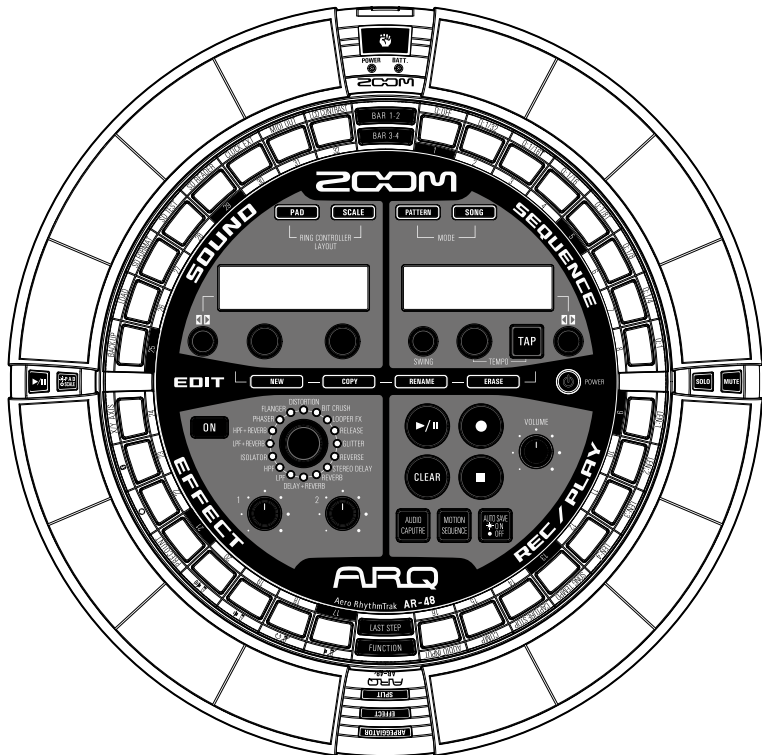


# ARQ

## Aero RhythmTrak

# AR-48



## Mode d'emploi

© 2017 ZOOM CORPORATION

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

# Sommaire

Précautions de sécurité et d'emploi .....	3
Introduction .....	6
Explication des termes employés .....	8
<b>Présentation</b>	
Nomenclature des parties .....	9
Utilisation de l' <b>AR-48</b> .....	12
Les 4 zones de la station de base .....	13
Présentation des touches STEP .....	14
Présentation de l'anneau contrôleur .....	15
Branchement d'autres appareils .....	17
Changement de mode .....	18
Présentation des instruments .....	19
<b>Préparations</b>	
Mise sous et hors tension .....	20
Chargement de cartes SD .....	22
Utilisation de l'écran de saisie des caractères .....	23
<b>Mode PATTERN</b>	
Présentation du mode PATTERN .....	24
Vue d'ensemble du fonctionnement .....	29
Programmation de pattern en temps réel .....	31
Programmation de pattern pas à pas .....	32
Lecture de patterns .....	34
Effacement de parties de patterns .....	35
Arpégiateur .....	36
Effacement de patterns .....	38
Autres réglages .....	39
Réglages de pattern .....	41
Gestion des patterns .....	44
<b>Édition des sons</b>	
Présentation de l'édition des sons .....	48
Édition des instruments .....	50
<b>Mode SONG (morceau)</b>	
Présentation du mode SONG .....	57
Vue d'ensemble du fonctionnement .....	60
Création de morceaux .....	61
Réglages de morceau .....	65
Gestion des morceaux .....	67
<b>Zone REC/PLAY</b>	
Présentation de la zone REC/PLAY .....	70
Séquences de mouvements .....	72
Capture (enregistrement) audio .....	74
Sauvegarde automatique .....	78
<b>Zone EFFECT</b>	
Présentation de la zone EFFECT .....	79
Sélection et réglage des effets .....	80
Changement des paramètres .....	81
<b>Jeu avec l'anneau contrôleur</b>	
Contrôle des paramètres avec l'anneau contrôleur .....	82
<b>Réglages de système</b>	
Changement de divers réglages .....	84
Production de messages MIDI par la station de base .....	87
Sauvegarde de données .....	89
Gestion des cartes SD .....	91
Réglages de l'anneau contrôleur .....	95
Mise à jour du firmware .....	102
Guide de dépannage .....	104
Caractéristiques du produit .....	105
<b>Annexe</b>	
Liste des oscillateurs .....	106
Listes des paramètres d'instrument .....	110
Listes des effets .....	117
Liste des paramètres d'arpégiateur .....	118
Réglage des couleurs de LED de pad depuis un ordinateur .....	120
Tableaux d'équipement MIDI .....	121

# Précautions de sécurité et d'emploi

## Précautions de sécurité

Dans ce mode d'emploi, des symboles servent à mettre en évidence des avertissements et précautions que vous devez lire pour éviter les accidents. La signification de ces symboles est la suivante :



**Risque de blessures sérieuses voire mortelles.**



**Risque de blessures corporelles ou de dommages pour l'équipement.**

## Autres symboles utilisés



**Une action obligatoire**



**Une action interdite**

**Danger**

## Fonctionnement avec adaptateur secteur

❗ N'utilisez jamais un adaptateur secteur autre qu'un AD-14 ZOOM.

- ⊘ Ne faites rien qui puisse entraîner un dépassement de la valeur nominale des prises d'alimentation et autres équipements de raccordement électrique. Avant d'utiliser cet équipement dans un pays étranger ou dans une autre région où la tension électrique diffère, consultez toujours au préalable un revendeur de produits ZOOM et utilisez l'adaptateur secteur approprié.

## Fonctionnement sur piles

- ❗ Utilisez 2 piles 1,5 V AA du commerce (piles alcalines ou batteries nickel-hydrure métallique).
- ❗ Lisez attentivement les avertissements sur les piles avant l'utilisation.
- ❗ Gardez toujours les compartiments de pile fermés pendant l'utilisation.

## Modifications

- ⊘ N'ouvrez pas le boîtier et ne modifiez pas le produit.

**Attention**

## Manipulation du produit

- ❗ Ne laissez pas tomber l'unité, ne la heurtez pas et ne lui appliquez pas une force excessive.
- ❗ Veillez à ne pas y laisser entrer d'objets étrangers ni de liquide.

## Environnement de fonctionnement

- ⊘ Ne pas utiliser en cas de températures extrêmes, hautes ou basses.
- ⊘ Ne pas utiliser près de chauffages, de poêles et autres sources de chaleur.
- ⊘ Ne pas utiliser en cas de très forte humidité ou de risque d'éclaboussures.
- ⊘ Ne pas utiliser dans des lieux soumis à de fréquentes vibrations.
- ⊘ Ne pas utiliser dans des lieux où il y a beaucoup de poussière ou de sable.

## Manipulation de l'adaptateur secteur

- ❗ Pour débrancher la fiche d'alimentation d'une prise secteur, saisissez toujours la fiche elle-même.
- ❗ Débranchez le cordon d'alimentation de la prise secteur lorsque l'unité doit rester inutilisée pendant une longue période et en cas d'orage.

## Manipulation des piles

- ❗ Installez les piles en respectant les orientations +/- correctes.
- ❗ Utilisez les piles indiquées.  
Ne panachez pas des piles neuves et des piles anciennes. Ne panachez pas des piles de types ou marques différents.
- ❗ Retirez les piles si l'unité doit rester inutilisée pendant une longue période.  
En cas de fuite, essayez soigneusement le boîtier et les bornes des piles pour retirer le liquide s'étant échappé.

## Câbles de connexion et prises d'entrée/sortie

- ❗ Éteignez toujours tous les appareils avant de connecter des câbles.
- ❗ Débranchez toujours tous les câbles de connexion et l'adaptateur secteur avant de déplacer l'unité.

## Volume

- ⊘ N'utilisez pas le produit longtemps à fort volume.

## Précautions d'emploi

### Interférences avec d'autres appareils électriques

Pour des raisons de sécurité, l'**AR-48** a été conçu afin de minimiser son émission d'ondes électromagnétiques et de supprimer les interférences d'ondes électromagnétiques externes. Toutefois, un équipement très enclivé aux interférences ou émettant de puissantes ondes électromagnétiques peut entraîner des interférences s'il est placé à proximité. Si cela se produit, éloignez l'**AR-48** de l'autre appareil.

Avec tout type d'appareil électronique à commande numérique, y compris l'**AR-48**, les interférences électromagnétiques peuvent entraîner un mauvais fonctionnement, altérer voire détruire les données et causer d'autres problèmes inattendus. Prenez toujours toutes vos précautions.

### Nettoyage

Utilisez un chiffon sec et doux pour nettoyer l'extérieur de l'unité si elle est sale. Si nécessaire, utilisez un chiffon humidifié bien essoré pour la nettoyer.

Si la surface de l'anneau contrôleur est sale, essuyez-la avec un chiffon doux humide non pelucheux. N'utilisez jamais de nettoyants abrasifs, de cires ou de solvants, tels qu'alcool, benzène et diluant pour peinture.

### Panne et mauvais fonctionnement

Si l'unité est en panne ou fonctionne mal, débranchez immédiatement l'adaptateur secteur, coupez l'alimentation et débranchez les autres câbles. Contactez le magasin dans lequel vous avez acheté l'unité ou le SAV ZOOM avec les informations suivantes : modèle, numéro de série du produit et symptômes spécifiques de la panne ou du mauvais fonctionnement, ainsi que vos nom, adresse et numéro de téléphone.

# Précautions de sécurité et d'emploi (suite)

## Copyrights

- Windows®, Windows® 10, Windows® 8 et Windows® 7 sont des marques commerciales ou déposées de Microsoft® Corporation.
- Mac, Mac OS, iPad et iOS sont des marques commerciales ou déposées d'Apple Inc.
- Intel et Intel Core sont des marques commerciales ou déposées d'Intel Corporation ou de ses filiales aux États-Unis et dans d'autres pays.
- Les logos SD, SDHC et SDXC sont des marques commerciales.
- Bluetooth et le logo Bluetooth sont des marques déposées de Bluetooth SIG, Inc. et sont utilisés sous licence par Zoom Corporation.
- MIDI est une marque déposée de l'AMEI (Association of Musical Electronics Industry).
- Ableton et Ableton Live sont des marques commerciales d'Ableton AG.
- Les autres noms de produit, marques déposées et noms de société mentionnés dans ce document sont la propriété de leurs détenteurs respectifs.

Note : toutes les marques commerciales et déposées citées dans ce document n'ont qu'un but indicatif et ne sont pas destinées à enfreindre les droits de leurs détenteurs respectifs.

L'enregistrement de sources soumises à droits d'auteur dont des CD, disques, bandes, prestations live, œuvres vidéo et diffusions sans la permission du détenteur des droits dans tout autre but qu'un usage personnel est interdit par la loi.

Zoom Corporation n'assumera aucune responsabilité quant aux infractions à la loi sur les droits d'auteur.

Pour les pays de l'UE



Déclaration de conformité

Le contenu de ce document et les caractéristiques de ce produit sont sujets à modifications sans préavis.

# Introduction

Merci beaucoup d'avoir choisi un ZOOM Aero RhythmTrak **AR-48**. L'**AR-48** a les caractéristiques suivantes.

- **Anneau contrôleur avec 16 pads et LED**

Vous pouvez programmer des instruments en assignant à ces 16 pads différents sons comme des sons de batterie ou des notes différentes d'un même son comme un clavier. De plus, les LED multicolores vous permettent de voir en un coup d'œil l'état de l'instrument.

- **32 touches STEP (touches de pas) sur la station de base**

La station de base a 32 touches STEP dédiées à la programmation pas à pas.

En utilisant ces touches, vous pouvez rapidement programmer des séquences pour l'instrument sélectionné.

- **L'anneau contrôleur peut être détaché de la station de base**

L'anneau contrôleur peut être détaché de la station de base pour jouer en le tenant à la main. Vous pouvez désormais vous livrer à des prestations spectaculaires inaccessibles aux boîtes à rythmes conventionnelles.

- **Accéléromètre intégré à l'anneau contrôleur**

Vous pouvez contrôler le timing de l'arpégiateur, les paramètres d'instruments et d'effet en inclinant l'anneau contrôleur. Profitez de nouvelles sensations en contrôlant physiquement le son.

- **Détection automatique de zone de prise en main**

La fonction de réglage de la zone de prise en main peut empêcher un mauvais fonctionnement lorsque l'on saisit l'anneau contrôleur durant un spectacle.

Une fois trouvée, la position la plus confortable se définit facilement.

- **L'anneau contrôleur et la station de base peuvent être connectés par Bluetooth LE (en utilisant des unités BTA-1, vendues séparément)**

En faisant appel à des unités BTA-1 (vendues séparément), l'anneau contrôleur et la station de base peuvent être connectés sans fil par Bluetooth LE. La consommation d'énergie est faible, autorisant de longues périodes d'utilisation.

- **Possibilité d'emploi comme contrôleur MIDI**

L'anneau contrôleur peut être utilisé indépendamment comme contrôleur MIDI multifonction lorsqu'il est connecté à un ordinateur ou à un autre appareil par USB. Si on utilise un BTA-1 (vendu séparément), il peut également être connecté par Bluetooth LE à un Mac ou appareil sous iOS.

La station de base a également une prise de sortie MIDI OUT. En la connectant à un ordinateur ou à un synthétiseur, des messages MIDI peuvent être produits par les séquences de l'**AR-48** et la manipulation des touches et boutons de la station de base.

- **Les sources sonores intégrées peuvent être modifiées de différentes façons**

Les sons inclus dans l'**AR-48** disposent d'une variété de paramètres réglables qui étendent leur expressivité.

On peut facilement régler chaque paramètre de son tout en le contrôlant sur l'écran.

De plus, chaque pattern peut utiliser les sons d'un maximum de 16 instruments (16 voix simultanées), ce qui permet la création de morceaux de musique complets.

- **Plus de 400 sources sonores PCM et 70 types d'oscillateur de synthétiseur intégrés**

Grâce à la vaste sélection de sources sonores, vous trouverez les sons qui correspondent à la musique que vous souhaitez faire.

Les sons sont classés par catégories afin que vous puissiez rapidement les retrouver.

- **Plusieurs modes de création**

Il existe deux façons de créer des patterns de jeu. Vous pouvez composer des patterns pas à pas en utilisant les touches STEP et vous pouvez enregistrer des patterns en jouant en temps réel sur les 16 pads. De plus, en mode SONG, vous pouvez combiner des patterns pour créer des morceaux complets.

- **Utilisez deux effets simultanément**

Vous pouvez utiliser un effet inséré sur un instrument individuel, et en même temps un effet général. Cela accroît considérablement les possibilités de design sonore.

- **Entrées pour instruments électroniques et appareils audio**

Vous pouvez vous produire tout en écoutant le son reçu d'un appareil connecté et capturer les sons entrants pour les utiliser comme sources sonores.

- **Possibilité de chargement de fichiers audio**

Vous pouvez employer un ordinateur pour sauvegarder des fichiers WAV sur une carte SD et charger ceux-ci en vue de les utiliser comme sources sonores (une carte SD (non fournie) est alors requise).

- **Sortie casque indépendante des autres sorties**

La deuxième sortie stéréo vous permet par exemple de n'envoyer le son du métronome qu'au casque.

## Explication des termes employés

### Pattern

C'est une courte partie musicale de plusieurs mesures. Les patterns se composent de séquences (informations de jeu) et d'oscillateurs (sons). Vous pouvez également enregistrer séparément pour chaque pattern les paramètres pilotés par l'anneau contrôleur, les réglages de quantification et autres.

L'**AR-48** a des patterns pré-réglés (« presets ») qui couvrent divers genres musicaux.

### Song (morceau)

C'est une combinaison de plusieurs patterns qui forment un morceau.

### Step (pas)

Un pas est la longueur de note la plus courte pouvant être programmée dans une séquence.

Les pas font habituellement un 16e de mesure, de sorte que vous puissiez déclencher des sons toutes les doubles-croches. Cette longueur peut être modifiée dans les paramètres.

### Séquence

Une séquence est un ensemble de données de jeu enregistrant les instants auxquels sont joués divers sons.

Avec l'**AR-48**, vous pouvez programmer des séquences pas à pas ou en temps réel en les jouant sur les pads.

### Instruments

Ce sont les plus petits éléments de son. Des sources sonores variées incluant des batteries, des instruments de percussion, des basses et des synthétiseurs sont déjà prêtes à l'utilisation.

Vous pouvez également utiliser comme instruments des fichiers WAV sauvegardés sur une carte SD par un ordinateur.

En plus de la sélection des sons, divers réglages sont disponibles dans chaque instrument. Cela comprend des enveloppes avec des réglages de durée d'attaque et de maintien, des filtres et des effets.

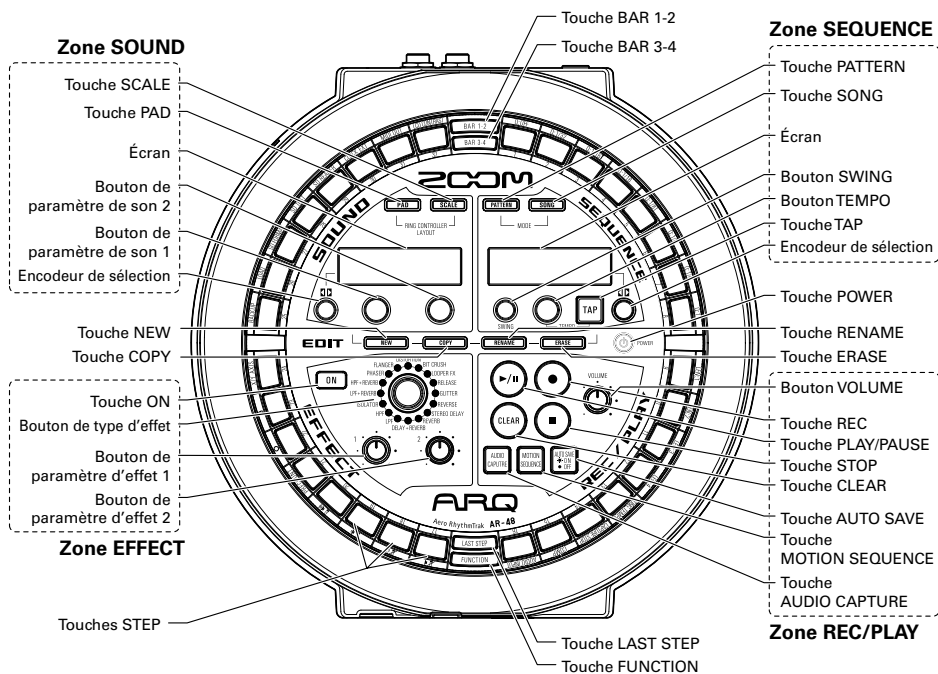


# Présentation

## Nomenclature des parties

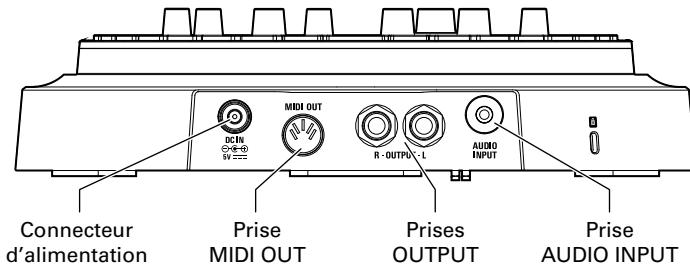
### Station de base

#### ■ Dessus

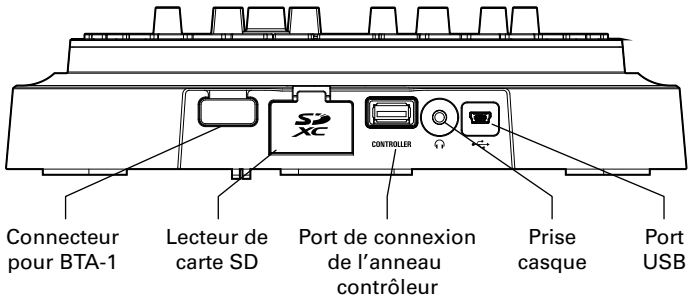


# Nomenclature des parties (suite)

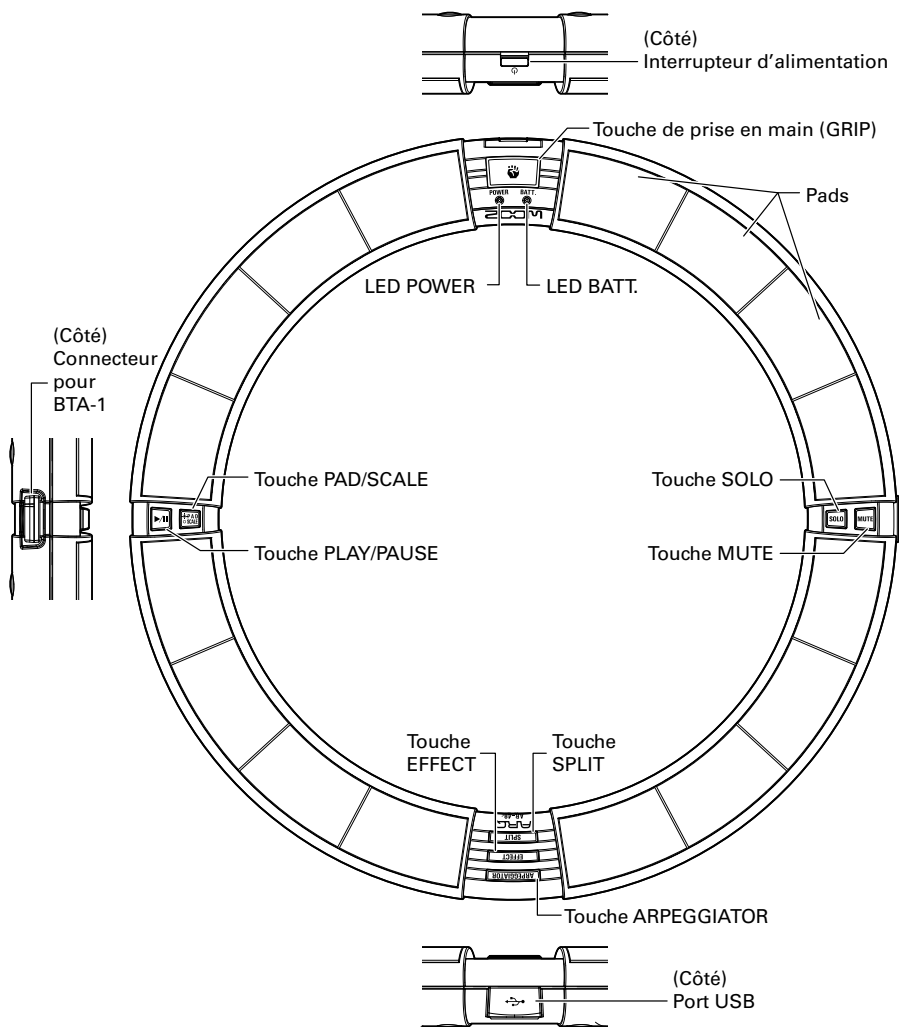
## ■ Arrière



## ■ Avant

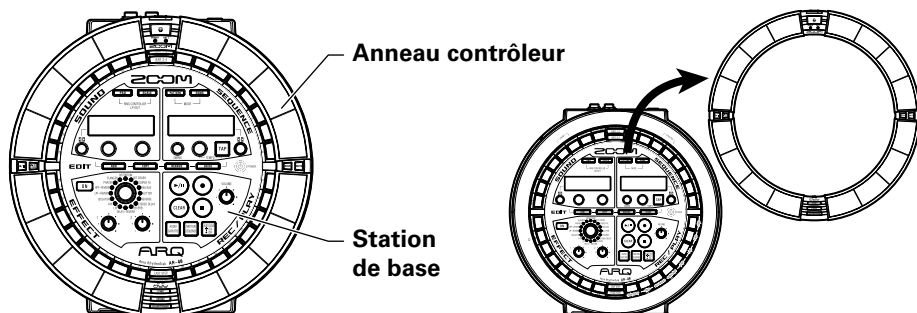


# Anneau contrôleur



# Utilisation de l'AR-48

L'AR-48 se compose d'une station de base et d'un anneau contrôleur.



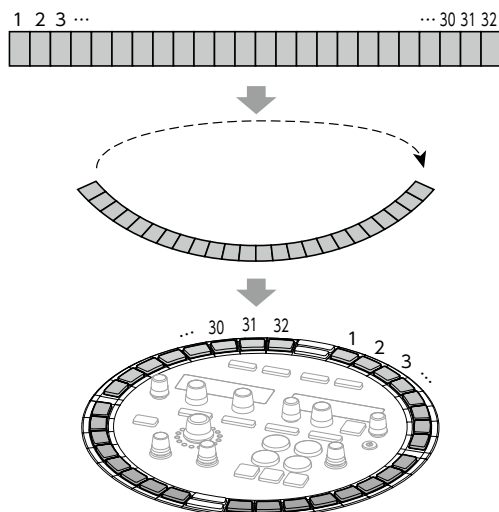
Avec la station de base, vous pouvez par exemple créer et sauvegarder des patterns, des morceaux et d'autres éléments musicaux, ainsi que modifier des sons. Utilisez l'anneau contrôleur pour la programmation quand vous créez de la musique.

Comme l'anneau contrôleur peut être détaché de la station de base, vous pouvez le tenir à la main et en jouer comme d'un instrument. Vous pouvez également le connecter par USB ou Bluetooth LE à un ordinateur Mac ou à un appareil iOS et l'employer comme contrôleur MIDI (→ P. 96).

## NOTE

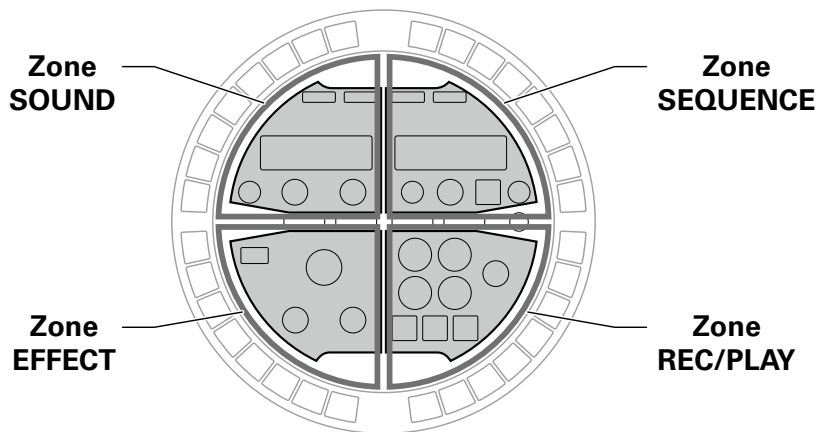
Des unités BTA-1 (vendues séparément) sont nécessaires pour la connexion par Bluetooth LE.

L'anneau contrôleur a 16 pads à LED multicolores. La station de base a aussi 32 touches STEP pour que vous puissiez rapidement créer des patterns et des morceaux. La disposition des touches STEP en cercle plutôt que selon les lignes droites habituelles permet d'avoir une forme compacte pour la confirmation visuelle et l'utilisation de tous les pas.



## Les 4 zones de la station de base

La station de base est divisée en quatre zones d'utilisation.



Zone SOUND : sert à contrôler les paramètres des instruments assignés aux pads. Les paramètres concernant l'instrument sont affichés à l'écran.

Zone SEQUENCE : sert à régler le tempo et d'autres paramètres de séquence. L'écran affiche les noms de pattern et de morceau.

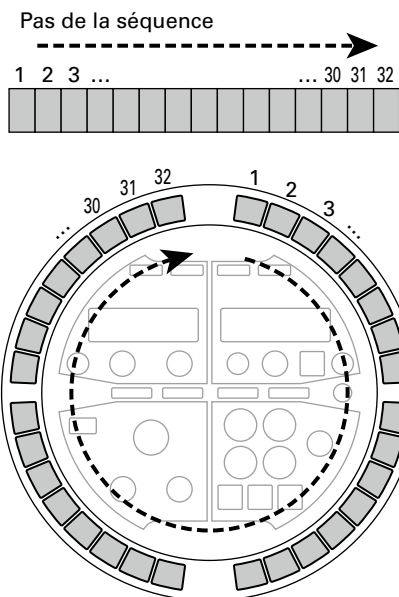
Zone REC/PLAY : sert à contrôler les séquences, notamment la lecture et l'enregistrement.

Zone EFFECT : sert à contrôler les effets appliqués en sortie.

# Présentation des touches STEP

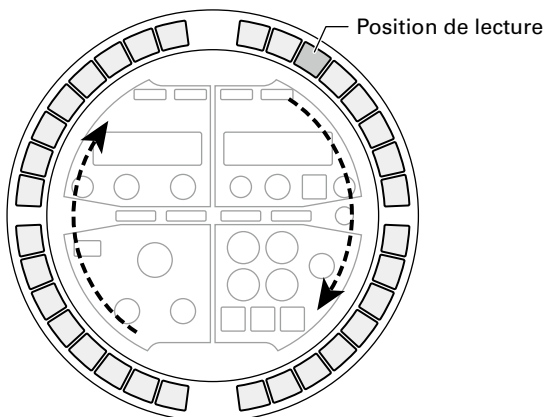
La station de base a 32 touches STEP qui peuvent être utilisées par exemple pour programmer des séquences.

Vous pouvez créer des patterns en programmant les instruments pas à pas.



## Position de lecture

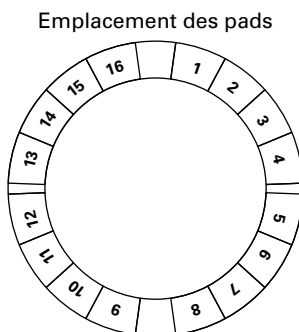
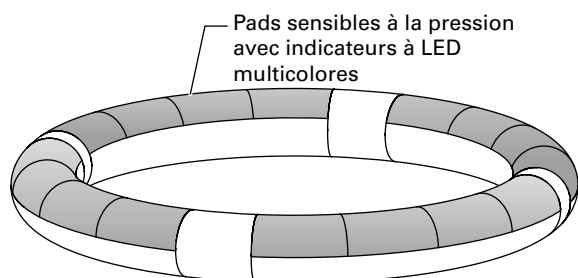
Durant la lecture d'un pattern ou d'un morceau, par exemple, les LED des touches STEP s'allument en vert sur le pas actuellement joué.



## Présentation de l'anneau contrôleur

La surface de l'anneau contrôleur de l'**AR-48** a 16 pads sensibles à la pression.

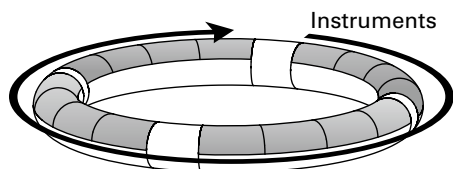
Avec ces pads, vous pouvez par exemple programmer et modifier des patterns et des morceaux en temps réel.



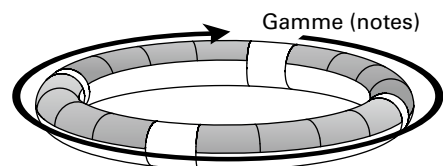
### Assignation des fonctions

Diverses fonctions sont assignées aux pads de l'anneau contrôleur selon le statut et le mode de fonctionnement.

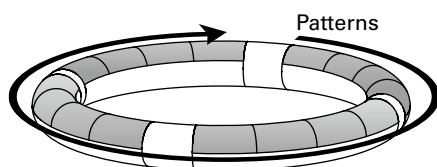
Exemple : en mode PATTERN et en configuration PAD, vous pouvez jouer en temps réel avec les instruments assignés aux pads en tapant sur ces derniers.



Exemple : en mode PATTERN et en configuration SCALE, vous pouvez jouer sur l'anneau contrôleur comme sur un clavier, chaque pad produisant une note différente.



Exemple : en mode SONG, chaque pad peut se voir assigner son propre pattern, ce qui vous permet de taper sur les pads pour lire différents patterns.



#### À SAVOIR

Comme les procédures de jeu ou de programmation diffèrent en fonction du mode, consultez les pages expliquant chaque opération pour plus de détails.

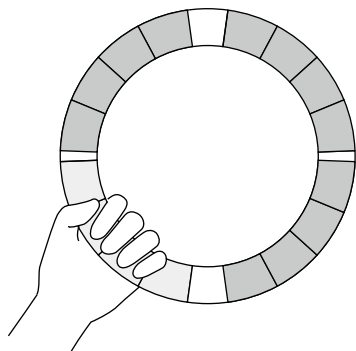
## Présentation de l'anneau contrôleur (suite)

### Zone de prise en main

---

Vous pouvez définir une zone de prise en main qui ne répondra pas au toucher afin d'éviter que des pads ne soient involontairement pressés lorsque vous utilisez l'anneau contrôleur séparément de la station de base. Vous pouvez choisir la zone de prise en main que vous souhaitez.

Pour des détails sur son réglage, voir « Réglage de la zone de prise en main » (→ P. 98).



### Accéléromètre

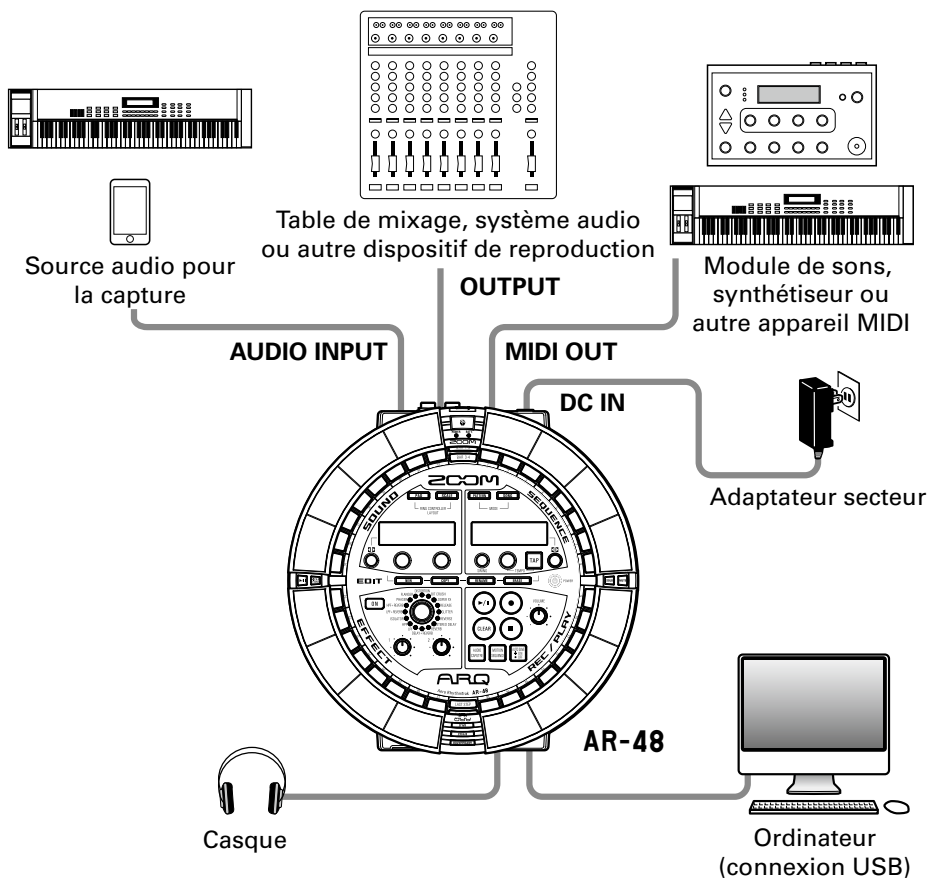
---

À l'aide de l'accéléromètre intégré à l'anneau contrôleur, incliner ce dernier vous permet de contrôler le timing de l'arpégiateur, des paramètres d'instrument et d'effet.

Voir « Contrôle des paramètres avec l'anneau contrôleur » pour des détails (→ P. 82).



# Branchement d'autres appareils



## Changement de mode

Avec l'**AR-48**, vous pouvez créer des patterns et combiner plusieurs patterns afin de créer des morceaux (Songs).

L'**AR-48** a deux modes principaux pour créer de la musique. En passant d'un mode à l'autre, vous pouvez alterner entre la création de patterns et la création de morceaux.

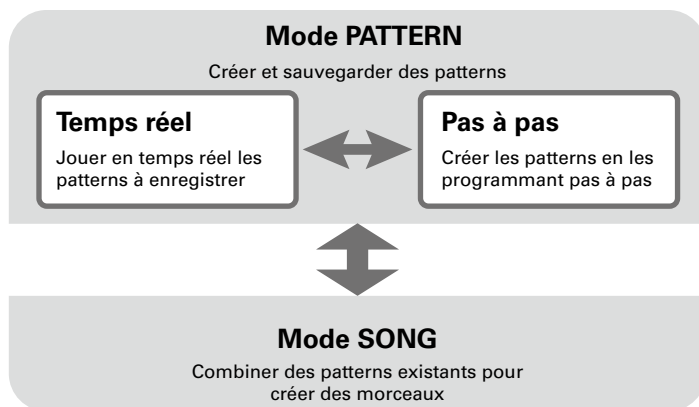
Utilisez le mode **PATTERN** pour créer des patterns.

La programmation de pattern peut se faire en temps réel ou pas à pas.

- Programmation en temps réel : enregistrez sous forme de pattern ce que vous jouez en temps réel sur les pads.
- Programmation pas à pas : enregistrez les sons d'instrument pas à pas pour créer des patterns.

Utilisez le mode **SONG** pour créer des morceaux.

- En mode **SONG**, créez des morceaux en lançant et en changeant les patterns en temps réel, et en enregistrant les résultats.



# Présentation des instruments

L'**AR-48** peut utiliser jusqu'à 16 sources sonores dans un même pattern. Chacune de celles-ci est appelée instrument et produit un son à partir de données de forme d'onde, comme une frappe de batterie, à partir d'un fichier WAV chargé depuis une carte SD, ou depuis le synthétiseur intégré. En plus du son lui-même (fourni par l'oscillateur), chaque instrument possède divers paramètres. Ceux-ci comprennent des enveloppes avec réglages de durée d'attaque et de maintien, des filtres, des effets et des couleurs de pad.

Les instruments sont numérotés de 1 à 16. Dans le mode PATTERN, vous pouvez modifier le son et la séquence de l'instrument sélectionné par son numéro.

## Changement de la configuration de l'anneau contrôleur

L'anneau contrôleur **AR-48** dispose des deux configurations suivantes. Pressez **[PAD]** ou **[SCALE]** pour passer de l'une à l'autre. 16 sons peuvent être produits simultanément, dans les deux configurations.

### Configuration PAD

Divers instruments peuvent être assignés aux 16 pads et servir à jouer. Cette configuration est particulièrement pratique pour jouer de la batterie, mais d'autres instruments peuvent également être assignés de la même façon. La note (hauteur) produite quand on joue d'un pad en configuration PAD est C4 (do4).

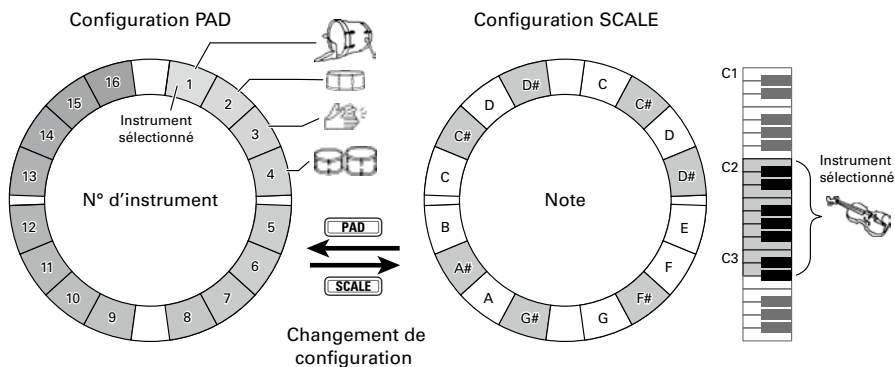
Jouez d'un instrument sur une gamme musicale en utilisant les pads comme un clavier.

Les pads deviennent une sorte de clavier respectant l'ordre de la gamme.

### Configuration SCALE (gamme)

Les LED de l'anneau contrôleur s'allument en couleur claire pour les touches blanches du clavier et en couleur foncée pour les touches noires. Le mode de la gamme peut également être choisi, par exemple entre majeur et mineur.

C'est utile pour jouer d'instruments produisant des notes à hauteur définie, mais également pour jouer des caisses claires et autres instruments de percussion.



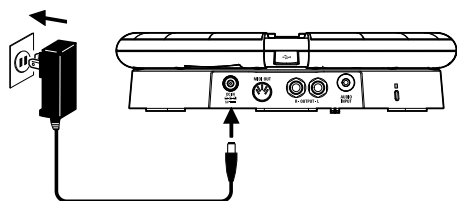
(Rappelons qu'en notation anglo-saxonne : A=la, B=si, C=do, D=ré, E=mi, F=fa, G=sol)

# Préparations


## Mise sous et hors tension

### Alimentation de la station de base

1. Branchez l'adaptateur secteur fourni à la station de base.



2. Maintenez pressé l'interrupteur

 **POWER** sur la station de base.

La version du logiciel de la station de base s'affiche à l'écran.

3. Maintenez pressé l'interrupteur

 **POWER** pour couper l'alimentation.

#### À SAVOIR

Lorsque l'anneau contrôleur est connecté à la station de base par USB, mettre sous/hors tension la station de base fait de même sur l'anneau contrôleur.


#### NOTE

Utilisez l'adaptateur secteur pour alimenter l'**AR-48** même s'il est connecté à un ordinateur ou à un autre appareil par USB.

### Alimentation de l'anneau contrôleur


#### ■ Avec une connexion par USB

Quand l'anneau contrôleur est connecté à la station de base ou à un ordinateur par USB, il s'allume automatiquement et fonctionne sur l'alimentation fournie par le bus USB.


Quand l'anneau contrôleur est alimenté par le bus USB, sa LED POWER s'allume en rouge et  est désactivé.

#### ■ Avec un BTA-1 et une connexion par Bluetooth LE

Si des unités BTA-1 (vendues séparément) ont été installées dans la station de base et l'anneau contrôleur et si elles sont connectés par Bluetooth LE, l'anneau contrôleur s'alimente par des piles AA.


Dans ce cas, la LED BATT de l'anneau contrôleur s'allume et  est fonctionnel.

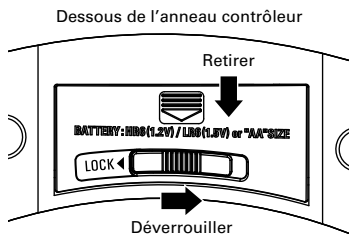
#### À SAVOIR

- Pressez  pour afficher en écran SOUND la charge des piles de l'anneau contrôleur.
- Même si un BTA-1 est installé, en cas de connexion par câble USB, c'est l'alimentation par le bus USB qui est employée.


## Mise sous et hors tension (suite)

### ■ Mise sous tension de l'anneau contrôleur

1. Pressez  durant au moins 2 secondes.  
Cela allume l'anneau contrôleur.



### ■ Mise hors tension de l'anneau contrôleur

1. Pressez  durant au moins 2 secondes.

#### À SAVOIR

- Si la station de base est connectée par Bluetooth LE, éteindre l'anneau contrôleur éteint aussi la station de base.
- En cas de fonctionnement sur piles AA, la LED BATT. clignote lorsque la charge des piles est inférieure à 10 %.

### ■ Changement des piles de l'anneau contrôleur

L'anneau contrôleur peut être alimenté par deux piles AA.

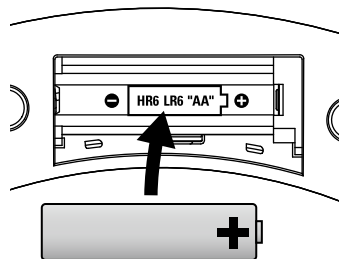
1. Mettez l'anneau contrôleur hors tension.

2. Déverrouillez et retirez les couvercles des compartiments de pile.

L'anneau contrôleur a deux compartiments de pile.

3. Installez les piles.

Veillez à orienter correctement les piles.



4. Remettez et verrouillez les couvercles des compartiments de pile.

#### NOTE

Remplacez toujours les deux piles en même temps par des neuves.

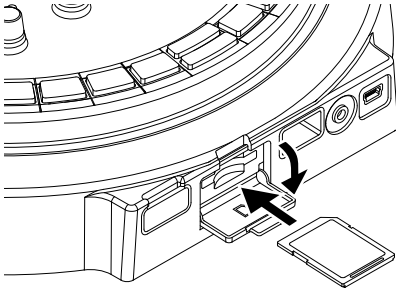
## Chargement de cartes SD

### ■ Insertion et retrait de cartes SD

1. Coupez l'alimentation.
2. Ouvrez le capot du lecteur de carte SD sur la station de base.
3. Insérez la carte SD dans la fente.

Pour éjecter une carte SD :

Poussez-la un peu plus dans la fente pour la faire ressortir et tirez-la en dehors.



#### NOTE


- Si aucune carte SD n'est chargée dans l'**AR-48**, les données capturées ne peuvent pas être enregistrées et les patterns et morceaux créés ne peuvent pas être sauvegardés.
- Quand vous insérez une carte SD, veillez à insérer la bonne extrémité avec la face supérieure vers le haut comme représenté.
- Avant de pouvoir utiliser des cartes SD qui viennent d'être achetées ou qui ont été formatées par un ordinateur, il faut les formater avec l'**AR-48**.
- Instructions pour le formatage d'une carte SD (→ P. 91)

# Utilisation de l'écran de saisie des caractères



## ■ Changement des caractères

1. Tournez  pour souligner le caractère à changer.



2. Pressez  pour confirmer la sélection du caractère à changer.





3. Tournez  pour changer ce caractère et pressez  pour valider le changement.



### À SAVOIR

Sélectionnez « INS » pour insérer un espace à cet endroit et repousser d'une position vers la droite ce caractère et tous ceux qui le suivent. Cela ne peut pas se faire s'il y a déjà 16 caractères.

Sélectionnez « DEL » pour supprimer ce caractère et faire avancer d'une position vers la gauche tous ceux qui le suivent.

4. Pour mettre fin à l'édition, tournez  afin de sélectionner OK, et pressez .



### À SAVOIR

- Les caractères suivants peuvent être employés.  
(espace) ! # & ' ( ) + , - 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 ; =  
@ A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T  
U V W X Y Z [ ] ^ \_ ` a b c d e f g h i j k l m n  
o p q r s t u v w x y z { } ~
- Les caractères peuvent ne pas être tous utilisables pour nommer certains éléments.

# Mode PATTERN

## Présentation du mode PATTERN

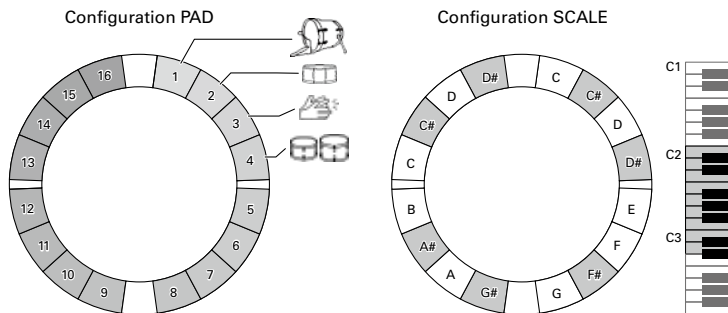
Utilisez le mode PATTERN pour créer des patterns.

Vous pouvez programmer des patterns de deux façons : en temps réel et pas à pas.

### Programmation en temps réel

Vous pouvez taper sur les pads pour jouer comme vous le souhaitez. Vous pouvez également enregistrer vos interprétations en temps réel pour créer des patterns.

Avec cette méthode de programmation, chaque pad de l'anneau contrôleur correspond à un instrument (configuration PAD) ou à une note (configuration SCALE) (→ P. 19).



### À SAVOIR

En configuration PAD, jouer sur un pad déclenche la note (hauteur) C4.

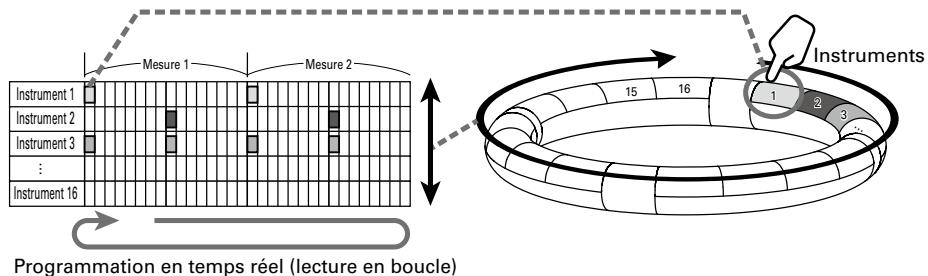


## Présentation du mode PATTERN (suite)

### Création de patterns en configuration PAD

Après avoir lancé la programmation en temps réel, tapez sur le pad d'un instrument pour le programmer.

Le pattern démarrera la lecture en boucle, et vous pourrez rajouter des notes autant de fois que vous le désirez.

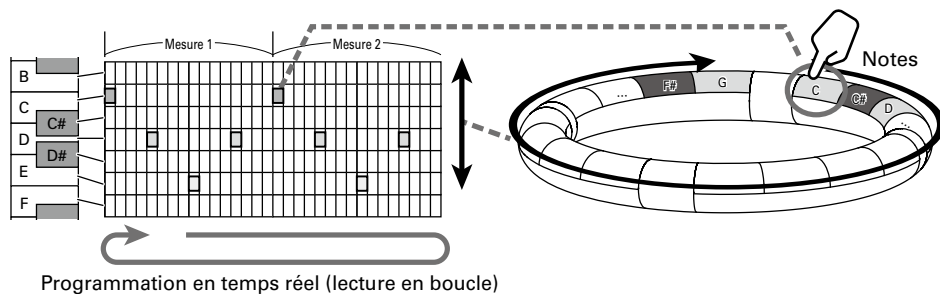


### Création de patterns en configuration SCALE

Après avoir sélectionné un instrument, lancez la programmation en temps réel et tapez sur les pads pour programmer les notes leur correspondant.

La lecture en boucle du pattern démarrera. En cas de réglage polyphonique, vous pouvez également programmer des accords.


Des gammes (« scales ») peuvent être utilisées pour programmer tous les instruments numérotés de 1 à 16.

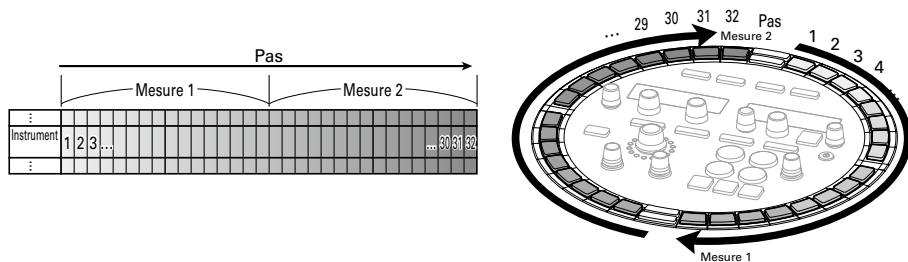


## Présentation du mode PATTERN (suite)

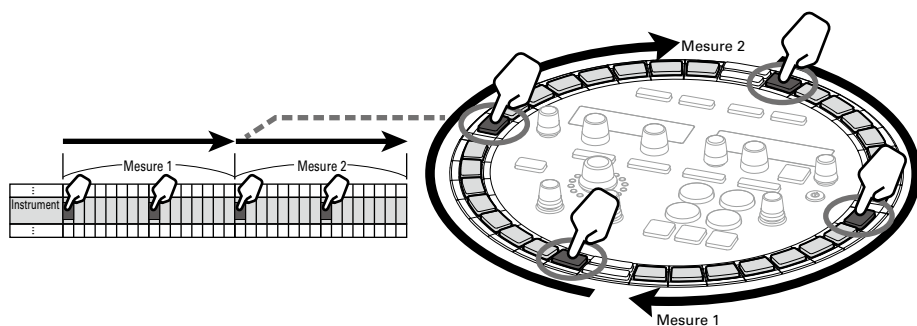
### Programmation pas à pas

En programmation pas à pas (STEP), vous pouvez programmer un par un les pas des patterns.

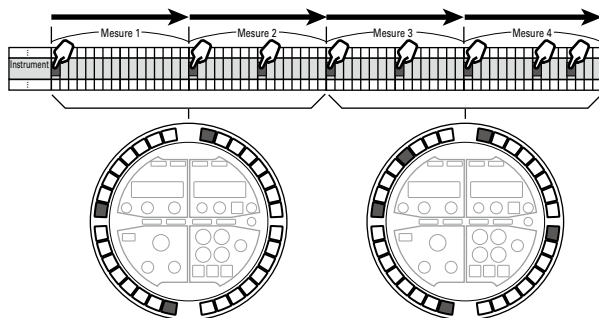
En utilisant cette méthode de programmation, chaque touche STEP  de la station de base correspond à un pas.





Comme la station de base est divisée en 32 pas, vous pouvez programmer deux mesures musicales à la fois (quand le pas le plus court correspond à une double-croche).



Si le pattern fait plus de deux mesures, l'écran de la station de base change toutes les deux mesures (quand le pas le plus court correspond à une double-croche).




Pressez un pad de l'anneau contrôleur afin d'afficher la séquence pour cet instrument sur les touches de pas (STEP) .

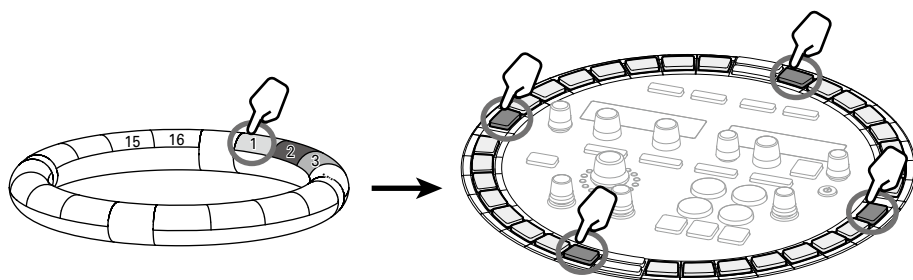
Pressez une touche  pour allumer vivement les pads de l'anneau contrôleur sur les pas desquels les instruments sont enregistrés et pour faire jouer ces sons instrumentaux.

Pressez une touche  durant la lecture pour lancer la séquence depuis cet endroit.

### Création de patterns en configuration PAD

Les pads de l'anneau contrôleur correspondent à différents instruments. En maintenant pressé un pad correspondant à un instrument, utilisez les touches  de la station de base afin de programmer la séquence voulue pour cet instrument.


Cette méthode vous permet de rapidement programmer plusieurs instruments et de passer de l'un à l'autre.



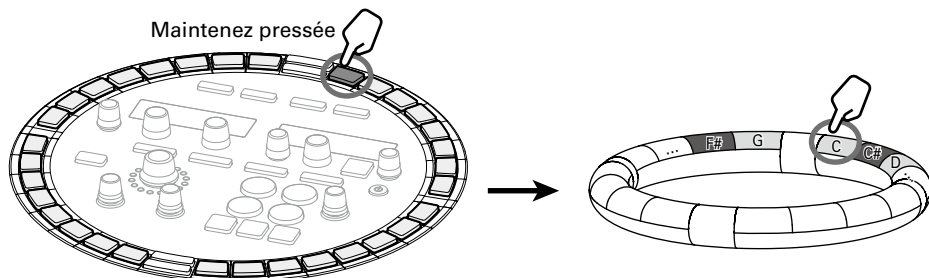
Tout en pressant un pad pour un instrument...

...programmez ses pas

### Création de patterns en configuration SCALE

Les pads de l'anneau contrôleur correspondent aux notes d'une gamme. En maintenant pressée la touche  du pas à programmer, tapez sur les pads pour programmer des notes.

Cette méthode vous permet de facilement programmer des accords.



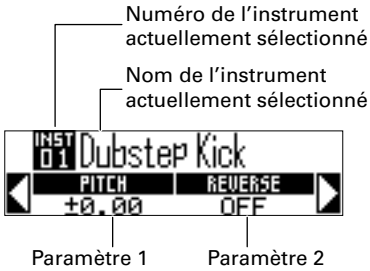
En pressant la touche du pas à programmer...

...programmez la hauteur (note)

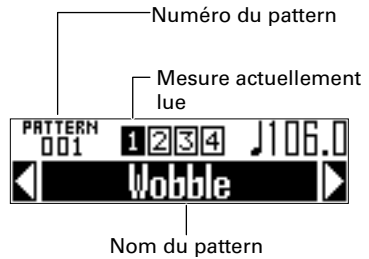
# Présentation du mode PATTERN (suite)

## Présentation de l'écran

### Écran SOUND



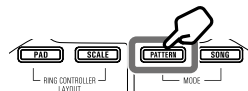
### Écran SEQUENCE



# Vue d'ensemble du fonctionnement

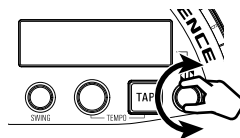
## Passez en mode PATTERN.

Pressez **PATTERN** pour passer en mode PATTERN.



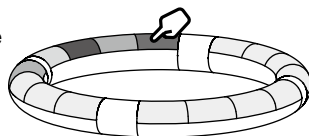
## Sélectionnez un pattern

Tournez **DD** en zone SEQUENCE pour sélectionner le numéro de pattern.



## Vérifiez les instruments

Tapez sur les pads de l'anneau contrôleur si vous souhaitez écouter les sons produits par les instruments. Quand on tape sur un pad, son instrument est « sélectionné » et il s'allume en blanc. Le nom et les paramètres de l'instrument s'affichent en écran SOUND.



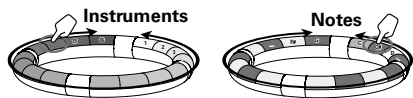
Pressez **SCALE** pour faire passer l'anneau contrôleur en configuration SCALE.

### À SAVOIR

En pressant **PATTERN** quand vous tapez sur un pad, vous pouvez sélectionner son instrument sans produire de son.

### ① Lancez la programmation en temps réel

Pressez **●** pour passer en attente et **▶/n** pour lancer la programmation en temps réel. En configuration PAD, tapez sur les pads des instruments pour les programmer en temps réel pendant que le pattern est lu en boucle. En configuration SCALE, tapez sur les pads des notes à programmer au moment voulu pendant que le pattern est lu en boucle.



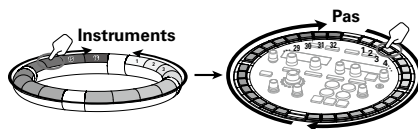
### Arrêtez la programmation en temps réel

Pressez **■** pour mettre fin à la programmation en temps réel.

### ② Lancez la programmation pas à pas

En maintenant pressé le pad qui correspond à l'instrument à programmer, pressez les touches **□** pour modifier la séquence de jeu de cet instrument.

De plus, vous pouvez taper sur les pads en maintenant pressée une touche **□** pour programmer des instruments (en configuration PAD) ou des notes (en configuration SCALE) sur le pas en question.



# Vue d'ensemble du fonctionnement (suite)

## Préparations

### ■ Sélectionner le mode

1. Pressez **PATTERN**.

### ■ Sélectionner un pattern

Sélectionnez le pattern à utiliser pour la programmation.

1. Tournez  en zone SEQUENCE pour sélectionner le pattern.

Le nom du pattern sélectionné s'affiche dans l'écran SEQUENCE.





#### À SAVOIR



- Si un pattern est en cours de lecture, le changement de pattern se fait après lecture du pattern en cours. Le nom du pattern clignote jusqu'au changement.
- Pressez **NEW** pour créer un nouveau pattern vide (→ P. 47).

### ■ Sélectionner un instrument

Utilisez les pads de l'anneau contrôleur pour sélectionner les instruments.

1.  Tapez sur le pad de l'instrument à programmer.


2. Pressez  en zone SOUND et tournez  pour sélectionner le paramètre de son d'instrument que vous souhaitez modifier.

3. Avec  et , réglez les paramètres du son.

#### À SAVOIR

- Modification des sons (→ P. 48)
- Un pattern peut utiliser jusqu'à 16 instruments.

### ■ Régler le tempo

1. Tournez .

Le tempo peut être réglé entre 40.0 et 250.0 BPM par paliers de 0.1 BPM.

#### À SAVOIR


Vous pouvez aussi presser la touche **TAP** sur les temps (noires) pour ainsi battre et définir le tempo.


### ■ Régler la longueur du pattern


Vous pouvez changer la longueur d'un pattern. Celle-ci peut se régler entre 1 et 4 mesures.


Lorsque vous rallongez un pattern, vous pouvez également copier la séquence déjà programmée dans la partie ajoutée.


Quand un pattern est raccourci, la séquence déjà programmée au-delà de la nouvelle fin n'est pas effacée.

1. En maintenant pressée la touche **FUNCTION**, pressez -9 (LEN:1)

– -12 (LEN:4).

Le nombre de mesures réglé pour la longueur dépend de la touche  pressée.

Pressez -9 (LEN:1) pour régler la longueur sur 1 mesure.


Pressez -12 (LEN:4) pour régler la longueur sur 4 mesures.



# Programmation de pattern en temps réel

## Programmer un pattern


### 1. Pressez .

 s'allume, indiquant que l'enregistrement est armé.

### 2. Pressez .

Cela lance le précompte. Une fois le précompte terminé, vous pouvez programmer les instruments.

#### À SAVOIR

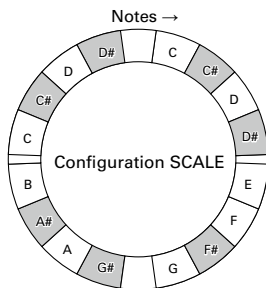
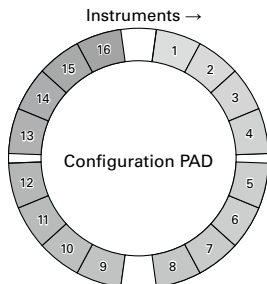
- Réglage du précompte (→ P. 39)
- Vous pouvez presser  durant la lecture d'un pattern pour lancer la programmation. Il n'y a alors pas de précompte.

### 3. CONTRÔLEUR

En configuration PAD, tapez sur le pad de l'instrument que vous souhaitez programmer.

En configuration SCALE, tapez sur le pad de la note que vous souhaitez programmer.

Jouez en mesure avec le métronome.



#### À SAVOIR


- En réglant la quantification, la programmation peut être automatiquement remise en place si vous ne jouez pas parfaitement en mesure (→ P. 41).
- Changement des réglages de métronome (→ P. 39)
- La dynamique de frappe d'un pad est également enregistrée.

### 4. Pressez pour mettre fin à la programmation.

Cela termine l'enregistrement.

#### À SAVOIR



Pressez  pour mettre l'enregistrement en pause.


Pressez  pour arrêter l'enregistrement mais continuer la lecture. Vous pouvez alors taper sur les pads pour vérifier les sons sans enregistrer ce que vous jouez.

# Programmation de pattern pas à pas


## Programmation de pattern


- Sélectionner un instrument et programmer un pattern

**1.** Pressez  ou  pour sélectionner le nombre de mesures à programmer.

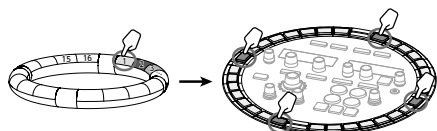
**2.**  Pressez le pad de l'instrument à programmer. L'écran SEQUENCE prend l'aspect ci-dessous. La dynamique de frappe sur le pad sera enregistrée dans ce pas.




**3.** Pour changer la durée (Duration) du son programmé, tournez  en zone SEQUENCE.

**4.** En maintenant pressé le pad de l'étape 2, pressez la touche  correspondant au pas à programmer.

La LED de la touche pressée s'allumera en rouge.



**5.** Pour effacer un pas programmé, tapez à nouveau ce . Le pas sera effacé et la LED s'éteindra.


### NOTE


Cette méthode peut être employée en lecture et à l'arrêt.




- Sélectionner les pas et programmer un pattern


**1.** Pressez **BAR 1-2** ou **BAR 3-4** pour sélectionner le nombre de mesures à programmer.

**2.** Pressez la touche  correspondant au pas à programmer.

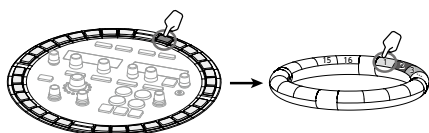
La touche  pressée s'allume en vert et l'écran SEQUENCE prend l'aspect suivant.



**3.** Pour changer la durée (Duration) du son programmé, tournez  en zone SEQUENCE.

**4.** En maintenant pressée la touche  de l'étape 2, tapez sur le pad à programmer.

Le pad frappé s'allumera vivement. La dynamique de frappe est également enregistrée dans le pas.




**5.** Pour effacer un instrument programmé, tapez à nouveau sur son pad.

Le pad frappé s'allumera faiblement.

#### NOTE

Cette méthode ne peut être utilisée qu'avec la lecture arrêtée.

#### À SAVOIR

Si la quantification (QUANTIZE) est réglée sur 1/32 ou 1/16T, le cercle de touches  représente une mesure. Dans ce cas, pressez **BAR 1-2** pour alterner entre les mesures 1 et 2. De la même manière, pressez **BAR 3-4** pour alterner entre les mesures 3 et 4.

# Lecture de patterns


## 1. Pressez .

La lecture démarre et  s'allume.

---

## 2. Pressez à nouveau pour

mettre en pause.




La lecture est mise en pause et  clignote.

---

## 3. Pressez pour arrêter la lecture.

 s'éteint lorsque la lecture s'arrête.


### À SAVOIR


- Quand un pattern a plus de 2 mesures,  et  se commutent automatiquement durant la lecture.
- Pressez une touche  pour lancer la lecture de la séquence depuis ce pas.

## Effacement de parties de patterns

- 1.** Pressez .

Le pattern est lu.

- 2.** Maintenez pressée .

 s'allume et l'écran SEQUENCE prend l'aspect suivant.



- 3.**  **CONTRÔLEUR** Pendant que la

partie à effacer est lue :

En configuration PAD, maintenez pressé le pad de l'instrument que vous souhaitez effacer.

En configuration SCALE, maintenez pressé le pad de la note que vous souhaitez effacer.

La séquence (données de jeu) sera effacée tant que le pad sera maintenu pressé.

- 4.**  **CONTRÔLEUR** Arrêtez de presser

le pad après lecture du passage que vous vouliez effacer.

- 5.** Relâchez  pour arrêter

l'effacement.

# Arpeggiateur

Cette fonction peut être utilisée pour qu'un instrument joue automatiquement quand il est déclenché par un pad. Presser plusieurs pads déclenchera dans l'ordre plusieurs instruments. En jouant les notes d'un accord en configuration SCALE, celles-ci peuvent être jouées une à une.

## ■ Procédure de fonctionnement

### 1. CONTRÔLEUR Pressez



L'écran de réglage d'arpégiateur s'ouvre en écran SEQUENCE.



### 2. Avec SWING, sélectionnez ON ou LATCH.


Cela active l'arpégiateur.

Quand ON est sélectionné, le son est produit automatiquement tant que les pads sont pressés.

Quand LATCH est sélectionné, les sons démarrent automatiquement quand on presse les pads et ne s'arrêtent que lorsque leur pad est à nouveau pressé.



### À SAVOIR



La production automatique de son en mode LATCH peut également être arrêtée en pressant .

### 3. Tournez pour changer de style d'arpège.

Le STYLE peut être réglé sur REPEAT (répétition), SEQUENCE, UP (montant), DOWN (descendant), UP&DOWN ou RANDOM (aléatoire).



Selon le STYLE sélectionné, des réglages peuvent être faits pour le type de jeu et d'autres détails.

### 4. Si le STYLE sélectionné dispose de paramètres 2 et 3, tournez en zone SEQUENCE.

Avec  SWING et  TEMPO, faites les réglages répertoriés en page suivante.





## Liste des paramètres d'arpégiateur

Style	Effet	Paramètre 2 (utilisez  pour le régler)	Paramètre 3 (utilisez  pour le régler)
Repeat	Les pads pressés jouent répétitivement. Si plusieurs pads sont pressés, ils jouent répétitivement tous ensemble.	<b>Pattern</b> Détermine le timing de l'arpégiateur. En plus de pouvoir simplement répéter les sons à intervalles fixes (1/32, 1/16Tri, 1/16, 1/8Tri, 1/8, 1/4, 1/2 ou 1/1), vous pouvez également sélectionner des séquences préréglées (Seq 1-32) (Listes des paramètres d'arpégiateur → P. 119)	<b>Nombre de notes</b> En plus de la note du pad, un certain nombre d'intervalles peuvent également être ajoutés au son. Avec un réglage sur 1, seul le pad joue. Des nombres plus élevés ajoutent les quintes et les octaves supérieures. Si le nombre est réglé sur 2 ou plus, vous pouvez sélectionner Up, Down, UpDown ou Random pour choisir l'ordre de production des sons (Listes des paramètres d'arpégiateur → P. 118)
Sequence	Si le pad pressé a une séquence enregistrée, l'instrument sera joué selon cette séquence. Si le pad n'a pas de séquence enregistrée, il sonne juste une fois sans répétition. Si plusieurs pads sont pressés en même temps, ils sonnent répétitivement tous ensemble.	/	/
Up	Si plusieurs pads sont pressés en même temps, ils sont joués dans l'ordre à partir du numéro d'instrument le plus bas.	<b>Pattern</b> Détermine le timing de l'arpégiateur. En plus de pouvoir simplement répéter les sons à intervalles fixes (1/32, 1/16Tri, 1/16, 1/8Tri, 1/8, 1/4, 1/2 ou 1/1), vous pouvez également sélectionner des séquences préréglées (Seq 1-32) (Listes des paramètres d'arpégiateur → P. 119)	<b>Octave</b> Cela peut aller de 1 à 4. Si Octave est réglé sur 1, seuls les pads pressés sont entendus. Avec un réglage sur 2, les notes situées à l'octave supérieure sont produites en plus de celles des pads. De la même façon, avec un réglage sur 3 ou 4, les notes situées 2-3 octaves au-dessus sont aussi produites.
Down	Si plusieurs pads sont pressés en même temps, ils sont joués dans l'ordre à partir du numéro d'instrument le plus haut.		
Up & Down	Si plusieurs pads sont pressés en même temps, ils sont joués dans l'ordre du numéro d'instrument du plus bas au plus haut. Ensuite, ils jouent du plus haut au plus bas.		
Random	Si plusieurs pads sont pressés en même temps, ils jouent en ordre aléatoire.		

# Effacement de patterns

## Effacer des séquences entières


- 1.** Pressez  pour arrêter la lecture de séquence.



- 2.** Pressez . Cela ouvre l'écran CLEAR SEQUENCE (effacer la séquence) en écran SEQUENCE.

Pressez à nouveau  pour annuler.





### À SAVOIR

Pressez  si vous souhaitez effacer toutes les données de pattern, y compris instruments et noms de pattern, en même temps que les séquences (→ P. 45).

- 3.** Sélectionnez la séquence que vous souhaitez effacer avec  en zone SEQUENCE, et pressez .

Cela ouvre un écran de confirmation.

Sélectionnez YES (oui) avec  en zone SEQUENCE, et pressez  pour effacer la séquence.



### À SAVOIR

- Sélectionnez « All Instruments » (tous les instruments) pour effacer l'intégralité de la séquence.
- En configuration SCALE, ce sont les notes qui seront effacées. Sélectionnez « All Notes » (toutes les notes) pour effacer la totalité de la séquence en configuration SCALE.
- Si un instrument est effacé en configuration PAD, ses notes programmées en configuration SCALE le sont également.

## Autres réglages


### Réglages de métronome

Réglez le métronome qui sert de guide pendant l'enregistrement.

#### ■ Activation/désactivation du métronome en sortie OUTPUT

1. En maintenant pressée ,

pressez -17.


Quand le métronome est activé, -17 est allumée en rouge.



#### ■ Activation/désactivation du métronome en sortie casque


1. En maintenant pressée ,

pressez -18.


Quand le métronome est activé, -18 est allumée en rouge.



#### ■ Changement du volume du métronome

1. Pour baisser le volume, en maintenant pressée ,

pressez -19.


Pour augmenter le volume, en maintenant pressée ,

pressez -20.


Cela peut aller de 0 à 10.



#### ■ Activation/désactivation du précompte

1. En maintenant pressée ,

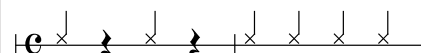
pressez -21.

Quand le précompte est activé, réglez son nombre de temps sur 1-8 ou SPECIAL avec  en zone SEQUENCE.



#### À SAVOIR

Quand Special est sélectionné, le précompte sonne ainsi.




## Autres réglages (suite)



### Réglage du partage des pads (Splits)

Quand la configuration PAD est sélectionnée, vous pouvez changer le nombre d'instruments assignés à l'anneau contrôleur.

Par défaut, vous pouvez faire jouer 16 instruments avec l'anneau contrôleur. Cependant, vous pouvez également réduire le nombre d'instruments pour rendre le jeu plus facile quand vous jouez avec à la main.

**1.**  **CONTRÔLEUR** Pressez .


 s'allume et le nombre d'instruments assignés à l'anneau contrôleur diminue.

En maintenant pressée , réglez le nombre d'instruments assignés sur 8, 4, 2 ou 1 avec  en zone SEQUENCE.



**2.** Pour annuler ce réglage de partage (Split), pressez à nouveau

.

Quand  est éteint, le nombre d'instruments assignés à l'anneau contrôleur en configuration PAD revient à 16.

#### À SAVOIR

Quand le réglage de partage (Split) est activé, les instruments sont assignés aux pads dans l'ordre à partir de l'instrument numéro 1.

Par exemple, avec un réglage sur 4, les instruments numérotés 1-4 sont assignés aux pads.





## Réglages de pattern

Les paramètres de pattern comprennent Auto Save, Quantize, Bar length et Swing, ainsi que les paramètres de l'accéléromètre de l'anneau contrôleur (Ring Controller Accelerometer). Ces réglages sont sauvegardés indépendamment pour chaque pattern.

### Changement de position du dernier pas

Vous pouvez changer le dernier pas dans le cercle de touches STEP de la station de base. Par exemple, vous pouvez créer des patterns ternaires en réglant le cycle sur 24 pas.

1. En maintenant pressée  (dernier pas), pressez la touche  qui correspond au numéro voulu comme dernier pas.

Celui-ci peut être réglé entre 1 et 32.

#### NOTE


- Si Last Step est inférieur à 32, les données de séquence au-delà du dernier pas ne sont pas effacées.
- Si la quantification (QUANTIZE) est réglée sur 1/32 ou 1/16T, un pas correspondra à 1/32e de mesure (triple-croche). Si le pas (Step) est réglé sur 1/16 ou 1/8T, un pas correspondra à 1/32e de deux mesures. Donc, le timing change quand on modifie le réglage Last Step.
- Quand on programme des pas, il n'est pas possible d'ajouter des instruments et des notes au-delà du dernier pas.



Out of STEP  
LAST STEP: 24

### Quantize (quantification)

La quantification définit la plus courte durée de note pouvant être programmée dans la séquence.

Cela détermine la correction de timing durant la programmation en temps réel et les endroits où peuvent être programmées des notes durant la programmation pas à pas.

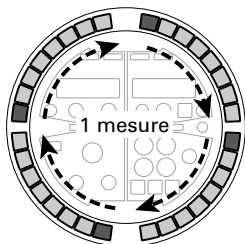
1. Pressez .

2. Pressez de -1 à -8 pour régler la valeur de quantification.

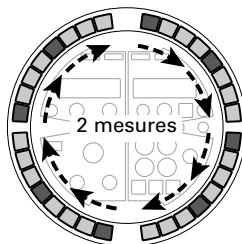
Le réglage peut être OFF (pas de quantification), 1/32 (triple-croche), 1/16T (double-croche de triolet), 1/16 (double-croche), 1/8T (croche de triolet), 1/8 (croche), 1/4 (blanche) ou 1 BAR (1 mesure).

QUANTIZE  
1/16

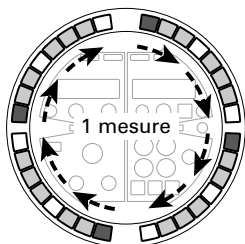
## Réglages de pattern (suite)



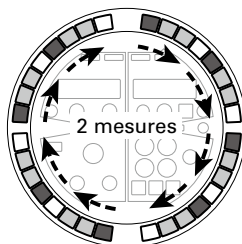
QUANTIZE réglé sur 1/32  
8 pas = 1 temps  
1 cycle = 1 mesure



QUANTIZE réglé sur 1/16  
4 pas = 1 temps  
1 cycle = 2 mesures




QUANTIZE réglé sur 1/16T  
6 pas = 1 temps  
1 cycle = 1 mesure



QUANTIZE réglé sur 1/8T  
3 pas = 1 temps  
1 cycle = 2 mesures

### À SAVOIR

- Quand QUANTIZE est réglé sur OFF, 1/8, 1/4 ou 1 BAR, les touches  de la station de base fonctionnent comme quand QUANTIZE est réglé sur 1/16.
- Quand QUANTIZE est réglé sur 1/16T ou 1/8T, il n'est pas possible de programmer des instruments et des notes sur les pas 4, 8, 12, 16, 20, 24, 28 ou 32.

Out of STEP  
Q: 1/8T

## Swing

L'ampleur du swing (groove rythmique ternaire) peut se régler.



1. Tournez  en zone SEQUENCE

pour régler l'ampleur du swing.


La plage du swing est de  $\pm 50\%$ .

## Mise en solo

Vous pouvez écouter en solo l'instrument sélectionné.

1.  **CONTRÔLEUR** En maintenant pressée , tapez sur le pad de l'instrument à écouter en solo.

Seul le pad frappé s'allume et les autres instruments cessent de produire des sons.

 reste allumée tant que la fonction Solo est activée.




## Coupure du son

Vous pouvez couper isolément le son de l'instrument sélectionné.

1.  **CONTRÔLEUR** En maintenant pressée , tapez sur le pad de l'instrument à couper.

Le pad frappé s'éteint et cesse de produire du son.

 reste allumée tant que la fonction de coupure du son est activée.




### NOTE

Les fonctions de solo et de coupure du son ne peuvent être utilisées qu'en mode PATTERN avec la configuration PAD.



## Gestion des patterns

### Copie/permutation d'instruments

1.  **CONTRÔLEUR** Tapez sur le pad de l'instrument à copier ou permuter.

2. Pressez . La destination de la copie/permutation de l'instrument apparaît en écran SOUND.






3. Sélectionnez l'instrument de destination de copie/permutation avec  en zone SOUND, et pressez . Cela ouvre la page de sélection de destination de copie/permutation en écran SOUND.




#### À SAVOIR

Vous pouvez aussi taper sur un pad pour sélectionner la destination de copie.



4. Sélectionnez COPY (copier) ou SWAP (permuter) avec  en zone SOUND, et pressez . Pressez  pour annuler et revenir à l'écran précédent.

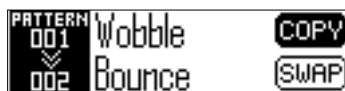
### Copie/permutation de patterns




1. Tournez  en zone SEQUENCE pour sélectionner le pattern à copier/permuter.

2. Pressez . La destination de la copie/permutation du pattern apparaît en écran SEQUENCE.



3. Sélectionnez le pattern de destination de copie/permutation avec  en zone SEQUENCE, et pressez . Cela ouvre la page de sélection de destination de copie/permutation en écran SEQUENCE.



4. Sélectionnez COPY (copier) ou SWAP (permuter) avec  en zone SEQUENCE, et pressez . Pressez  pour annuler et revenir à l'écran d'accueil.

## Effacement d'instruments

1.  **CONTRÔLEUR** Tapez sur le pad de l'instrument à effacer.



2. Pressez .

L'instrument à effacer s'affiche sur l'écran SOUND.




### À SAVOIR

Vous pouvez taper sur un autre pad pour sélectionner un autre instrument à effacer.

3. Sélectionnez YES (oui) avec  en zone SOUND, et pressez .

Cela efface la sélection, désactive l'oscillateur et ramène les autres paramètres à leur valeur par défaut.



## Effacement de patterns

1. Tournez  en zone SEQUENCE pour sélectionner le pattern à effacer.

2. Pressez .

Le pattern à effacer s'affiche sur l'écran SEQUENCE.



3. Sélectionnez YES (oui) avec  en zone SEQUENCE, et pressez .

Cela efface le pattern, ainsi que ses séquences et son nom.



## Gestion des patterns (suite)



### Changement des noms d'instrument



1.  **CONTRÔLEUR** Tapez sur le pad de l'instrument dont le nom doit être changé.

2. Pressez **RENAME**.  
L'instrument portant le nom à changer s'affiche en écran SOUND.




3. Sélectionnez le caractère à changer avec  en zone SOUND, et pressez .  
Pressez **RENAME** pour annuler l'édition et revenir à l'écran d'accueil.

4. Changez le caractère avec  en zone SOUND, et pressez .



5. Sélectionnez OK avec  en zone SOUND, et pressez  pour valider le changement de nom.



### Changement des noms de pattern



1. Tournez  en zone SEQUENCE pour sélectionner le pattern dont le nom doit être changé.

2. Pressez **RENAME**.  
Le pattern portant le nom à changer s'affiche en écran SEQUENCE.



3. Sélectionnez le caractère à changer avec  en zone SEQUENCE, et pressez .  
Pressez **RENAME** pour annuler l'édition et revenir à l'écran d'accueil.

4. Changez le caractère avec  en zone SEQUENCE, et pressez .

5. Sélectionnez OK avec  en zone SEQUENCE, et pressez  pour valider le changement de nom.


## Création de nouveaux patterns

### 1. Pressez .

Le nom d'un nouveau pattern s'affiche en écran SEQUENCE et peut être modifié.




### 2. Pour changer ce nom, sélectionnez

le caractère à changer avec 

en zone SEQUENCE, et pressez




Pressez  pour annuler et revenir à l'écran d'accueil.

### 3. Changez le caractère avec

en zone SEQUENCE, et pressez



### 4. Sélectionnez OK avec en

zone SEQUENCE, et pressez .

Un nouveau pattern sera créé.

#### NOTE

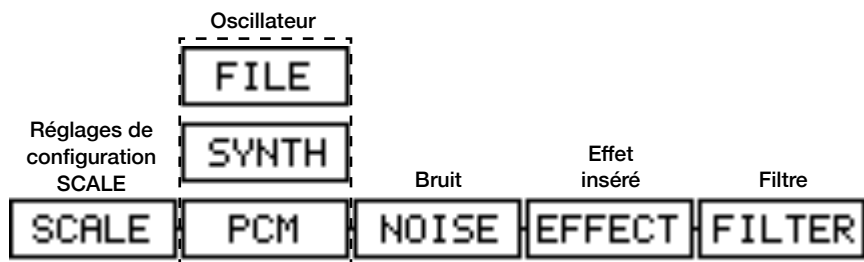
Un nouveau pattern ne peut pas être créé s'il ne reste plus de pattern vide.

# Édition des sons

## Présentation de l'édition des sons

Avec ,  et  en zone SOUND, modifiez les instruments et changez leurs sons.

Les instruments sont composés des blocs suivants, qui peuvent chacun être spécifiquement réglés.



Définit la gamme et la façon dont le son est produit en configuration SCALE.

Cela détermine le son de base de l'instrument. Vous pouvez choisir une source sonore intégrée, une capture audio ou des fichiers WAV chargés depuis la carte SD. Pour plus d'informations sur ces paramètres de son, voir la liste des oscillateurs (→ P. 106).

Du bruit peut être ajouté au son.

Les sons peuvent être modifiés par des effets.

Les sons peuvent être modifiés par des filtres.



**Modulation de hauteur de l'oscillateur**

La hauteur de l'oscillateur peut être modifiée par une enveloppe ou un LFO.

**Modulation du niveau de bruit**

Le niveau de bruit peut être modifié par une enveloppe ou un LFO.

**Modulation de paramètre d'effet**

Les paramètres d'effet inséré peuvent être modifiés par une enveloppe ou un LFO. Certains effets ne le permettent pas.

**Modulation de fréquence du filtre**

La fréquence du filtre peut être modifiée par une enveloppe ou un LFO.



## Présentation de l'édition des sons (suite)

Enveloppe  
de volume

ADSR

Détermine la rapidité de démarrage du son quand on frappe un pad, son niveau sonore tant que le pad est maintenu pressé et la vitesse de retour au silence après relâchement du pad.

Mélangeur  
de sortie

OUTPUT

Règle le panoramique (position stéréo) et le niveau.

Niveau d'envoi  
à l'effet

FX SEND

Détermine le niveau d'envoi à l'effet général.

Réglages des  
LED

LED

Règle la couleur des pads et leur style d'éclairage.

Réglages  
MIDI

MIDI

Sert à régler le canal MIDI de déclenchement des sons d'instrument par USB MIDI et la sortie des séquences lues par la prise MIDI OUT.



**Modulation de  
volume**

Le volume peut être modifié par une enveloppe ou un LFO.

**Modulation de  
panoramique**

Le panoramique peut être modifié par une enveloppe ou un LFO.

### NOTE

Les blocs de modulation dont la destination est désactivée ne sont pas affichés.

# Édition des instruments



## Opérations courantes



1.  **CONTRÔLEUR** Tapez sur le pad de l'instrument à modifier.

Les paramètres sélectionnés sont affichés en écran SOUND.



Paramètres sélectionnés

2. Pressez  en zone SOUND et tournez  pour sélectionner les paramètres à éditer.

Réglez les paramètres affichés avec  et .



### À SAVOIR

Voir « Listes des paramètres d'instrument » dans l'annexe pour des détails sur chaque bloc (→ P. 110).

## Réglages de configuration

### SCALE

Vous pouvez par exemple régler l'octave, la gamme et la production d'un son simple (monophonique) ou multiple (polyphonique) quand l'anneau contrôleur est en configuration SCALE.

#### ■ Réglage d'octave (Octave)

Vous pouvez changer la tessiture jouable sur l'anneau contrôleur. L'octave affichée démarre sur le pad 1.

#### ■ Changement de la gamme (Scale)

La disposition des notes sur l'anneau contrôleur change en fonction de la gamme choisie.

Cela vous permet de n'assigner à l'anneau contrôleur que les notes de la gamme désirée.

Choisissez parmi les gammes suivantes.

CHROMATC (Chromatic), MAJOR (Ionian), MINOR 1 (Harmonic Minor), MINOR 2 (Melodic Minor), MINOR 3 (Dorian), PHRYGIAN, LYDIAN, MIXOLYDN (Mixolydian), AEOLIAN, LOCRIAN, S-LOCRN (Super Locrian), MajBLUES (Major Blues), MinBLUES (Minor Blues), DIMINISH (Diminished), COM DIM, MajPENTA (Major Pentatonic), MinPENTA (Minor Pentatonic), RAGA 1 (Bhairav), RAGA 2, RAGA 3, ARABIC, SPANISH, GYPSY, MinGYPSY (Minor Gypsy), EGYPTIAN, HAWAIIAN, PELOG, HIROJOSI, IN-SEN, IWATO, KUMOI, MIYAKO, RYUKYU, CHINESE, WHOLE (Whole tone), WHOLE1/2 (Whole half), 5th

#### ■ Réglage de polyphonie (Mono/Poly)

Il détermine si un seul son (Mono) ou plusieurs (Poly) sont produits quand plusieurs pads sont pressés en même temps.

Sélectionnez Mono ou Poly.

## ■ Réglage du glissando (Glide)

Quand une autre note est déclenchée, le hauteur peut y passer instantanément ou progressivement en un temps déterminé par ce réglage. Cela peut aller de 0 à 100.

Plus la valeur réglée est élevée, plus le changement est progressif.

### À SAVOIR

Le Glide n'est activé que si le mode de polyphonie est réglé sur Mono.

## ■ Changement de la tonalité (Key)

Vous pouvez changer la tonalité lorsque la gamme est réglée sur une autre valeur que chromatique (Chromatic).



Vous pouvez choisir C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A# ou B (rappelons qu'en notation anglo-saxonne : A=*la*, B=*si*, C=*do*, D=*ré*, E=*mi*, F=*fa*, G=*sol*).

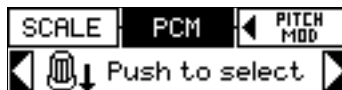
### NOTE




L'agencement de l'anneau contrôleur change également en fonction du réglage de tonalité.

## Oscillateur

Il détermine le son de base de l'instrument.

- Pressez  en zone SOUND et avec , passez au bloc oscillateur.





- Pressez .
- Avec  en zone SOUND, sélectionnez la catégorie d'oscillateur. Avec  en zone SOUND, sélectionnez l'oscillateur.



## ■ Sélection de fichiers WAV et de captures audio

Les fichiers WAV sauvegardés dans le sous-dossier « Capture » du dossier « AR-48 » sur la carte SD peuvent être ajoutés en tant qu'oscillateurs.

- Sélectionnez la catégorie d'oscillateurs FILE (fichier).
- Avec  en zone SOUND, sélectionnez le fichier audio sur la carte SD et pressez .

### NOTE

Quand un fichier audio est sélectionné comme oscillateur, le filtre et les autres paramètres sont ramenés à leurs valeurs par défaut.

## Édition des instruments (suite)

### À SAVOIR

- Les fichiers répondant aux conditions suivantes peuvent servir d'oscillateurs.
  - Fichiers au format WAV enregistrés en PCM 16/24 bits à une fréquence d'échantillonnage de 44,1 kHz
  - Durée de lecture de 6 minutes (12 minutes si mono) ou moins
 Le nom de fichier n'emploie que des lettres anglaises et des chiffres
- La durée totale des fichiers audio pouvant être ajoutés comme instruments dans l'**AR-48** est de 6 minutes (ou de 12 minutes en mono). Par exemple, si un fichier audio stéréo d'une minute a été ajouté, la durée totale des fichiers audio supplémentaires pouvant être ajoutés comme instruments est de 5 minutes (ou de 10 minutes s'ils sont mono).
- Si un fichier audio est utilisé dans plusieurs patterns, cela ne réduit pas plus le temps restant pour l'assignation de fichiers supplémentaires.

### ■ Lecture de fichiers audio

La méthode de lecture des fichiers audio peut être choisie.

One Shot : le fichier audio est lu une fois puis s'arrête.

Toggle : taper sur le pad déclenche tour à tour le démarrage et l'arrêt de la lecture du fichier audio.

Gate : le fichier audio est lu en boucle tant que le pad est maintenu pressé. La lecture s'arrête lorsqu'il est relâché.

## Bruit (Noise)

Du bruit peut être ajouté au son.

### ■ Type de bruit (Type)

Vous pouvez changer de type de bruit.

Sélectionnez Off (désactivé), White (bruit blanc) ou Pink (bruit rose).

### ■ Niveau de bruit (Level)

Vous pouvez changer le volume du bruit.

Il peut aller de 0 à 100.

## Effets insérés

---

Les sons peuvent être modifiés par des effets.

### ■ Compresseur (COMP)

Le compresseur réduit les variations de volume.

### ■ Pompage (PUMPER)

Cet effet ajoute au son une sensation de pulsation.

### ■ Infra-basse (Sub BASS)

Accentue les basses fréquences.

### ■ Filtre de parole (TALK)

Cet effet crée un son ressemblant à une voix humaine.

### ■ Égaliseur 3 bandes (3BAND EQ)

C'est un égaliseur à 3 bandes.

### ■ Modulateur en anneau (Ring Mod)

Cet effet crée un son métallique.

### ■ FLANGER

Cet effet ajoute au son de la modulation et de fortes ondulations.

### ■ PHASER

Cet effet ajoute au son des ondulations flottantes.

### ■ CHORUS

Cet effet mélange le son d'origine avec le son d'effet dont la hauteur fluctue pour ajouter du mouvement et de l'épaisseur.

### ■ Distorsion (DIST)

Cet effet entraîne une distorsion du son.

### ■ LO-FI

Cet effet dégrade intentionnellement la fidélité du son.

#### À SAVOIR

- Voir « Listes des paramètres d'instrument » dans l'annexe pour des détails sur chaque effet inséré (→ P. 112).

## Filtre

---

La fréquence et d'autres paramètres du filtre peuvent être réglés.

### ■ Type (TYPE)

Vous pouvez changer le type de filtre.

### Filtre en cloche (Peaking)

Ce filtre accentue une plage spécifique.

### Filtre passe-haut (HPF)

Ce filtre coupe les basses fréquences et laisse passer les hautes fréquences.

### Filtre passe-bas (LPF)

Ce filtre coupe les fréquences hautes et laisse passer les basses fréquences.

### Filtre passe-bande (BPF)

Ce filtre ne laisse passer qu'une plage de fréquences spécifique.

### ■ Fréquence (FREQ)

Change la fréquence du filtre.

### ■ Résonance (RESO)

Change l'ampleur de la résonance.

### ■ Niveau (LEVEL)

Règle le niveau après passage par le filtre.

## Enveloppe de volume (ADSR)

---

Règle par exemple la rapidité de démarrage du son et de son retour au silence.

### ■ Attaque (Attack)

Change la rapidité de démarrage du son. Elle peut aller de 0 à 100.

### ■ Déclin (Decay)

Change le temps nécessaire pour atteindre le niveau de maintien (Sustain) après l'attaque. Il peut aller de 0 à 100.

### ■ Maintien (Sustain)

Change le niveau auquel reste le son tant que le pad reste pressé. Il peut aller de 0 à 100.

### ■ Relâchement (Release)

Règle le temps nécessaire au son pour s'arrêter après relâchement du pad. Il peut aller de 0 à 100.

## Mélangeur de sortie (OUTPUT)

Règle le panoramique (position stéréo) et le niveau.

### ■ Panoramique (Pan)

L'équilibre entre les niveaux de sortie gauche et droit peut être changé.

Il peut aller de R100 (à fond à droite) à L100 (à fond à gauche).

### ■ Niveau (Level)

Le volume de sortie peut être modifié.

Il peut aller de 0 à 100.

## Niveau d'envoi à l'effet (FX SEND)

La quantité de son envoyée à l'effet général peut être changée.

### ■ Niveau d'envoi (Amount)

Le volume envoyé à l'effet peut être changé.

Il peut aller de 0 à 100.

Avec un réglage à 0, l'effet général n'est pas utilisé.

## Réglages des LED (LED)

Vous pouvez choisir la couleur utilisée par les LED de l'anneau contrôleur ainsi que la façon dont les pads s'allument quand on les frappe.

### ■ Couleur (Color)

Vous pouvez choisir parmi 32 couleurs. Avec un réglage sur OFF, les LED ne s'allument pas.

### ■ Animation (Animation)

Vous pouvez sélectionner l'animation utilisée quand on joue sur les pads.

L'animation peut être réglée sur Off (aucune), Moire (moiré), Firework (feu d'artifice), Cross (croix), Circulation ou Rainbow (arc-en-ciel).

## Réglages MIDI

Sert à régler le canal MIDI de déclenchement des sons d'instrument par USB MIDI et pour la sortie des séquences lues par la prise MIDI OUT.

### ■ Canal (Channel)

Si l'unité reçoit un message MIDI sur ce canal par USB, l'instrument assigné au pad est joué à la hauteur qui correspond au numéro de note.

De plus, si une séquence est enregistrée pour le pad sélectionné, ses numéros de note seront envoyés sur le canal MIDI réglé, durant la lecture du pattern.

Il peut être réglé sur OFF ou de 1 à 16.

L'**AR-48** peut produire des sons pour les notes de numéro 0 à 108.

#### NOTE

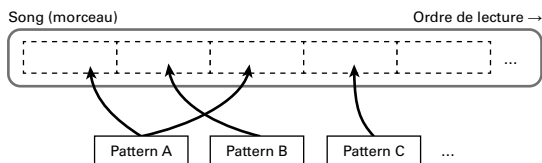
L'**AR-48** ne peut pas enregistrer sous forme de séquences les messages MIDI reçus par USB.



# Mode SONG (morceau)

## Présentation du mode SONG

En mode SONG, vous pouvez associer plusieurs patterns que vous avez créés en un morceau complet.



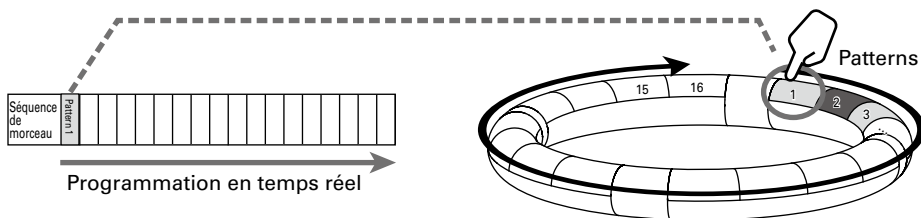
Vous pouvez programmer des morceaux de deux façons : en temps réel et pas à pas.

### ■ Programmation en temps réel

16 patterns sont assignés aux pads de l'anneau contrôleur. Vous pouvez changer le pattern assigné à chaque pad.

Taper sur un pad lance la lecture du pattern qui lui est assigné.

Après avoir terminé la préparation, lancez la programmation en temps réel et tapez sur les pads auxquels sont assignés des patterns pour ajouter ces derniers au morceau.



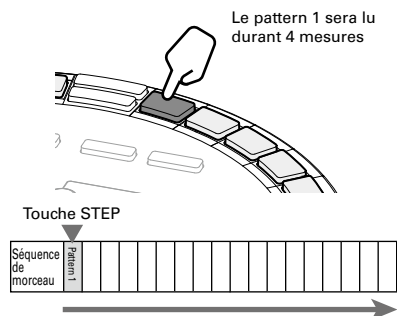
## Présentation du mode SONG (suite)

### ■ Programmation pas à pas

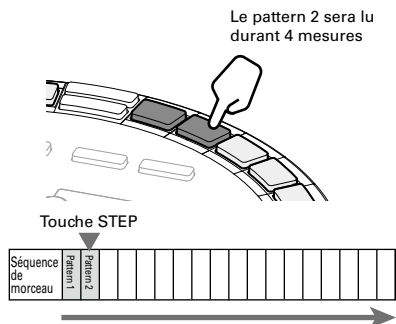
Avec la programmation pas à pas, vous pouvez indiquer quels patterns doivent être lus, dans quel ordre et pour combien de temps.

Utilisez les touches  de la station de base pour ajouter des patterns dans l'ordre de lecture voulu en partant de -1.

#### Ajoutez le pattern à lire en premier



#### Ajoutez le pattern à lire ensuite



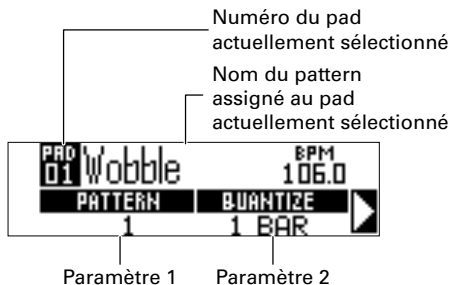
### À SAVOIR

Durant la lecture d'un morceau terminé, vous pouvez utiliser l'anneau contrôleur pour jouer avec les instruments assignés aux patterns lus. Vous pouvez alors également alterner entre les configurations PAD et SCALE.

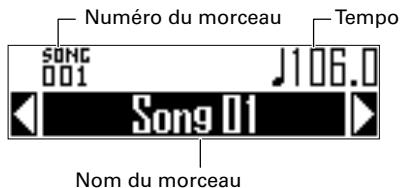
## Présentation de l'écran

- Lorsque la lecture de morceau est arrêtée

Écran SOUND



Écran SEQUENCE

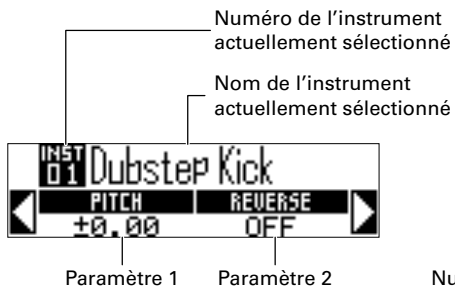


### À SAVOIR

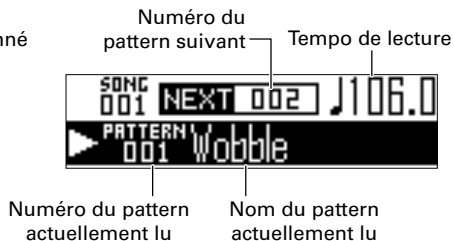
Le tempo n'apparaît en écran SEQUENCE que si SONG TEMPO est réglé sur ON (→ P. 65).

- Lorsque le morceau est lu

Écran SOUND



Écran SEQUENCE



# Vue d'ensemble du fonctionnement

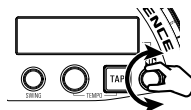
## Passez en mode SONG

Pressez **SONG** pour passer en mode SONG.



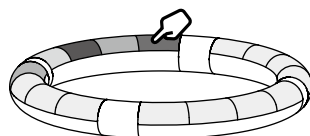
## Sélectionnez un morceau (Song)

Tournez en zone SEQUENCE pour sélectionner un morceau.



## Sélectionnez un pattern à lire

Sur l'anneau contrôleur, tapez sur le pad correspondant au pattern à lire, et vérifiez ce dernier.

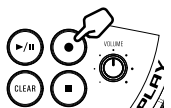


### À SAVOIR

Si le pattern que vous souhaitez lire n'a pas été assigné à un pad, sélectionnez-le pour l'assigner avec en zone SOUND (→ P. 65).

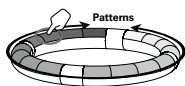
### ① Lancez la programmation en temps réel

Pressez pour lancer la programmation en temps réel.



### Création de morceaux

Tapez sur les pads des patterns voulus pour les lire et les ajouter en temps réel au morceau.



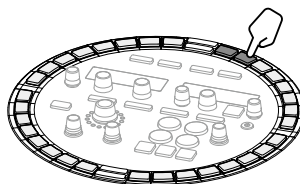
### Arrêtez la programmation en temps réel

Pressez pour mettre fin à la programmation en temps réel.

### ② Lancez la programmation pas à pas

Pressez la touche clignotante pour ajouter un nouveau pattern à ce pas.

Pressez une touche allumée pour voir les informations concernant le pattern à cet endroit dans l'écran SEQUENCE. Vous pouvez modifier les informations de pattern, insérer un nouveau pattern ou encore supprimer ce pas.



# Création de morceaux

## Préparations


- Sélectionner le mode

1. Pressez .

- Sélectionner des morceaux

Sélectionnez un morceau à programmer.

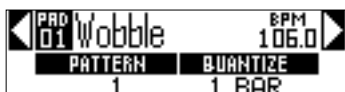
1. Tournez  en zone SEQUENCE pour sélectionner un morceau.

Pressez  pour créer immédiatement un nouveau morceau.


## Assignation de patterns aux pads




1.  Tapez sur un pad pour le sélectionner en vue de lui assigner un pattern.

Le pattern assigné au pad sélectionné s'affiche à l'écran et sa lecture commence.

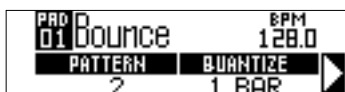


### À SAVOIR

Tapez sur un pad tout en pressant  pour sélectionner ce pad sans faire jouer son pattern.

2. En zone SOUND, pressez , tournez  pour ouvrir l'écran de sélection de pattern, et tournez  pour changer de pattern.

Cela assigne ce nouveau pattern au pad.



## Programmation en temps réel

1. Pressez .  
Cela lance le précompte.

2.  Tapez sur un pad pour sélectionner un pattern à lire.

Le pad frappé s'allume conformément au réglage de type d'animation de pattern choisi (→ P. 66).


### À SAVOIR

- Si aucune animation n'a été définie, le pad frappé clignote.
- Si une animation a été définie, le pad frappé affiche l'animation et s'allume dans la couleur du pattern.

3.  Jouez sur d'autres pads pour changer de pattern.

### À SAVOIR

- Le moment auquel le pattern change dépend du réglage de quantification (→ P. 66).
- Il est possible d'enregistrer un maximum de 64 changements de pattern. Au-delà, les changements de pattern ne seront plus enregistrés.

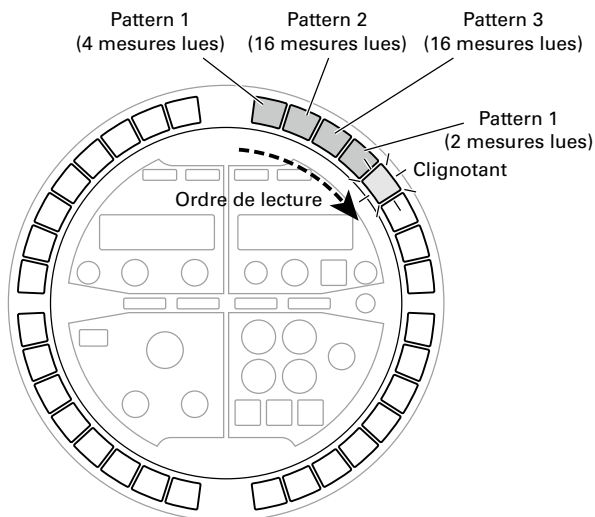
4. Pressez  quand tous les patterns ont été lus.  
Cela met fin à la création de morceau.

# Création de morceaux (suite)


## Programmation pas à pas


En mode SONG, le timing des changements de pattern est géré par unités de pas.

Par exemple, si les patterns 1-4 sont ajoutés dans cet ordre, la séquence du morceau aura quatre pas, et les patterns seront assignés aux touches -1, 2, 3 et 4.



Pressez la touche de pas  clignotante pour ajouter un nouveau pattern à ce pas.

Pressez une touche  allumée pour voir les informations concernant le pattern à cet endroit dans l'écran SEQUENCE. Vous pouvez modifier les informations de pattern, insérer un nouveau pattern ou encore supprimer ce pas.

1. Pressez la touche  qui clignote en rouge.



Les écrans SOUND et SEQUENCE prennent les aspects suivants.



Écran SOUND




Écran SEQUENCE





2. En maintenant pressée la touche , réglez le numéro de pattern et sa durée de lecture avec .


 et  en zone SOUND.

Cet écran possède deux pages.



Page 1  : sélectionner le numéro de pattern

Page 1  : régler la durée de lecture en mesures

Page 2  : régler la durée de lecture en temps (BEAT)

Page 2  : régler la durée de lecture en tics (plus petite unité temporelle de séquence égale à 1/96 de temps)

### 3. Pour ajouter un pattern, pressez

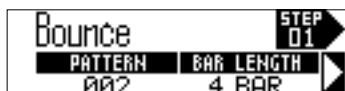
 en zone SEQUENCE tout en maintenant pressée .

Le pattern sera ajouté et aura la durée de lecture réglée en zone SOUND.

### 4. Pressez une touche allumée en rouge pour modifier un pattern déjà ajouté.

Les écrans SOUND et SEQUENCE prennent les aspects suivants.





Écran SOUND




Écran SEQUENCE





En maintenant pressée la touche


, réglez le numéro de pattern et sa durée à utiliser avec  et  et  en zone SOUND.

Cet écran possède deux pages.


Page 1  : sélectionner le numéro de pattern

Page 1  : régler la durée de lecture en mesures



Page 2  : régler la durée de lecture en temps (BEAT)

Page 2  : régler la durée de lecture en tics (plus petite unité temporelle de séquence égale à 1/96 de temps)

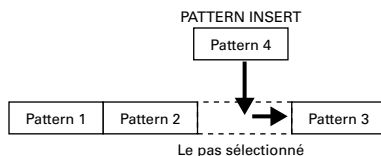
### 5. Pour insérer un nouveau pattern,

en maintenant pressée ,


sélectionnez PATTERN INSERT

(insérer un pattern) avec  en zone SEQUENCE, et pressez .



Le pattern présent sur le pas actuel sera repoussé au pas suivant et un nouveau pattern sera inséré avec la durée de lecture réglée en zone SOUND.



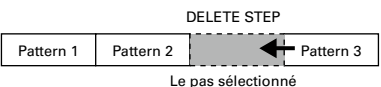
### 6. Pour supprimer le pas sélectionné,

en maintenant pressée ,

sélectionnez DELETE STEP

(supprimer le pas) avec  en zone SEQUENCE, et pressez .

Le pattern ajouté au pas actuel sera supprimé, et les patterns qui le suivaient avanceront pour combler le vide.



## Création de morceaux (suite)

### Lecture de morceaux

#### 1. Pressez .

Cela lance la lecture de morceau.

La  qui correspond au pattern lu s'allume en vert.



#### 2. Pressez pour mettre en pause.



 clignotera.

Pressez à nouveau  pour reprendre la lecture.

#### 3. Pressez pour arrêter la lecture.

La lecture s'arrête, et la position de lecture revient au début.

#### À SAVOIR

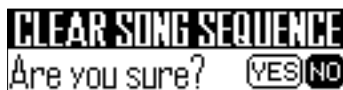
- Les changements de paramètres de son effectués durant la lecture ne sont pas enregistrés dans les patterns.
- Les  auxquelles des patterns sont assignés s'allument en rouge. Durant la lecture de morceau, presser une  rouge fait reproduire le morceau depuis cette position.
- Le morceau s'arrêtera une fois les patterns lus jusqu'au bout.
- Comme en mode PATTERN, 16 instruments sont assignés aux pads. Durant la lecture d'un morceau, vous pouvez utiliser l'anneau contrôleur pour jouer avec les instruments assignés aux patterns lus. Vous pouvez également alterner entre les configurations PAD et SCALE.

### Effacement de morceaux

#### 1. Pressez pour arrêter la lecture de séquence.

#### 2. Pressez .

Un message de confirmation s'affiche et  s'allume.



#### 3. Sélectionnez YES (oui) avec .

en zone SEQUENCE, et pressez



Cela efface l'ordre de lecture des patterns, c'est-à-dire le morceau.



## Réglages de morceau



### Réglage de synchronisation du tempo

Choisissez d'utiliser pour chaque pattern son propre réglage de tempo ou d'utiliser le même tempo pour tous les patterns lors de la lecture d'un morceau.

1. Pressez .

2. Pressez -13.






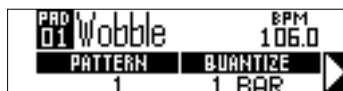
LED allumée (SONG TEMPO ON) : les patterns du morceau sont lus au même tempo. Le tempo actuel est affiché en zone SEQUENCE. Vous pouvez régler le tempo avec  et .


LED éteinte (SONG TEMPO OFF) : les patterns du morceau seront lus chacun à leur propre tempo. Avec ce réglage, le tempo ne peut pas être réglé en mode SONG.

### Réglages pour les patterns assignés aux pads

- Assignation de patterns aux pads

1.  Tapez sur un pad.
2. Pressez  en zone SOUND, et tournez  pour ouvrir l'écran de sélection de numéro de pattern.





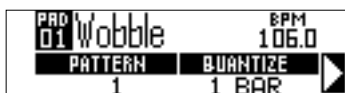
3. Tournez  en zone SOUND pour changer de pattern.


## Réglages de morceau (suite)

- Réglage du timing de changement de pattern

**1.**  **CONTRÔLEUR** Tapez sur un pad.

**2.** Pressez  en zone SOUND et tournez  pour ouvrir l'écran de sélection de quantification (QUANTIZE).



**3.** Tournez  en zone SOUND pour changer ce timing.



Sélectionnez OFF, 1/32 (triple-croche), 1/16T (double-croche de triolet), 1/16 (double-croche), 1/8T (croche de triolet), 1/8 (croche), 1/4 (noire), 1/2 (blanche), 1 BAR (1 mesure) ou 2 BAR (2 mesures).

Si OFF est sélectionné, le pattern change dès qu'on frappe un nouveau pad.


Si une autre valeur est sélectionnée, le pattern ne change qu'à l'instant voulu par ce timing.

- Réglage des couleurs des pads de pattern

**1.**  **CONTRÔLEUR** Tapez sur un pad.



**2.** Pressez  en zone SOUND et tournez  pour ouvrir l'écran de sélection de couleur de LED (LED COLOR).

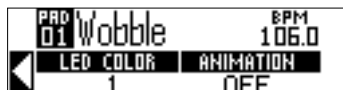


**3.** Tournez  en zone SOUND pour changer la couleur de pad.

- Réglage du type d'animation des LED de pattern

**1.**  **CONTRÔLEUR** Tapez sur un pad.

**2.** Pressez  en zone SOUND et tournez  pour ouvrir l'écran de sélection d'animation des LED (ANIMATION).




**3.** Tournez  en zone SOUND pour changer l'animation des LED.



## Gestion des morceaux

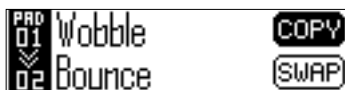
### Copie/permutation de patterns assignés aux pads




1.  **CONTRÔLEUR** Tapez sur le pad associé au pattern à copier/permuter

2. Pressez . La destination de la copie/permutation du pattern apparaît en écran SOUND.



3. Sélectionnez le pad de destination de copie/permutation avec  en zone SOUND, et pressez . Cela ouvre la page de sélection de destination de copie/permutation en écran SOUND.




4. Sélectionnez COPY (copier) ou SWAP (permuter) avec  en zone SOUND, et pressez . Pressez  pour annuler et revenir à l'écran précédent.

#### À SAVOIR



Vous pouvez aussi taper sur un pad pour sélectionner la destination de copie.

### Copie/permutation de morceaux




1. Tournez  en zone SEQUENCE pour sélectionner le morceau à copier/permuter.

2. Pressez . La destination de la copie/permutation du morceau apparaît en écran SEQUENCE.





3. Sélectionnez le morceau de destination de copie/permutation avec  en zone SEQUENCE, et pressez . Cela ouvre la page de sélection de destination de copie/permutation en écran SEQUENCE.






4. Sélectionnez COPY (copier) ou SWAP (permuter) avec  en zone SEQUENCE, et pressez . Pressez  pour annuler et revenir à l'écran d'accueil.

## Gestion des morceaux (suite)



### Effacement de morceaux

1. Tournez  en zone SEQUENCE pour sélectionner le morceau à effacer.
2. Pressez .  
Le morceau à effacer s'affiche sur l'écran SEQUENCE.








3. Sélectionnez YES (oui) avec  en zone SEQUENCE, et pressez .  
Pressez  pour annuler et revenir à l'écran d'accueil.



### Changement des noms de morceau

1. Tournez  en zone SEQUENCE pour sélectionner le nom à changer.
2. Pressez .  
Le morceau portant le nom à changer s'affiche en écran SEQUENCE.



3. Sélectionnez le caractère à changer avec  en zone SEQUENCE, et pressez .  
Pressez  pour annuler et revenir à l'écran d'accueil.

4. Changez le caractère avec  en zone SEQUENCE, et pressez .

5. Sélectionnez OK avec  en zone SEQUENCE, et pressez  pour valider le changement de nom.

## Création de nouveaux morceaux

### 1. Pressez .

Le nom d'un nouveau morceau s'affiche en écran SEQUENCE et peut être modifié.




### 2. Pour changer ce nom, sélectionnez le caractère à changer avec en zone SEQUENCE, et pressez



### 3. Changez le caractère avec en zone SEQUENCE, et pressez



Pressez  pour annuler et revenir à l'écran d'accueil.

### 4. Sélectionnez OK avec en zone SEQUENCE, et pressez .

Un nouveau morceau sera créé avec ce nom.

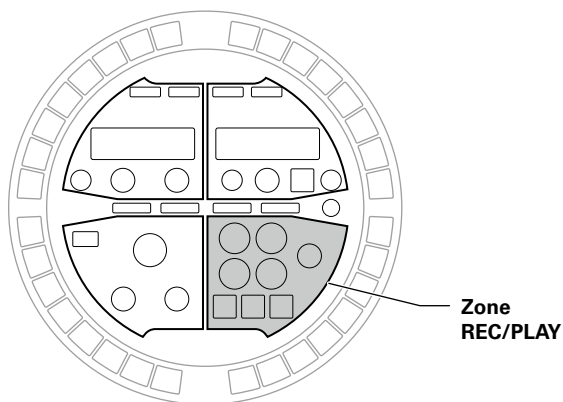
#### NOTE

Un nouveau morceau ne peut pas être créé s'il n'y a pas de morceau vide disponible.


# Zone REC/PLAY

## Présentation de la zone REC/PLAY

Utilisez la zone REC/PLAY pour contrôler les séquences, notamment la lecture et l'enregistrement. Voici les principales opérations qui peuvent être effectuées ici.



### Effacement

Effacez par exemple les données de séquence avec .

#### À SAVOIR

La fonction de cette touche dépend du mode sélectionné et de l'état des autres touches. Pour plus de détails, voir les pages d'explications de chaque opération.

### Séquences de mouvements

Vous pouvez ajuster les paramètres d'instruments et d'effets pendant la lecture d'un pattern déjà créé et enregistrer ces changements en temps réel.

Ces changements enregistrés seront sauvegardés comme une partie du pattern et restitués durant la lecture.

Voir « Séquences de mouvements » pour des informations détaillées sur cette fonction (→ P. 72).

## Présentation de la zone REC/PLAY (suite)

### Capture audio

---


L'**AR-48** peut capturer (enregistrer) comme données audio le son des patterns et morceaux reproduits ainsi que les sons entrant par la prise AUDIO INPUT.

Les données audio capturées peuvent servir d'instrument.

Pour plus de détails sur cette fonction, voir « Capture (enregistrement) audio » (→ P. 74).

### Sauvegarde automatique

---

Changez le réglage de sauvegarde automatique avec .

Lorsqu'AUTO SAVE (sauvegarde automatique) est sur ON, les changements apportés au pattern sont automatiquement sauvegardés.


Activer cette fonction (la régler sur ON) peut être utile lors de la création de patterns.

Par contre, désactivez-la (OFF) lorsque vous jouez avec des patterns déjà terminés afin de ne pas leur apporter de changements.

Pour plus de détails sur cette fonction, voir « Sauvegarde Automatique » (→ P. 78).

### Volume

---

Réglez le volume des sorties OUTPUT et casque avec .

#### NOTE

Les volumes des sorties OUTPUT et casque se règlent ensemble.

## Séquences de mouvements

Vous pouvez ajuster les paramètres des instruments et des effets et enregistrer ces changements dans des séquences.

Vous pouvez enregistrer les modifications en temps réel pendant qu'un pattern est lu ou enregistrer les valeurs de réglage des paramètres pas à pas.


Ces changements enregistrés seront sauvegardés comme une partie du pattern et restitués durant la lecture.


### NOTE

Les séquences de mouvements ne peuvent pas être enregistrées en mode SONG.


## Enregistrement de séquences de mouvements en temps réel

1. Sélectionnez le pattern pour lequel vous voulez enregistrer une séquence de mouvements.

2. Pressez  (séquence de mouvements).

 clignote, indiquant que l'enregistrement est armé.

3. Pressez .

 s'allume et la lecture du pattern commence.

4. Réglez les paramètres des instruments et des effets.

Ces changements seront enregistrés comme une séquence de mouvements.

· Édition des sons (→ P. 48)

### À SAVOIR

- L'enregistrement démarre dès l'instant où un paramètre est modifié.
- Si on modifie un paramètre qui a déjà été enregistré, les nouvelles données écrasent les anciennes.


5. Pressez  ou  lorsque l'enregistrement est terminé.




## Enregistrement pas à pas de séquences de mouvements

1. Arrêtez ou mettez en pause la lecture de pattern.



---

2. Pressez .


---

3. Pressez la touche  correspondant à la position à laquelle vous allez changer des paramètres.



---

4. En maintenant pressée , réglez les paramètres des instruments et des effets.  
Ces opérations sont enregistrées à la position correspondant à .



## Effacement de séquences de mouvements

1. Pressez  pour arrêter la lecture de pattern.



---

2. Pressez .  
L'écran d'effacement de séquence s'affiche en écran SEQUENCE.  
Pressez à nouveau  pour annuler cette opération.

---

3. Sélectionnez la séquence que vous souhaitez effacer avec  en zone SEQUENCE, et pressez .  
Cela ouvre un écran de confirmation.



4. Avec  en zone SEQUENCE, sélectionnez YES (oui); et pressez .  
Cela efface la séquence.



# Capture (enregistrement) audio

## Présentation de la capture

L'**AR-48** peut capturer (enregistrer) le son qu'il produit lui-même et celui reçu par sa prise d'entrée AUDIO INPUT, dans tous les modes.



Le son capturé peut servir d'instrument.


### NOTE

- Les captures sont sauvegardées sur la carte SD. Sachez que vous ne pourrez pas utiliser les captures si vous retirez la carte SD ou si vous la remplacez par une autre carte SD.
- La durée totale des captures et des fichiers audio pouvant être ajoutés comme instruments dans l'**AR-48** est de 6 minutes (ou de 12 minutes en mono). Par exemple, si un fichier audio stéréo d'une minute a été assigné, il est encore possible d'assigner 5 minutes de son en stéréo ou 10 minutes en mono.
- Si une capture ou un fichier audio est utilisé dans plusieurs patterns, cela ne réduit pas plus le temps restant pour l'assignation d'autres fichiers.

## Réglage de la fonction d'arrêt automatique (AUTO STOP)

Vous pouvez arrêter la capture automatiquement au bout d'un temps défini.

1. En maintenant pressée ,  
pressez -14.

2. Tournez  en zone SOUND pour changer la valeur d'arrêt automatique (AUTO STOP).

Sélectionnez Off (pas d'arrêt automatique) ou 1-32 noires.



Écran SOUND




## Commutation entre stéréo et mono

Le son capturé peut être enregistré en stéréo ou en mono.

La capture audio peut atteindre 6 minutes en stéréo ou 12 minutes en mono.

1. En maintenant pressée ,  
pressez -14.

2. Alternez entre stéréo et mono avec

 en zone SOUND.



## Capture d'enregistrements audio



1. Reproduisez le pattern, morceau ou autre son que vous souhaitez capturer, ou connectez l'instrument ou autre appareil audio que vous souhaitez utiliser pour enregistrer du son par la prise AUDIO INPUT de la station de base.

2. Pressez .

La capture démarre et l'écran SOUND affiche le temps de capture restant.



### À SAVOIR

- REMAIN (temps restant) fournit les informations suivantes.  
Avec AUTO STOP sur ON : le temps restant jusqu'à l'arrêt de la capture  
Avec AUTO STOP sur OFF : le temps de capture maximal restant
- Vous pouvez capturer jusqu'à 6 minutes en stéréo ou 12 minutes en mono.
- Durant la capture, pressez  si vous voulez arrêter l'enregistrement.
- Si le niveau d'entrée est trop élevé,  clignote rapidement. Baissez le volume de l'appareil connecté ou le niveau d'entrée (→ P. 84).
- L'activation/désactivation des effets, les changements des paramètres, le jeu sur les pads et les changements de pattern seront notamment enregistrés pendant la capture.
- Si le précompte est activé (ON), un clic est produit avant que la capture ne commence (→ P. 39).
- Si le métronome est activé (ON), il joue durant la capture.

# Capture (enregistrement) audio (suite)

## 3. Une fois le son capturé, pressez



Vous pouvez ajuster la capture et la sauvegarder dans l'écran de réglage de capture qui s'ouvre (→ P. 76).

Si l'arrêt automatique est activé, la capture cesse automatiquement et l'écran de réglage de capture s'ouvre.

## Ajustement et sauvegarde du son capturé

Une fois la capture audio terminée, l'écran des réglages de capture s'ouvre et la lecture en boucle de la capture commence.

Le son capturé peut être édité dans cet écran.

Écran SOUND



Écran SEQUENCE



### À SAVOIR

- Pressez pour mettre en pause et relancer la lecture.
- Pressez pour arrêter la lecture et ramener la position de lecture au début de la boucle.
- La totalité du cercle de sur la station de base correspond à l'intervalle compris entre le point de début et le point de fin. Durant la lecture, pressez une touche pour lancer la lecture en boucle depuis cet endroit. Pressez une touche à l'arrêt pour ne lire que l'intervalle affecté à cette position.
- La qui correspond à la position actuelle s'allume en vert, et les autres en rouge.

## 1. Réglez la plage de son enregistré assignée au pad avec et en zone SOUND.

: point de début (Start)

Pour changer le point de début du son capturé.

: point de fin (End)

Pour changer le point de fin du son capturé.

Lors de la définition des points de début et de fin, la forme d'onde grossit aux alentours de ces points.

### À SAVOIR

- Les points de début et de fin peuvent être fixés après les 500 premières millisecondes et avant les 500 dernières de la capture.
- Presser , ou annule l'édition de la capture et rouvre l'écran d'origine.

## 2. Sélectionnez « Assign to PAD »

(assigner au pad) avec en

zone SEQUENCE, et pressez .

Un écran s'ouvre dans laquelle vous pouvez sélectionner le pad auquel assigner le son.

Écran SOUND




Écran SEQUENCE





**À SAVOIR**

Vous ne pouvez pas assigner un son capturé s'il dépasse la longueur utilisable comme instrument. Si vous essayez de le faire, un message s'affiche. Pour disposer de plus de temps, retirez du son capturé déjà assigné et d'autres fichiers, ou raccourcissez les intervalles compris entre les points de début et de fin. À cet instant, il est encore possible de juste sauvegarder sur la carte SD (Only SAVE to SD).

- 3.** Tournez  en zone SOUND pour sélectionner le pattern où assigner.

- 4.**  Tapez sur un pad pour le sélectionner en vue de l'assignation, tournez  en zone SEQUENCE pour sélectionner YES (oui), et pressez .



Cela assigne le son capturé au pad sélectionné.

- 5.** Pour sauvegarder le son capturé sur la carte SD sans l'assigner à un pad, sélectionnez « Only SAVE to SD » avec  en zone SEQUENCE, et pressez .

Cela sauvegardera le son capturé sur la carte SD sous forme de fichier WAV.

**À SAVOIR**

Les données audio capturées sont également sauvegardées sur la carte SD quand on les assigne à un pad.

- 6.** Si vous souhaitez modifier le nom du son capturé, tournez  en zone SEQUENCE pour sélectionner RENAME (renommer), et pressez .

**À SAVOIR**


- Le son capturé sera sauvegardé dans le sous-dossier « Capture » du dossier « AR-48 » de la carte SD.
- Le nom de la capture sera utilisé tel quel comme nom de fichier.
- Le son capturé assigné à un pad peut, comme les instruments intégrés, avoir des réglages d'enveloppe, de filtre et autres paramètres.

# Sauvegarde automatique

Vous pouvez choisir de sauvegarder automatiquement ou non dans les patterns les modifications apportées aux instruments et aux effets.

Quand AUTO SAVE est réglé sur OFF, les modifications d'instruments et d'effets ne sont pas sauvegardées dans les patterns. Elles seront perdues si vous changez de pattern ou si vous passez en mode SONG. De plus, vous ne pourrez pas sauvegarder de séquences.


## 1. Pressez .

 s'allume et AUTO SAVE est activé (ON).

## 2. Pressez à nouveau pour

désactiver la sauvegarde

automatique.

 s'éteint et AUTO SAVE est désactivé (OFF).

### NOTE

- La fonction de sauvegarde automatique ne peut pas être modifiée en mode SONG. Les changements apportés aux réglages sont tous sauvegardés quand on change de morceau.
- Quand vous faites passer le réglage AUTO SAVE de OFF à ON, un écran apparaît pour que vous confirmiez ou non vouloir sauvegarder les réglages actuels. Si vous sélectionnez « No », les réglages actuels ne seront pas sauvegardés, mais les futurs changements le seront.

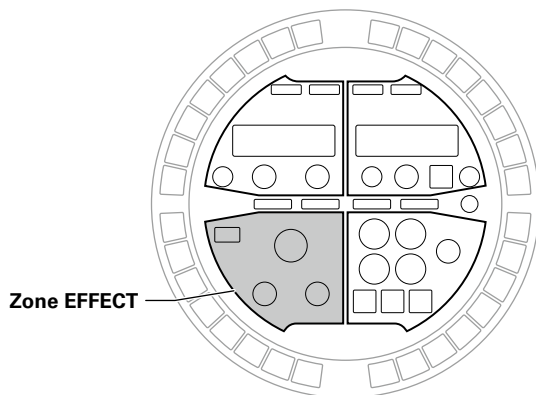
Écran SEQUENCE

**SAVE Current Setting**  
Are you sure? **YES** **NO**

## Zone EFFECT

### Présentation de la zone EFFECT


En zone EFFECT, un effet général peut être appliqué à la sortie globale durant la lecture des patterns et des morceaux.



## Sélection et réglage des effets

Divers types d'effets généraux sont disponibles.

### Changement du type d'effet




1. Changez le type d'effet avec .

La LED de l'effet sélectionné s'allume.




#### NOTE


- Le type d'effet ne peut pas être enregistré dans les séquences de mouvements.
- En mode SONG, les opérations sur l'effet ne sont possibles que durant la lecture de morceau. Les opérations effectuées sur l'effet durant la lecture de morceau ne sont toutefois pas enregistrées dans les patterns.

### Activation/désactivation de l'effet

1. Pressez .
  -  s'allume quand l'effet est activé.
  - L'effet reste activé même après que  ait été relâchée.

#### À SAVOIR

- La touche  de l'anneau contrôleur est couplée à la touche  de la station de base.
- Les effets LOOPER FX et RELEASE ne restent activés que tant que  est maintenue pressée.

2. Pressez à nouveau  pour désactiver l'effet.





## Changement des paramètres

Les paramètres d'effet peuvent être réglés.  
Les paramètres réglables dépendent du type d'effet choisi.

### À SAVOIR

Voir l'annexe « Liste des effets » pour des détails sur les paramètres d'effet (→ P. 117).

1. Tournez  et  pour régler les paramètres désirés.

Les valeurs de réglage actuelles sont affichées en écran SOUND.

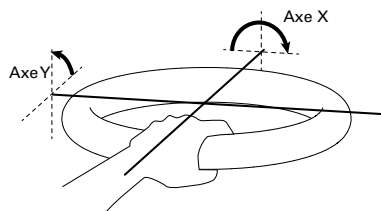


Si la position du bouton ne correspond pas à la valeur du paramètre, tournez le bouton jusqu'à la valeur en vigueur pour lui redonner le contrôle du réglage.

# Jeu avec l'anneau contrôleur

## Contrôle des paramètres avec l'anneau contrôleur

Grâce à l'accéléromètre de l'anneau contrôleur, vous pouvez contrôler le timing de l'arpégiateur et les paramètres des instruments et des effets. Les paramètres peuvent être modifiés par le mouvement et l'inclinaison de l'anneau contrôleur.



### NOTE

- Cela est possible une fois que la zone de prise en main de l'anneau contrôleur a été définie (→ P. 98).
- Les directions des axes X et Y sont automatiquement fixées en fonction de la zone de prise en main.
- Ne frappez pas l'anneau contrôleur avec une force excessive.

### ■ Assignation des paramètres

1. En maintenant pressée **FUNCTION**,  
pressez -24.

Cela ouvre un écran dans lequel il est possible d'assigner des paramètres aux axes X et Y.

Écran SOUND




Écran SEQUENCE



2. Tournez en zone SEQUENCE  
pour sélectionner l'assignation de  
paramètre.

Trois paramètres peuvent être assignés au mouvement de chacun des axes, X et Y.

**3.** Tournez  en zone SOUND pour sélectionner le paramètre.

Vous pouvez choisir parmi les paramètres suivants.

Paramètre	Explication
None	Aucun paramètre assigné
EFFECT Knob1	Paramètre 1 de l'effet sélectionné
EFFECT Knob2	Paramètre 2 de l'effet sélectionné
01 SOUND Knob1	Paramètre 1 affiché en écran SOUND pour l'instrument 01
01 SOUND Knob2	Paramètre 2 affiché en écran SOUND pour l'instrument 01
02 SOUND Knob1	Paramètre 1 affiché en écran SOUND pour l'instrument 02
02 SOUND Knob2	Paramètre 2 affiché en écran SOUND pour l'instrument 02
⋮	⋮
16 SOUND Knob1	Paramètre 1 affiché en écran SOUND pour l'instrument 16
16 SOUND Knob2	Paramètre 2 affiché en écran SOUND pour l'instrument 16
ARPEGGIATOR Rate	La vitesse de jeu de l'arpégiateur change en fonction de l'inclinaison de l'anneau contrôleur. Ce n'est activé que si l'arpégiateur n'est pas réglé sur le style « Sequence » et si le « pattern » est réglé sur 1/1-1/32.
ARPEGGIATOR Note	Les notes produites par l'arpégiateur changent en fonction de l'inclinaison de l'anneau contrôleur. Les notes changeront en fonction de la gamme réglée en configuration SCALE de chaque instrument (→ P. 116).

**4.** Retirez l'anneau contrôleur de la station de base.

Si un paramètre est assigné à l'effet ou à l'arpégiateur, activez cette fonction.

**5.** Définissez la zone de prise en main de l'anneau contrôleur.

Réglage de la zone de prise en main (→ P. 98)



**6.** Inclinez l'anneau contrôleur pour contrôler les paramètres assignés.

# Réglages de système


## Changement de divers réglages


### Réglage des niveaux d'entrée audio et de départ d'effet

Lorsqu'un signal entre par la prise AUDIO INPUT, réglez le niveau d'entrée et la quantité envoyée à l'effet général.

1. En maintenant pressée ,  
pressez -16.  
Cela ouvre l'écran de réglage de l'entrée.






2. Tournez  en zone SOUND pour changer le niveau d'entrée (LEVEL).  
Il peut aller de 0 à 100.

3. Tournez  en zone SOUND pour changer le niveau de départ vers l'effet (FX SEND).  
Il peut aller de 0 à 100.

### Réglage du mode d'horloge

Choisissez d'utiliser l'horloge interne ou une horloge externe en cas de connexion à d'autres appareils MIDI par USB.

1. En maintenant pressée ,  
pressez -30.  
L'horloge externe est sélectionnée quand -30 est allumé.





#### NOTE

- Quand l'horloge externe est sélectionnée, il n'est pas possible d'enregistrer des morceaux.
- Lorsque le mode d'horloge (CLOCK MODE) est réglé sur INTERNAL (interne), l'horloge fonctionne des façons suivantes.
  - L'**AR-48** produit constamment l'horloge MIDI par son port USB.
  - L'**AR-48** envoie un message de démarrage quand la lecture démarre et un message d'arrêt quand elle s'arrête.
  - Il envoie un message de reprise (Continue) quand la lecture reprend après une pause.
  - Les messages de démarrage, d'arrêt et de reprise ne sont toutefois pas produits quand l'**AR-48** n'est pas en lecture fautive par exemple d'avoir un morceau.

## Changement de divers réglages (suite)


### Réglage du contraste d'écran

Le contraste de l'écran peut être réglé.

1. En maintenant pressée ,  
pressez -32.

Les écrans SOUND et SEQUENCE affichent leur propre réglage de contraste.



2. Tournez  dans la même zone que l'écran pour régler son contraste.

Le contraste d'écran peut se régler de 1 à 13.

### Vérification de la version de logiciel

La version du logiciel de la station de base est affichée à l'écran lorsque l'**AR-48** s'allume.

#### NOTE

La version du logiciel de l'anneau contrôleur ne peut être vérifiée qu'en écran de mise à jour d'anneau contrôleur (→ P. 102).

## Changement de divers réglages (suite)

### Restauration des réglages par défaut



Les réglages d'usine par défaut de la station de base et de l'anneau contrôleur peuvent être restaurés.

#### ■ Station de base

##### NOTE



La restauration des réglages par défaut efface tout ce que vous avez créé, y compris les patterns et les morceaux. Sauvegardez-les préalablement sur une carte SD si vous ne voulez pas les perdre.

Sauvegarde de données (→ P. 89)

1. En maintenant pressée ,  
pressez .



Un message de confirmation apparaît.



2. Avec , sélectionnez YES (oui)  
et pressez .



Cela restaurera les réglages d'usine par défaut.

#### ■ Anneau contrôleur

1. En maintenant pressée ,  
pressez -22.

Un message de confirmation apparaît sur l'écran SEQUENCE.



2. Sélectionnez YES (oui) avec   
en zone SEQUENCE, et pressez .

Cela restaure les réglages d'usine par défaut de l'anneau contrôleur.

# Production de messages MIDI par la station de base

La station de base peut envoyer des messages MIDI par son port USB et sa prise MIDI OUT quand les pads de l'anneau contrôleur et les touches et boutons de la station de base sont utilisés. Vous pouvez choisir les messages MIDI envoyés.

L'**AR-48** produit les messages MIDI prévus sans changement même si on change de mode. Ces messages MIDI peuvent être utilisés par exemple pour contrôler un logiciel station de travail audio numérique (DAW).

## 1. En maintenant pressée ,

pressez -31.

Cela ouvre l'écran de réglage.

Écran SOUND



Écran SEQUENCE



## 2. Tournez en zone SEQUENCE

pour sélectionner ce à quoi est assigné le paramètre.

Les pads de l'anneau contrôleur, les touches et boutons de la station de base et les axes X et Y de l'accéléromètre peuvent être sélectionnés.

## 3. Tournez en zone SOUND pour sélectionner le message.

Les paramètres suivants peuvent être sélectionnés.

### ■ PAD 1-16

MIDI Ch (canal MIDI)	Type (type de message)	Number (valeur)
1-16	Off	—
	Note	0-127
	CC (changement de commande)	0-127
	Prg Chg (changement de programme)	0-127
	Ch Press (aftertouch d'une même valeur pour tout le canal MIDI)	—
	PolyPress (aftertouch propre à chaque pad)	0-127 (numéro de note)

#### À SAVOIR

Si Type est réglé sur CC, le numéro de CC déterminé par « Number » est envoyé avec comme valeur la force (dynamique ou vélocité) de frappe sur le pad. « 0 » est envoyé au relâchement du pad.

#### NOTE

Les séquences enregistrées sur l'**AR-48** sont envoyées indépendamment des messages MIDI produits lorsque l'on tape sur les pads (→ P. 56).

### ■ Touches

MIDI Ch (canal MIDI)	Type (type de message)	Number (valeur)
1-16	Off	—
	Note	0-127
	CC (changement de commande)	0-127
	Prg Chg (changement de programme)	0-127

#### À SAVOIR

Quand Type est réglé sur Note, presser une touche envoie la note choisie par « Number » avec une dynamique de 127. Relâcher la touche renvoie la note avec une dynamique de 0. Si l'anneau contrôleur est connecté à un ordinateur, quand l'ordinateur envoie un message de note avec une dynamique autre que 0, le pad correspondant s'allume. Le pad correspondant s'éteint quand un message d'enfoncement de note d'une dynamique de 0 ou un message de relâchement de note (Note Off) est reçu.

Quand Type est réglé sur CC, presser une touche envoie le numéro de CC choisi par « Number » avec une valeur de 127. Relâcher la touche renvoie le CC avec une valeur de 0. Si l'anneau contrôleur est connecté à un ordinateur, quand l'ordinateur envoie un message CC d'une valeur autre que 0, le pad correspondant s'allume. Le pad correspondant s'éteint quand il envoie un message de valeur 0.

## Production de messages MIDI par la station de base (suite)

### ■ Boutons (encodeurs de sélection, paramètres de son, SWING, TEMPO, type d'effet)

MIDI Ch (canal MIDI)	Type	CC Number (numéro de CC)	Minimum/Dec Number (décréméntation)	Maximum/Inc Number (incréméntation)
1-16	Off	0-127	-	-
	Absolute (la position du bouton est envoyée comme une valeur absolue)		0-127 (Minimum)	0-127 (Maximum)
	Relative (quand on tourne le bouton, l'écart de valeur est envoyé pour le sens antihoraire (décréméntation) ou horaire (incréméntation))		0-127 (Dec Number)	0-127 (Inc Number)

#### À SAVOIR

- Quand Type est réglé sur Absolute, la position de rotation actuelle du bouton est envoyée si elle est dans la plage comprise entre les valeurs choisies pour Minimum et Maximum. Si le bouton est tourné dans le sens antihoraire depuis la valeur Minimum ou dans le sens horaire depuis la valeur Maximum, aucun message n'est produit. Sachez que même si cela fonctionne avec de nombreuses applications DAW, des différences peuvent se produire avec les valeurs envoyées par l'**AR-48** si les paramètres contrôlés sont changés dans la DAW.
- Quand Type est réglé sur Relative, la valeur de décréméntation réglée par Dec Number est envoyée quand le bouton est tourné dans le sens antihoraire et celle d'incréméntation réglée par Inc Number quand le bouton est tourné dans le sens horaire. Même si les paramètres sont changés dans la DAW, les valeurs peuvent augmenter ou diminuer de façon relative. Toutefois, il peut être nécessaire de régler Dec Number et Inc Number en fonction de la DAW.

### ■ Boutons (paramètres d'effet, volume)

MIDI Ch (canal MIDI)	CC Number (numéro de CC)	Min Value (valeur minimale)
1-16	OFF	-
	0-127	0-127

#### À SAVOIR

Les valeurs envoyées le sont dans une plage allant du minimum réglé pour Min Value à 127.

### ■ Axes X et Y de l'accéléromètre

MIDI Ch (canal MIDI)	CC Number (numéro de CC)	Min Value (valeur minimale)
1-16	OFF	-
	0-127	0-127

#### À SAVOIR



Les valeurs envoyées le sont dans une plage allant du minimum réglé pour Min Value à 127.



## Sauvegarde de données

Les données des patterns et morceaux créés peuvent être sauvegardées sur des cartes SD. De plus, lors de la sauvegarde et de la restauration des données, vous pouvez choisir de traiter toutes les données d'un coup ou seulement une partie d'entre elles.

### Sauvegarde de données

- 1.** En maintenant pressée ,  
pressez -25.


La sélection du type de sauvegarde s'affiche en écran SOUND, et un message de confirmation apparaît en écran SEQUENCE.

Écran SOUND





Écran SEQUENCE



- 2.** Tournez  en zone SOUND pour sélectionner le type de données à sauvegarder.

ALL DATA : cela sauvegarde toutes les données.

PATTERN : cela ne sauvegarde que le pattern actuellement sélectionné.

- 3.** Sélectionnez YES (oui) avec  en zone SEQUENCE, et pressez .



Cela ouvre un écran de saisie du nom de fichier de sauvegarde.

- 4.** Saisissez le nom du fichier de sauvegarde.



#### À SAVOIR



Opérations de saisie de caractères (→ P. 23)

- 5.** Sélectionnez OK avec  en zone SEQUENCE, et pressez .

Cela sauvegarde les données avec le nom de fichier établi à l'étape 4.

# Sauvegarde de données (suite)

## Chargement de données

- 1.** En maintenant pressée ,  
pressez -26.


Le type de sauvegarde à charger s'affiche en écran SOUND, et un message de confirmation apparaît en écran SEQUENCE.

Écran SOUND



Écran SEQUENCE





- 2.** Tournez  en zone SOUND pour sélectionner le type de donnée à charger.


ALL DATA : cela charge toutes les données.

PATTERN : cela ne charge qu'un pattern.

ALL SONG SEQUENCE : cela charge toutes les données de morceau.

- 3.** Sélectionnez YES (oui) avec  en zone SEQUENCE, et pressez .

Cela ouvre un écran pour sélectionner le fichier de sauvegarde.



- 4.** Tournez  en zone SOUND pour sélectionner les données de sauvegarde à charger.

Écran SOUND



Écran SEQUENCE






- 5.** Sélectionnez YES (oui) avec  en zone SEQUENCE, et pressez .

Les données seront chargées.

### À SAVOIR

Si le type de sauvegarde à charger est un pattern, un écran s'ouvre pour sélectionner le pattern à charger dans l'**AR-48**.



Tournez  en zone SOUND pour sélectionner le pattern à charger, tournez  dans la zone SEQUENCE pour sélectionner YES (oui), et pressez .

### NOTE

- Quand vous chargez des données, elles écrasent le contenu de l'**AR-48**.
- Si le pattern chargé utilise des fichiers audio comme oscillateurs d'instrument, ces fichiers audio doivent être sauvegardés dans le sous-dossier « Capture » du dossier « AR-48 » sur la carte SD.
- Lors de chargement de données de morceau, les données des patterns utilisés par ces morceaux ne sont pas chargées. Si les données de pattern actuelles diffèrent de celles qui existaient au moment de la sauvegarde, chargez également les données des patterns utilisés par la séquence.
- Pour charger ultérieurement les données de morceau, vous devez sélectionner ALL DATA lors de la sauvegarde.



## Gestion des cartes SD

### Gestion de l'espace libre sur la carte SD



1. En maintenant pressée ,  
 pressez -27.  
 L'espace utilisé sur la carte SD est affiché  
 en écran SOUND.



### Formatage de cartes SD

1. En maintenant pressée ,  
 pressez -27.  
 Un message de confirmation apparaît sur  
 l'écran SEQUENCE.



2. Sélectionnez YES (oui) avec   
 en zone SEQUENCE, et pressez  
.  
 Cela formate la carte SD.

#### NOTE

- Avant de pouvoir utiliser des cartes SD qui viennent d'être achetées ou qui ont été formatées par un ordinateur, il faut les formater avec l'**AR-48**.
- Sachez que toutes les données qui étaient sauvegardées sur la carte SD seront supprimées lors du formatage.

# Gestion des cartes SD (suite)

## Test des performances d'une carte SD

Vous pouvez vérifier si une carte SD est utilisable par l'**AR-48**. Un test basique peut être effectué rapidement, tandis qu'un test complet examine la totalité de la carte SD.

### 1. En maintenant pressée ,

pressez -28.

Un message de sélection de la méthode de test s'affiche en écran SOUND.

QUICK : effectue un test rapide.


FULL : effectue un test complet.





#### À SAVOIR

Quand FULL est sélectionné, la durée d'exécution estimée s'affiche en écran SOUND.

### ■ Test rapide (Quick)

- Tournez  en zone SOUND pour sélectionner QUICK.


- Sélectionnez YES (oui) avec  en zone SEQUENCE, et pressez .



Cela lancera le test rapide de la carte SD.

Le résultat du test s'affichera une fois terminé.



### ■ Test complet (Full)

- Tournez  en zone SOUND pour sélectionner FULL.

- Sélectionnez YES (oui) avec  en zone SEQUENCE, et pressez .

Cela lancera le test complet de la carte SD.

Le résultat du test s'affichera une fois terminé.

Écran SOUND



Écran SEQUENCE



#### À SAVOIR

Vous pouvez presser  pour annuler un test en cours d'exécution.

#### NOTE

Même si le résultat d'un test de performance est « OK », cela ne garantit pas qu'il n'y aura pas d'erreurs d'écriture. Cette information n'est qu'indicative.

## Échange de données avec des ordinateurs

En connectant l'**AR-48** à un ordinateur, vous pouvez vérifier et copier des données sur la carte SD qui y est chargée.

### ■ Connexion

#### 1. En maintenant pressée ,

pressez -29.

Cela fait passer l'**AR-48** en mode lecteur de carte.



#### 2. Utilisez un câble USB pour brancher l'**AR-48** à l'ordinateur.

#### NOTE

- Les systèmes d'exploitation pris en charge sont les suivants.  
Windows : Windows 7 ou plus récent  
Mac : OS X 10.8 ou plus récent et macOS
- L'**AR-48** ne peut pas être alimenté par le bus USB. Utilisez l'adaptateur secteur.

### ■ Déconnexion

#### 1. Déconnexion de l'ordinateur.

Windows :

Sélectionnez **AR-48** dans « Retirer le périphérique en toute sécurité ».

Mac OS :

Faites glisser l'icône de l'**AR-48** sur la corbeille.

#### NOTE

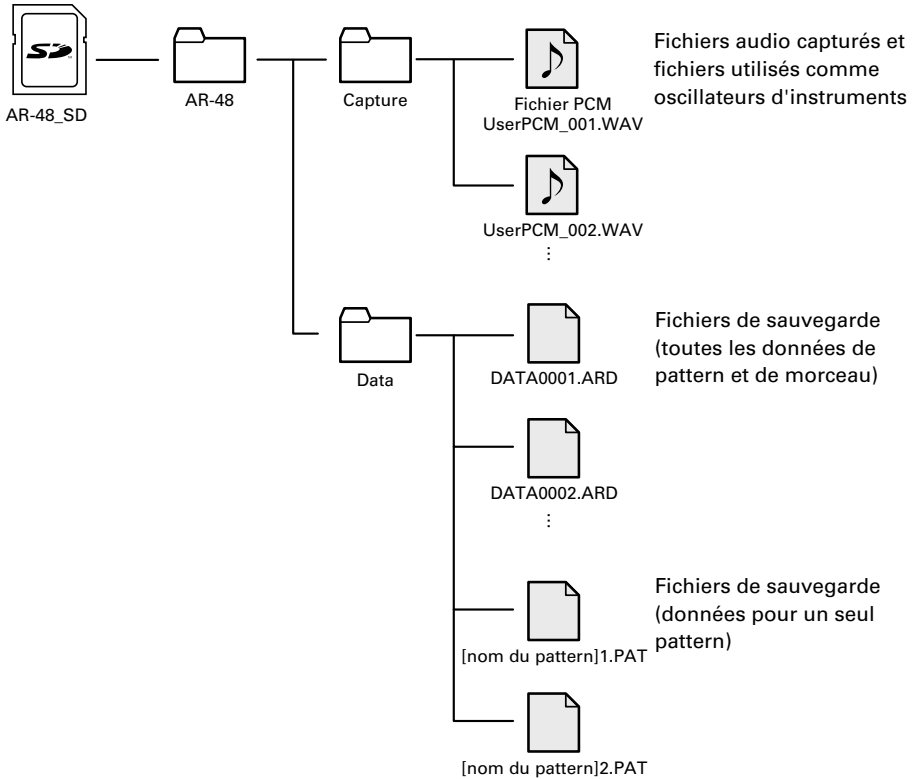
Suivez toujours les procédures de déconnexion de l'ordinateur avant de débrancher le câble USB.

#### 2. Débranchez le câble USB entre l'ordinateur et l'**AR-48**, et pressez



## Gestion des cartes SD (suite)

### Structure des dossiers de la carte SD



## Réglages de l'anneau contrôleur

### Connexion et déconnexion de l'anneau contrôleur et de la station de base

#### ■ Méthodes de connexion

La station de base et l'anneau contrôleur communiquent au moyen d'une connexion USB.

Si des unités BTA-1 (vendues séparément) ont été installées dans la station de base et dans l'anneau contrôleur, une transmission sans fil par Bluetooth LE est également possible.

#### NOTE

Si un anneau contrôleur et la station de base sont connectés par USB, ils communiquent au moyen du câble USB même si tous deux ont des unités BTA-1 installées.

De même, l'USB servira à la communication si un anneau contrôleur sur lequel est installé un BTA-1 est connecté à un ordinateur par USB.

#### ■ Connexion par USB

1. Connectez la station de base et l'anneau contrôleur au moyen d'un câble USB.

Cela allume automatiquement l'anneau contrôleur.

#### ■ Connexion par Bluetooth LE

L'appairage préalable est nécessaire pour une connexion par Bluetooth LE.

1. Éteignez à la fois la station de base et l'anneau contrôleur et installez des unités BTA-1 (vendues séparément) sur chacun d'eux.

2. Installez 2 piles AA dans l'anneau contrôleur (→ P. 21), et allumez la station de base et l'anneau contrôleur.

Après démarrage de l'anneau contrôleur, une animation de LED se fait avant passage en mode d'attente de connexion.

Une liste des appareils pouvant être connectés s'affiche en écran SEQUENCE de la station de base.



Pressez **FUNCTION** pour revenir à l'écran d'origine.

Vous pouvez presser **FUNCTION** et -23 pour afficher à nouveau cet écran.

3. Tournez en zone SEQUENCE de la station de base pour sélectionner l'anneau contrôleur que vous souhaitez connecter, et pressez .

L'anneau contrôleur sélectionné sera connecté à la station de base et tous ses pads clignoteront en bleu. L'anneau contrôleur connecté apparaîtra coché.



#### NOTE

- Après avoir fait cela une fois, la connexion sera automatique par la suite.
- Connecter par USB une station de base et un anneau contrôleur ayant tous deux des unités BTA-1 installées entraîne leur appairage automatique.

## Réglages de l'anneau contrôleur (suite)

- Déconnexion d'un anneau contrôleur et d'une station de base


**1.** Pressez .


**2.** Pressez -23.

Cela ouvre en écran SOUND une liste des appareils qui peuvent être connectés.

L'anneau contrôleur actuellement connecté apparaîtra coché.



**3.** Sélectionnez l'anneau contrôleur à déconnecter avec  en zone

SOUND, et pressez .

Cela le déconnecte.

## Connexion d'un anneau contrôleur à un ordinateur par USB

L'anneau contrôleur peut être utilisé comme un contrôleur MIDI.

- Connexion à un ordinateur par USB

**1.** Connectez l'anneau contrôleur à un ordinateur au moyen d'un câble USB.

Cela allume automatiquement l'anneau contrôleur.

### NOTE

- L'anneau contrôleur sera alimenté par le bus USB de l'ordinateur.
- Messages MIDI produits quand l'anneau contrôleur est connecté à un ordinateur ou autre appareil (→ P. 87)
- Quand l'anneau contrôleur est connecté à un ordinateur, les pads s'allument en blanc. Lorsqu'on les presse, ils s'allument en bleu. Vous pouvez changer les couleurs d'allumage des pads en envoyant des messages MIDI depuis l'ordinateur (→ P. 120).



## Connexion de l'anneau contrôleur à un Mac ou appareil iOS par Bluetooth LE

Vous pouvez connecter directement l'anneau contrôleur à un Mac ou appareil iOS par Bluetooth LE et l'utiliser comme contrôleur MIDI en faisant appel à un BTA-1 (vendu séparément).

### À SAVOIR

Lors de l'attente de connexion, les LED des pads de l'anneau contrôleur font une animation et la LED BLE du BTA-1 clignote.

### NOTE

- Installez le BTA-1 avant d'allumer l'anneau contrôleur.
- Les ordinateurs et systèmes d'exploitation pris en charge sont les suivants.
  - Ordinateurs MacBook, iMac et Mac Pro compatibles Bluetooth LE et fonctionnant sous Mac OS X 10.10.5 ou plus récent ou macOS
  - Appareil sous iOS 8.0 ou plus récent
- La LED BLE s'allume après connexion.
- Si un anneau contrôleur et un ordinateur sont connectés par USB, ils communiquent au travers du câble USB, même si une unité BTA-1 est installée.

### ■ Connexion à un Mac par Bluetooth LE

- 1.** Installez 2 piles AA dans l'anneau contrôleur (→ P. 21).

- 2.** Allumez l'anneau contrôleur

Cela fait passer l'anneau contrôleur en attente de connexion.

- 3.** Ouvrez l'application Configuration audio et MIDI sur le Mac.

- 4.** Sélectionnez « Fenêtre » dans la barre de menus, puis « Afficher la fenêtre MIDI ».

Cela ouvre la fenêtre Studio MIDI.

- 5.** Double-cliquez sur l'icône Bluetooth.

Cela ouvre l'écran de configuration Bluetooth.

- 6.** Cliquez sur « Se connecter » pour l'anneau contrôleur affiché dans la liste.

Lorsque la connexion a été établie, tous les pads de l'anneau contrôleur clignotent en bleu.

### NOTE

Si la connexion échoue, ouvrez les Préférences Système et cliquez sur le × à côté de l'anneau contrôleur dans la liste des appareils Bluetooth avant de réessayer.

## Réglages de l'anneau contrôleur (suite)

- Connexion à un appareil iOS par Bluetooth LE

**1.** Installez 2 piles AA dans l'anneau contrôleur (→ P. 21).

**2.** Allumez l'anneau contrôleur  
Cela fait passer l'anneau contrôleur en attente de connexion.

**3.** Sur l'appareil iOS, lancez une app qui prend en charge le MIDI par Bluetooth LE.

**4.** Dans l'écran Réglages de l'app, effectuez la connexion Bluetooth.  
Lorsque la connexion a été établie, tous les pads de l'anneau contrôleur clignotent en bleu.

### À SAVOIR

- Pour les procédures de réglage de l'app, voir le manuel de celle-ci.
- Messages MIDI produits quand l'anneau contrôleur est connecté à un ordinateur ou autre appareil (→ P. 87)
- Quand l'anneau contrôleur est connecté à un ordinateur ou à un autre appareil, les pads s'allument en blanc. Lorsqu'on les presse, ils s'allument en bleu.
- Vous pouvez changer les couleurs d'allumage des pads en envoyant des messages MIDI depuis l'ordinateur (→ P. 120).


## Zone de prise en main

Vous pouvez définir une zone de prise en main qui ne répondra pas au toucher afin d'éviter que des pads ne soient involontairement pressés lorsque vous utilisez l'anneau contrôleur séparément de la station de base.

- Réglage de la zone de prise en main

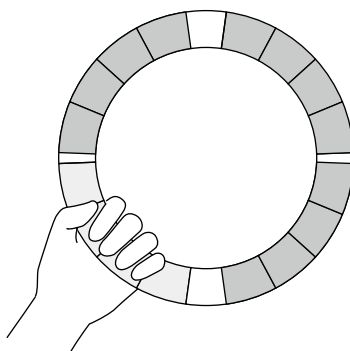
**1.**  **CONTRÔLEUR** Pressez .

Tous les pads de l'anneau contrôleur s'allument en bleu.

**2.**  **CONTRÔLEUR** Saisissez la zone qui doit être définie comme zone de prise en main.

Les pads de la zone saisie s'allument en blanc et la zone de prise en main est définie.

Les pads extérieurs à la zone de prise en main peuvent être utilisés normalement.




### À SAVOIR

Après 30 secondes sans qu'aucune saisie ne soit détectée, la détection s'annule automatiquement.

Une fois la zone de prise en main définie, l'éclairage des LED de l'anneau contrôleur retrouve son statut antérieur, à l'exception des LED de la zone de prise en main qui sont éteintes pour indiquer qu'elles ne répondront pas à vos actions.

### À SAVOIR

- Si une saisie est détectée et dure 1 seconde, elle est automatiquement définie.
- Une fois la zone de prise en main définie, la LED  s'allume.

## ■ Désactivation du réglage de zone de prise en main

**1.**  **CONTRÔLEUR** Pressez .

Tous les pads de l'anneau contrôleur s'allument en bleu.

**2.**  **CONTRÔLEUR** Pressez .

Cela désactive le réglage de zone de prise en main, rendant à nouveau tous les pads utilisables.

# Réglages de l'anneau contrôleur (suite)

## Réglages de fonctions de l'anneau contrôleur

### 1. En maintenant pressée ,

pressez -22.

Cela ouvre l'écran de réglage de l'anneau contrôleur.

Écran SOUND



Écran SEQUENCE



### 2. Tournez en zone SOUND pour sélectionner les paramètres à régler, et changez-les avec et .

#### ■ VELOCITY (dynamique)

Règle la sensibilité des pads.

Réglage	Fonction
MAX	La dynamique est toujours maximale quelle que soit la force de jeu
HIGH	Sensibilité élevée (la force de jeu affecte grandement la dynamique)
MID	Standard
LOW	Sensibilité faible (la force de jeu affecte peu la dynamique)

#### ■ LED

Règle la vivacité de l'éclairage des pads.

Réglage	Fonction
BRIGHT	Les pads s'éclairent vivement
DARK	Les pads s'allument faiblement (consommation d'énergie réduite)

#### ■ AFTERTOUCH (pression)

Règle la sensibilité des pads à la pression.

Réglage	Fonction
ON (HIGH)	Haute sensibilité (réagissent facilement aux variations de pression de pad)
ON (MID)	Standard
ON (LOW)	Faible sensibilité (ne réagissent pas facilement aux variations de pression de pad)
OFF	Désactive la fonction aftertouch

#### ■ X/Y AXIS SENS

(sensibilité de l'accéléromètre)

Règle la sensibilité de l'accéléromètre de l'anneau contrôleur.

Réglage	Fonction
HIGH	Sensibilité élevée (répond même à l'inclinaison la plus légère)
MID	Standard
LOW	Sensibilité faible (moindre réponse à l'inclinaison)

#### ■ BATTERY (type des piles)

Indique le type de piles utilisées.

Réglage	Fonction
ALKALINE	Piles alcalines (par défaut)
Ni-MH	Batteries nickel-hydrure de métal

#### NOTE

- Utilisez des piles alcalines ou des batteries rechargeables NiMH.
- Ce réglage ne peut pas être changé durant l'enregistrement ou la lecture.


#### ■ AUTO OFF (extinction automatique)

Vous pouvez régler l'anneau contrôleur pour qu'il s'éteigne automatiquement.


Réglage	Fonction
2min	Quand vous utilisez des piles, l'alimentation se coupe automatiquement après 2 minutes sans utilisation
OFF	Pas d'extinction automatique

## ■ Réglage du compresseur général

En plus de l'effet général, un compresseur général peut être utilisé pour accroître la pression acoustique.

**1.** En maintenant pressée ,

pressez -15.

Quand -15 est allumée, le compresseur général est activé.



### NOTE

Le réglage de compresseur général est sauvegardé indépendamment pour chaque pattern.


## Mise à jour du firmware

Le firmware du produit peut être mis à jour en dernière version.

Les fichiers de mise à jour en dernière version peuvent être téléchargés sur le site web de ZOOM ([www.zoom.co.jp](http://www.zoom.co.jp)).

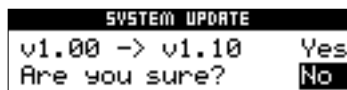
### Mise à jour de la station de base



1. Copiez le fichier de mise à jour dans le répertoire racine d'une carte SD.

2. Insérez la carte SD dans le lecteur de carte. Puis, en pressant , maintenez pressée la touche




Cela ouvre un écran de confirmation de mise à jour en écran SEQUENCE.



3. Sélectionnez YES (oui) avec  en zone SEQUENCE, et pressez .

#### NOTE

N'éteignez pas l'unité et ne retirez pas la carte SD durant la mise à jour. Cela pourrait empêcher l'**AR-48** de redémarrer.

4. Une fois la mise à jour terminée, maintenez pressée la touche  pour couper l'alimentation.

### Mise à jour de l'anneau contrôleur

Si vous connectez à une station de base un anneau contrôleur utilisant un ancien firmware, une alerte de mise à jour s'affiche.

Dans ce cas, suivez la procédure ci-dessous pour mettre à jour l'anneau contrôleur.

- Mise à jour de l'anneau contrôleur suite à la demande

1. Utilisez un câble USB pour connecter l'anneau contrôleur et la station de base.

Le numéro de version s'affiche en écran SOUND et l'écran d'exécution en écran SEQUENCE.

Écran SOUND




Écran SEQUENCE



#### NOTE

- Un anneau contrôleur ne peut pas être utilisé s'il a un firmware plus ancien. Exécutez toujours la mise à jour lorsqu'elle est demandée.
- Ces écrans apparaissent même en cas de connexion par Bluetooth LE, mais la connexion par câble USB est nécessaire pour faire la mise à jour.

2. Pressez  en zone SEQUENCE. Cela lancera la mise à jour.



- 3.** Une fois la mise à jour terminée, pressez  en zone SEQUENCE. L'anneau contrôleur redémarrera automatiquement pour fonctionner avec le nouveau firmware.



### ■ Mise à jour manuelle de l'anneau contrôleur



La mise à jour manuelle est possible s'il n'y a pas eu de notification de mise à jour affichée.

- 1.** Utilisez un câble USB pour connecter l'anneau contrôleur et la station de base.



- 2.** En maintenant pressée , pressez -22.

Cela ouvre l'écran de réglage de l'anneau contrôleur.



- 3.** Sélectionnez FIRMWARE UPDATE (mise à jour du firmware) avec  en zone SOUND, et pressez .




- 4.** Sélectionnez YES (oui) avec  en zone SEQUENCE, et pressez . Cela lancera la mise à jour.

Écran SOUND



Écran SEQUENCE



- 5.** Une fois la mise à jour terminée, pressez  en zone SEQUENCE. L'anneau contrôleur redémarrera automatiquement pour fonctionner avec le nouveau firmware.



## Guide de dépannage

Si vous pensez que l'**AR-48** fonctionne étrangement, vérifiez d'abord les points suivants.

### ■ Pas de son ou son très faible

- Vérifiez que l'instrument est sous tension.
- Vérifiez les connexions.
- Réglez les niveaux des instruments.
- Vérifiez que le son n'est pas coupé.
- Vérifiez le niveau du volume.

### ■ Il y a beaucoup de bruit

- Vérifiez qu'il n'y a rien d'anormal avec les câbles audio.
- Utilisez un authentique adaptateur secteur ZOOM.

### ■ Les effets ne fonctionnent pas

- Vérifiez que les niveaux de départ d'effet des instruments sont correctement réglés.

### ■ L'anneau contrôleur ne fonctionne pas bien

- Vérifiez que l'instrument est sous tension.
- Vérifiez sa connexion avec la station de base.
- Réglez la sensibilité des pads.
- Vérifiez le réglage de prise en main.
- Si vous l'utilisez comme un contrôleur MIDI, vérifiez les réglages du Mac ou de l'appareil iOS.



# Caractéristiques du produit

## Station de base

Entrée	AUDIO INPUT	Type de connecteur	Mini-jack stéréo (asymétrique)
		Gain d'entrée	+10 à -65 dB
		Impédance d'entrée	10 kΩ
Sorties	OUTPUT L/R	Type de connecteur	Jack 6,35 mm mono standard (asymétrique)
		Impédance de sortie	100 Ω
	PHONES (casque)	Type de connecteur	Mini-jack stéréo (20 mW × 2 sous charge de 32 Ω)
		Impédance de sortie	10 Ω
Plage dynamique			Entrée analogique (A/N) : typ. 92 dB (IHF-A) Sortie casque (N/A) : typ. 102 dB (IHF-A) Sortie générale (N/A) : typ. 106 dB (IHF-A)
Support d'enregistrement			Cartes SD de 16 Mo-2 Go, cartes SDHC de 4 Go-32 Go, cartes SDXC de 64 Go-512 Go
Entrée/sortie MIDI			MIDI OUT (prise DIN 5 broches) et USB MIDI
Alimentation			Adaptateur secteur 5 V 1 A (AD-14)
Consommation électrique			Station de base : 2 W maximum En cas d'alimentation de l'anneau contrôleur : 3 W maximum
Dimensions externes			259,0 mm (P) × 257,6 mm (l) × 63,0 mm (H)
Poids (unité uniquement)			1123 g
Écrans			2 LCD à matrice de points 128×32
Interface	USB 2.0 type B Fonctionnement en classe MIDI/classe de stockage de masse	Systèmes d'exploitation pris en charge	Windows 7 (SP1 ou plus récent), Windows 8 (y compris 8.1) ou plus récent, Windows 10 Mac OS X 10.8 ou plus récent
		Spécifications minimales	Jeu de composants incluant en standard l'USB 2.0, processeur Intel Core i3 ou plus rapide
	USB 2.0 type A Fonctionnement en classe MIDI	Pour connexion à l'anneau contrôleur	

## Anneau contrôleur

Capteurs		Capteurs de pression de pad, accéléromètre sur 3 axes	
Alimentation		Alimentation par le bus USB	
Piles		2 piles alcalines ou batteries rechargeables nickel-hydrure de métal (NiMH) format AA	
Autonomie sur piles		Environ 8 heures (avec BTA-1 installé)	
Consommation électrique		1 W maximum	
Dimensions externes		280,2 mm (P) × 278,8 mm (l) × 29,7 mm (H)	
Poids (unité uniquement)		416 g	
Pads tactiles		Nombre de pads	16
		Courbes de dynamique	4 types
Interface	USB 2.0 type B Fonctionnement en classe MIDI/classe de stockage de masse	Systèmes d'exploitation pris en charge	Windows 7 (SP1 ou plus récent), Windows 8 (y compris 8.1) ou plus récent, Windows 10 Mac OS X 10.8 ou plus récent
		Spécifications minimales	Jeu de composants incluant en standard l'USB 2.0, processeur Intel Core i3 ou plus rapide
	MIDI par Bluetooth LE (avec BTA-1 installé)	Appareils iOS pris en charge	Appareils utilisant iOS 8.0 ou plus récent
		Mac pris en charge	Ordinateurs des gammes MacBook, iMac et Mac Pro utilisant Mac OS X 10.10.5 Yosemite ou plus récent (y compris macOS) et prenant en charge la transmission Bluetooth LE

## Annexe

## Liste des oscillateurs

Catégorie	Nom d'instrument	LOOP
	2Step Kick	O
	BigBeat Kick	O
	Blubber Kick	O
	BreakBeat Kick	X
	Breaks Kick	X
	Classic Kick	O
	Cyber Kick	O
	DeepDark Kick	X
	DeepHouse Kick	O
	Disco Kick	X
	D&B Kick	X
	Dubstep Kick	X
	EDM Kick	O
	Electro Kick	O
	EuroBeat Kick	O
	EuroDance Kick	O
	EuroTrance Kick	O
	FrenchHouse Kick	O
	Funk Kick	X
	Hardcore Kick	X
	HardHouse Kick	O
	HardTechno Kick	X
	HipHop Kick 1	O
	HipHop Kick 2	O
	Oldschool Kick	O
	HR&HM Kick	X
	Jazz Kick	X
	Jungle Kick	X
	Kicker Kick	O
	Berlin Kick	O
	D Kick	O
	Muted Kick	O
	Lounge Kick	X
	MainRoom Kick	X
	Minimal Kick	O
	NuDisco Kick	X
	ProgHouse Kick	O
	R&B Kick	O
	Reggae Kick	O
	Reggaeton Kick	X
	Rock Kick	X
	Sub Kick	O
	Synth Kick	O
	Techno Kick	O
	TechHouse Kick	O
	Kit707 Kick	X
	Kit808 Kick	O
	Kit909 Kick	O
	Trap Kick	O
	TrapMe Kick	O
	TribalHouse Kick	O

**KICK**  
Couleur d'instrument : 1

Catégorie	Nom d'instrument	LOOP
	2Step RS	
	2Step Snare	
	BigBeat RS	
	BigBeat Snare	
	Breaks RS	
	Breaks Snare	
	Chicago Snare	
	DeepHouse Snare	
	DeepHouse RS	
	D&B RS	
	D&B Snare	
	Dubstep RS	
	Dubstep Snare 1	
	Dubstep Snare 2	
	EDM Snare	
	EDM RS	
	Electro RS	
	Electro Snare	
	EuroBeat RS	
	EuroBeat Snare	
	EuroDance RS	
	EuroDance Snare	
	EuroTrance RS	
	EuroTranceSnare	
	FlashBulb Snare	
	Future Snare	
	Garage Snare	
	Hardcore RS	
	Hardcore Snare	
	HardHouse RS	
	HardHouse Snare	
	HardTechnoRS	
	HardTechnoSnare	
	HH Snare	
	HipHop RS	
	HipHop Snare	
	HR&HM RS	
	HR&HM Snare	
	Jazz RS	
	Jazz Snare	
	Jazz Brush	
	Jungle RS	
	Jungle Snare	
	MainRoom Snare	
	Minimal RS	
	Minimal Snare	
	NuDisco RS	
	NuDisco Snare	
	ProgHouse RS	
	ProgHouse Snare	
	R&B RS	
	R&B Snare	
	Reggae RS	
	Reggae Snare	
	Reggaeton RS	
	Reggaeton Snare	
	Rock RS	
	Rock Snare	

**SNARE**  
Couleur d'instrument : 31

X

# Liste des oscillateurs (suite)

Catégorie	Nom d'instrument	LOOP
<b>SNARE</b> Couleur d'instrument : <b>31</b>	Gangsta Snare	X
	South Snare	
	TechHouse RS	
	TechHouse Snare	
	Kit707 Snare	
	Kit808 Snare	
	Kit808 RS	
	Kit909 Snare	
	Kit909 RS	
	Trap RS	
	Trap Snare	
	TribalHouse RS	
	TribalHouseSnare	
	UK Snare	
	Vintage Snare	
	<b>CLAP</b> Couleur d'instrument : <b>31</b>	
ClasRave Clap		
Dance Clap		
Disco Clap		
D&B Clap		
Breaks Clap		
Electro Clap		
Techno Clap 1		
HipHop Clap		
House Clap 1		
Minimal Clap		
House Clap 2		
NY Clap		
Reggae Clap		
Short Clap		
SlapVerb Clap		
Step Clap		
Techno Clap 2		
Thug Clap		
<b>HI HAT</b> Couleur d'instrument : <b>30</b>		Kit707 Clap
	Kit808 Clap	
	Kit909 Clap	
	Trance Clap	
	Trap Clap	
	Berlin CloseHH	
	Berlin OpenHH	
	Chicago Hi-Hat	
	ComputerNoise	
	DeadLeaser Hat	
	Disco CloseHH	
	Disco OpenHH	
	Dance CloseHH	
	Dance OpenHH	
	D&B CloseHH	
	D&B OpenHH	
	Breaks CloseHH	
	Breaks OpenHH	
	Electro CloseHH	
	Electro OpenHH	
	Techno CloseHH	
	Techno OpenHH	
	Feedback Hat	
	Garage Hat	
	GlitchTick Hat	
	HardHouse Hat	
Standard OpenHH		
HipHop CloseHH		
HipHop OpenHH		
House CloseHH		
House OpenHH		
Minimal CloseHH		

Catégorie	Nom d'instrument	LOOP
<b>HI HAT</b> Couleur d'instrument : <b>30</b>	Minimal OpenHH	X
	HR&HM CloseHH	
	HR&HM OpenHH	
	Jazz CloseHH	
	Jazz OpenHH	
	London Hat	
	Milano Hat	
	NY Hat	
	Paris Hat	
	R&B CloseHH	
	R&B OpenHH	
	Reggae CloseHH	
	Reggae OpenHH	
	Rock CloseHH	
	Rock OpenHH	
	Short Hi-Hat	
	Kit707 CloseHH	
	Kit707 OpenHH	
	Kit808 CloseHH	
Kit808 OpenHH		
Kit909 CloseHH		
Kit909 OpenHH		
Trance CloseHH 1		
Trance OpenHH 1		
Trance CloseHH 2		
Trance OpenHH 2		
<b>CYMBAL</b> Couleur d'instrument : <b>30</b>	Short Crash	X
	Long Crash	
	Splash Cymbal	
	Disco Crash	
	Disco Ride	
	Dance Crash	
	Dance Ride	
	D&B Crash	
	D&B Ride	
	Breaks Crash	
	Breaks Ride	
	Electro Crash	
	Electro Ride	
	Techno Crash	
	Techno Ride	
	HipHop Crash	
	HipHop Ride	
	House Crash	
	House Ride	
	Minimal Crash	
	Minimal Ride	
	HR&HM Crash	
	HR&HM Ride	
	Jazz Crash	
	Jazz Ride	
	R&B Crash	
R&B Ride		
Reggae Crash		
Reggae Ride		
Standard Ride		
Rock Crash		
Rock Ride		
Kit707 Crash		
Kit707 Ride		
Kit808 Crash		
Kit909 Crash		
Kit909 Ride		
Trance Crash		
Trance Ride		

# Liste des oscillateurs (suite)

Catégorie	Nom d'instrument	LOOP
<b>TOM</b> Couleur d'instrument : <b>2</b>	80's Tom	X
	Acoustic Tom 1	X
	Acoustic Tom 2	X
	DoubleElectroTom	O
	FrenchHouseTom	X
	Ind. Tribe Tom	X
	Industry Tom	X
	Long Tom	X
	NewWave Tom	X
	Noise Tom	X
	Synth Tom	O
	Kit707 Tom	X
	Kit808 Tom	X
	Kit909 Tom	X
	Vintage Tom	X
	BellTree	X
	Bottle	X
	BrightData	X
	Cabasa Hit	X
Cabasa Shake	X	
Castanets	X	
CementClick	X	
Clave	X	
Conga Open	X	
Conga Close	X	
Conga Slap	X	
Cowbell	X	
Darbuka	X	
Davul Chember	X	
Davul Dum	X	
Davul Kasnak	X	
Davul Tek	X	
Djembe	X	
Droplet	X	
GlitchClave	X	
Hi-Bongo	X	
Hi-Timbales	X	
Hi-Agogo	X	
IDM Prec.	X	
Lo-Bongo	X	
Lo-Timbales	X	
LongGuiro	X	
LongWhistle	O	
Lo-Agogo	X	
Maracas	X	
MouthPop	X	
MuteCuica	X	
MuteSurdo	X	
MuteTriangle	X	
OpenCuica	X	
OpenSurdo	X	
OpenTriangle	X	
OrganicPrec.	X	
Lo-Pop	O	
PlasticLid	X	
Hi-Pop	X	
Quijada	X	
Quijada Hit	X	
RimPercussion	X	
Riq Doum	X	

Catégorie	Nom d'instrument	LOOP	
<b>PERCUSSION</b> Couleur d'instrument : <b>2</b>	Riq Pa	X	
	Riq Tak	X	
	Shaker 1	X	
	Shaker 2	X	
	Shaker Hit	X	
	ShortData	X	
	ShortGuiro	X	
	ShortPercussion	X	
	ShortWhistle	X	
	Snap	X	
	SquishyZap	X	
	Sticks	X	
	SynthPercussion	O	
	Tabla Ge	X	
	Tabla Ke	X	
	Tabla Na	X	
	Tabla Te	X	
	Jingle	X	
	Tambourine	X	
	Timpani	X	
	Kit808 Cowbell	O	
	Vibraslap	O	
	WindChime	X	
	WoodBlock	X	
	<b>VOICE</b> Couleur d'instrument : <b>14</b>	Ai-Low House	
		Hey Trap	
		Female Oh	
		Male Oh	
		Oh Garage	
		Technologic Vox	
		U DeepHouse	
		VocalStab	
		Yah Dubstep	
		Male Ahaa	
		Male Ahaaw	
		AncientWisdom	
		Male Baaa	
		Male Che	
Male ComeOn			
Male Doh			
Male Doo			
Female Aan		X	
Female Ah			
Female Am			
Female Haa			
Female Ho			
Female On			
Female So			
Female Yo			
Female Your			
Ghostly			
Male Haa			
Male Hey 1			
Male Hey 2			
Male Nahh			
Male Ohooo			
Male Paa			
Male Wao			
Male Whoo			

Catégorie	Nom d'instrument	LOOP
<b>PCM SYNTH</b> Couleur d'instrument : 14	AngerBass	O
	DeepBass	O
	DubstepDirtBass	X
	FlatRicBass	X
	GarageFatBass	X
	ParisBass	O
	PulseButtomBass	X
	SubspenseBass	O
	VoiceBass	X
	WarmSawBass	O
	AirCloud	O
	Alam	O
	AlienWarning	X
	Arpness	X
	BeatBang	X
	BlackStar	X
	BottleVox	X
	Closer	X
	CompBlip	O
	DangerZone	X
	ElectricSwipe	X
	EpicAir	X
	ForcedAir	X
	Lazer 1	X
	Lazer 2	X
	Lazer 3	X
	LazerGun	X
	MarsInvaders	X
	MazG	X
	NoiseFloor	X
	Revenge	X
	SawDown	X
	Shreakback	X
	SirenFX	X
	Spacer	O
	StarGate	X
	TrapBounce	X
	TunyPluck	X
	Twister	X
	U Tone	O
	WideFive	O
	X Scape	X
	1980sAnalog5ths	O
	ClubChord	X
	DecadeChord	X
	DubstepStab	X
	EdgeOfStab	O
EDM MinorChord	X	
EDM Stab	X	
FadeChord	X	
FatMash	O	
FatPad	X	
FluteSpaceLead	X	
FutureSax	X	
LeadChord	X	
LeadChordRave	X	
LeadDirt	X	
LeadDrop	X	
LegacyChord	X	

Catégorie	Nom d'instrument	LOOP
<b>PCM SYNTH</b> Couleur d'instrument : 14	LowTech	O
	MetalicPad	O
	PartyChord	X
	PlasticTube	O
	PumpChord	X
	RaggaTone	O
	RavelLead	O
	RaveStabLead	X
	SimpleChord	X
	StringBreath	X
	SubyChord	X
	Synclift	X
	TechChord	X
	TightAnalog5ths	O
<b>INSTRUMENTS</b> Couleur d'instrument : 14	AltoSax	O
	AcousticBass	O
	AcousticGuitar	O
	Bell	X
	BrassEnsemble	X
	Clav	O
	ElectricPiano	O
	E.Bass Finger	O
	E.Bass Pick	O
	E.Bass Slap	O
	ElectricGuitar	O
	DistGuitar	O
	GuitarFeedback	X
	Kalimba	X
	MajorPartials	X
	MetalBell	X
	MinorPartials	O
	MutedStab	X
	OldMovieMinor	X
	Organ 1	O
	Organ 2	O
Piano	O	
StringsEnsemble	X	
TenorSax	O	
<b>INSTRUMENTS</b> Couleur d'instrument : 14	Brass Hit 1	X
	Brass Hit 2	
	Cluster	
	E.Guitar 1	
	E.Guitar 2	
	Hammond	
	Orchestra Hit	
	Piano Hit	
	PianoJazz Hit	
	Pulse	
	SlideOrgan	
Strings Hit		
<b>SYNTH</b> Couleur d'instrument : 14	SYNTH	O
	<b>AUDIO FILE</b> Couleur d'instrument : 23	Nom du fichier (16 premiers caractères)
<b>OFF</b>		Oscillateur désactivé

# Listes des paramètres d'instrument

## ■ Bloc SCALE (configuration gamme)

Page	Paramètre 1	Paramètre 2
1	OCTAVE -1 – 7	SCALE (gamme) Liste des noms de gamme (→ P. 116)
2	MONO/POLY MONO, POLY	GLIDE* 0 – 100
3	KEY (tonalité)* C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B	— —

\*N'apparaît pas dans certaines combinaisons de paramètres.

## ■ Bloc OSC (oscillateur)

Page	Paramètre 1	Paramètre 2
1	—	— Liste des oscillateurs (→ P. 106)

## PCM

Page	Paramètre 1	Paramètre 2
2	PITCH (hauteur) -24.00 – +24.00	REVERSE (inversion)** ON, OFF

\*\*Ne peut pas être réglé pour les instruments marqués d'un O pour LOOP dans la liste des oscillateurs.

## Audio File (fichier audio)

Page	Paramètre 1	Paramètre 2
2	PITCH (hauteur) -24.00 – +24.00	REVERSE (inversion) ON, OFF
3	LAUNCH (déclenchement) ONE SHOT (unique), GATE, TOGGLE (bascule)	— —

## Synth (synthé)

Page	Paramètre 1	Paramètre 2
2	OSC1 TYPE (type de l'oscillateur 1) SAW (dents de scie), SQUARE (carrée), PULSE (rectangulaire), SINE (sinusoïdale), TRI (triangulaire)	OSC1 PITCH (hauteur de l'oscillateur 1) -24.00 – +24.00
3	OSC1 LEVEL (niveau de l'oscillateur 1) 0 – 100	PULSE WIDTH (largeur d'impulsion/facteur de forme)* 1 – 99 %
4	OSC2 TYPE (type de l'oscillateur 2) OFF, SAW (dents de scie), SQUARE (carrée), PULSE (rectangulaire), SINE (sinusoïdale), TRI (triangulaire)	OSC2 PITCH (hauteur de l'oscillateur 2) -24.00 – +24.00
5	OSC2 LEVEL (niveau de l'oscillateur 2) 0 – 100	PULSE WIDTH (largeur d'impulsion/facteur de forme)* 1 – 99 %
6	OSC3 TYPE (type de l'oscillateur 3) OFF, SAW (dents de scie), SQUARE (carrée), PULSE (rectangulaire), SINE (sinusoïdale), TRI (triangulaire), RING SRC (source de modulateur en anneau), FM SRC (source de FM), SYNC SRC (source de synchro)	OSC3 PITCH (hauteur de l'oscillateur 3) -24.00 – +24.00
7	OSC3 LEVEL (niveau de l'oscillateur 3) 0 – 100	PULSE WIDTH (largeur d'impulsion/facteur de forme)* 1 – 99 %

\*N'apparaît pas dans certaines combinaisons de paramètres.

### ■ Bloc OSC PITCH MOD (modulation de hauteur de l'oscillateur)

Page	Paramètre 1	Paramètre 2
1	SOURCE	DEPTH (profondeur)*
	OFF, LFO1, LFO2, ADSR, PRESS	-100 +100

\*N'apparaît pas dans certaines combinaisons de paramètres.

### LFO

Page	Paramètre 1	Paramètre 2
2	TYPE	RATE (vitesse)
	SAW (dents de scie), SQUARE (carrée), PULSE (rectangulaire), SINE (sinusoïdale), TRI (triangulaire), RANDOM (aléatoire)	1 - 100, ♪ (Type 1)
3	PULSE WIDTH (largeur d'impulsion/facteur de forme)* 1 - 99 %	- -

Note : voir les paramètres de synchro du tempo pour des détails sur les valeurs de réglage ♪ (→ P. 117).

\*N'apparaît pas dans certaines combinaisons de paramètres.

### ADSR

Page	Paramètre 1	Paramètre 2
2	ATTACK (attaque)	DECAY (déclin)
	0 - 100	0 - 100
3	SUSTAIN (maintien)	RELEASE (relâchement)
	0 - 100	0 - 100

### ■ Bloc NOISE (bruit)

Page	Paramètre 1	Paramètre 2
1	TYPE	LEVEL (niveau)*
	OFF (désactivé), WHITE (bruit blanc), PINK (bruit rose)	0 - 100Bloc

\*N'apparaît pas dans certaines combinaisons de paramètres.

### ■ Bloc NOISE LEVEL MOD (modulation de niveau de bruit)

(Affiché quand TYPE n'est pas réglé sur OFF dans le bloc NOISE.)

Page	Paramètre 1	Paramètre 2
1	SOURCE	DEPTH (profondeur)*
	OFF, LFO1, LFO2, ADSR, PRESS	-100 +100

\*N'apparaît pas dans certaines combinaisons de paramètres.

### LFO

Page	Paramètre 1	Paramètre 2
2	TYPE	RATE (vitesse)
	SAW (dents de scie), SQUARE (carrée), PULSE (rectangulaire), SINE (sinusoïdale), TRI (triangulaire), RANDOM (aléatoire)	1 - 100, ♪ (Type 1)
3	PULSE WIDTH (largeur d'impulsion/facteur de forme)* 1 - 99 %	- -

Note : voir les paramètres de synchro du tempo pour des détails sur les valeurs de réglage ♪ (→ P. 117).

\*N'apparaît pas dans certaines combinaisons de paramètres.

### ADSR

Page	Paramètre 1	Paramètre 2
2	ATTACK (attaque)	DECAY (déclin)
	0 - 100	0 - 100
3	SUSTAIN (maintien)	RELEASE (relâchement)
	0 - 100	0 - 100

# Listes des paramètres d'instrument (suite)

## ■ Bloc EFFECT (effet inséré)

Nom du type	Page 1 Paramètre 2	Page 2 Paramètre 1	Page 2 Paramètre 2
OFF	—	—	—
COMP	SENSE (sensibilité) 0 – 10	ATTACK (attaque) SLOW (lent), FAST (rapide)	TONE (tonalité) 0 – 10
PUMPER	DEPTH (profondeur) 0 – 100	RATE (vitesse) ♩ (Type 3)	—
SUB BASS	FREQ (fréquence) 30 Hz - 250 Hz (paliers de 10 Hz)	MIX 0 – 100	—
TALK	DECAY (déclin)* 0 – 100	TYPE iA, UE, UA, oA	BALANCE 0 – 100
3BAND EQ	LOW (graves) -12 – +12	MID (médiums) -12 – +12	HI (aigus) -12 – +12
RING MOD	FREQ (fréquence)* 1 – 50	TONE (tonalité) 0 – 10	BALANCE 0 – 100
FLANGER	DEPTH (profondeur) 1 – 50	RATE (vitesse)* 0 – 50, ♩ (Type 1)	MIX 0 – 100
PHASER	RATE (vitesse) 0 – 50, ♩ (Type 1)	COLOR (couleur) 4STG (4 étages), 8STG (8 étages), inv 4 (4 inversé), inv 8 (8 inversé)	MIX 0 – 100
CHORUS	DEPTH (profondeur) 0 – 100	RATE (vitesse)* 1 – 50	MIX 0 – 100
DIST	GAIN* 0 – 100	TONE (tonalité) 0 – 100	LEVEL (niveau) 0 – 100
LO-FI	BIT 4 – 16	SAMPLE (échantillonnage)* 0 – 50	BALANCE 0 – 100

Note : voir les paramètres de synchro du tempo pour des détails sur les valeurs de réglage ♩ (→ P. 117).

\*Ces paramètres peuvent être contrôlés par le bloc EFFECT MOD (modulation d'effet).

## ■ Bloc EFFECT MOD (modulation de paramètre d'effet)

(Affiché quand TYPE n'est pas réglé sur OFF dans le bloc EFFECT.)

Page	Paramètre 1	Paramètre 2
1	SOURCE OFF, LFO1, LFO2, ADSR, PRESS	DEPTH (profondeur)* -100 – +100

\*N'apparaît pas dans certaines combinaisons de paramètres.

## LFO

Page	Paramètre 1	Paramètre 2
2	TYPE SAW (dents de scie), SQUARE (carrée), PULSE (rectangulaire), SINE (sinusoïdale), TRI (triangulaire), RANDOM (aléatoire)	RATE (vitesse) 1 – 100, ♩ (Type 1)
3	PULSE WIDTH (largeur d'impulsion/facteur de forme)* 1 – 99 %	—

Note : voir les paramètres de synchro du tempo pour des détails sur les valeurs de réglage ♩ (→ P. 117).

\*N'apparaît pas dans certaines combinaisons de paramètres.

## ADSR

Page	Paramètre 1	Paramètre 2
2	ATTACK (attaque) 0 – 100	DECAY (déclin) 0 – 100
3	SUSTAIN (maintien) 0 – 100	RELEASE (relâchement) 0 – 100



### ■ Bloc FILTER (filtre)

Page	Paramètre 1	Paramètre 2
1	TYPE	FREQ (fréquence)
	OFF, PEAKING (en cloche), 24dB HPF (passe-haut), 12dB HPF, 24dB BPF (passe-bande), 12dB BPF, 24dB LPF (passe-bas), 12dB LPF	20 Hz – 20 000 Hz
2	RESO (résonance)	LEVEL (niveau)
	0 – 100	0 – 100

### ■ Bloc FILTER FREQ MOD (modulation de fréquence du filtre)

(Affiché quand TYPE n'est pas réglé sur OFF dans le bloc FILTER.)

Page	Paramètre 1	Paramètre 2
1	SOURCE	DEPTH (profondeur)*
	OFF, LFO1, LFO2, ADSR, PRESS	-100 – +100

\*N'apparaît pas dans certaines combinaisons de paramètres.

### LFO

Page	Paramètre 1	Paramètre 2
2	TYPE	RATE (vitesse)
	SAW (dents de scie), SQUARE (carrée), PULSE (rectangulaire), SINE (sinusoïdale), TRI (triangulaire), RANDOM (aléatoire)	1 – 100, ♪ (Type 1)
3	PULSE WIDTH (largeur d'impulsion/facteur de forme)*	–
	1 – 99 %	–

Note : voir les paramètres de synchro du tempo pour des détails sur les valeurs de réglage ♪ (→ P. 117).

### ADSR

Page	Paramètre 1	Paramètre 2
2	ATTACK (attaque)	DECAY (déclin)
	0 – 100	0 – 100
3	SUSTAIN (maintien)	RELEASE (relâchement)
	0 – 100	0 – 100

### ■ Bloc ADSR (enveloppe de volume)

Page	Paramètre 1	Paramètre 2
1	ATTACK (attaque)	DECAY (déclin)
	0 – 100	0 – 100
2	SUSTAIN (maintien)	RELEASE (relâchement)
	0 – 100	0 – 100

# Listes des paramètres d'instrument (suite)

## ■ Bloc AMP MOD (modulation de volume)

Page	Paramètre 1	Paramètre 2
1	SOURCE OFF, LFO1, LFO2, ADSR, PRESS	DEPTH (profondeur)* -100 - +100

\*N'apparaît pas dans certaines combinaisons de paramètres.

### LFO

Page	Paramètre 1	Paramètre 2
2	TYPE SAW (dents de scie), SQUARE (carrée), PULSE (rectangulaire), SINE (sinusoïdale), TRI (triangulaire), RANDOM (aléatoire)	RATE (vitesse) 1 - 100, ♪ (Type 1)
3	PULSE WIDTH (largeur d'impulsion/facteur de forme)* 1 - 99 %	- -

Note : voir les paramètres de synchro du tempo pour des détails sur les valeurs de réglage ♪ (→ P. 117).

\*N'apparaît pas dans certaines combinaisons de paramètres.

### ADSR

Page	Paramètre 1	Paramètre 2
2	ATTACK (attaque) 0 - 100	DECAY (déclin) 0 - 100
3	SUSTAIN (maintien) 0 - 100	RELEASE (relâchement) 0 - 100

## ■ Bloc OUTPUT (mélangeur de sortie)

Page	Paramètre 1	Paramètre 2
1	PAN (panoramique) L100-R100	LEVEL (niveau) 0 - 100

## ■ Bloc PAN MOD (modulation de panoramique)

Page	Paramètre 1	Paramètre 2
1	SOURCE OFF, LFO1, LFO2, ADSR, PRESS	DEPTH (profondeur)* -100 - +100

\*N'apparaît pas dans certaines combinaisons de paramètres.

### LFO

Page	Paramètre 1	Paramètre 2
2	TYPE SAW (dents de scie), SQUARE (carrée), PULSE (rectangulaire), SINE (sinusoïdale), TRI (triangulaire), RANDOM (aléatoire)	RATE (vitesse) 1 - 100, ♪ (Type 1)
3	PULSE WIDTH (largeur d'impulsion/facteur de forme)* 1 - 99 %	- -

Note : voir les paramètres de synchro du tempo pour des détails sur les valeurs de réglage ♪ (→ P. 117).

\*N'apparaît pas dans certaines combinaisons de paramètres.

### ADSR

Page	Paramètre 1	Paramètre 2
2	ATTACK (attaque) 0 - 100	DECAY (déclin) 0 - 100
3	SUSTAIN (maintien) 0 - 100	RELEASE (relâchement) 0 - 100

### ■ Bloc FX SEND (niveau d'envoi à l'effet)

Page	Paramètre 1	Paramètre 2
1	AMOUNT (niveau d'envoi) 0 – 100	– –

### ■ Bloc LED (réglages des LED)

Page	Paramètre 1	Paramètre 2
1	COLOR (couleur) OFF, 1 – 32	ANIMATION OFF (aucune), MOIRE (moiré), FIREWORK (feu d'artifice), CROSS (croix), CIRCUIT, RAINBOW (arc-en-ciel)

### ■ Bloc MIDI (réglages MIDI)

Page	Paramètre 1	Paramètre 2
1	CHANNEL (canal) OFF, 1 – 16	– –

# Listes des paramètres d'instrument (suite)

## ■ Liste des noms de gamme

Nom affiché	Scale (gamme)
CHROMATIC	Chromatique
MAJOR	Majeure (ionienne)
MINOR 1	Mineure harmonique
MINOR 2	Mineure mélodique
MINOR 3	Dorienne
PHRYGIAN	Phrygienne
LYDIAN	Lydienne
MIXOLYDN	Mixolydienne
AEOLIAN	Éolienne
LOCRIAN	Locrienne
S-LOCRN	Super locrienne
MajBLUES	Blues majeure
MinBLUES	Blues mineure
DIMINISH	Diminuée
COM DIM	Com Dim
MajPENTA	Pentatonique majeure
MinPENTA	Pentatonique mineure
RAGA 1	Raga 1 (Bhairav)
RAGA 2	Raga 2

Nom affiché	Scale (gamme)
RAGA 3	Raga 3
ARABIC	Arabe
SPANISH	Espagnole
GYPSY	Tzigane
MinGYPSY	Tzigane mineure (hongroise mineure)
EGYPTIAN	Égyptienne
HAWAIIAN	Hawaïenne
PELOG	Pelog
HIROJOSI	Hirojoshi
IN-SEN	In-Sen
IWATO	Iwato
KUMOI	Kumoi
MIYAKO	Miyakobushi
RYUKYU	Ryukyu
CHINESE	Chinoise
WHOLE	Par ton
WHOLE1/2	Par ton/demi-ton
5th	Intervalle de quinte

# Listes des effets

## ■ Effets généraux

Catégorie	Nom du type	Paramètre 1		Paramètre 2	
		Nom du paramètre	Valeurs de réglage	Nom du paramètre	Valeurs de réglage
Filter (filtre)	LPF	FREQUENCY (fréquence)	20 – 20000	RESONANCE (résonance)	0 – 100
	HPF	FREQUENCY (fréquence)	20 – 20000	RESONANCE (résonance)	0 – 100
	ISOLATOR	LOW (graves)	0 – 100	Hi (aigus)	0 – 100
	LPF + REVERB	FREQUENCY (fréquence)	20 – 20000	REVERB MIX (mixage reverb)	0 – 100
	HPF + REVERB	FREQUENCY (fréquence)	20 – 20000	REVERB MIX (mixage reverb)	0 – 100
Modulation	RELEASE	TYPE	Brake, Back Spin	SPEED	0 – 100
	PHASER	RATE (vitesse)	♪ (Type 1)	RESONANCE (résonance)	0 – 100
	FLANGER	RATE (vitesse)	♪ (Type 1)	DEPTH (profondeur)	0 – 100
Distortion (distorsion)	DISTORTION	GAIN	0 – 100	TONE (tonalité)	0 – 100
	BIT CRUSH	BIT	4 – 16	SAMPLE (échantillonnage)	0 – 50
Loop/Slicer (bouclage/découpe)	LOOPER FX	LOOP LENGTH (longueur de boucle)	♪ (Type 4)	MIX (mixage)	0 – 100
	GLITTER	COMPLEX (complexité)	1 – 8	MIX (mixage)	0 – 100
Delay/Reverb	REVERSE	TIME (temps)	♪ (Type 2)	FEEDBACK (réinjection)	0 – 100
	STEREO DELAY	TIME (temps)	♪ (Type 2)	FEEDBACK (réinjection)	0 – 100
	REVERB	DECAY (déclin)	1 – 100	MIX (mixage)	0 – 100
	DELAY + REVERB	DELAY MIX (mixage delay)	0 – 100	REVERB MIX (mixage reverb)	0 – 100

Note : voir les paramètres de synchro du tempo pour des détails sur les valeurs de réglage ♪

## ■ Paramètres de synchro du tempo

♪ apparaît pour un paramètre ou effet qui peut prendre une valeur synchronisée sur le tempo.

Type 1	Type 2	Type 3	Type 4
Triple-croche	Double-croche	Triple-croche	Triple-croche
Double-croche	Noire de triolet	Double-croche	Double-croche
Noire de triolet	Double-croche pointée	Noire de triolet	Croche
Double-croche pointée	Croche	Double-croche pointée	Noire
Croche	Blanche de triolet	Croche	Blanche
Blanche de triolet	Croche pointée	Blanche de triolet	4 noires
Croche pointée	Noire	Croche pointée	8 noires
Noire	Noire pointée	Noire	
Noire pointée	Blanche	Noire pointée	
Blanche	3 noires	Blanche	
3 noires	4 noires	3 noires	
4 noires	...	4 noires	
...	8 noires		
19 noires			
20 noires			

# Liste des paramètres d'arpégiateur

## ■ NOTE

Nombre de notes	Note du pad	+quinte	+1 oct.	+1 oct. +quinte	+2 oct.	+2 oct. +quinte	+3 oct.	+3 oct. +quinte
1	•							
2	Up							
2	Down							
2	UpDown	•						
2	Random							
3	Up							
3	Down							
3	UpDown	•	•					
3	Random							
4	Up							
4	Down							
4	UpDown	•	•	•				
4	Random							
5	Up							
5	Down							
5	UpDown	•	•	•	•			
5	Random							
6	Up							
6	Down							
6	UpDown	•	•	•	•	•		
6	Random							
7	Up							
7	Down							
7	UpDown	•	•	•	•	•	•	
7	Random							
8	Up							
8	Down							
8	UpDown	•	•	•	•	•	•	•
8	Random							

## ■ Pattern



# Réglage des couleurs de LED de pad depuis un ordinateur

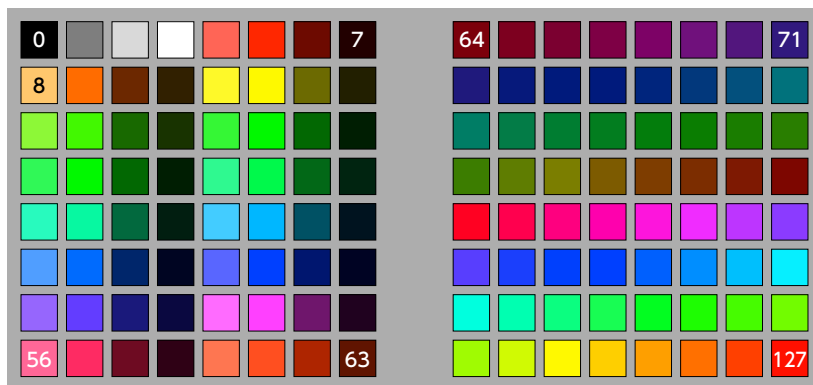
- Comment spécifier les couleurs de LED de pad quand l'anneau contrôleur est connecté à un ordinateur ou autre appareil

La couleur des pads peut être spécifiée par l'envoi de messages MIDI à l'anneau contrôleur lorsque celui-ci est connecté à un ordinateur ou à un autre appareil.

## Messages MIDI

1er octet	2e octet	3e octet
État	Numéro de note	Dynamique (« vitesse »)
Message d'enfoncement de touche (Note ON) sur le canal MIDI 16	Pour spécifier le PAD 1 : 36	Spécifiez la couleur (voir les tableaux ci-dessous)
	Pour spécifier le PAD 2 : 37	
	...	
	Pour spécifier le PAD 15 : 50	
	Pour spécifier le PAD 16 : 51	

## Tableaux de couleurs



Par exemple, si « 9Fh » (Note On, canal MIDI 16), « 24h » (note numéro 36, correspondant au pad 1), et « 7Fh » (dynamique de 127 correspondant au rouge) sont envoyés à l'anneau contrôleur, le pad 1 s'allume en rouge.

### NOTE

- Si la couleur de LED n'est pas spécifiée, le pad s'allume normalement en blanc et en bleu clair quand on le presse.
- Si la couleur de LED est spécifiée, le pad s'allume en blanc quand on le presse.
- Voir page P. 87 pour savoir comment régler les messages MIDI envoyés par l'anneau contrôleur quand ses pads sont pressés.



# Tableaux d'équipement MIDI

## ■ Station de base

[Aero RhythmTrak]

Model: AR-48 Base Station

MIDI Implementation Chart

Date: 12 May 2017

Version: 1.00

Function...		Transmitted		Recognized		Remarks
Basic Channel	Default	1 - 16	*1	1 - 16		
	Changed	1 - 16	*1 *2	1 - 16		
Mode	Default	x		x		
	Messages Altered	x *****		x		
Note Number		0 - 127	*1			
	True voice	*2 *****		0 - 108 0 - 108		
Velocity	Note ON	o	*1 *2	o		
	Note OFF	o	*1 *2	o		
After Touch	Key's	o	*2	o		
	Ch's	o	*2	x		
Pitch Bend		x		x		
Control Change 0 - 127		o	*2	x		
Prog Change True#		o	*2	x		
System Exclusive		x		x		
System Common	Song pos	x		x		
	Song Sel	x		x		
	Tune	x		x		
System Realtime	Clock	o	*3	o	*4	
	Command	o	*3	o	*4	
Aux Messages	Local ON/OFF	o	*2	x		
	All Notes OFF	o	*2	x		
	Active Sense	x		x		
	Reset	x		x		
Notes		*1 Transmitted by Internal Note. *2 Values sent by USB MIDI Output can be changed using the "MIDI OUT MESSAGE" setting. *3 Enabled when Clock Mode is "Internal". *4 Enabled when Clock Mode is "External".				

Mode 1: OMNI ON, POLY  
Mode 3: OMNI OFF, POLY

Mode 2: OMNI ON, MONO  
Mode 4: OMNI OFF, MONO

o: Yes  
x: No

# Tableaux d'équipement MIDI (suite)

## ■ Anneau contrôleur

[Aero RhythmTrak]

Model: AR-48 Ring Controller  
MIDI Implementation Chart

Date: 12 May 2017  
Version: 1.00

Function...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default	1	1, 16	
	Changed	1 - 16 *1	1 - 16	
Mode	Default	x	x	
	Messages	x	x	
	Altered	*****		
Note Number	True voice	0 - 127 *1	0 - 127	
		*****	*****	
Velocity	Note ON	o *1	o	
	Note OFF	o *1	o	
After Touch	Key's	o *1	x	
	Ch's	o *1	x	
Pitch Bend		x	x	
Control Change	0 - 127	o *1	o	
Prog Change	True#	o *1	x	
		0 - 127		
System Exclusive		x	x	
System Common	Song pos	x	x	
	Song Sel	x	x	
	Tune	x	x	
System Realtime	Clock	x	x	
	Command	x	x	
Aux Messages	Local ON/OFF	o *1	x	
	All Notes OFF	o *1	x	
	Active Sense	x	x	
	Reset	x	x	
Notes		*1 Values can be changed using the "MIDI OUT MESSAGE" setting.		

Mode 1: OMNI ON, POLY  
Mode 3: OMNI OFF, POLY

Mode 2: OMNI ON, MONO  
Mode 4: OMNI OFF, MONO

o: Yes  
x: No





**ZOOM CORPORATION**

4-4-3 Kanda-surugadai, Chiyoda-ku, Tokyo 101-0062 Japon  
[www.zoom.co.jp](http://www.zoom.co.jp)