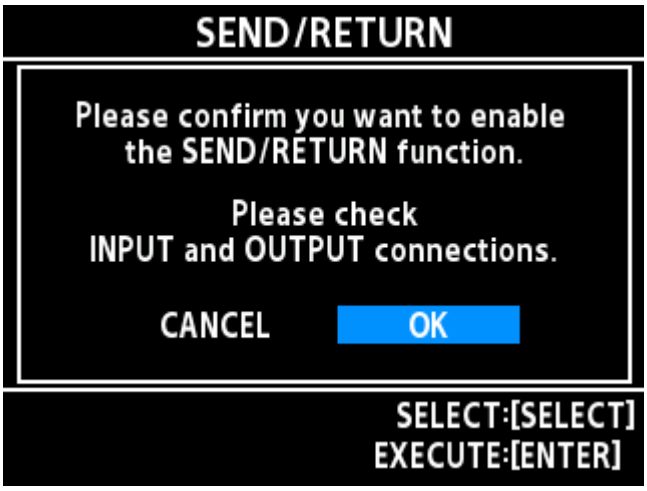
1 **Selecione [MENU/EXIT] → “HARDWARE SETTING”.**

2 **Gire o botão [SELECT] para mover o cursor para o “S/R MODE”.**



3 **Gire o botão [1].**

4 **Gire o botão [SELECT] para selecionar “OK” e, em seguida, pressione o botão giratório [TYPE/VALUE].**

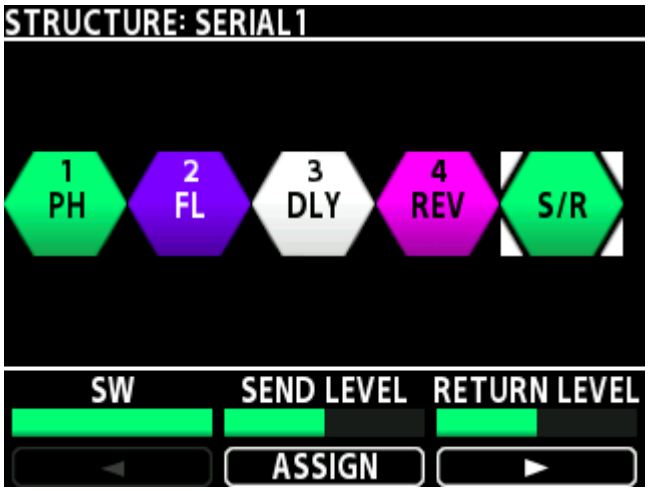


LEMBRETE

Ao alternar entre os modos S/R, desconecte os cabos conectados à entrada R (return) e à saída R (send) e reconecte-os às conexões corretas para evitar loops no sinal de áudio.

Alteração do ponto de inserção de SEND/RETURN

Ao usar as etapas em "Ativação do recurso SEND/RETURN (p. 34)" para definir o modo S/R para SEND/RETURN, o bloco S/R na tela CHAIN é exibido.



Você pode usar a mesma operação mostrada em "Alteração (troca) da ordem dos efeitos (p. 20)" para alterar onde o SEND/RETURN está conectado na cadeia de efeitos.

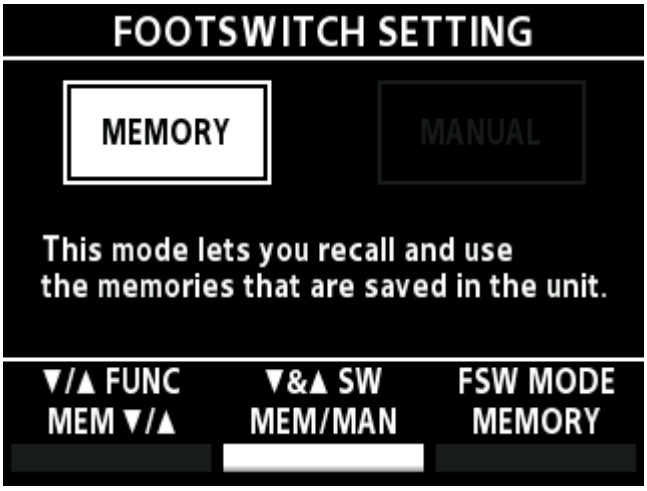
LEMBRETE

Você pode ligar/desligar o bloco SEND/RETURN movendo o cursor para S/R na tela CHAIN e editando o parâmetro SW.

Desativar pressionamentos simultâneos dos comutadores de pedal nesta unidade

Com as configurações padrão, o modo FSW alterna quando você pressiona os botões [▼/1] e [▲/2] simultaneamente. No entanto, quando você altera os valores de parâmetro ▼ & ▲ na tela FOOTSWITCH SETTING, você pode desativar a função de pressionar os pedais simultaneamente.

1 **Selecione [MENU/EXIT] → "FOOTSW SETTING".**



2 **Gire o botão [2] para editar o parâmetro "▼ & ▲ SW".**

Valor	Explicação
MEM/MAN	Cada vez que você pressiona os botões [▼/1] e [▲/2] simultaneamente, a unidade alterna entre o modo de memória e o modo manual.
OFF	Pressionar os botões [▼/1] e [▲/2] simultaneamente não alterna entre o modo de memória e o modo manual.

Alteração das funções do comutador de pedal nesta unidade quando estiver no modo de memória

Quando MEMORY é selecionado na tela FOOTSWITCH SETTING, você pode alterar as funções dos comutadores de pedal nesta unidade usando o botão giratório [1] para editar os parâmetros ▼/▲ FUNC.

Valor	Explicação
MEM ▼/▲	Pressione o botão [▼/1] para alternar para a memória anterior e pressione o botão [▲/2] para alternar para a próxima memória.
FX1/FX2	Pressione o botão [▼/1] para ligar/desligar o bloco FX1 e pressione o botão [▲/2] para ligar/desligar o bloco FX2.
FX3/FX4	Pressione o botão [▼/1] para ligar/desligar o bloco FX3 e pressione o botão [▲/2] para ligar/desligar o bloco FX4.
BYPASS/MEM▲	Pressione o botão [▼/1] para ligar/desligar o ALL BYPASS e pressione o botão [▲/2] para alternar para a próxima memória.

LEMBRETE

Quando o FSW MODE for MEMORY e o cursor estiver posicionado em uma memória na tela de reprodução, você poderá pressionar os botões giratórios [1] e [3] para exibir o parâmetro ▼/▲ Func e usar o botão giratório [1] para editar o valor.

Alteração das funções do comutador de pedal nesta unidade quando estiver no modo manual

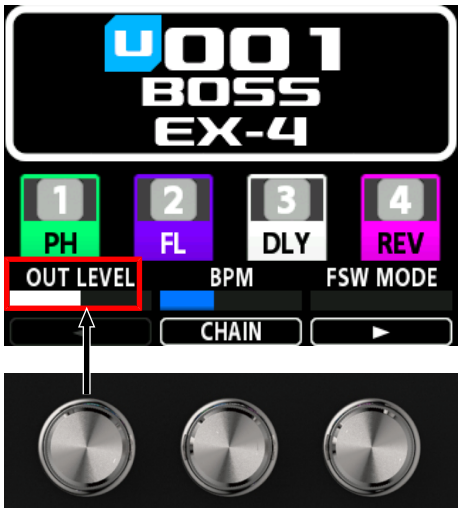
Você poderá usar os comutadores de pedal para ligar/desligar os blocos FX1 e FX2 com as configurações padrão quando o FSW MODE estiver definido como MANUAL. Consulte Configurações do comutador de pedal/pedal de expressão (ASSIGN) (p. 25)para atribuir outra função para as operações do comutador de pedal no modo manual.

Ajuste dos níveis de saída desta unidade

Você pode ajustar o nível de saída (volume) desta unidade na tela de reprodução.

1 **Gire o botão [SELECT] para mover o cursor até o número da memória.**

2 **Gire o botão [1] para editar o valor OUT LEVEL.**



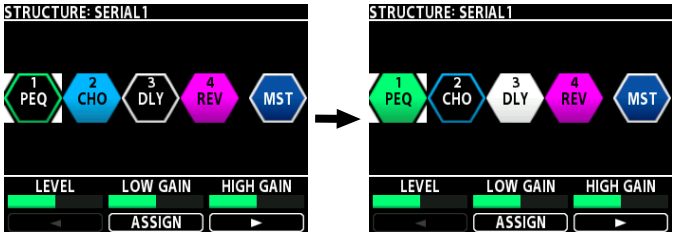
Troca de memórias sem interromper o som

Para evitar interrupções no som, observe os seguintes pontos ao criar as memórias usadas antes e após a troca.

- Evite trocar a posição dos blocos na cadeia.
- Use vários blocos ao posicionar os efeitos (não altere o tipo dentro do mesmo bloco).

Exemplo:

Mudar de um som de chorus limpo para um som limpo com delay.



Utilize a mesma estrutura na memória antes e depois da mudança.

Defina o mesmo tipo de bloco de efeito antes e depois da mudança.

LEMBRETE

Se o SEAM LEVEL para o bloco mestre (MST) não estiver definido como zero, você poderá misturar o "direct sound" enquanto alterna entre as memórias.

Para obter detalhes, consulte o "EX-4 Parameter Guide" (site da BOSS).

Fazer com que o "effect sound" (reverberações) não pare de tocar quando você troca de memória (carryover)

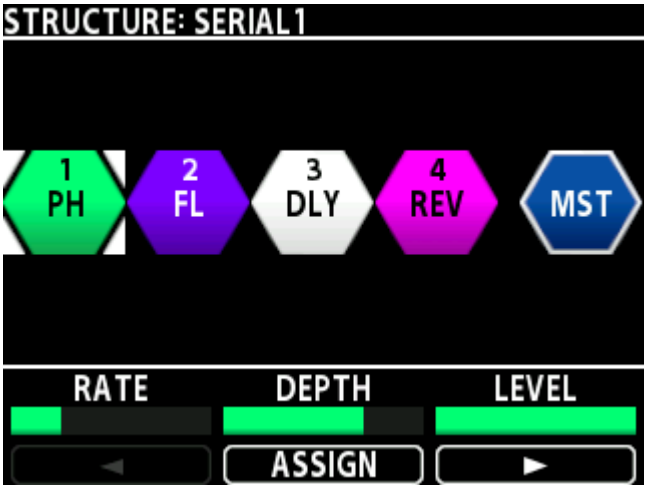
A função que preserva a cauda de um efeito (como delay ou reverb), mesmo depois que o efeito é desligado, é chamada de "carryover".

O som de carryover muda de acordo com as configurações na memória após a troca. Para um efeito natural, recomendamos usar as mesmas configurações mostradas abaixo.

- Nas memórias anteriores e seguintes, configure a cadeia de efeitos para usar os mesmos efeitos e organização. Defina cada tipo de efeito para ser o mesmo.
- Altere os valores dos parâmetros e as configurações de ligar/desligar para cada efeito.

1 **Com a tela de reprodução exibida, pressione o botão giratório [2].**

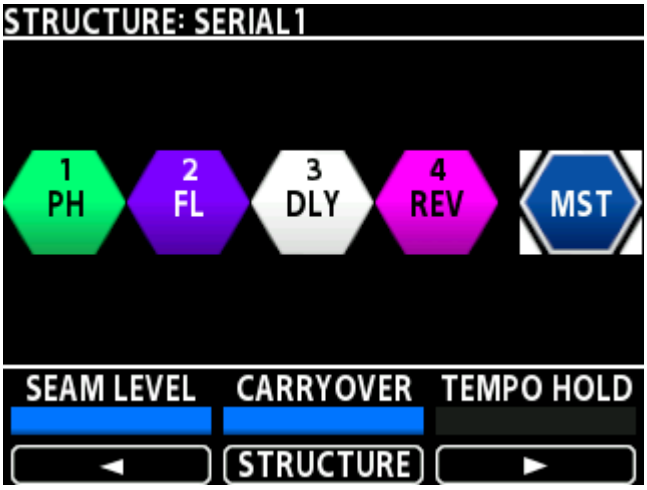
A tela de cadeia de efeitos é exibida.



2 **Gire o botão [SELECT] para selecionar o bloco MASTER (MST).**

3 **Pressione o botão giratório [3].**

O parâmetro CARRYOVER é mostrado.



4 **Gire o botão [2] para definir o parâmetro CARRYOVER para “ON” (ligado).**

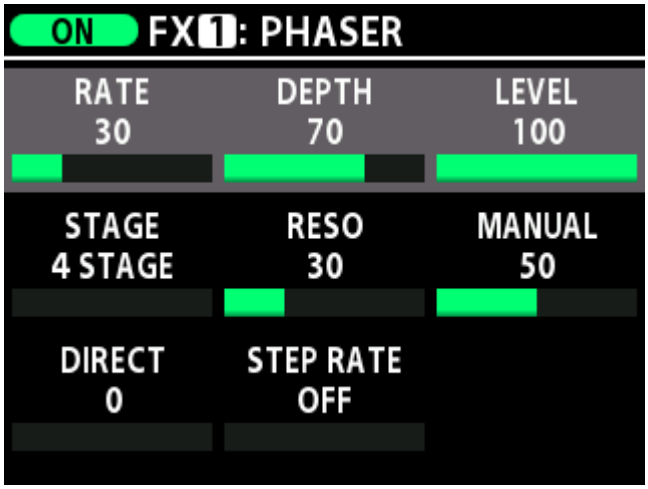
5 **Salve a memória.**

➡Salvar memórias (WRITE) (p. 23)

Como editar visualizando todos os parâmetros

1 **Mantenha pressionado um dos botões [FX1]–[FX4] correspondentes ao bloco que você deseja editar.**

Isso mostra a lista de parâmetros para o bloco que você manteve pressionado.



2 **Gire o botão [SELECT] para mover o cursor até o parâmetro que você deseja editar.**

3 **Gire os botões [1]–[3] para alterar os valores dos parâmetros.**

LEMBRETE

Para listar os parâmetros de um bloco MST (master) ou S/R (send/return), selecione os blocos na tela da cadeia e mantenha pressionado o botão giratório [TYPE/VALUE].

Definição dos parâmetros da tela de edição como o alvo de ASSIGN

Você pode definir o alvo de ASSIGN a partir dos parâmetros exibidos na tela CHAIN ou na tela de edição de parâmetros.

Além disso, você pode selecionar diretamente os parâmetros mostrados na tela e especificá-los como alvos, sem passar pelas telas [MENU/EXIT] → "ASSIGN".

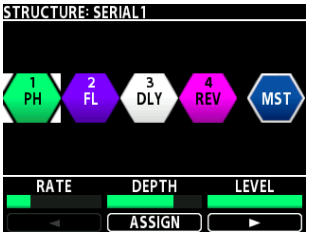
LEMBRETE

Quando todos os botões para ASSIGN 1–ASSIGN 8 estiverem ligados, "ASSIGN IS FULL" será exibido e essas configurações não estarão disponíveis. Para evitar isso, desative os botões dos números ASSIGN que você não se importa que sejam sobrescritos.

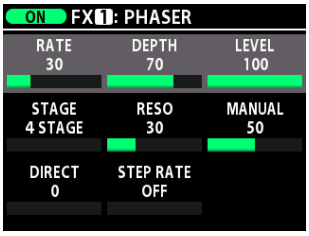
Para o procedimento de configuração normal (fazer configurações a partir de [MENU/EXIT] → "ASSIGN"), consulte "Atribuição de funções (p. 25)".

1 Na tela de reprodução, pressione o botão giratório [2] para abrir a tela CHAIN ou selecione um efeito na tela CHAIN.

Mantenha pressionado o botão giratório [TYPE/VALUE] para abrir a tela de edição de parâmetros.



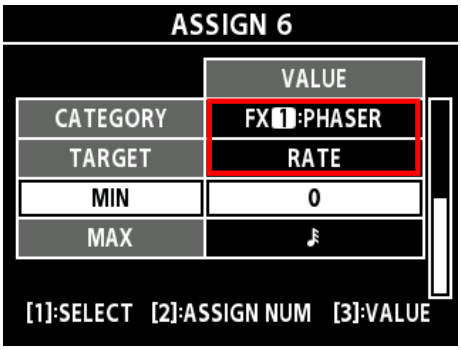
Tela CHAIN



Tela de edição de parâmetros

2 Mantenha pressionado o botão giratório correspondente ao parâmetro que deseja definir como alvo.

Neste exemplo, mantenha pressionado o botão [1] na tela de edição de parâmetros na etapa 1, de modo que RATE seja especificado para o alvo de ASSIGN. Com essa operação, é exibida a tela ASSIGN na qual RATE é especificado como o alvo.



LEMBRETE

O menor número de ASSIGN é selecionado para o qual o botão em [MENU/EXIT] →"ASSIGN" está OFF (desligado). Neste exemplo, ASSIGN 6 está selecionado.

3 Especifique a configuração de ASSIGN.

Para obter detalhes sobre as funções que podem ser atribuídas, consulte O "EX-4 Parameter Guide" (site da BOSS).

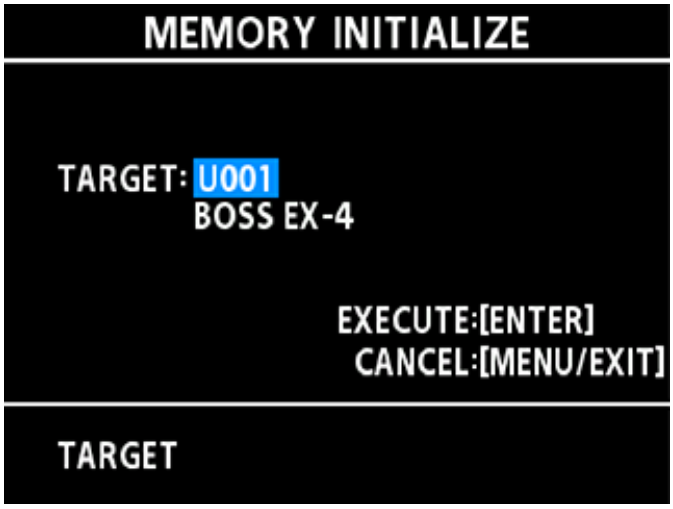
4 Pressione o botão [MENU/EXIT] para retornar à tela anterior.

Inicialização de memórias (MEMORY INITIALIZE)

Veja como inicializar a memória do usuário selecionada. Isso é útil quando você quer criar um novo som do zero.

1 **Em [MENU/EXIT], selecione “INITIALIZE”.**

A tela MEMORY INITIALIZE é exibida.



2 **Gire o botão [1] para selecionar a memória que você quer inicializar.**

3 **Pressione o botão giratório [TYPE/VALUE].**

Uma mensagem de confirmação é exibida.

4 **Gire o botão [SELECT] para mover o cursor até “OK” e, em seguida, pressione o botão giratório [TYPE/VALUE].**

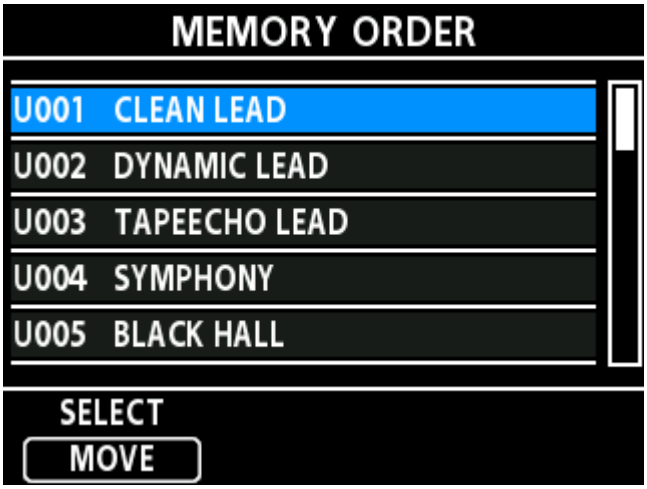
A mensagem “EXECUTING...” é exibida. Quando a operação for concluída, a memória será inicializada.

Mudança da ordem das memórias (MEMORY ORDER)

Você pode trocar a ordem das memórias do usuário.

1 **Selecione [MENU/EXIT] → "MEMORY ORDER".**

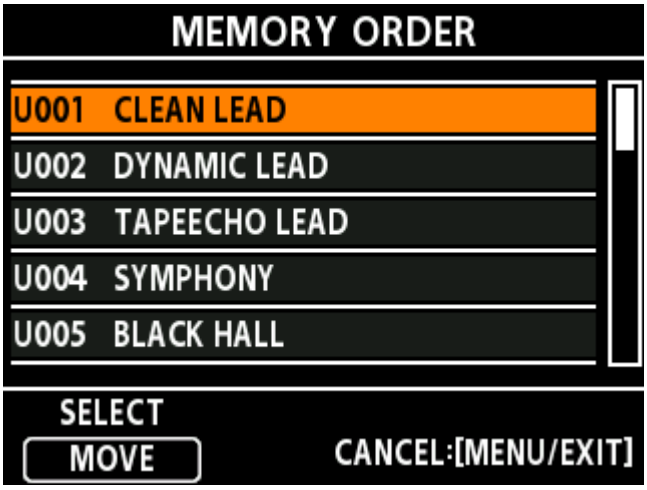
A tela MEMORY ORDER é exibida.



2 **Gire o botão [1] para mover o cursor para a memória que você quer ordenar.**

3 **Pressione o botão giratório [1] para selecionar a memória.**

A cor de destaque da memória selecionada muda de azul para laranja.

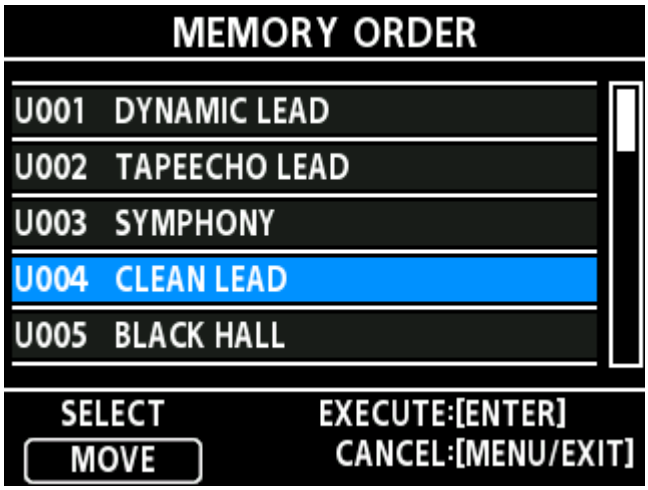


4 **Gire o botão [1] para selecionar para onde você quer mover a memória.**

5 **Pressione o botão giratório [1] para confirmar para onde você quer mover a memória.**

A cor de realce muda de laranja para azul, e agora você pode mover outras memórias.

Nesse estágio, a ordenação ainda não está concluída.



6 **Repita as etapas 2 a 5 para editar a ordem da memória.**

7 **Pressione o botão giratório [TYPE/VALUE] após decidir a ordem de classificação.**

A mensagem “EXECUTING...” é exibida. Quando a operação for concluída, a ordem das memórias será atualizada e salva.

Salvamento de suas configurações favoritas no GEAR SUITE

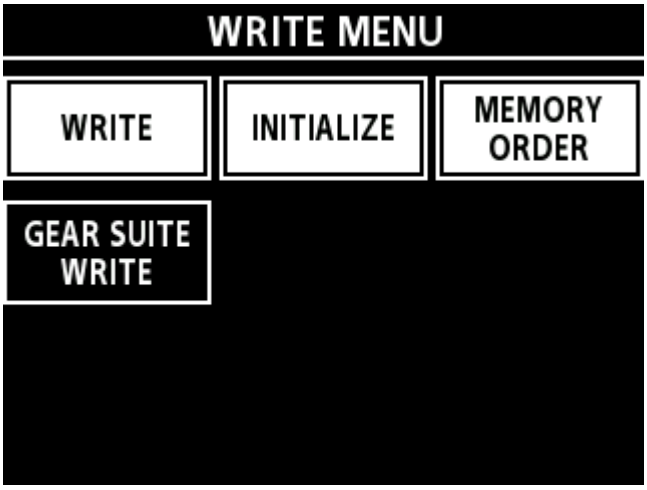
Você pode salvar as configurações de seus efeitos favoritos como um GEAR SUITE (p. 11).

1 **Na tela de reprodução, gire o botão [SELECT] para mover o cursor até uma memória.**

2 **Gire o botão [TYPE/VALUE] para alternar para a memória que contém suas configurações de efeitos favoritas.**

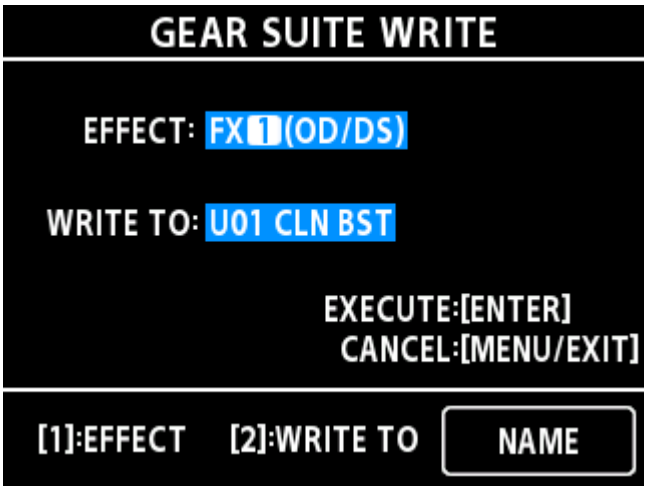
3 **Mantenha pressionado o botão [MENU/EXIT].**

A tela WRITE MENU é exibida.



4 **Gire o botão [SELECT] para mover o cursor até a linha que contém "GEAR SUITE WRITE" e pressione o botão giratório [1].**

A tela GEAR SUITE WRITE é exibida.



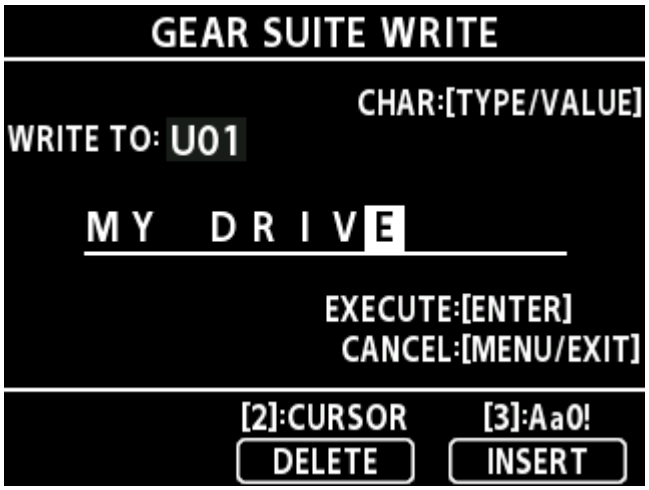
5 **Gire o botão [1] para selecionar o bloco de efeitos que você quer salvar.**

6 **Gire o botão [2] para selecionar onde salvar a memória.**

7 Pressione o botão giratório [3] para exibir uma tela onde você pode alterar o nome do GEAR SUITE.

Dê um nome para o GEAR SUITE que você quer salvar.

Você pode inserir até 12 caracteres.



Operação	Função
Girar o botão [TYPE/VALUE].	Altera o tipo de caractere (espaço, letras maiúsculas, letras minúsculas, números, símbolos)
Girar o botão [SELECT] ou o botão [2]	Move o cursor
Pressionar o botão giratório [2]	Exclui um caractere (DELETE)
Girar o botão [3]	Altera o tipo de caractere (maiúsculas, minúsculas, números, !)
Pressionar o botão giratório [3]	Insere um caractere antes do cursor (INSERT)

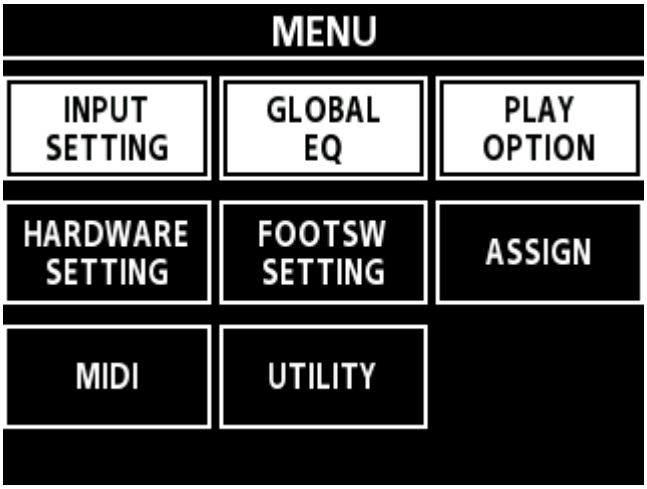
8 Pressione o botão giratório [TYPE/VALUE].

As configurações são salvas como um GEAR SUITE. O equipamento retorna à tela de reprodução quando terminar de salvar.

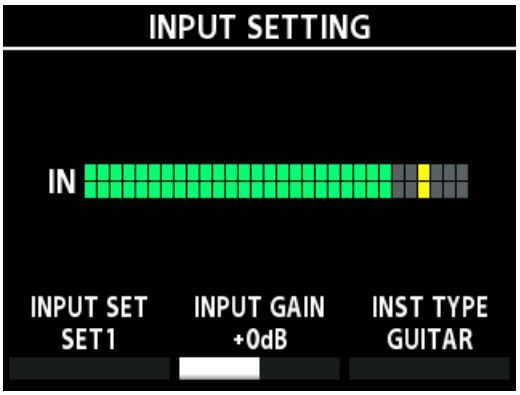
Configuração da entrada para corresponder às configurações ou memórias (INPUT SETTING)

Vamos mostrar como definir o tipo de instrumento a ser conectado (guitarra/baixo) e ajustar o nível de entrada segundo o nível de saída do instrumento.

1 Selecione [MENU/EXIT] → “INPUT SETTING”.



2 Tocando sua guitarra ou baixo com intensidade, ajuste o nível de entrada com o botão giratório [2] para que as luzes amarelas acendam apenas brevemente.



LEMBRETE

- Você pode definir qual conjunto de entrada é usado na seção MASTER da memória.
- Ao usar distorção de alto ganho no EX-4 e o ruído for perceptível quando você não estiver tocando, isso pode ser melhorado ajustando o INPUT GAIN para um valor mais alto.

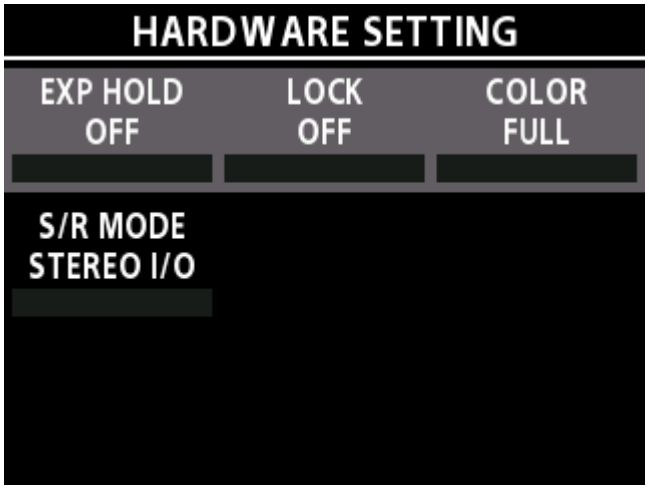
3 Pressione o botão [MENU/EXIT] para retornar à tela de reprodução.

Bloqueio das operações do botão GIRATÓRIO na tela de reprodução (LOCK)

Quando a função de bloqueio está ligada, os botões giratórios não podem ser operados enquanto a tela de reprodução é exibida.
Essa função impede que os botões sejam operados acidentalmente enquanto você estiver tocando.

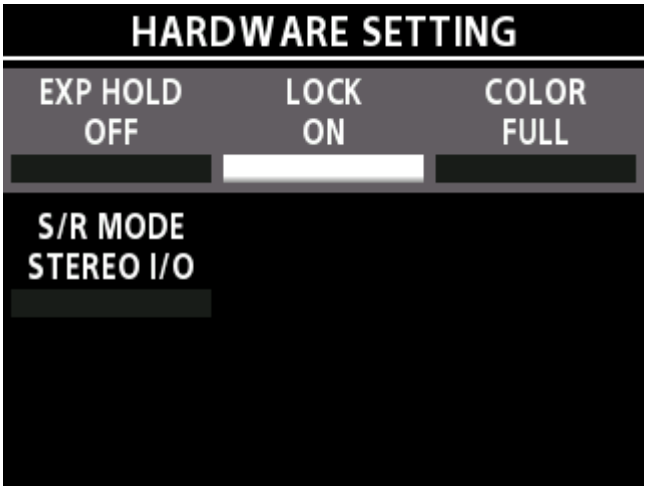


1 **Selecione [MENU/EXIT] → “HARDWARE SETTING”.**



2 **Gire o botão [SELECT] para mover o cursor para a linha que contém “LOCK”.**

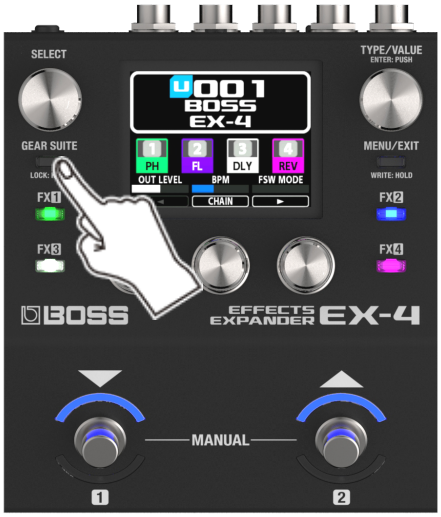
3 **Gire o botão [2] para colocar LOCK em ON.**



4 **Pressione o botão [MENU/EXIT] para retornar à tela de reprodução.**

LEMBRETE

Na tela de reprodução, mantenha pressionado o botão [GEAR SUITE] para ligar/desligar o bloqueio.



Transferência de informações do EX-4 para um computador (MIDI BULK DUMP)

Veja como transferir o sistema, os dados do GEAR SUITE e as configurações de memória do usuário (coletivamente chamados de “bulk data”) para um computador. Esta operação é chamada de “bulk dump”.

Faça isso quando precisar fazer backup das configurações do EX-4 para o seu computador.

LEMBRETE

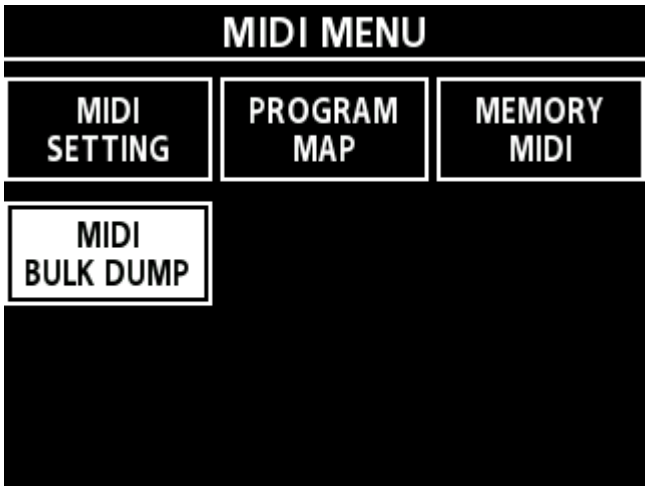
- Este produto utiliza o driver USB padrão fornecido pelo sistema operacional.
- Ao conectar um iPad ou iPhone, use um adaptador ou cabo USB Type-C® disponível comercialmente.
- É necessário uma DAW ou sequenciador MIDI que possa gravar dados SysEx (exclusivos do sistema).

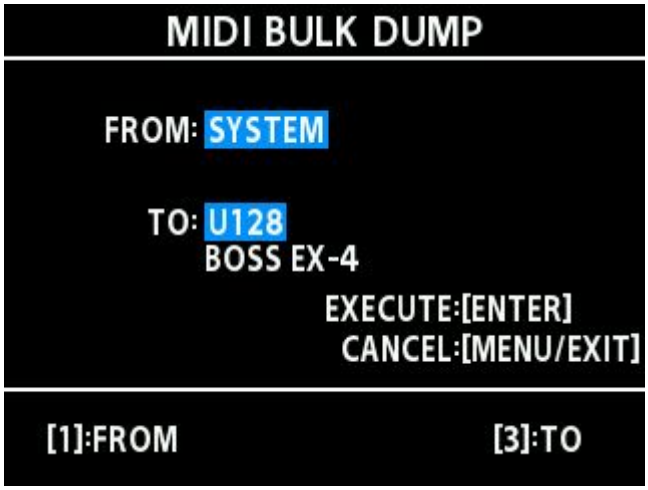
1 **Conecte o computador ao EX-4 com um cabo USB.**

2 **Em sua DAW ou outro sequenciador MIDI, crie uma faixa MIDI que possa gravar a saída MIDI do EX-4.**

3 **Selecione [MENU/EXIT] → “MIDI” → “MIDI BULK DUMP”.**

A tela MIDI BULK DUMP é exibida.





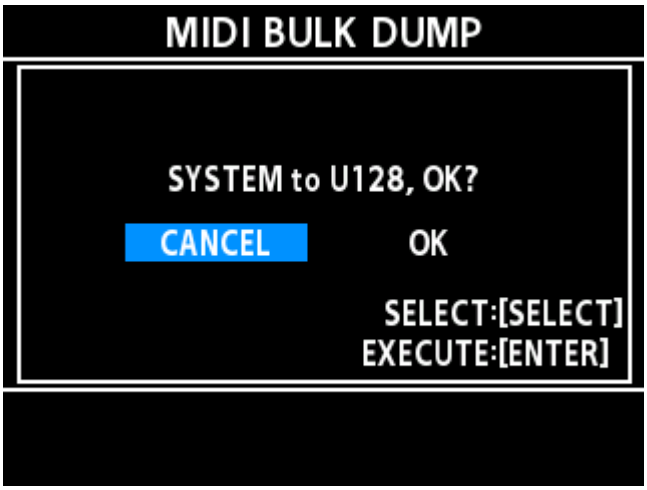
4 **Especifique o intervalo de dados a serem transferidos girando os botões [1] e [3] para definir “FROM” e “TO”.**

Botão giratório	Parâmetro	Valor	Explicação
[1]	FROM	SYSTEM	Configurações dos parâmetros do sistema
[3]	TO	GEAR SUITE	Configurações dos parâmetros do GEAR SUITE
		U001–U128	Configurações dos números de memória U001–U128

5 Comece a gravar sua DAW e pressione o botão giratório [TYPE/VALUE] no EX-4.

Uma mensagem de confirmação é exibida.

Para cancelar o “bulk dump”, pressione o botão [MENU/EXIT].



6 Gire o botão [SELECT] para selecionar “OK” e, em seguida, pressione o botão giratório [TYPE/VALUE].

O “bulk data” é iniciado.

Quando o “bulk dump” for concluído, a tela MIDI MENU será exibida.

7 Pare de gravar em sua DAW.

LEMBRETE

Ao transmitir os dados em sua DAW que você gravou e salvou em seu computador para o EX-4(MIDI BULK LOAD), você pode restaurar as configurações do sistema, do GEAR SUITE e da memória do usuário.

→ “Recepção de dados em massa salvos em seu computador (MIDI BULK LOAD) (p. 51)”

Recepção de dados em massa salvos em seu computador (MIDI BULK LOAD)

Ao transmitir os dados em massa de sua DAW ou sequenciador MIDI que você fez backup usando o MIDI BULK DUMP (p. 49) e receber os dados no EX-4, você pode restaurar as configurações do sistema, do GEAR SUITE e da memória do usuário.

1 Transmita os dados em massa de sua DAW ou sequenciador MIDI.

Consulte o manual do proprietário de sua DAW ou sequenciador MIDI para as operações necessárias em sua DAW ou sequenciador MIDI.

LEMBRETE

"DATA RECEIVING..." é mostrado no visor enquanto os dados estão sendo recebidos.

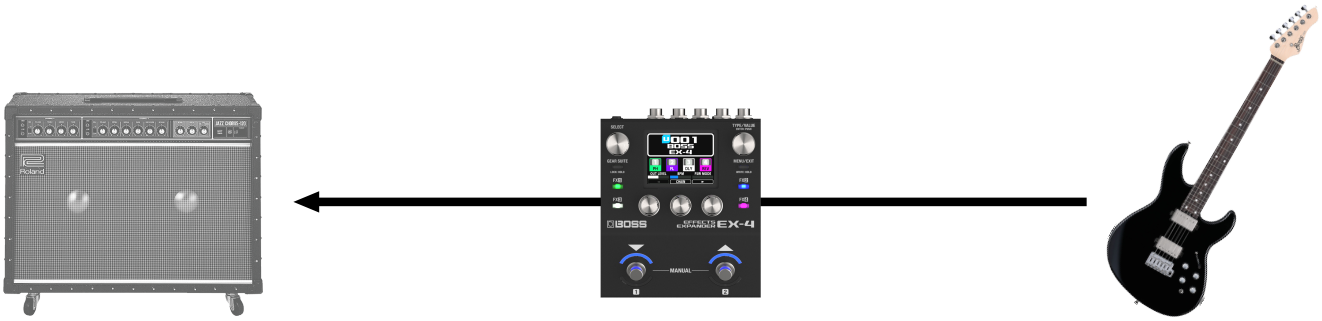
Nunca desligue o equipamento enquanto os dados estiverem sendo recebidos.

Se "MIDI BUFFER FULL" for mostrado, verifique a conexão e tente diminuir a velocidade do dispositivo MIDI (a DAW ou o sequenciador MIDI) que está transmitindo os dados.

Exemplos de conexão

Uso deste produto sozinho como uma unidade de efeito

- Ao usar este produto sozinho com configurações simples, você pode desfrutar de uma grande variedade de sons.



Inserção em uma cadeia de pedais

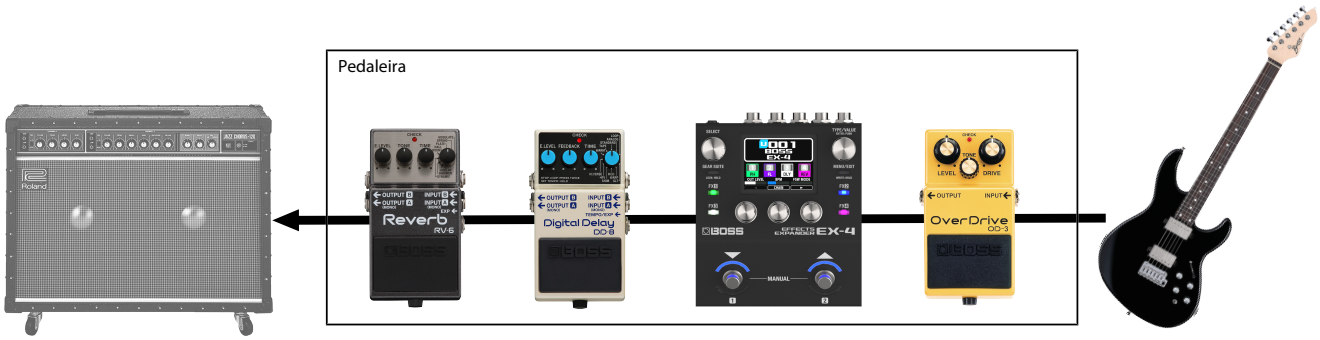
- Quando colocado na extremidade da cadeia de pedais (saída deste produto para um amplificador)
  - Use este método de conexão ao usar os efeitos de delay ou reverb desta unidade.



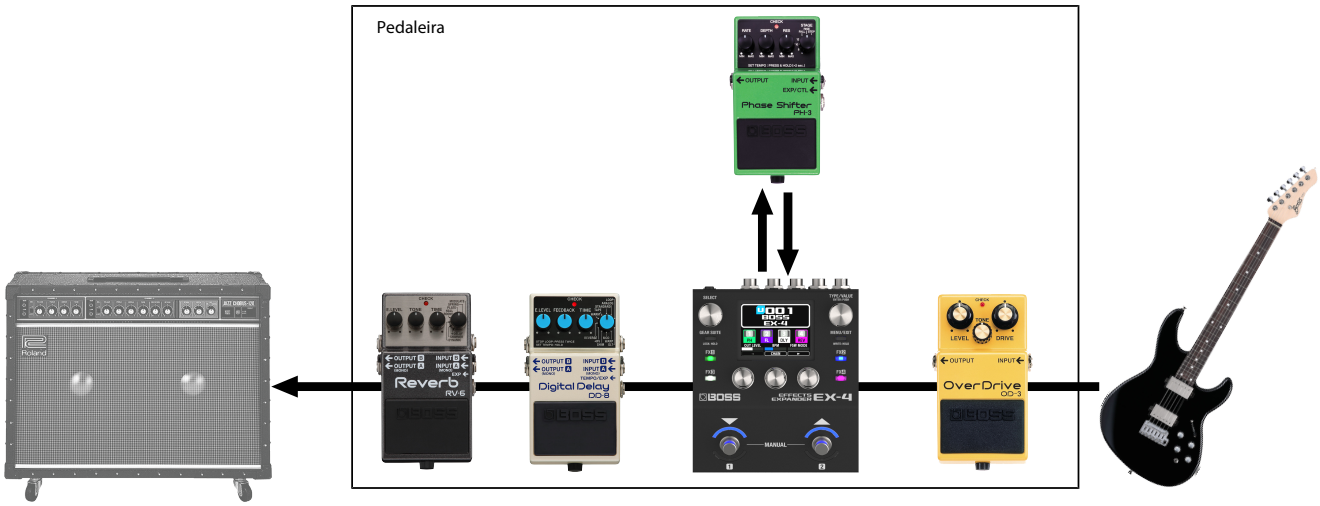
- Quando colocado no início da cadeia de pedais (conectando sua guitarra ou baixo diretamente neste produto)
  - A forma mais eficaz de usar efeitos de distorção ou efeitos de detecção de afinação, como o pitch shifter ou o harmonizador deste produto, é conectá-la diretamente a esta unidade.



- Quando colocado no meio da cadeia de pedais (recebendo os sinais de saída de outras unidades de efeito neste produto)
  - Use este método de conexão quando quiser usar uma unidade de efeitos de distorção de sua preferência antes deste produto na cadeia de sinais, ou quando quiser usar seu delay ou reverb favorito depois deste produto na cadeia de sinais.



- Uso dos conectores SEND/RETURN
  - Ligue a função SEND/RETURN.
    → "Ativação do recurso SEND/RETURN (p. 34)"
  - Isso permite inserir uma unidade de efeito externa conectada a este produto na cadeia de efeitos.

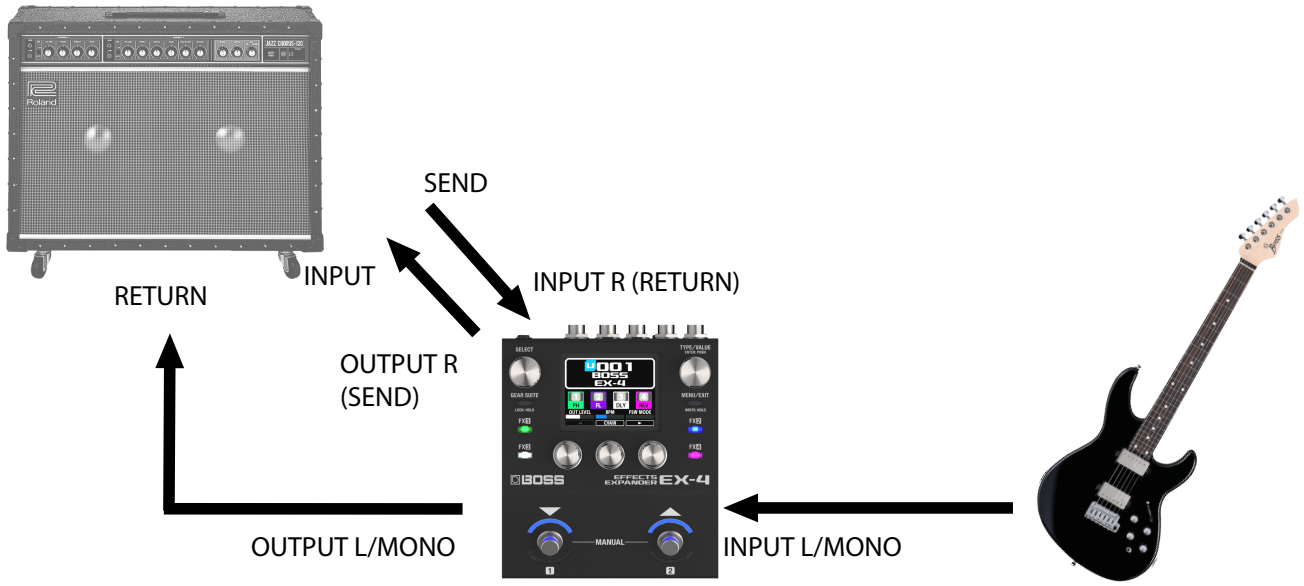


4CM (método de quatro cabos)

Utilizando quatro cabos e conectando-os conforme ilustrado abaixo, você pode posicionar este amplificador em qualquer ponto da cadeia de efeitos deste produto, ampliando consideravelmente suas opções de criação sonora.

O posicionamento do efeito na cadeia de sinais pode ser definido de forma diferente para cada memória.

- Você deve ligar a função SEND/RETURN para usar o 4CM.
  → "Ativação do recurso SEND/RETURN (p. 34)"
- O bloco S/R na tela CHAIN atua como o pré-amplificador da guitarra, permitindo que você insira efeitos livremente na cadeia de sinais.
  → "Alteração do ponto de inserção de SEND/RETURN (p. 35)"
- 4CM não pode ser usado em amplificadores de guitarra que não suportam SEND/RETURN.

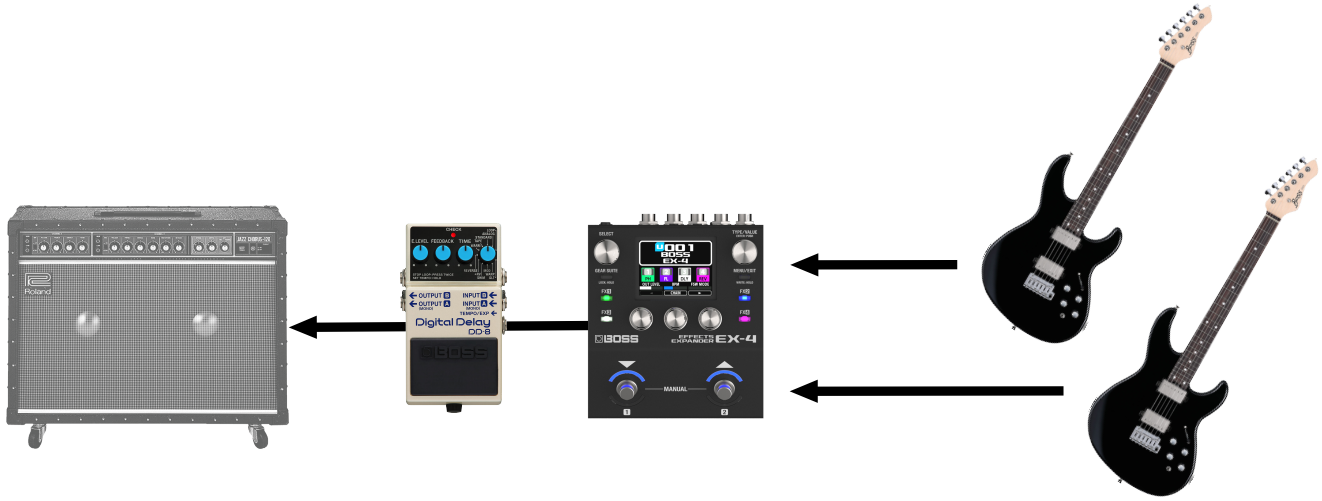


Conexão de duas guitarras

Você pode conectar duas guitarras/baixos elétricos a esta unidade, tocando-os alternadamente ou ao mesmo tempo.

Defina a STRUCTURE na cadeia de efeitos como "PARALLEL3".

→ "Alteração da estrutura série/paralela dos efeitos (STRUCTURE) (p. 19)"

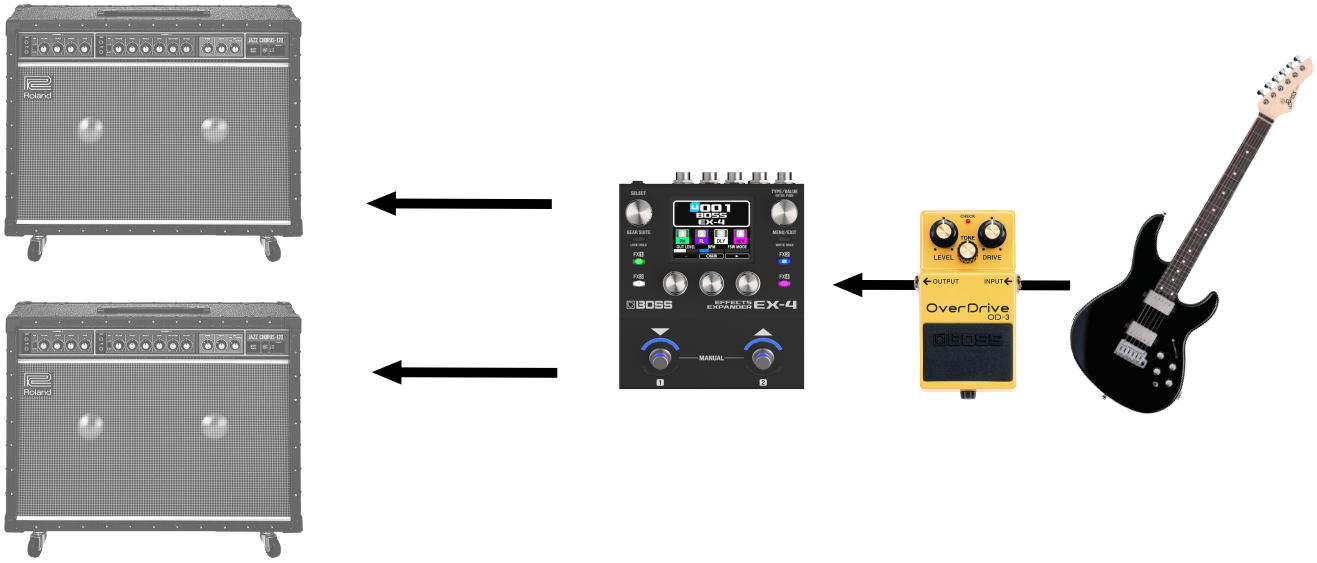


Uso de dois amplificadores

Esta configuração permite que você crie reverb estéreo e sons de chorus.

Defina a STRUCTURE na cadeia de efeitos como "PARALLEL2".

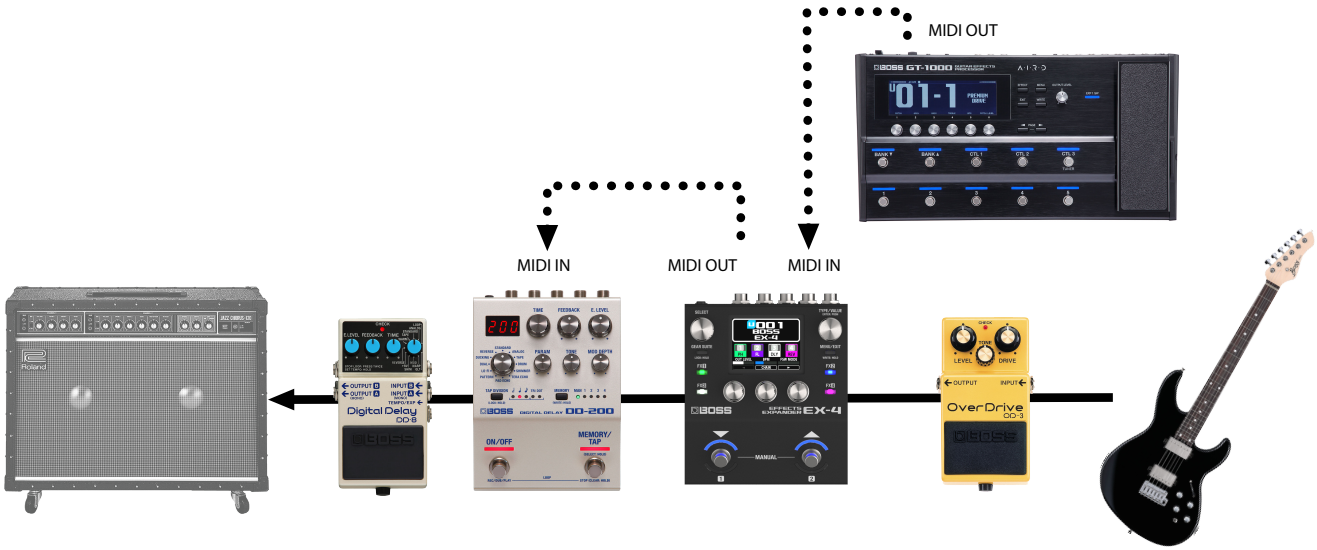
→ “Alteração da estrutura série/paralela dos efeitos (STRUCTURE) (p. 19)”



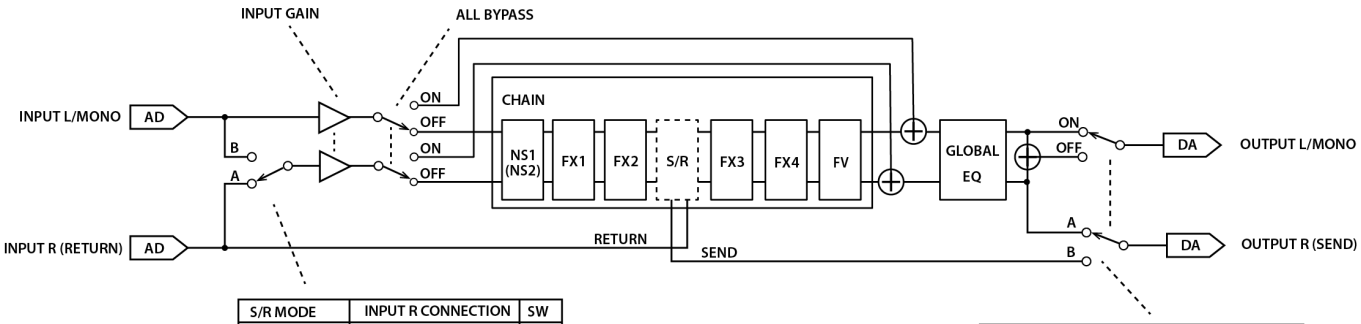
Configurações do sistema com conexões MIDI

Ao conectar a saída MIDI OUT desta unidade à entrada MIDI IN de uma unidade de efeitos compatível com MIDI, você pode recuperar memórias e sincronizar com o andamento.

Você também pode conectar o conector MIDI OUT de um dispositivo MIDI externo ao conector MIDI IN desta unidade para controlar esta unidade a partir de um dispositivo externo.



Fluxo de sinal



S/R MODE	INPUT R CONNECTION	SW
STEREO I/O	CONNECTED	A
	DISCONNECTED	B
SEND RETURN	DON'T CARE	

S/R MODE	OUTPUT R CONNECTION	SW
STEREO I/O	CONNECTED	A
	DISCONNECTED	B
SEND RETURN	DON'T CARE	

Especificações principais

Taxa de amostragem	48 kHz
Conversão AD	24 bits + método AF * O método AF (Adaptive Focus) é um método de propriedade da Roland & BOSS que melhora muito a relação sinal/ruído (SN) dos conversores AD e DA.
Conversão DA	32 bits
Processamento	Ponto flutuante 32-bit
Efeitos	120 tipos
Número máximo de efeitos	4(FX1-4) + 6(DIVIDER+MIXER, SEND RETURN, FOOT VOLUME, NOISE SUPPRESSOR1, NOISE SUPPRESSOR2, GLOBAL EQ)
Memórias	128 (usuário) e 128 (predefinição)
Nível de entrada nominal	Conector INPUT L/MONO, conector INPUT R (RETURN): -10 dBu
Nível de entrada máximo	Conector INPUT L/MONO, conector INPUT R (RETURN): +7 dBu
Impedância de entrada	Conector INPUT L/MONO, conector INPUT R (RETURN): 1 M ohm
Nível de saída nominal	Conector OUTPUT L/MONO, conector OUTPUT R (SEND): -10 dBu
Impedância de saída	Conector OUTPUT L/MONO, conector OUTPUT R (SEND): 1 k ohm
Impedância de carga recomendada	Conector OUTPUT L/MONO, conector OUTPUT R (SEND): 10 k ohms ou mais
Controles	Botão [▼/1], botão [▲/2], botão [MENU/EXIT], botão [GEAR SUITE], botão [FX1], botão [FX2], botão [FX3], botão [FX4], Botão giratório [SELECT], botão giratório [TYPE/VALUE], botões giratórios [1]-[3]
Visor	LCD gráfica colorida (320 x 240 pontos)
Conectores	Conector INPUT L/MONO, conector INPUT R(RETURN), conector OUTPUT L/MONO, conector OUTPUT R(SEND): tipo fone de 1/4 de polegada Conector MIDI IN, conector MIDI OUT: tipo fone miniatura Conector CTL1([3]),2([4])/EXP: tipo fone TRS de 1/4 de polegada Porta USB: USB Type-C® Conector DC IN
Fonte de alimentação	Adaptador AC (série PSA-S)
Uso de corrente	300 mA
Dimensões	(Sem apoios de borracha) 117 (L) x 138 (P) x 63 (A) mm (incluindo os apoios de borracha) 117 (L) x 138 (P) x 65 (A) mm
Peso	800g
Acessórios	GUIA DE INICIALIZAÇÃO Folheto “Leia-me primeiro” Adaptador AC (série PSA-S) Apoios de borracha x 4
Opcionais (vendidos separadamente)	Comutador de pedal: FS-5U, FS-5L, FS-6, FS-7 Pedal de expressão: FV-500L, FV-500H, EV-30, Roland EV-5 Cabo de conexão TRS/MIDI: BMIDI-5-35, BMIDI-1-35, BMIDI-2-35, BCC-1-3535, BCC-2-3535

* 0 dBu = 0,775 Vrms

* Este documento explica as especificações do produto no momento de emissão do documento. Para obter as informações mais recentes, consulte o site da Roland.

EX-4

Manual de referência

01

Roland Corporation

© 2026 Roland Corporation