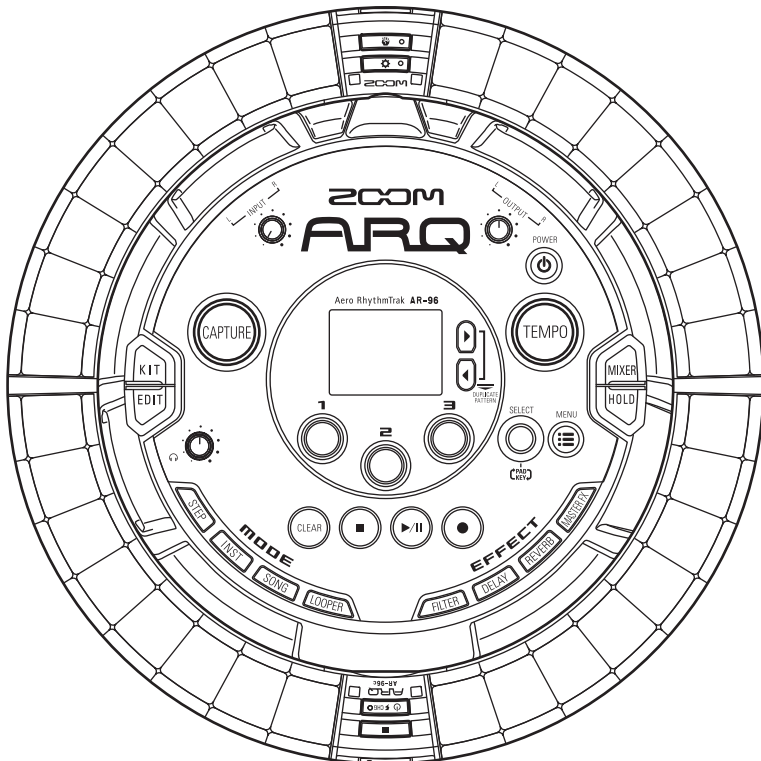


ZOOM®

ARQ

Aero RhythmTrak

AR-96



Mode d'emploi version 2.0

© 2017 ZOOM CORPORATION

La copie ou la reproduction partielle ou totale de ce document sans permission est interdite.

Sommaire

Précautions de sécurité et d'emploi	3	Réglages de Looper	77
Introduction	6	Gestion des séquences de Looper	80
Explication des termes employés	7		
Présentation		Kits (ensembles de sons)	
Nomenclature des parties	8	Présentation d'un kit	81
Utilisation de l' AR-96	11	Emploi des kits	82
Présentation de l'anneau contrôleur	12	Gestion des kits	83
Branchement d'autres appareils	14		
Changement de mode	15	Édition des sons (EDIT)	
Présentation des instruments	16	Présentation de l'édition	85
		Modification des sons	87
		Écran EDIT du mode SONG	94
		Écran EDIT du mode LOOPER	95
Préparations			
Mise sous et hors tension	18	Effets	
Chargement de cartes SD	20	Présentation des effets	98
Utilisation de l'écran de saisie des caractères	21	Emploi des effets	99
Mode INST (instrument)		Mixer (mélangeur)	
Présentation du mode INST	22	Vue d'ensemble du mixer	100
Résumé du fonctionnement	25	Emploi du mixer	101
Programmation de pattern en temps réel	28		
Arpégiateur	32	Réglages de système	
Effacement de patterns	34	Changement de divers réglages	104
Autres réglages	35	Réglages de messages MIDI	106
		Sauvegarde de données et gestion des fichiers audio	110
Mode STEP (pas à pas)		Gestion des cartes SD	114
Présentation du mode STEP	36	Réglages de l'anneau contrôleur	118
Résumé du fonctionnement	39	Mise à jour du firmware	124
Programmation pas à pas de pattern	40		
Séquences de mouvements	44	Contrôleur MIDI	
Effacement de patterns	46	Contrôle MIDI au moyen de l'anneau contrôleur	125
Réglages de pattern	47	Agencements de contrôleur MIDI	127
Gestion des patterns	50	Autres fonctions	128
Mode SONG (morceau)		Guide de dépannage	129
Présentation du mode SONG	52	Caractéristiques du produit	130
Résumé du fonctionnement	54		
Création d'un morceau	55	Annexe	
Réglages de morceau	58	Listes des paramètres du menu EDIT	132
Gestion des morceaux	60	Listes des effets	140
		Liste des paramètres d'arpégiateur	142
		Messages MIDI de l'anneau contrôleur	144
		Tableaux d'équipement MIDI	154
Capture audio (enregistrement)			
Présentation de la capture	61		
Résumé du fonctionnement	63		
Capture audio	64		
Réglages de capture	69		
Mode LOOPER (bouclage)			
Présentation du mode LOOPER	71		
Résumé du fonctionnement	73		
Création de séquences de Looper	75		

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.
- ⊘ Ne connectez l'adaptateur secteur qu'à une prise fournissant la tension nominale requise par celui-ci.

Fonctionnement avec la batterie rechargeable

- ❗ Utilisez toujours une batterie rechargeable BT-04 ZOOM.
- ❗ Lisez attentivement les avertissements sur les batteries avant l'utilisation.
- ❗ Gardez toujours le compartiment de la batterie fermé 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.

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-96** a été conçu afin de minimiser son émission d'ondes électromagnétiques et de supprimer les interférences d'ondes électromagnétiques externes. Toutefois, un équipement très enclin 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-96** de l'autre appareil. Avec tout type d'appareil électronique à commande numérique, y compris l'**AR-96**, 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 des performances optimales

L'**AR-96** utilise la communication sans fil Bluetooth LE entre l'anneau contrôleur et la station de base. La communication peut s'effectuer jusqu'à 10 mètres dans un espace intérieur dégagé. En cas d'interférences d'ondes électromagnétiques ou d'autres causes empêchant une bonne communication, essayez les solutions suivantes :

- Rapprochez l'anneau contrôleur de la station de base.
- Retirez tous les obstacles présents entre l'anneau contrôleur et la station de base.
- Cessez les transmissions inutiles à 2,4 GHz ou éloignez les dispositifs qui interfèrent (dont les suivants) :
 - Points d'accès Wi-Fi
 - Smartphones et autres appareils faisant appel au Wi-Fi
 - Fours à micro-ondes
 - Moniteurs audio, contrôleurs d'éclairage et autres appareils qui communiquent à 2,4 GHz

Avertissements et directives pour une utilisation sûre de la batterie

Lisez attentivement les avertissements suivants afin d'éviter de graves blessures, brûlures, incendies et autres problèmes causés par la fuite, la chauffe, la combustion, la rupture ou l'ingestion accidentelle.



MISE EN GARDE

- ⊗ Ne chargez pas la batterie lithium-ion (BT-04) autrement qu'en utilisant l'**AR-96** et un AD-14.
- ⊗ Danger d'explosion si la batterie n'est pas correctement remplacée. Remplacez-la uniquement par un modèle identique ou équivalent.
- ⊗ Ne démontez pas la batterie, ne la mettez pas dans un feu, ne la faites pas chauffer dans un four conventionnel ou à micro-ondes.
- ⊗ Ne laissez pas la batterie près d'un feu, exposée au soleil, dans un véhicule surchauffé ou dans des conditions similaires. Ne la rechargez pas dans de telles conditions.
- ⊗ Ne transportez pas et ne stockez pas la batterie avec des pièces de monnaie, épingles à cheveux ou autres objets métalliques.
- ⊗ Ne laissez pas la batterie s'humidifier par contact avec un quelconque liquide, dont de l'eau, de l'eau de mer, du lait, des sodas ou de l'eau savonneuse. Ne chargez pas et n'utilisez pas une batterie humide.



Danger

- ⊗ Ne frappez pas la batterie avec un marteau ou un autre objet. Ne marchez pas dessus et ne la laissez pas tomber. D'une façon générale, ne la heurtez pas et ne lui appliquez pas une force excessive.
- ⊗ N'utilisez pas la batterie si elle est déformée ou endommagée.
- ⊗ N'enlevez et n'endommagez pas le joint extérieur. N'utilisez jamais une batterie dont tout ou partie de son joint extérieur est retiré ou une batterie qui a été éventrée.

Demande de recyclage

Veillez recycler les batteries pour aider à préserver les ressources. Lors de la mise au rebut des batteries usagées, couvrez toujours leurs bornes et suivez toutes les lois et directives applicables à leur point de collecte.



Li-ion 00

Précautions de sécurité et d'emploi (suite)

Pour les pays de l'UE



Déclaration de conformité

Mise au rebut des équipements électriques et électroniques usagés (applicable dans les pays européens ayant des systèmes de tri sélectif)



Les produits et piles/accumulateurs portant le symbole d'une poubelle à roulettes barrière d'une croix ne doivent pas être collectés et traités avec les déchets ménagers.



Les équipements électriques/électroniques et piles/accumulateurs usagés doivent être recyclés dans des installations capables de les traiter eux et leurs sous-produits.



Contactez l'administration locale pour connaître les centres de recyclage voisins. Assurer le recyclage et l'élimination

correcte des déchets permet d'économiser des ressources et évite les effets nocifs sur la santé humaine et l'environnement.

Pour le CANADA

Le présent appareil est conforme aux CNR d'Industrie Canada applicables aux appareils radio exempts de licence. L'exploitation est autorisée aux deux conditions suivantes : (1) l'appareil ne doit pas produire de brouillage, et (2) l'utilisateur de l'appareil doit accepter tout brouillage radioélectrique subi, même si le brouillage est susceptible d'en compromettre la fonctionnalité.

Cet équipement est conforme aux limites d'exposition aux rayonnements énoncées pour un environnement non contrôlé et respecte les règles d'exposition aux fréquences radioélectriques (RF) CNR-102 de l'IC. Cet équipement émet une énergie RF très faible qui est considérée conforme sans évaluation du débit d'absorption spécifique (DAS).

L'étiquette se trouve sous l'unité.

Introduction

Merci beaucoup d'avoir choisi un ZOOM Aero RhythmTrak **AR-96**. L'**AR-96** a les caractéristiques suivantes.

• Contrôleur de forme circulaire

La forme circulaire de l'anneau contrôleur rend la programmation de séquences en boucle plus intuitive.

• Anneau contrôleur avec 3 rangées de 32 pads et 5 rangées de 32 LED

Durant la programmation pas à pas, vous pouvez utiliser les 3 rangées de pads pour programmer 3 instruments à la fois. De plus, les LED multicolores vous permettent de voir en un coup d'œil la programmation actuelle de cinq instruments.

En outre, chaque rangée de pads peut être utilisée séparément pour le jeu en temps réel, ce qui offre diverses possibilités de jeu.

• 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 les paramètres d'effet en inclinant l'anneau contrôleur. Profitez de nouvelles sensations en contrôlant physiquement le son.

• Détection automatique de la 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 communiquent par Bluetooth LE

L'anneau contrôleur et la station de base utilisent le Bluetooth LE pour leur connexion sans fil. La consommation d'énergie est faible, autorisant de longues périodes d'utilisation.

De plus, l'anneau contrôleur peut être indépendamment connecté à des ordinateurs Mac et appareils iOS pour servir de contrôleur MIDI multifonction.

• Les sources sonores intégrées peuvent être modifiées de différentes façons

Les sons inclus dans l'**AR-96** disposent d'une variété de paramètres réglables qui étendent leur expressivité. Chacun des paramètres de son peut facilement se régler grâce aux icônes de l'écran d'édition. De plus, chaque kit peut utiliser les sons d'un maximum de 33 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 l'idée de la musique que vous souhaitez faire.

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

• Plusieurs modes de création

Créez de la musique de façon adaptée au but recherché. Élaborez des patterns pas à pas en mode STEP. Faites jouer les patterns en mode INST. En mode SONG, composez des morceaux complets en combinant les patterns que vous avez créés. Assignez aux pads des sons enregistrés et jouez avec en mode LOOPER.

• Utilisez jusqu'à 5 effets simultanément

Vous pouvez utiliser un effet inséré individuellement sur un instrument, et en même temps des effets généraux de filtre, delay, reverb et un effet master. 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 boucles et sources sonores.

• Possibilité de chargement de fichiers audio

Vous pouvez utiliser un ordinateur pour sauvegarder les fichiers WAV sur une carte SD et charger ceux-ci en vue de les utiliser comme boucles et 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 (motif)

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

L'**AR-96** 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 16^e d'une 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.

L'**AR-96** a un mode STEP qui vous permet d'enregistrer les séquences pas à pas et un mode INST qui vous permet d'enregistrer le jeu sur les pads en temps réel.

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.

Kit

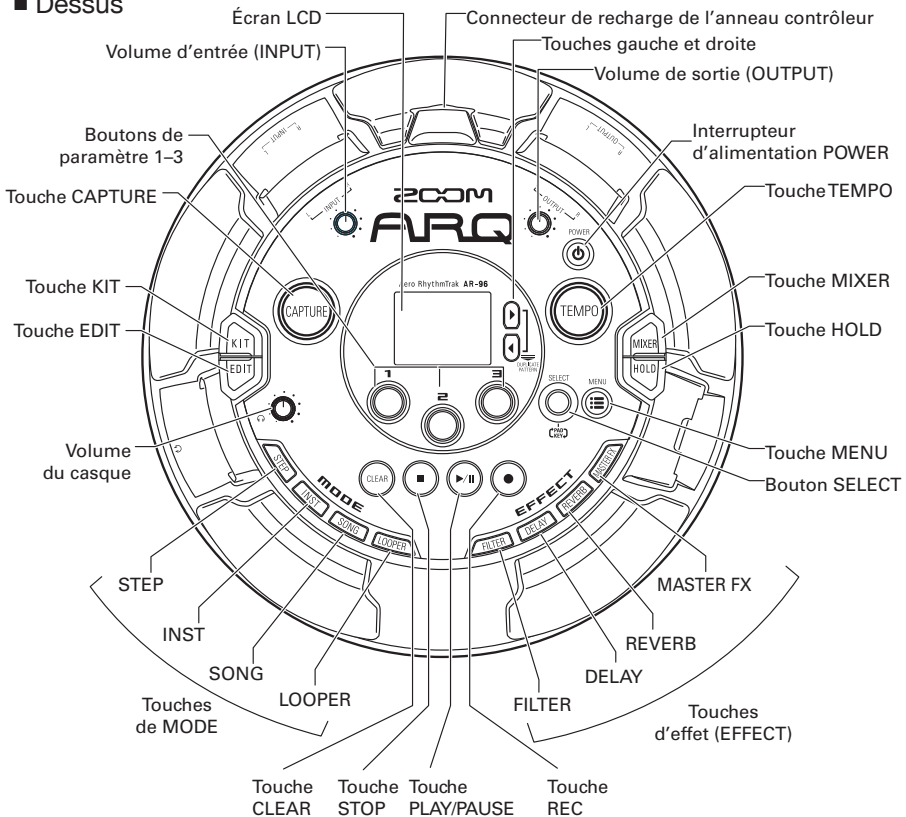
Un pattern peut utiliser jusqu'à 33 instruments. Cet ensemble d'instrument est appelé un « kit ». Un kit créé dans un pattern peut être copié dans un autre pattern.

Présentation

Nomenclature des parties

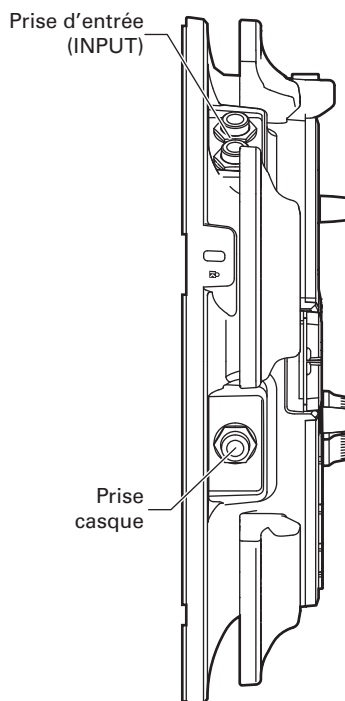
Station de base

■ Dessus

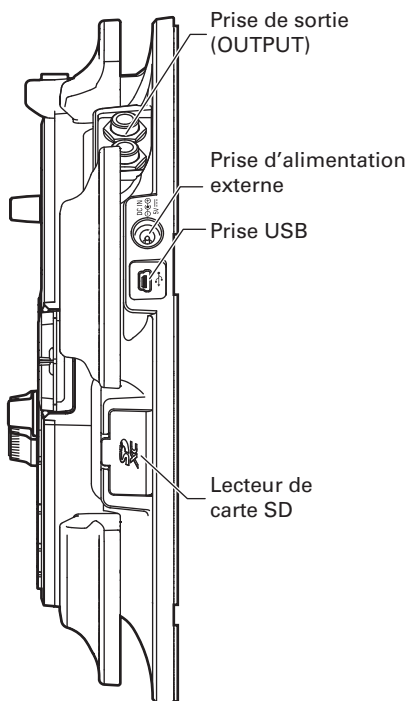


Nomenclature des parties (suite)

■ Côté gauche

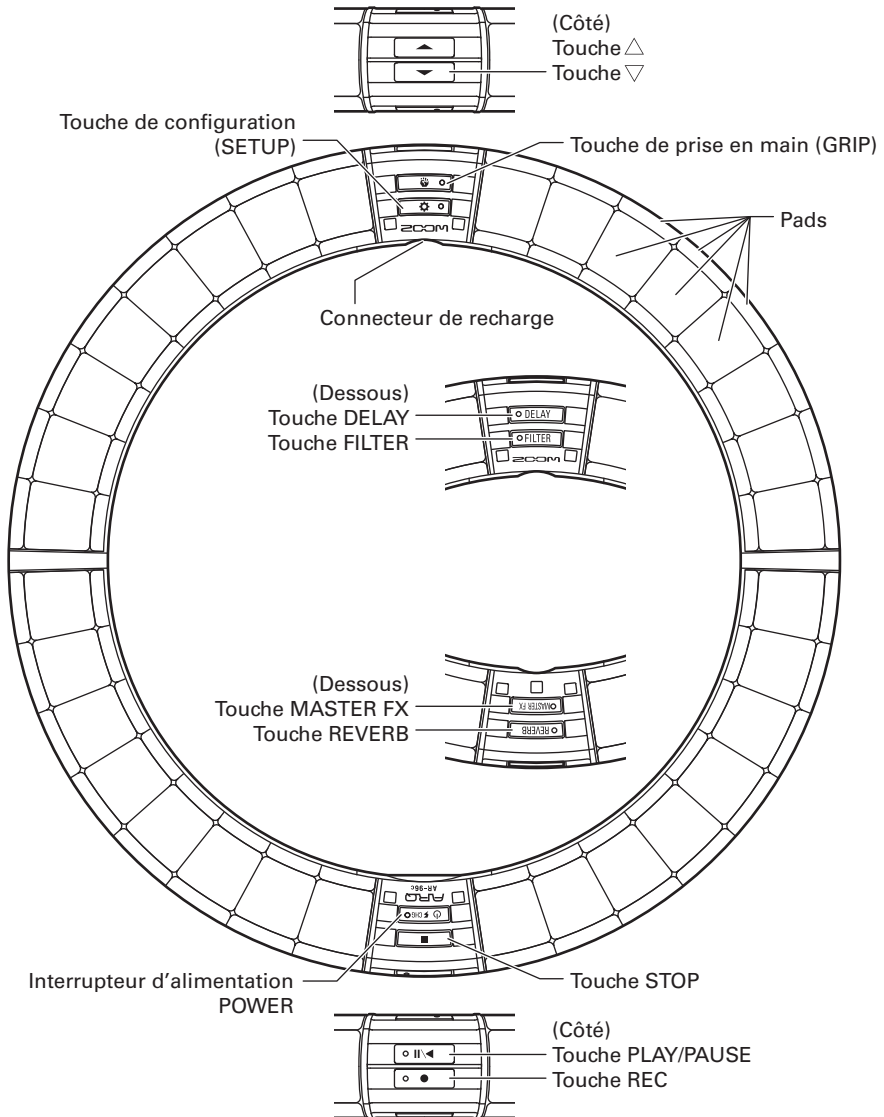


■ Côté droit






Nomenclature des parties (suite)

Anneau contrôleur

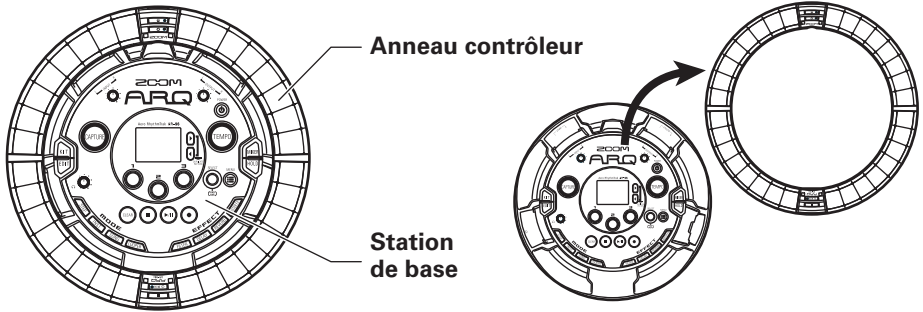


À SAVOIR

- Vous pouvez utiliser les touches de l'anneau contrôleur pour effectuer les mêmes opérations qu'avec les touches de la station de base.
- Les touches  de l'anneau contrôleur correspondent aux touches  de la station de base.
- Pressez  sur l'anneau contrôleur pour afficher la charge de la batterie sur l'écran de la station de base.

Utilisation de l'AR-96

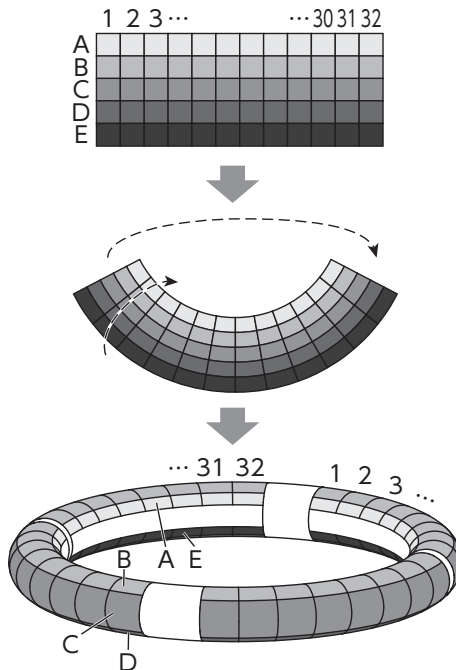
L'AR-96 se compose d'une station de base et d'un anneau contrôleur.



Avec la station de base, vous pouvez par exemple modifier les sons, créer des morceaux et les sauvegarder. Utilisez l'anneau contrôleur pour la programmation quand vous créez des morceaux.

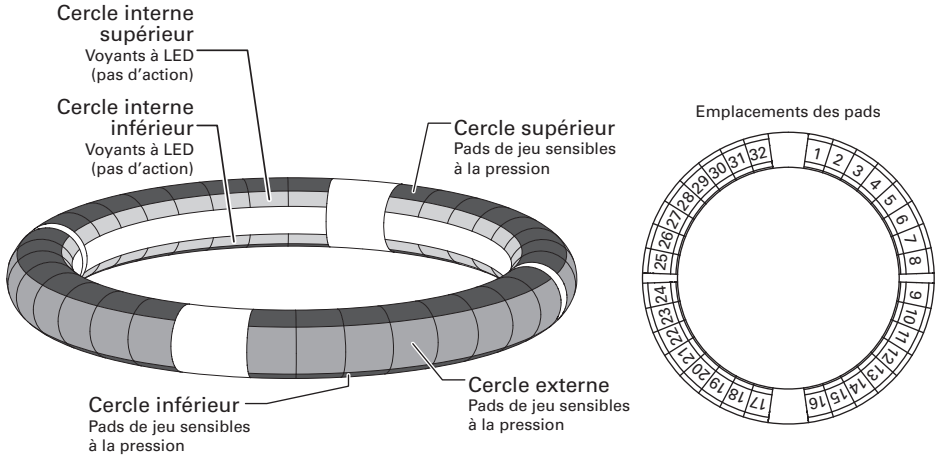
Comme l'anneau contrôleur peut être détaché de la station de base, vous pouvez le tenir à la main et en jouer comme d'un instrument. Vous pouvez également le connecter sans fil à un ordinateur Mac ou à un appareil iOS et l'employer comme un contrôleur MIDI (→ P. 125).

L'anneau contrôleur possède une matrice de LED composée de 5 rangées de 32 blocs (3 rangées avec des pads et 2 rangées destinées uniquement à l'affichage). Placer une matrice bidimensionnelle à la surface d'un anneau tridimensionnel permet d'avoir sous forme compacte à la fois une confirmation visuelle et une possibilité d'action sur tous les pas.



Présentation de l'anneau contrôleur

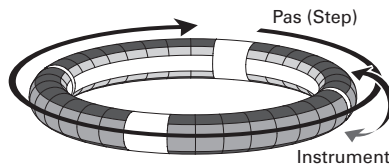
La surface du contrôleur de l'**AR-96** possède 5 zones circulaires. Les cercles supérieur, inférieur et externe possèdent chacun 32 pads sensibles à la pression. Avec ces pads, vous pouvez par exemple programmer et modifier des morceaux, ainsi que jouer en temps réel.



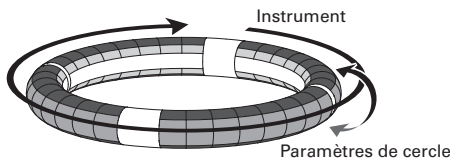
Assignation des fonctions

Diverses fonctions sont assignées aux cercles et aux pads de l'anneau contrôleur en fonction du statut et du mode de fonctionnement.

Exemple : en configuration PAD du mode STEP, les cercles affichent 5 séquences d'instruments différents (3 en affichage d'indications Guideline), et chaque pad et indicateur correspond à un pas compris entre 1 et 32.



Exemple : en configuration PAD du mode INST, chaque pad contrôle un des 32 instruments, chaque cercle étant affecté au réglage d'un paramètre différent.



À SAVOIR

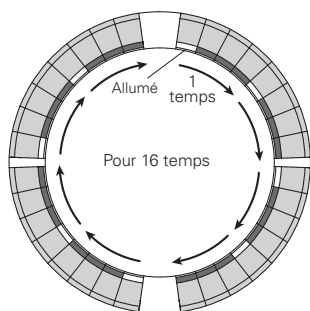
Comme les procédures de jeu ou de programmation diffèrent en fonction du mode, consultez les pages expliquant chaque opération pour plus de détails.

Présentation de l'anneau contrôleur (suite)

Guideline (affichage d'indications)

En mode STEP, les LED des cercles internes supérieur et inférieur peuvent s'allumer sur chaque temps afin de faciliter l'enregistrement pas à pas.

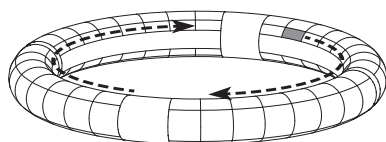
Voir « Réglage de l'affichage du cercle interne » (→ P. 104) pour des instructions de réglage.



Position de lecture

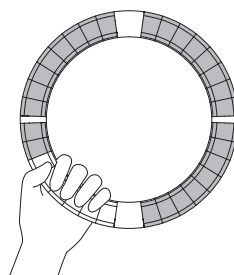
Lorsque le mode Guideline (affichage d'indications) est actif, les LED des cercles internes supérieur et inférieur s'allument en vert sur les pas actuellement joués durant par exemple la lecture de patterns et de morceaux.

De plus, en mode INST et dans les autres cas de programmation en temps réel, les LED s'allument en rouge.



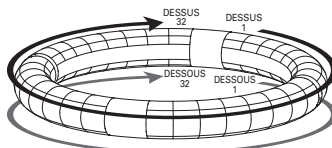
Zone de prise en main

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. 119).



Retournement de l'anneau contrôleur

Si vous retournez l'anneau contrôleur et le placez de façon à intervertir le côté avec l'interrupteur d'alimentation et celui avec les touches d'effet, les fonctions assignées aux cercles et l'affichage des LED sont inversés (tête en bas). La direction de mouvement est également inversée. Par conséquent, lorsqu'on regarde l'anneau contrôleur par-dessus, le mouvement reste dans le sens horaire et le cercle supérieur reste toujours au-dessus quand vous l'utilisez.

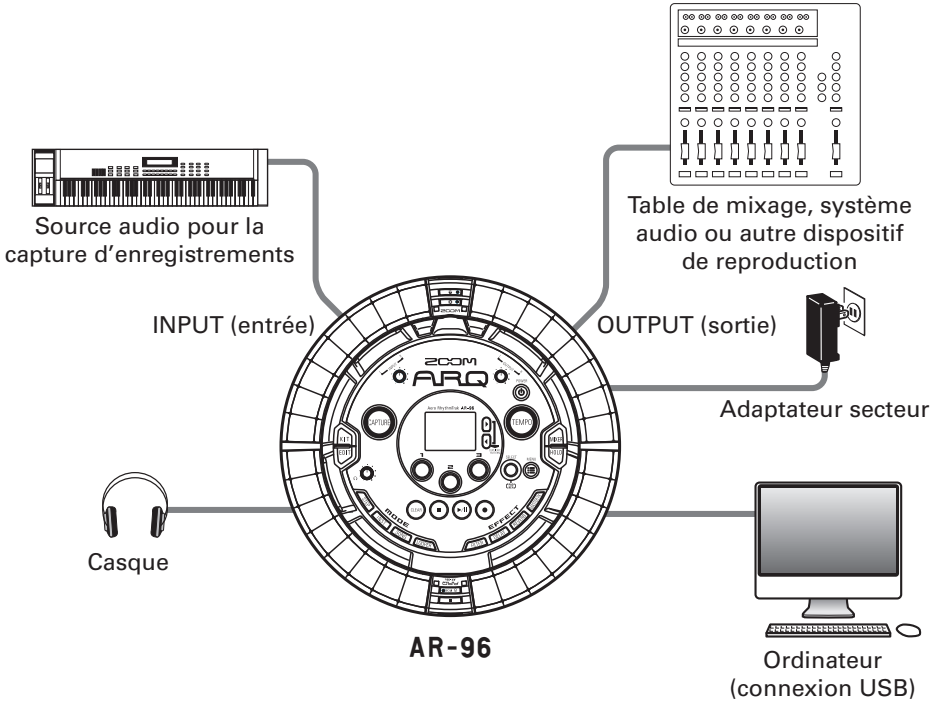


S'utilise de la même façon une fois retourné

NOTE

Si la zone de prise en main a été déterminée, retourner l'anneau contrôleur n'inversera ni les assignations, ni la direction du mouvement.

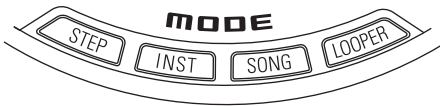
Branchement d'autres appareils



Changement de mode

Avec l'**AR-96**, vous pouvez créer des patterns et combiner plusieurs patterns afin de créer des morceaux (Songs).

Les modifications s'effectuent principalement à l'aide des quatre modes suivants de l'**AR-96**. En passant d'un mode à l'autre, vous pouvez alterner entre la création de patterns et la création de morceaux.



Les deux modes pour créer des patterns s'appellent STEP et INST.

- En mode STEP, vous pouvez enregistrer les sons d'instrument pas à pas pour créer des patterns.
- En mode INST, vous pouvez enregistrer sous forme de pattern ce que vous jouez en temps réel sur les pads.

Utilisez les modes SONG et LOOPER pour créer des morceaux.

- En mode SONG, créez des morceaux en lançant et en changeant des patterns en temps réel, et en enregistrant les résultats.
- En mode LOOPER, vous pouvez bâtir des séquences en boucle et créer des morceaux à partir des données audio reçues d'appareils connectés aux prises d'entrée INPUT, de patterns et de morceaux, ainsi que de fichiers WAV chargés depuis des cartes SD.

Création de patterns

Créer et sauvegarder des patterns

Mode STEP

Créez des patterns en programmant un pas à la fois.

Mode INST

Enregistrez des patterns en les jouant en temps réel.

Mode SONG

Combinez des patterns existants pour créer des morceaux.

Mode LOOPER

Créez des morceaux à partir de boucles d'autres morceaux, de la capture d'entrée externe et de fichiers audio PCM.

Création de morceau

Combiner des patterns et d'autres sources pour créer des morceaux


Présentation des instruments

L'**AR-96** peut utiliser jusqu'à 33 sources sonores dans un même kit. 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 33. Dans les modes EDIT et STEP, vous pouvez modifier le son et la séquence pour l'instrument sélectionné par son numéro.

À SAVOIR

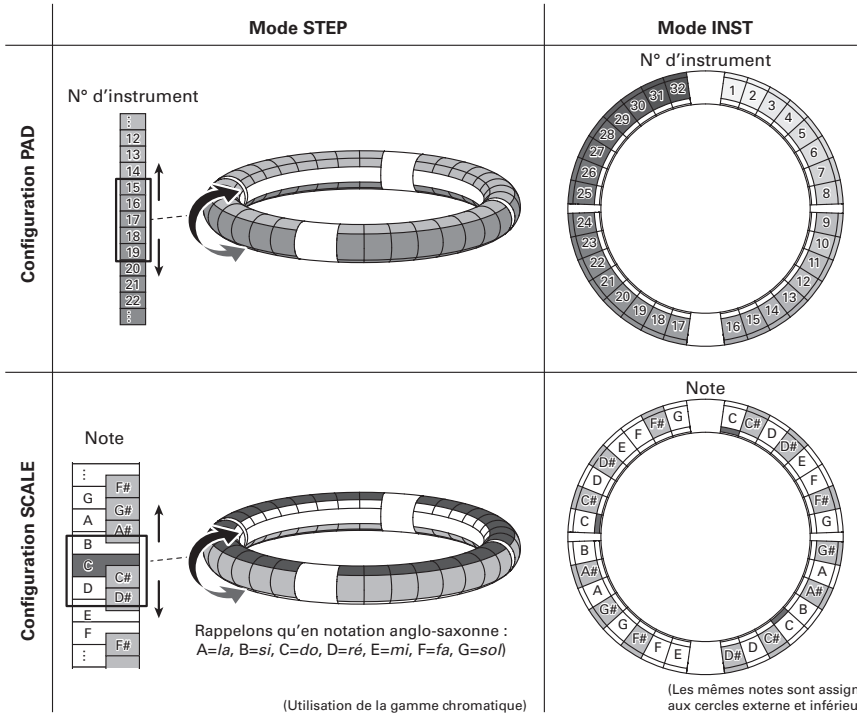
L'instrument numéro 33 est celui utilisé en configuration KEY dans la version 1.00 de l'**AR-96**. Il ne peut être édité qu'en mode STEP.

L'anneau contrôleur **AR-96** dispose des deux configurations suivantes. Pressez  en mode STEP ou INST pour passer de l'une à l'autre. 16 sons peuvent être produits simultanément, dans les deux configurations.

<p>Configuration PAD</p>	<p>Dans ce mode de jeu, vous pouvez assigner différents instruments aux 32 pads. Les instruments 1-32 sont individuellement assignés aux pads 1-32. L'instrument sélectionné est affiché à l'écran et le pad lui correspondant est allumé en blanc.</p>	
<p>Configuration SCALE</p>	<p>Ce mode de jeu vous permet d'utiliser une gamme musicale pour faire jouer l'instrument sélectionné en configuration PAD. Les pads deviennent une sorte de clavier respectant l'ordre de la 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. Contrairement à la version 1.00 de l'AR-96, n'importe lesquels des 1-32 instruments peuvent être basculés en configuration SCALE. La note (hauteur) produite quand on joue d'un pad en configuration PAD est C4 (<i>do4</i>).</p>	

Présentation des instruments (suite)

Les assignations d'instruments à l'anneau contrôleur diffèrent pour les modes STEP et INST ainsi que pour les configurations PAD et SCALE.

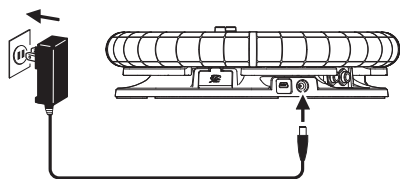



Préparations


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  sur la station de base.

3. Maintenez pressé l'interrupteur  pour couper l'alimentation.

À SAVOIR

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

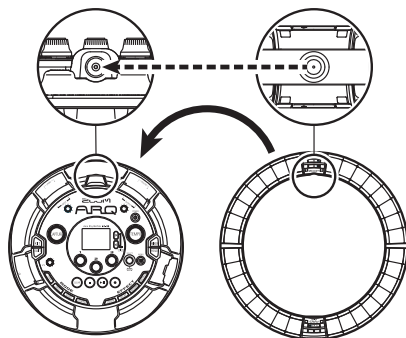
NOTE

Utilisez l'adaptateur secteur pour alimenter l'AR-96 même s'il est connecté à un ordinateur ou à un autre appareil par USB.


Alimentation de l'anneau contrôleur

- Recharge de l'anneau contrôleur

1. Placez l'anneau contrôleur sur la station de base.



Alignez leurs connecteurs de recharge avant de le poser.

La recharge démarrera et la LED  de l'anneau contrôleur s'allumera.

Recharge (hors tension ou en veille)	Rouge
Recharge en cours d'utilisation	Orange
Fonctionnement sur batterie (niveau de batterie au moins égal à 12 % de la charge totale)	Vert
Fonctionnement sur batterie (niveau de batterie inférieur à 12 % de la charge totale)	Vert clignotant

Mise sous et hors tension (suite)

À SAVOIR

Même lorsque la station de base est éteinte, si elle est raccordée à une alimentation électrique, elle peut recharger l'anneau contrôleur.


■ Mise en veille de l'anneau contrôleur

Lorsque l'anneau contrôleur se recharge, son alimentation n'est pas coupée. À la place, il se met en veille.

1.  **CONTRÔLEUR** Maintenez pressée la touche .



2.  **CONTRÔLEUR** Maintenez pressée la touche  pour sortir du mode de veille.

À SAVOIR

Quand l'anneau contrôleur est en veille, la LED de sa touche  est allumée en rouge (recharge) ou clignote en rouge (pas de recharge).


■ Extinction de l'anneau contrôleur

Pour éteindre l'anneau contrôleur alors qu'il n'est pas en charge, suivez ces étapes.

1.  **CONTRÔLEUR** Maintenez pressée la touche  durant au moins 7 secondes alors que l'anneau n'est pas en charge.

2.  **CONTRÔLEUR** Maintenez pressée la touche  pour l'allumer.

NOTE

- Quand l'alimentation est coupée, la LED  est éteinte.
- Quand l'alimentation de l'anneau contrôleur est coupée, si vous le placez sur une station de base raccordée au secteur, la recharge démarre automatiquement et l'anneau contrôleur :
 - s'allume (si la station de base est allumée)
 - passe en veille (si la station de base est éteinte)

Chargement de cartes SD

■ Insertion et retrait de cartes SD

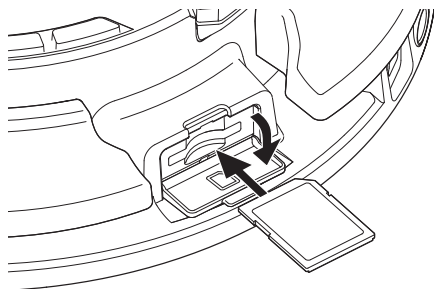
1. Éteignez l'instrument.

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 :

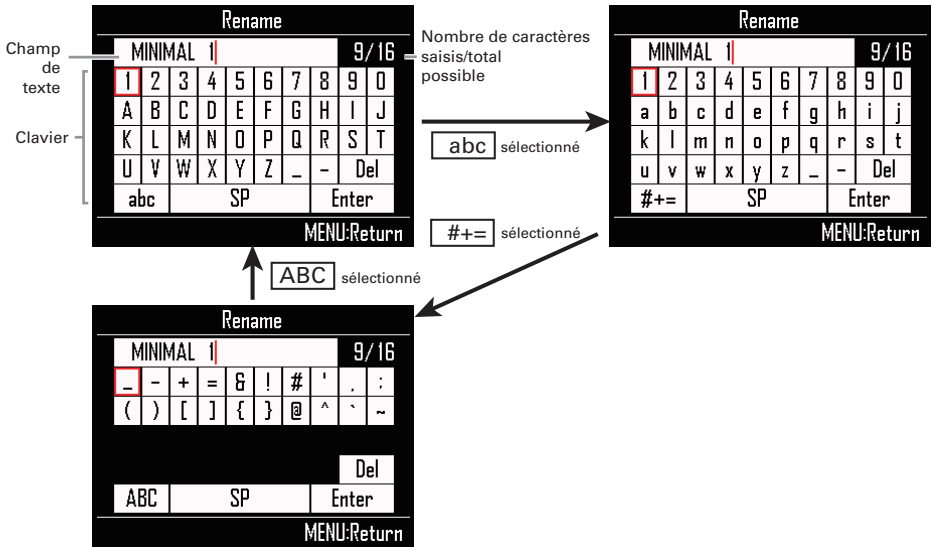
Poussez-la un peu plus dans la fente pour la faire ressortir et tirez-la en dehors.



NOTE

- Si aucune carte SD n'est chargée dans l'**AR-96**, 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 d'utiliser des cartes SD qui viennent d'être achetées ou qui ont été formatées par un ordinateur, celles-ci doivent être formatées par l'**AR-96**.
- Instructions pour le formatage d'une carte SD (→ P. 114)

Utilisation de l'écran de saisie des caractères



■ Opérations d'édition

Déplacer le curseur dans

le champ de texte : utilisez

Choisir un caractère : tournez

Valider le caractère : pressez

Terminer l'édition : amenez le curseur sur
« Enter » et pressez

Annuler l'édition : pressez

À SAVOIR

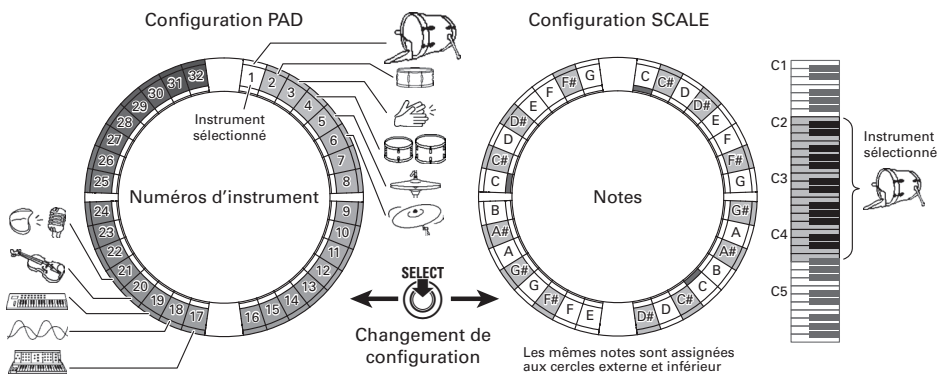
- Les caractères suivants peuvent être employés.
(espace) ! # & ' () + , - 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 ; =
@ A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T
U V W X Y Z [] ^ _ ` a b c d e f g h i j k l m n
o p q r s t u v w x y z { } ~
- Les caractères peuvent ne pas être tous utilisables pour nommer certains éléments.

Mode INST (instrument)

Présentation du mode INST

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.

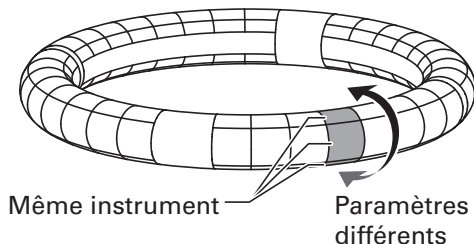
Dans ce mode, chaque pad de l'anneau contrôleur correspond à un instrument (configuration PAD) ou à une note (configuration SCALE).



À SAVOIR

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

Différents réglages de paramètre sont assignés aux cercles externe et inférieur afin de pouvoir être utilisés pour différents sons (→ P. 93).

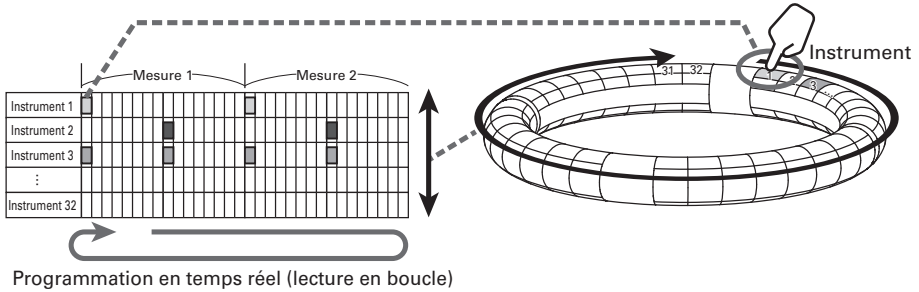


Présentation du mode INST (suite)

Création de pattern en configuration PAD

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

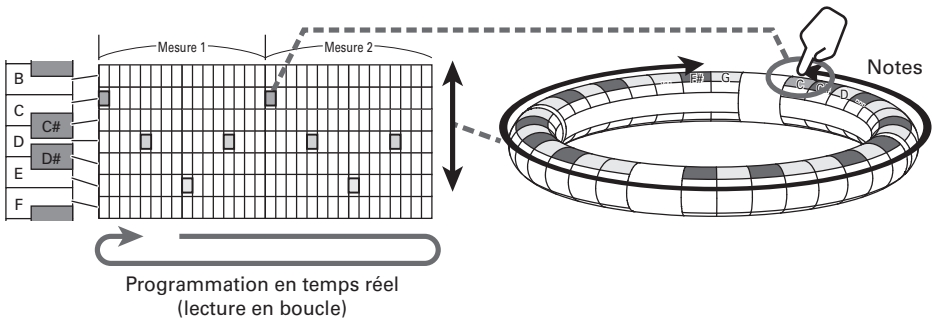
Le pattern démarrera la lecture en boucle, et vous pourrez rajouter des notes autant de fois que vous le désirez.



Création de pattern en configuration SCALE

Après avoir lancé la programmation en temps réel, tapez sur les pads de note pour les programmer.

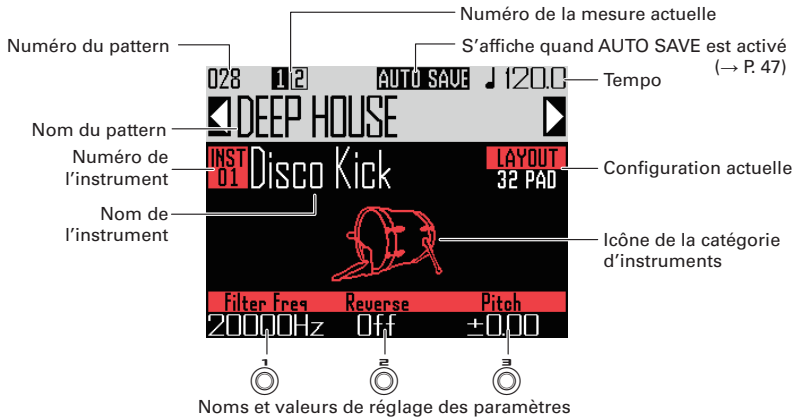
Les gammes (« scales ») peuvent être utilisées pour programmer tous les instruments numérotés de 1 à 32.



Présentation du mode INST (suite)

Présentation de l'écran

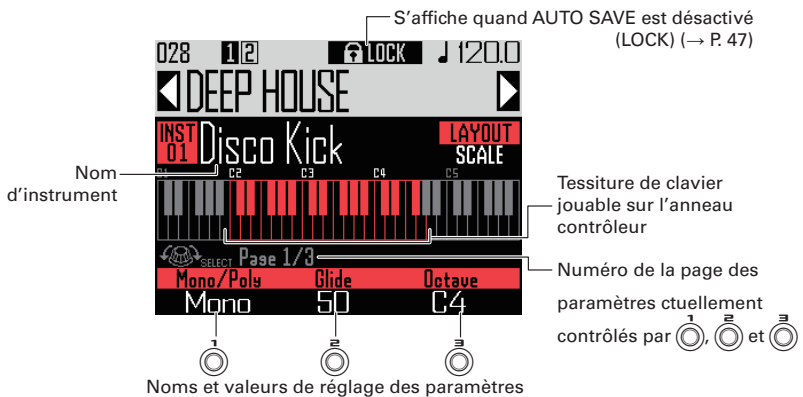
■ Configuration PAD



À SAVOIR

- En pressant **INST** quand vous tapez sur un pad, vous pouvez sélectionner son instrument sans produire de son.
- Les paramètres assignés à , et peuvent être sélectionnés au moyen de la fonction d'accès rapide (Quick Access) (→ P. 92).

■ Configuration SCALE (gamme)



À SAVOIR

- Les paramètres assignés à , et peuvent être réglés sur ces options à l'aide de .
- Page 1 : Mono/Poly, Glide, Octave
- Page 2 : fonctions accès rapide (Quick Access) 1-3 de la configuration PAD
- Page 3 : Scale, Key


Résumé du fonctionnement

Passez en mode INST

Pressez **INST** pour passer en mode INST.



Sélectionnez un pattern

Avec , sélectionnez un numéro de Pattern.

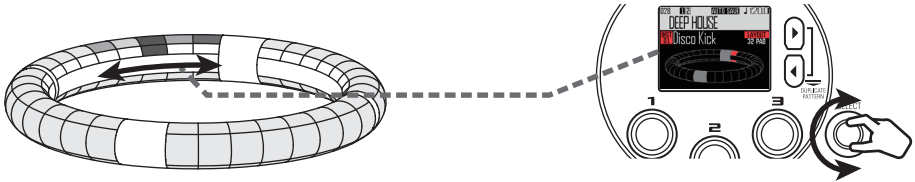



Vérifiez les instruments


Jouez sur les pads pour entendre les sons des instruments programmés.

Lorsqu'on tape sur un pad, il est « sélectionné » et s'allume en blanc. Le nom et les paramètres de l'instrument sont affichés à l'écran.



Pour sélectionner un instrument sans produire de son, maintenez pressée **INST** pendant que vous tapez le pad.

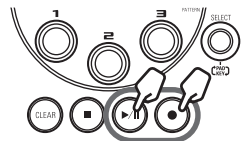
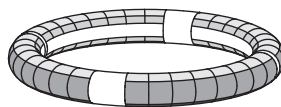


Pour passer en configuration SCALE afin de programmer l'instrument sélectionné, pressez .

Vous pouvez aussi utiliser  pour vérifier les instruments.

Lancez la programmation

Pressez  pour armer l'enregistrement et  pour lancer la programmation en temps réel.

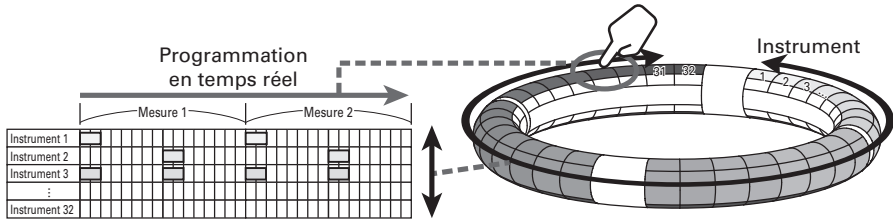


Résumé du fonctionnement (suite)

Lancez la programmation en temps réel

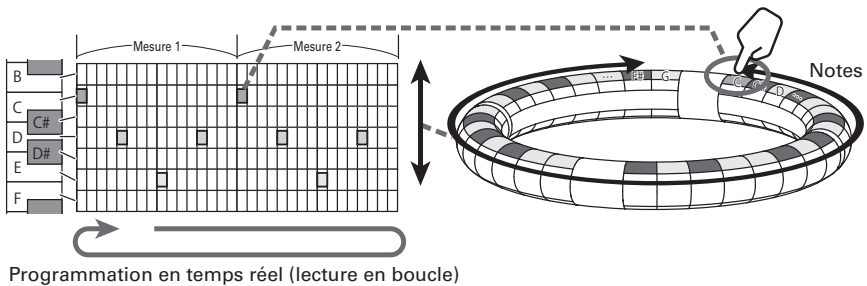
En configuration PAD

Tapez sur les pads d'instruments pour les programmer aux instants voulus pendant que le pattern est lu en boucle.



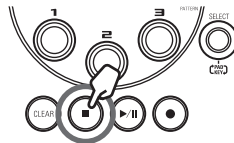
En configuration SCALE

Tapez sur les pads des notes pour les programmer aux instants voulus pendant que le pattern est lu en boucle.



Mettez fin à la programmation

Pressez  pour mettre fin à la programmation en temps réel.



Résumé du fonctionnement (suite)

Préparations

- Sélectionner le mode

1. Pressez **INST**.

- Sélectionner des patterns

Sélectionnez le pattern à utiliser pour la programmation.

1. Avec , sélectionnez un pattern.

Le nom du pattern sélectionné s'affiche.



À SAVOIR

Si un pattern est en cours de lecture, le changement de pattern se fait une fois celui en cours terminé. Le nom du pattern clignote jusqu'au changement.

- Sélectionner des sons

Alternez entre les configurations et vérifiez si nécessaire les instruments.



Exemple d'utilisation de  pour changer la hauteur.

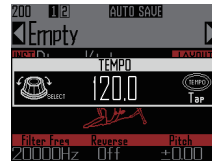
À SAVOIR

Vous pouvez aussi modifier les sons (→ P. 85).

- Régler le tempo

1. Pressez .


Le réglage du tempo s'affiche.



2. Avec , réglez le tempo.

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  sur les temps (noires) pour ainsi battre et définir le tempo.

Programmation de pattern en temps réel

Programmation de patterns

■ Programmer un pattern

1. Pressez .

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




2. Pressez .

Cela lance le précompte.

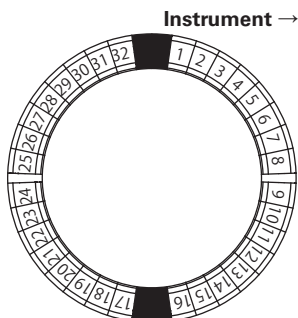
Une fois le précompte terminé, vous pouvez programmer les instruments. Les valeurs de mesure, temps et tic (plus petite unité de temps enregistrable) affichées à l'écran commencent aussi à défiler.

À SAVOIR

- Changement du type de précompte (→ P. 35)
- Vous pouvez presser  durant la lecture d'un pattern pour lancer la programmation. Il n'y a alors pas de précompte.

3. **CONTRÔLEUR** Tapez sur le pad de l'instrument à 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. 47).
- Changement des réglages de métronome (→ P. 35)

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.

■ Programmation de patterns par frappe pas à pas des pads

Vous pouvez également programmer des patterns en les parcourant manuellement pas à pas et en frappant les pads sur les pas désirés (programmation pas à pas).

1. Pressez .


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

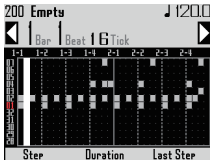


2. Pressez .

Le pattern avancera d'un pas correspondant à la valeur de pas réglée (→ P. 43). Durant le déplacement, l'écran change pour afficher la position du nouveau pas.

Programmation de pattern en temps réel (suite)

Vous pouvez aussi utiliser  pour changer l'unité de pas.





À SAVOIR

Si un instrument a déjà été programmé sur ce pas, son pad s'allume vivement. Les pads non encore programmés sont faiblement allumés.

- 3.**  **CONTRÔLEUR** Tapez sur le pad de l'instrument à programmer.

Le pad frappé s'allumera vivement. Tapez un pad vivement allumé pour annuler sa programmation. Son éclairage s'atténuera.

À SAVOIR

- Pressez  en maintenant pressé un pad pour vous déplacer d'un pas à l'autre et relâchez le pad pour maintenir le son programmé jusqu'à ce pas (durée de note).
- Durant la programmation pas à pas, pressez  pour passer en programmation en temps réel.


- 4.** Pressez  pour mettre fin à la programmation.


Cela termine l'enregistrement.

■ Lecture du pattern

- 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.

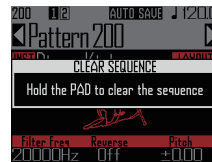
■ Effacement d'une partie de pattern


- 1.** Pressez .

Le pattern est lu.


- 2.** Pressez .

 clignotera.



- 3.**  **CONTRÔLEUR** Quand le passage à effacer est lu, pressez le pad de l'instrument à effacer.

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

- 4.**  **CONTRÔLEUR** Relâchez le pad après le passage que vous vouliez effacer.

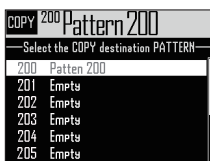
- 5.** Pressez  pour arrêter l'effacement.

Copie rapide de patterns

Cette fonction copie le contenu du pattern que vous modifiez dans un autre pattern et fait passer en édition de ce pattern. Cela vous permet de facilement créer des variations de pattern.

1. Pressez en même temps .

Cela ouvre l'écran COPY.



2. Avec , sélectionnez le pattern de destination de la copie et pressez .

Si le pattern de destination de la copie n'est pas vide, un écran de confirmation s'ouvre.

3. Avec , sélectionnez Yes (oui) et pressez .

Cela copie le pattern et fait passer en édition de ce pattern.

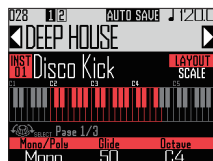
Réglages de configuration SCALE

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 de polyphonie (Mono/Poly)

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

1. En configuration SCALE, utilisez pour ouvrir la page 1 en bas de l'écran.



2. Avec , sélectionnez le mode de polyphonie.

Sélectionnez Mono ou Poly.


■ Réglage du glissando (Glide)

Quand une autre note est déclenchée, la hauteur peut y passer instantanément ou progressivement en un temps déterminé par ce réglage.

1. En configuration SCALE, utilisez pour ouvrir la page 1 en bas de l'écran.

À SAVOIR

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

2. Avec , changez la valeur de

Glide.


Le réglage peut aller de 0 à 100.


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

■ Réglage d'octave (Octave)

Vous pouvez changer la tessiture jouable sur l'anneau contrôleur.

1. En configuration SCALE, utilisez

 pour ouvrir la page 1 en bas de l'écran.

2. Avec , changez d'octave.


L'octave affichée démarre sur le pad 1.

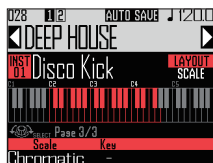
■ Changement de la gamme (Scale)

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.

1. En configuration SCALE, utilisez

 pour ouvrir la page 3 en bas de l'écran.



2. Avec , sélectionnez la gamme.


Vous pouvez choisir parmi les suivantes.


Chromatic, Major (Ionian), Harmonic Minor, Melodic Minor, Dorian, Phrygian, Lydian, Mixolydian, Aeolian, Locrian, Super Locrian, Major Blues, Minor Blues, Diminished, Com Dim, Major Pentatonic, Minor Pentatonic, Raga1 (Bhairav), Raga2, Raga3, Arabic, Spanish, Gypsy, Minor Gypsy (Hungarian Minor), Egyptian, Hawaiian, Pelog, Hiro-joshi, In-Sen, Iwato, Kumoi, Miyakobushi, Ryukyu, Chinese, Whole Tone, Whole Half, 5th Interval

■ Changement de la tonalité (Key)

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

1. En configuration SCALE, utilisez

 pour ouvrir la page 3 en bas de l'écran.

2. Avec , changez la tonalité.

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.

Arpégiateur

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.

1. Pressez .

Cela ouvre l'écran de réglage d'arpégiateur.




2. Avec , sélectionnez tout autre réglage que OFF.

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



Quand ON (Latch) est sélectionné, les sons démarrent automatiquement quand on presse les pads et ne s'arrêtent que lorsque leurs pads sont à nouveau pressés.

À SAVOIR

La production automatique de son en mode ON (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).

Le style sélectionné change le type d'arpège et les fonctions de  et  comme indiqué dans le tableau de la page suivante.

4. Pressez pour mettre fin au réglage de l'arpégiateur.



Quand l'arpégiateur est activé, l'écran change si vous tapez sur un pad.



À cet instant, vous pouvez utiliser  pour désactiver l'arpégiateur (OFF).


Arpégiateur (suite)

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.	Nombre de notes 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 (Liste des paramètres d'arpégiateur → P. 142).	Pattern 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 pré-réglées (Seq 1-32) (Liste des paramètres d'arpégiateur → P. 143).
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.	Octave Le réglage 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.	Pattern 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 pré-réglées (Seq 1-32) (Liste des paramètres d'arpégiateur → P. 143).
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

Effacement complet d'instruments

1. Avec , sélectionnez l'instrument à effacer.

2. Lorsque la lecture est arrêtée,


pressez .

Cela ouvre l'écran CLEAR (effacer).

Pressez à nouveau  pour annuler.



À SAVOIR

- Vous pouvez également tourner  en écran CLEAR pour sélectionner l'instrument à effacer. 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, les notes programmées en configuration SCALE le sont également.

3. Pressez .

Un message de confirmation apparaît.

4. Avec , sélectionnez Yes (oui) et pressez .



Cela efface toutes les séquences programmées pour l'instrument sélectionné.

Autres réglages



Réglages de métronome

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

1. Pressez .


2. Avec , sélectionnez Settings (réglages) et pressez .

Cela ouvre l'écran des réglages.


3. Avec , sélectionnez METRONOME et pressez .

Cela ouvre l'écran de réglages METRONOME.

4. Avec , sélectionnez les paramètres de menu et confirmez-les avec .

Pressez  pour remonter d'un niveau dans le menu.

■ Réglage du précompte (Precount)


- Avec , sélectionnez le précompte. Sélectionnez Off (pas de métronome), 1-8 (nombre de temps) ou Special.

À SAVOIR


Quand Special est sélectionné, le compte sonne ainsi.




■ Réglage du son (Sound)

- Avec , sélectionnez le son du métronome. Les sons pouvant être sélectionnés sont Bell (cloche), Stick (bague), Click (clic), Cowbell et Hi-Q.


■ Réglage des temps battus (Guide Click)

- Avec , sélectionnez les temps battus par le métronome. Réglez la fréquence de jeu du métronome en unités de note. Il peut être réglé pour jouer toutes les doubles-croches (1/16), croches (1/8), noires (1/4) ou blanches (1/2).

■ Réglage du volume (Volume)

- Avec , réglez le volume du métronome. Le volume peut être réglé de 0 à 10.

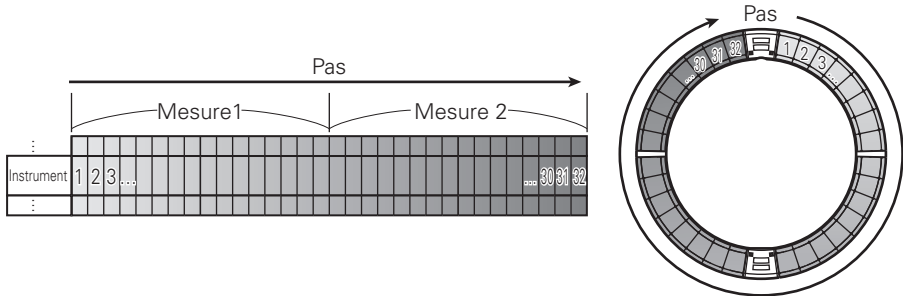
■ Sélection de la sortie utilisée (Output Routing)

- Avec , sélectionnez la destination de sortie du métronome. Sélectionnez PHONES (casque), OUTPUT (sortie audio) ou PHONES+OUTPUT.

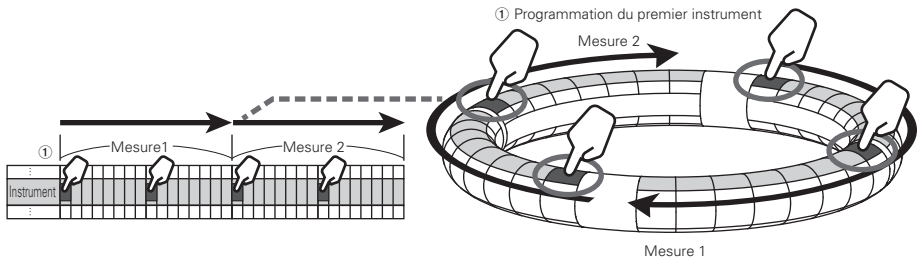
Mode STEP (pas à pas)

Présentation du mode STEP

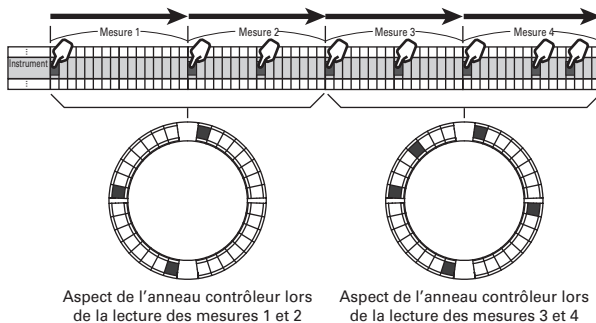
En mode STEP, vous pouvez créer des patterns en les programmant pas à pas. Dans ce mode, chaque pad de l'anneau contrôleur correspond à un pas de séquence.



Comme les cercles de l'anneau contrôleur sont divisés en 32 pas, vous pouvez programmer jusqu'à deux mesures (①) à la fois (quand le pas correspond à une double-croche).




Si le pattern fait plus de deux mesures, l'affichage de l'anneau contrôleur bascule toutes les deux mesures (au cas où le pas le plus petit est la double-croche).

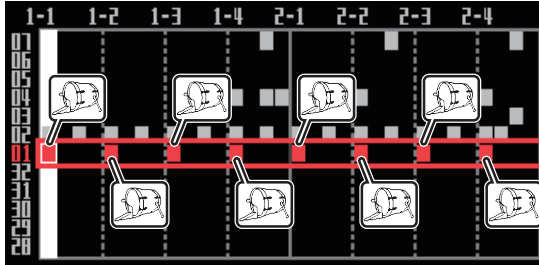


Présentation du mode STEP (suite)

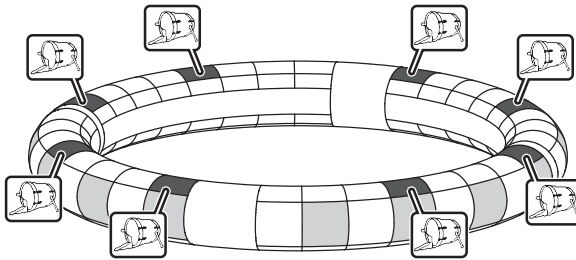
En configuration PAD

Les 5 cercles (3 en affichage d'indications Guideline) de l'anneau contrôleur affichent chacun un instrument différent. Vous pouvez utiliser  pour changer l'instrument qu'affiche chaque cercle.

Comme l'anneau contrôleur peut afficher plusieurs instruments, vous pouvez vérifier les instruments qui ont déjà été programmés pendant que vous programmez l'instrument suivant.



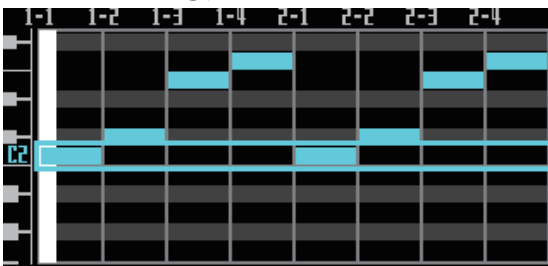
Sélectionne l'instrument affiché dans l'anneau supérieur



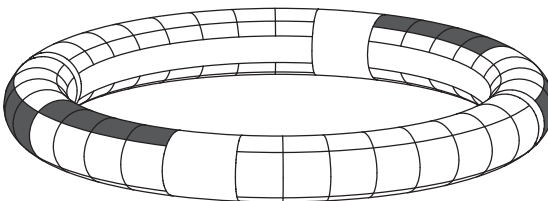
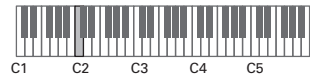
Quand l'instrument 2 est sélectionné :
L'anneau supérieur affiche la séquence pour l'instrument 2.
L'anneau externe affiche la séquence pour l'instrument 3.

En configuration SCALE

Vous pouvez utiliser  pour sélectionner la programmation des notes.



Sélectionne la note affichée dans l'anneau supérieur



Quand C#2 est sélectionné :
L'anneau supérieur affiche la séquence C#2.
L'anneau latéral affiche la séquence D2.

Présentation du mode STEP (suite)

Présentation de l'écran

■ Configuration PAD

Numéro de pattern
 Nom et numéro de l'instrument affiché sur le cercle supérieur
 Les séquences sont affichées pour l'instrument sélectionné, 5 instruments avant et 6 après.
 Mesure actuelle
 Affiché quand AUTO SAVE est sur On (→ P. 47)
 Tempo
 Configuration actuelle
 La séquence pour l'instrument juste avant l'instrument sélectionné est affichée dans le cercle externe de l'anneau contrôleur.
 La séquence pour l'instrument sélectionné est affichée dans le cercle supérieur de l'anneau contrôleur.
 Avec , changez la position de programmation de l'instrument. La programmation est possible sur les divisions de temps, binaires ou ternaires. Le nombre de mesures par cycle autour de l'anneau contrôleur
 Avec , changez la durée pour les prochaines notes programmées avec cet instrument (→ P. 42).
 Avec , changez le nombre de pas par cycle d'anneau contrôleur (→ P. 41).

À SAVOIR


Les réglages de , et ne sont affichés que quand on tourne le bouton correspondant.

■ Configuration SCALE (gamme)

Apparaissent si la totalité de la séquence ne peut pas être affichée sur l'anneau contrôleur, par exemple si un pattern fait plus de deux mesures.
 Affiché quand AUTO SAVE est sur Off (LOCK)(→ P. 47)
 Séquence un demi-ton au-dessus de la note sélectionnée
 Elle est affichée sur le cercle externe de l'anneau contrôleur.
 Séquence de la note sélectionnée
 Elle est affichée sur le cercle supérieur de l'anneau contrôleur.
 L'instrument sélectionné et la séquence pour une octave de notes sont affichés.


Résumé du fonctionnement

Sélectionnez un pattern

Avec , sélectionnez un numéro de Pattern.




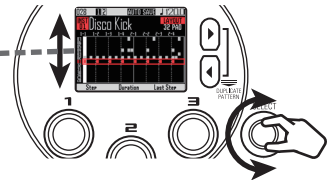
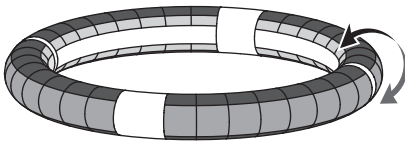
Passez en mode STEP

Pressez  pour passer en mode STEP.




Sélectionnez l'instrument à programmer

Avec , sélectionnez parmi les 32 instruments celui que vous souhaitez utiliser pour la programmation. Cet instrument passe sur le cercle supérieur de l'anneau contrôleur.



② La couleur associée à l'instrument bouge sur le cercle

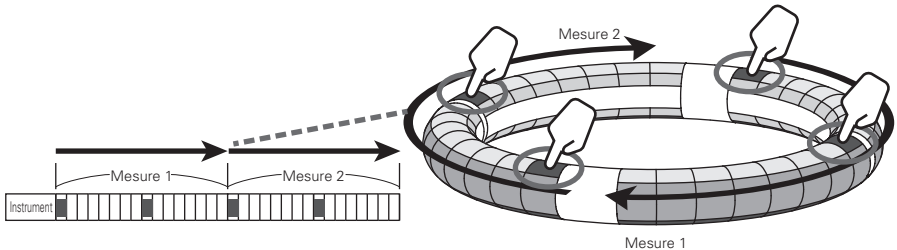
① Avec , sélectionnez l'instrument programmé

Pour programmer en configuration SCALE, pressez  afin de changer de mode.

Après avoir terminé, passez à un autre instrument

Programmation pas à pas

Tapez sur les pads pour programmer le son aux emplacements correspondants.



Programmation pas à pas de pattern

Préparations

■ Sélectionner un pattern

Sélectionnez le pattern à utiliser pour la programmation.

1. Avec  sélectionnez un pattern.

Le nom du pattern sélectionné s'affiche.



■ Sélectionner le mode

1. Pressez .

Programmation de patterns


■ Sélectionner un instrument

1. Avec , sélectionnez

l'instrument à programmer.

L'instrument qui doit être programmé s'affiche au milieu de l'écran.

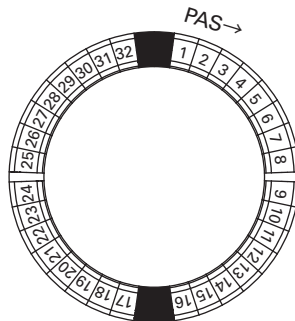


 **CONTRÔLEUR** L'instrument programmé est affiché sur le cercle supérieur de l'anneau contrôleur.

■ Programmer un pattern


1.  **CONTRÔLEUR** Tapez sur le pad du pas à programmer.

La LED du pad frappé s'allumera dans la couleur de l'instrument.



À SAVOIR

Vous pouvez régler les pads pour qu'ils répondent à la dynamique et donc à la force avec laquelle ils sont frappés (→ P. 121).


2.  **CONTRÔLEUR** Pour effacer un pas programmé, tapez à nouveau son pad.


Le pas sera effacé et la LED s'éteindra.

■ Lire le pattern

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.

Programmation pas à pas de pattern (suite)

Sélection de notes

En configuration SCALE, vous pouvez sélectionner les notes à programmer.


1. Tournez  quand la configuration SCALE est active.

La note à programmer s'affiche au milieu de l'écran.

Changement de dernier pas sur l'anneau contrôleur

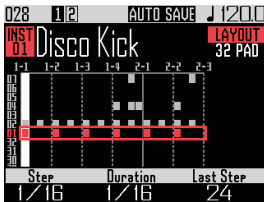
Vous pouvez changer le dernier pas du cycle sur l'anneau contrôleur.

En réglant le cycle sur 24 pas, vous pouvez par exemple créer des patterns ternaires.

1. Tourner  pour afficher la valeur Last Step (dernier pas).

C'est le numéro du dernier pas sur l'anneau contrôleur.

Il 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 le pas (Step) est réglé sur 1/32 ou 1/16Tri, un pas équivaut à 1/32e de mesure. Si le pas (Step) est réglé sur 1/16 ou 1/8Tri, un pas équivaut à 1/32e de deux mesures. Donc, le timing change quand on modifie le réglage Last Step.


Programmation de pas pour des patterns dépassant un cycle d'anneau contrôleur

Si le paramètre Step est réglé sur 1/16 alors que le pattern, dépasse 2 mesures ou si Step est réglé sur 1/32 alors que le pattern dépasse 1 mesure, la totalité de la séquence ne peut pas être affichée sur l'anneau contrôleur, donc la partie de séquence affichée dépend de la position actuelle de lecture.

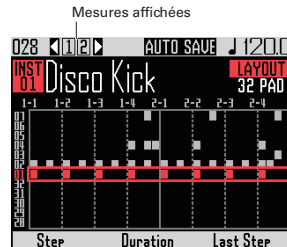
Cette icône apparaît quand l'affichage à l'écran change en fonction de la position de lecture



Écran durant la lecture de la mesure 3

1. Pressez  pour afficher la mesure servant à la programmation pas à pas.

L'affichage ne change pas, même lors de la lecture d'une autre mesure.




Programmation pas à pas de pattern (suite)

Changement de la longueur des notes

La longueur des sons (notes) programmés peut se régler de deux façons.

■ Réglage de la longueur de note avant la programmation

1. Avec , affichez la valeur de durée (Duration).

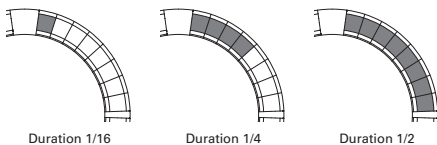
Elle indique la longueur des futures notes programmées pour l'instrument.



2.  **CONTRÔLEUR** Après avoir réglé

Duration, tapez le pad du pas à programmer.


Le son sera programmé avec la durée ainsi fixée.

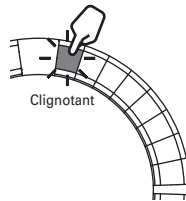



NOTE

Le réglage de Duration n'a pas d'effet si le paramètre LOOP porte un x dans la liste des oscillateurs (→ P. 132).

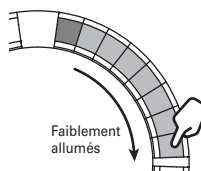
■ Réglage du début et de la fin d'un son

1.  **CONTRÔLEUR** Maintenez pressé le pad du pas à programmer. Le pad pressé clignotera.



2.  **CONTRÔLEUR** Tapez le pad correspondant à l'endroit où la note doit s'arrêter.

Cela change la longueur de la note.



À SAVOIR

Les pas englobés dans la note dont la longueur a été changée sont faiblement allumés.

NOTE

La longueur de note ne peut pas être changée si le paramètre LOOP porte un x dans la liste des oscillateurs (→ P. 132).

Programmation pas à pas de pattern (suite)

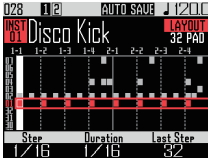
■ Changement du point de programmation d'un son

Vous pouvez changer l'endroit où un son peut être programmé. Les sons peuvent être programmés sur les divisions de temps binaires ou ternaires.

1. Avec , affichez la valeur de pas (Step).

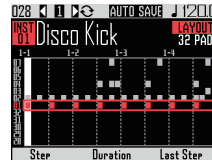
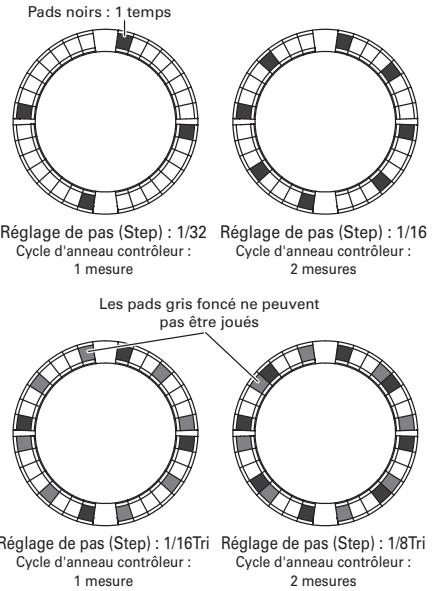
Vous pouvez changer les positions des notes programmées suivantes.

Le pas peut être réglé sur des unités de longueur correspondant à la triple croche (1/32), la double-croche de triolet (1/16Tri), la double-croche (1/16) ou la croche de triolet (1/8Tri).






Le réglage Step détermine le nombre de mesures qu'il y aura par cycle sur l'anneau contrôleur.

Ce réglage change également la longueur de la séquence affichée à l'écran.



Affichage avec Step réglé sur 1/32 ou 1/16Tri

Séquences de mouvements

Les changements de réglage des paramètres d'effet et des paramètres contrôlés par ,  et  en mode INST (fonctions à accès rapide → P. 92) peuvent être enregistrés sous forme de 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.


Enregistrement de séquences de mouvements en temps réel

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



2. Pressez .

3. Pressez .

 s'allume et la lecture du pattern commence après le précompte.

4. Utilisez les touches d'effet et changez par exemple les paramètres à accès rapide.

Ces changements seront enregistrés comme une séquence de mouvements.

- Réglage des effets (→ P. 98)
- Réglage des fonctions à accès rapide (→ P. 92)

À SAVOIR

- L'enregistrement démarre au moment où l'on manipule un paramètre, et les valeurs de paramètre enregistrées sont affichées en rouge.
- Si un paramètre qui a déjà été enregistré l'est à nouveau, les nouvelles données écrasent les anciennes.


5. Pressez  ou  quand vous avez fini d'enregistrer.

Séquences de mouvements (suite)

Enregistrement pas à pas de séquences de mouvements

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

2. Pressez .

3. Avec  accédez au pas sur lequel vous allez changer un paramètre.

4. Utilisez les touches d'effet et changez par exemple les paramètres à accès rapide.


Les changements sont enregistrés et les valeurs de paramètre enregistrées sont affichées en rouge.



5. Pressez  ou  quand vous avez fini d'enregistrer.

Effacement de séquences de mouvements

1. Sélectionnez le pattern dont vous désirez effacer la séquence de mouvements.


2. Avec , sélectionnez un instrument pour lequel une séquence de mouvements a été enregistrée.

À SAVOIR

Cette étape n'est pas nécessaire pour effacer des séquences de mouvements de paramètres d'effet.

3. Pressez .

Cela ouvre un écran où vous pouvez effacer des séquences pour l'instrument sélectionné.

4. Avec , sélectionnez la séquence de mouvements que vous souhaitez effacer.

Les séquences de mouvements de paramètres d'effet sont à côté de « All Instruments » (tous les instruments) et « All Notes » (toutes les notes).



5. Pressez  pour confirmer. Cela ouvre un écran de confirmation.

6. Avec , sélectionnez Yes (oui) et pressez . Cela efface la séquence pour le paramètre sélectionné.

Effacement de patterns


Effacement complet d'un instrument

1. Avec , sélectionnez l'instrument à effacer.

2. Pressez .
Cela ouvre l'écran CLEAR (effacer).
Pressez à nouveau  pour annuler.



À SAVOIR

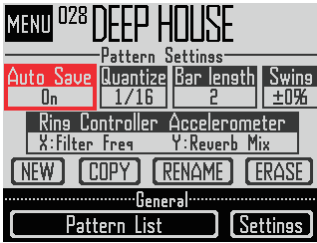
- Vous pouvez également tourner  en écran CLEAR pour sélectionner l'instrument à effacer. Sélectionnez « All Instruments » (tous les instruments) pour effacer l'intégralité de la séquence.
- En configuration SCALE, ce sont les notes qui seront effacées. Sélectionnez « All Notes » (toutes les notes) pour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

3. Pressez .
Un message de confirmation apparaît.

4. Avec , sélectionnez Yes (oui) et pressez .
Cela efface toutes les séquences programmées pour l'instrument sélectionné.

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.





Auto Save (sauvegarde automatique)

Vous pouvez choisir de sauvegarder ou non dans le pattern les modifications apportées aux sons et aux effets.

Quand Auto Save est réglé sur OFF (LOCK), les modifications de son et d'effet ne sont pas sauvegardées dans le pattern. Elles seront perdues si vous changez de pattern ou si vous passez en mode Song ou Looper. De plus, vous ne pourrez pas sauvegarder de séquences.

Ce réglage est utile si vous souhaitez par exemple changer de son en live mais sans pour autant sauvegarder le résultat obtenu ou les réglages de pattern.

1. Pressez .

2. Avec , sélectionnez Auto Save (sauvegarde automatique). et pressez .

3. Avec , réglez Auto Save et pressez  pour confirmer.

NOTE

Quand vous faites passer le réglage Auto Save de Off (LOCK) à On, un écran apparaît pour que vous confirmiez vouloir sauvegarder les réglages actuels. Si vous sélectionnez « No », les réglages actuels ne seront pas sauvegardés, mais les futurs changements le seront.

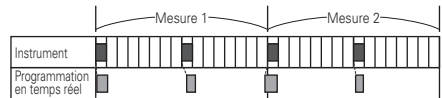


Quantize (quantification)

Cela détermine la plus courte durée de note pouvant être programmée dans la séquence.

Ce réglage détermine la valeur utilisée pour corriger (quantifier) les programmations en temps réel. Si vous utilisez la fonction capture et si « Capture with metronome » est activé, la capture commencera en utilisant le réglage de quantification fait ici.

Exemple avec un réglage de quantification de 1/16

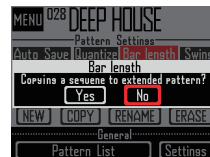


La séquence s'aligne sur les doubles-croches même si on joue un peu à côté

Bar length (longueur en mesures)

Vous pouvez changer la longueur du pattern et la régler sur 2 à 8 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.






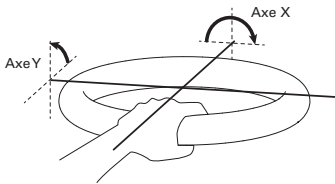
Effacement de patterns (suite)

Swing

L'ampleur du swing (groove rythmique ternaire) peut se régler. La plage du swing est de $\pm 50\%$.

Ring Controller Accelerometer

L'accéléromètre de l'anneau contrôleur peut servir à contrôler les paramètres d'effet et ceux accessibles avec ,  et  en mode INST (fonctions à accès rapide → P. 92) ainsi que les notes de l'arpégiateur et la vitesse de répétition. Les paramètres peuvent être changés en inclinant l'anneau contrôleur.



NOTE

- Cela peut servir quand la zone de prise en main de l'anneau contrôleur a été réglée (→ P. 119).
- 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.



■ Assignment des paramètres


1. Sélectionnez Ring Controller Accelerometer.

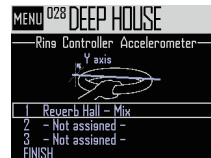
Cela ouvre l'écran d'assignation de paramètre à l'axe X.




2. Avec , sélectionnez d'assigner le paramètre 1, 2 ou 3 à l'axe X et pressez .

3. Avec , sélectionnez le paramètre à assigner et pressez .

4. Après avoir assigné le paramètre, sélectionnez NEXT et pressez . Cela ouvre l'écran d'assignation de paramètre à l'axe Y.



5. Assignez des paramètres à l'axe Y comme pour l'axe X, sélectionnez FINISH et pressez .

Cela termine le réglage des paramètres pilotés par l'anneau contrôleur.

NOTE

Les paramètres assignés de numéro le plus bas sont affichés en écran de réglages de pattern.

Si plusieurs paramètres ont été assignés, « + » apparaît à côté du nom de paramètre pour signaler que d'autres sont assignés.

Effacement de patterns (suite)

- Utilisation de l'anneau contrôleur pour piloter les effets


1. Retirez l'anneau contrôleur de la station de base.

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

Réglage de la zone de prise en main (→ P. 119)

3. Avec l'anneau contrôleur, pilotez les paramètres assignés.

Si un paramètre d'effet a été assigné, pressez la touche de cet effet pour l'activer.

Si un paramètre d'arpégiateur a été assigné, pressez  pour activer l'arpégiateur. Les valeurs de paramètre changeront en fonction de l'inclinaison et de la direction.

Liste des paramètres assignables à l'anneau contrôleur

Filter - Frequency
Filter - Resonance
Filter - Level
Mono Delay - Time
Mono Delay - Feedback
Mono Delay - Mix
Stereo Delay - Time
Stereo Delay - Feedback
Stereo Delay - Mix
Reverse Delay - Time
Reverse Delay - Feedback
Reverse Delay - Mix
Reverb Hall - Decay
Reverb Hall - Tone
Reverb Hall - Mix
Reverb Room - Decay
Reverb Room - Tone
Reverb Room - Mix
Reverb Plate - Decay
Reverb Plate - Tone
Reverb Plate - Mix
nn Quick Access 1*
nn Quick Access 2*
nn Quick Access 3*
Arpeggiator - Note Shift
Arpeggiator - Repeat Rate

Ne peuvent pas être assignés en mode Looper

À SAVOIR



- Le « nn » est remplacé par le numéro d'instrument (1-32).
- Quand Arpeggiator - Note Shift est assigné, 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. 31).
- Quand Arpeggiator - Repeat Rate est assigné, la vitesse de jeu de l'arpégiateur change en fonction de l'inclinaison de l'anneau contrôleur. Si le style de l'arpégiateur n'est pas « Sequence », cela n'est activé que si « Pattern » est réglé sur 1/1-1/32.

Gestion des patterns

Vous pouvez créer de nouveaux patterns, et par exemple copier ou effacer le pattern sélectionné.

Gestion des patterns

1. Pressez .

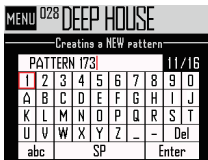
2. Avec , sélectionnez la fonction à utiliser et pressez .

Vous pouvez sélectionner NEW, COPY, RENAME ou ERASE.

■ Création de nouveaux patterns (NEW)


- Avec , sélectionnez NEW (nouveau pattern) et pressez .

Cela ouvre l'écran de saisie de caractères.



À SAVOIR

Utilisation de l'écran de saisie des caractères (→ P. 21)

- Après avoir modifié le nom du pattern, sélectionnez Enter et pressez .

Un nouveau pattern sera créé avec ce nom. Après sa création, le nouveau pattern sera sélectionné.

NOTE

Le nouveau pattern créé portera le plus petit numéro de pattern encore vide.



Un nouveau pattern ne peut pas être créé s'il n'existe aucun pattern vide.

■ Copie de patterns (COPY)



- Avec , sélectionnez COPY (copier le pattern) et pressez .

Cela ouvre un écran où sélectionner le pattern de destination de la copie.



- Avec , sélectionnez le pattern de destination de la copie et pressez .



Cela ouvre un écran de confirmation.

- Avec , sélectionnez Yes (oui) et pressez .

Cela copie le contenu du pattern précédemment sélectionné dans le pattern de destination qui vient de l'être.

Après la copie, le pattern copié sera sélectionné.


■ Changement des noms des patterns (RENAME)

- Avec , sélectionnez RENAME (renommer) et pressez .

Cela ouvre l'écran de saisie de caractères.

À SAVOIR





Utilisation de l'écran de saisie des caractères (→ P. 21)

- Après avoir modifié le nom du pattern, sélectionnez Enter et pressez .




Cela change le nom du pattern.

Gestion des patterns (suite)



■ Effacement de patterns (ERASE)

- Avec , sélectionnez ERASE (effacer le pattern) et pressez .
Cela ouvre un écran de confirmation.
- Avec , sélectionnez Yes (oui) et pressez .
Cela efface le pattern.

■ Chargement de pattern depuis la liste des patterns

- Pressez .
- Avec , sélectionnez PATTERN List (liste des patterns) et pressez .



- Avec , sélectionnez le pattern que vous souhaitez charger et pressez .
Cela charge le pattern sélectionné.

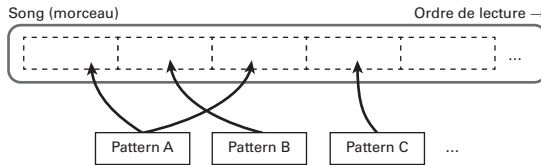
À SAVOIR

Si un pattern est en cours de lecture, le changement de pattern se fait une fois celui en cours terminé.

Mode SONG (morceau)

Présentation du mode SONG

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



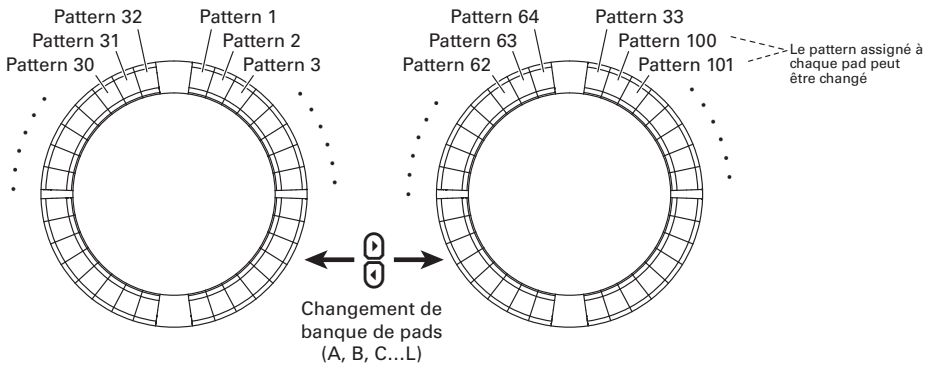
32 patterns sont assignés aux pads de l'anneau contrôleur.

Les mêmes patterns sont assignés aux cercles supérieur, externe et inférieur.

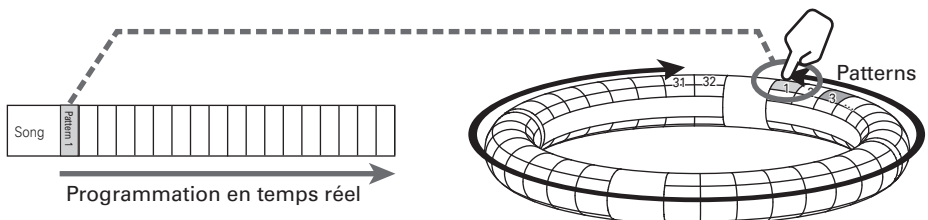
Vous pouvez changer le pattern assigné à chaque pad.

Le mode SONG dispose également de banques de pads A-L.

En changeant de banque, vous pouvez assigner 32 autres patterns à l'anneau contrôleur.

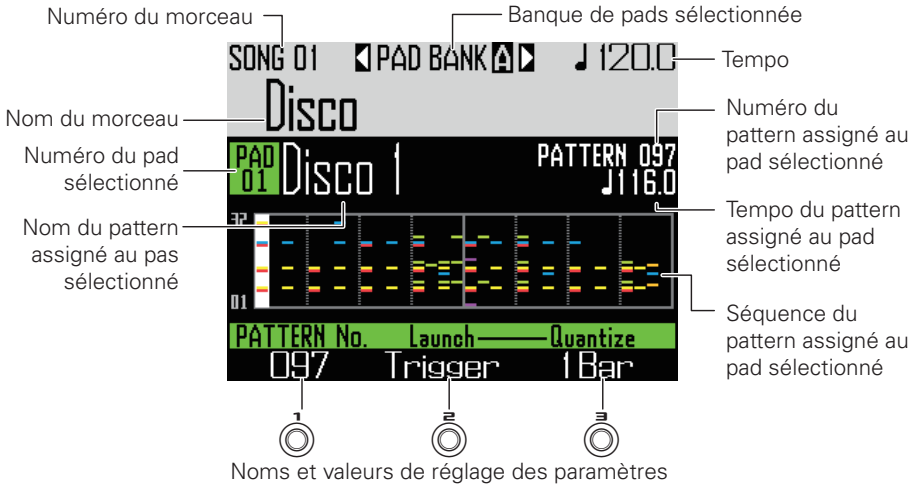


Après avoir terminé la préparation, lancez la programmation en temps réel et tapez sur les pads pour déclencher les patterns leur correspondant.



Présentation du mode SONG (suite)

Présentation de l'écran



Résumé du fonctionnement

Passez en mode SONG

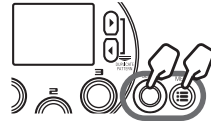
Pressez **SONG** pour passer en mode SONG.



Sélectionnez un morceau (Song)

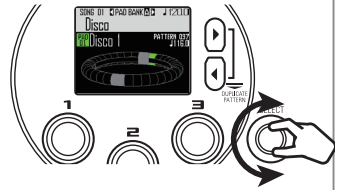
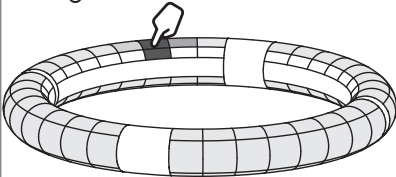
Pressez **MENU** et, avec **SELECT**, ouvrez la liste des morceaux.

Puis avec **SELECT** et **SELECT**, sélectionnez un morceau.



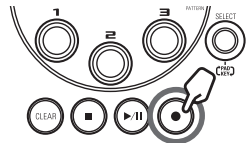
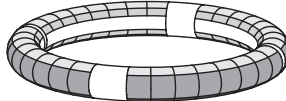
Sélectionnez un pattern à lire

Avec **P** changez si nécessaire de banque de pads.



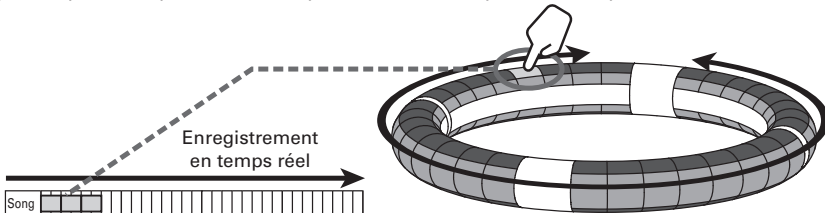
Lancez la programmation

Pressez **START** pour lancer la programmation en temps réel.



Créez un morceau

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



Mettez fin à la programmation


Pressez **STOP** pour mettre fin à la programmation de morceau.



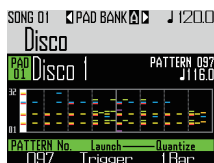
Création d'un morceau

Assignation de patterns aux pads



1. Tapez sur un pad ou

sélectionnez-en un avec .

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



À SAVOIR

- En tapant sur les pads de l'anneau contrôleur, vous pouvez sélectionner des patterns et les écouter en même temps.
- Tapez sur un pad tout en pressant  pour sélectionner ce pad sans faire jouer son pattern.
- Pressez  quand un pad est sélectionné pour ouvrir l'écran de réglage de son pattern (→ P. 47).

2. Avec , sélectionnez un numéro de pattern.

Cela assigne au pad le pattern portant ce numéro.

Changement de banque de pads

En changeant de banque, vous pouvez changer d'un coup les 32 patterns assignés aux pads.

1. Pressez .

Cela change la banque de pads et assigne les 32 patterns de cette banque à l'anneau contrôleur.



Création d'un morceau (suite)

Programmation en temps réel

1. Pressez .


Cela lance le précompte.

2. **CONTRÔLEUR** 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. 59).

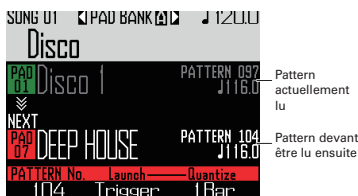
À SAVOIR

- Si aucune animation n'a été définie, le pad frappé s'allume vivement.
- Si une animation a été définie, le pad frappé affiche l'animation et s'allume dans la couleur du pattern.
- Ce qui se passe une fois la lecture d'un pattern terminée dépend du réglage de la méthode de lecture de pattern  (→ P. 59).

3. **CONTRÔLEUR** Jouez sur d'autres

pads pour changer de pattern.

En attendant le changement de pattern, l'écran a l'aspect suivant.



À SAVOIR

- Le timing des changements de pattern dépend des réglages de quantification et de méthode de lecture de pattern (→ P. 59).
- Le nombre maximal de mesures dans un morceau est de 999. La création d'un morceau s'interrompt lorsque ce nombre est atteint.

4. Pressez quand tous les patterns ont été lus.

Cela met fin à la création de morceau.


Création d'un morceau (suite)

Lire des morceaux

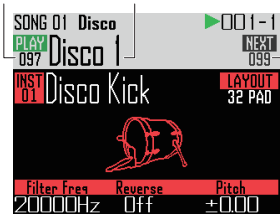
1. Pressez .

Cela lance la lecture de morceau.

À SAVOIR

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

Numéro du pattern actuellement lu Nom du pattern actuellement lu Numéro du pattern lu ensuite



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.

NOTE

Les changements de paramètres de son effectués durant la lecture ne sont pas enregistrés dans les patterns.

Effacement d'un morceau

1. Pressez .

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

2. Avec , sélectionnez Yes (oui).

Cela efface le morceau.

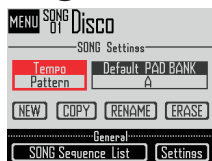
Réglages de morceau



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. Avec , sélectionnez Tempo et pressez .



3. Avec , sélectionnez le type de synchronisation et pressez .

Song : le même tempo est utilisé pour lire tout le morceau.

Pattern : chaque pattern utilise son propre tempo.

Choix de la banque de pads sélectionnée par défaut

Vous pouvez choisir la banque de pads qui sera sélectionnée chaque fois que le mode Song sera activé où qu'un morceau sera chargé.

1. Pressez .

2. Avec , sélectionnez Default PAD BANK (banque de pads par défaut) et pressez .

3. Avec , sélectionnez une banque de pads et pressez .

Vous pouvez choisir une banque de A à L.

Mixage

1. Pressez .



Cela ouvre l'écran de mixage.

Vous pouvez régler les niveaux des départs d'effet et le mode STEREO/MONO pour le son reçu par les prises d'entrée (AUDIO INPUT).

À SAVOIR

Mixer (→ P. 100)


Réglages de morceau (suite)

Réglages de pattern

■ Réglage de la méthode de lecture de pattern

Vous pouvez choisir ce qui se passe une fois la lecture d'un pattern terminée.

1.  **CONTRÔLEUR** Sélectionnez un pad.

2. Avec , changez la méthode de lecture.

One Shot : le pattern est lu une fois et s'arrête.

Trigger : le même pattern est lu continuellement en boucle jusqu'à ce que vous sélectionnez le pattern suivant ou pressiez la touche STOP.

Toggle : taper sur le pad fait alterner entre lecture et arrêt du pattern. Quand un pattern est arrêté, du silence continue d'être enregistré.

■ Réglage de quantification au changement de pattern

1.  **CONTRÔLEUR** Sélectionnez un pad.

2. Avec , changez la quantification.

À SAVOIR

La quantification est appliquée dans les situations suivantes.

- Quand on change de pattern (la quantification du dernier pattern est utilisée)
- Arrêt en mode Toggle

■ Réglage des couleurs des pads

Se fait en écran EDIT (→ P. 95).

■ Réglage du type d'animation des LED

Se fait en écran EDIT (→ P. 95).



■ Réglage de la cadence d'animation des LED

Se fait en écran EDIT (→ P. 95).

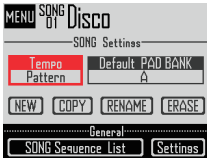
Gestion des morceaux

Gestion des morceaux



1. Pressez .

2. Avec , sélectionnez la fonction à utiliser et pressez .

Vous pouvez sélectionner NEW, COPY, RENAME ou ERASE.




■ Création de nouveaux morceaux (NEW)

- Avec , sélectionnez NEW (nouveau morceau) et pressez . Cela ouvre l'écran de saisie de caractères.

À SAVOIR







Utilisation de l'écran de saisie des caractères (→ P. 21)

- Après avoir modifié le nom du morceau, sélectionnez Enter et pressez . Un nouveau morceau sera créé avec ce nom. Après sa création, le nouveau morceau sera sélectionné.



NOTE

Le nouveau morceau créé portera le plus petit numéro de morceau encore vide.
Un nouveau morceau ne peut pas être créé s'il n'existe aucun morceau vide.

■ Copie de morceaux (COPY)


- Avec , sélectionnez COPY et pressez . Cela ouvre un écran où sélectionner le morceau de destination de la copie.
- Avec , sélectionnez le morceau de destination de la copie et pressez . Cela ouvre un écran de confirmation.
- Avec , sélectionnez Yes (oui) et pressez . Cela copie le contenu du morceau précédemment sélectionné dans le morceau de destination qui vient de l'être. Après la copie, le morceau de destination de la copie est sélectionné.

■ Changement des noms de morceau (RENAME)





- Avec , sélectionnez RENAME (renommer) et pressez . Cela ouvre l'écran de saisie de caractères.

À SAVOIR

Utilisation de l'écran de saisie des caractères (→ P. 21)

- Après avoir modifié le nom du morceau, sélectionnez Enter et pressez . Cela modifie le nom du morceau.

■ Effacement de morceaux (ERASE)

- Avec , sélectionnez ERASE (effacer le morceau) et pressez . Cela ouvre un écran de confirmation.
- Avec , sélectionnez Yes (oui) et pressez . Cela efface le morceau.

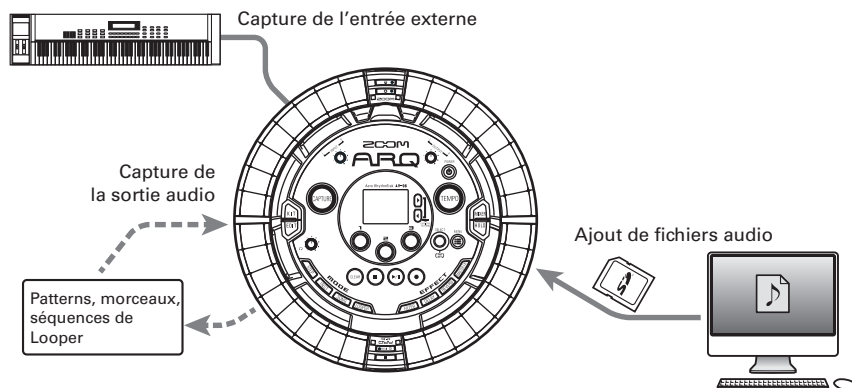
Capture audio (enregistrement)

Présentation de la capture

L'**AR-96** peut capturer (enregistrer) le son qu'il produit lui-même et celui reçu par ses prises d'entrée INPUT, dans tous les modes.

Vous pouvez utiliser le son capturé comme un instrument et en mode LOOPER.

Les fichiers WAV sauvegardés sur cartes SD peuvent également être utilisés de la même façon que le son capturé.



À SAVOIR

- En mode LOOPER, 96 captures peuvent être assignées aux pads et utilisées pour jouer.
- La durée totale de son capturé utilisable pour les instruments est de 6 minutes (ou de 12 minutes en mono).

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 la remplacez par une autre carte SD.

Présentation de la capture (suite)

Présentation de l'écran

Forme d'onde du son capturé



The screenshot shows a digital audio recorder interface. At the top, it displays '028 1/2 AUTO SAVE 120.0'. Below that, the track name 'DEEP HOUSE' is visible. The main display area is a red waveform labeled 'AUDIO CAPTURE'. Below the waveform, the word 'STEREO' is displayed. To the right of 'STEREO', 'Auto Stop Jx8' is shown. At the bottom of the screen, there are three settings: 'Filter Freq 20000Hz', 'Reverse Off', and 'Pitch +5.00'. The interface also shows 'INS 01' on the left and 'UT AD' on the right.

Réglage STEREO/MONO

S'affiche quand Auto Stop est activé

Les paramètres peuvent être modifiés et les patterns changés même durant la capture audio

Résumé du fonctionnement

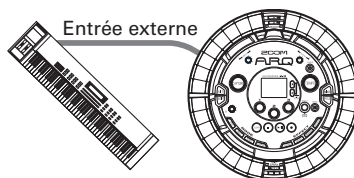
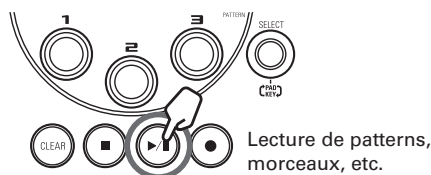
Faites les réglages de capture

- Choisir stéréo ou mono
Alternance entre stéréo et mono (→ P. 69)
- Arrêter l'enregistrement de capture audio après un nombre de temps déterminé à l'avance
Réglage de la fonction Auto Stop (→ P. 69)
- Écouter un précompte ou un clic de référence lors de la capture audio
... Emploi du métronome lors de la capture audio (→ P. 70)


Faites jouer la source à capturer

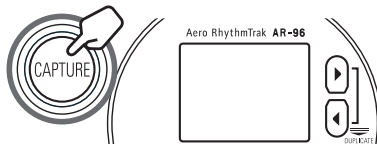
Lisez par exemple un pattern ou un morceau que vous souhaitez capturer.

- Faites entrer la source sonore par les prises INPUT.



Lancez la capture

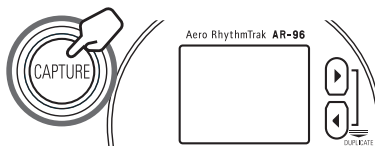
Pressez  pour lancer la capture.



Arrêtez la capture

Pressez à nouveau  pour arrêter la capture.

Dans l'écran de réglage qui apparaît à l'arrêt de la capture, vous pouvez par exemple assigner cette dernière à des pads et définir la plage produite.



Sauvegardez

Vous pouvez sélectionner et sauvegarder le son capturé pour l'utiliser comme instrument ou en mode LOOPER. Il peut également être sauvegardé sur une carte SD sans changer son nom ni l'utiliser comme un instrument ou en mode LOOPER.



Capture audio

Capture de sources sonores internes

1. Faites par exemple jouer un pattern ou un morceau que vous souhaitez capturer.

À SAVOIR

En faisant entrer en même temps du son par les prises INPUT, vous pouvez capturer un mélange des deux sources sonores.

2. Pressez .

L'écran de capture s'ouvre et la capture commence.

Pressez  pour annuler.



À SAVOIR

- Vous pouvez capturer jusqu'à 6 minutes en stéréo ou 12 minutes en mono.
- Si « Capture with METRONOME » est activé, le timing de déclenchement de la capture est automatiquement recalé, par exemple sur les temps (→ P. 70).
- L'activation/désactivation des effets, les changements des paramètres, le jeu sur les pads et les changements de patterns seront notamment enregistrés pendant la capture.

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. 65).

Capture de l'entrée externe

1. Branchez aux prises INPUT de la station de base l'instrument ou autre source audio que vous souhaitez utiliser pour la capture.


À SAVOIR

Si l'entrée externe est une source audio mono, vérifiez le réglage Stereo/Mono d'entrée externe (→ P. 103).

2. Lancez la lecture sur l'équipement connecté.

Réglez le niveau d'entrée avec le volume INPUT.

NOTE

Si le niveau d'entrée est trop élevé,  cli-gnote rapidement.

3. Pressez .

L'écran de capture s'ouvre et la capture commence.



À SAVOIR

Vous pouvez utiliser « Capture with METRONOME » pour régler un précompte et un clic afin de vous guider (→ P. 70).

4. Une fois le son capturé, pressez



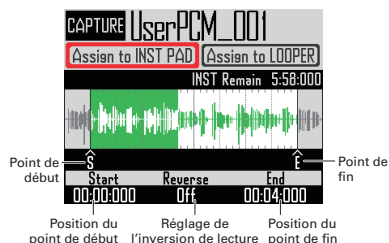
Vous pouvez ajuster la capture et la sauvegarder dans l'écran de réglage de capture qui s'ouvre.

Capture audio (suite)

Ajustement et sauvegarde du son capturé

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

Le son capturé peut être édité dans cet écran.



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.
- Un cycle d'anneau contrôleur correspond au temps compris entre point de début et point de fin. Pressez et tapez sur un pad pour lancer la lecture de la boucle depuis cette position. Tapez sur un pad en étant à l'arrêt pour ne lire que l'intervalle assigné à ce pad.
- La position de lecture s'allume en fonction de son avancée dans le son capturé.

■ Édition du son capturé pour l'emploi comme instrument assigné aux pads

Faites les réglages suivants pour utiliser le son capturé par exemple en mode INST.

1. Avec , sélectionnez « Assign to INST PAD » (assigner à un pad d'instrument).

2. Avec et , réglez le passage du son capturé à assigner au pad.

: point de début (Start)

Changez le point de début du son capturé.

: point de fin (End)

Changez le point de fin du son capturé.

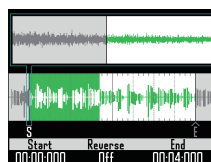
NOTE

La valeur de temps « INST remain » affichée à l'écran est le temps restant pouvant être assigné aux pads (maximum de 6 minutes en stéréo ou 12 minutes en mono). Le son capturé ne peut pas être assigné aux pads s'il dépasse cette durée.

Pour disposer de plus de temps, retirez du son capturé des autres pads ou raccourcissez les intervalles compris entre les points de début et de fin.




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





À SAVOIR

- Presser n'importe quelle touche MODE, ou annulera l'édition de la capture et ouvrira l'écran d'origine.
- Les points de début et de fin peuvent être fixés après les 500 premières millisecondes et avant les 500 dernières de la capture.

Capture audio (suite)

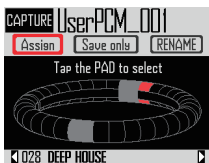
- 3.** Avec , réglez la direction de lecture du son capturé.

Avec un réglage On, la lecture est inversée.

- 4.** Avec , sélectionnez « Assign to INST PAD » et pressez .

L'écran où le son capturé peut être assigné aux pads s'ouvre.


Pressez  ou  pour revenir à l'écran précédent.



- 5.** Pour changer le nom du son capturé, sélectionnez RENAME

avec  et pressez .

Vous pouvez modifier le nom de la capture.



- 6.** Avec , sélectionnez le pattern auquel assigner la capture.

Le nom du pattern change en bas de l'écran.

- 7.** Tapez sur les pads à sélectionner pour l'assignation.



Tapez sur les pads pour écouter les instruments qui leur sont actuellement assignés.

- 8.** Pour sauvegarder le son capturé sur la carte SD sans l'assigner à un pad, sélectionnez « Save Only »

avec  et pressez .

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

Vous pourrez ultérieurement vous en servir comme d'un instrument et en mode LOOPER (→ P. 71).

- 9.** Pour l'assigner à un pad, sélectionnez Assign avec  et pressez .

Cela assigne le son capturé aux pads sélectionnés.

Cela sauvegarde également le son capturé sur la carte SD comme fichier WAV.


À SAVOIR


- Le son capturé sera sauvegardé dans le sous-dossier « Capture » du dossier « AR-96 » 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.

Capture audio (suite)


■ Édition du son capturé pour l'emploi en mode LOOPER

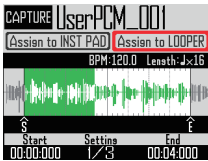
Faites les réglages suivants pour utiliser le son capturé en mode LOOPER.

1. Avec , sélectionnez « Assign to LOOPER » (assigner au LOOPER).


2. Avec  et , réglez le passage du son capturé à assigner au pad.

 : point de début (Start)
Changez le point de début du son capturé.


 : point de fin (End)
Changez 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.

3. Avec , affichez les réglages suivants.

Les réglages suivants peuvent être faits.



BPM : avec  en écran de réglage 2, réglez le tempo du son capturé.

Length : avec  en écran de réglage 2, réglez la longueur du son capturé.

Reverse : avec  en écran de réglage 3, inversez le sens de lecture du son capturé.

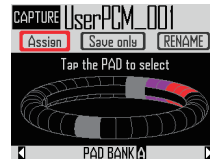
NOTE

La fonction de synchronisation au tempo du mode LOOPER (→ P. 95) ne peut pas être utilisée si BPM et Length ne sont pas réglés. Vous pouvez aussi les régler ultérieurement.



4. Avec , sélectionnez « Assign to LOOPER » et pressez .

L'écran où le son capturé peut être assigné aux pads s'ouvre.


Pressez  ou  pour revenir à l'écran précédent.



5. Pour changer le nom du son capturé, sélectionnez RENAME

avec  et pressez .

Vous pouvez modifier le nom de la capture.

6. Avec , sélectionnez la banque de pads (→ P. 71) à laquelle assigner le son capturé.

Le nom de la banque de pads change en bas de l'écran.

7. Tapez sur les pads à sélectionner

pour l'assignation.

Les pads auxquels est déjà assigné du son capturé s'allument dans la couleur qui leur a été attribuée.

Les pads éteints peuvent être sélectionnés. Les pas sélectionnés s'allument en blanc.


8. Pour sauvegarder le son capturé sur la carte SD sans l'assigner à un pad, sélectionnez « Save Only »

avec  et pressez .

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

Vous pourrez ultérieurement vous en servir comme d'un instrument et en mode LOOPER (→ P. 71).

9. Pour l'assigner à un pad, sélectionnez Assign avec et

pressez .

Cela assigne le son capturé aux pads sélectionnés.

Cela sauvegarde également le son capturé sur la carte SD comme fichier WAV.





NOTE

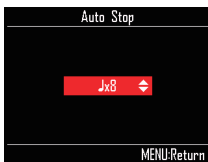
L'assignation ne peut pas être choisie si aucun pad n'a été sélectionné.

Réglages de capture

Réglage de la fonction Auto Stop

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

1. Pressez .
 2. Avec , sélectionnez Settings (réglages) et pressez .
 3. Avec , sélectionnez CAPTURE et pressez .
 4. Avec , sélectionnez Auto Stop (arrêt automatique) et pressez .
 5. Avec , sélectionnez le temps et pressez .
- Sélectionnez Off (pas d'arrêt automatique) ou 1-32 noires.



Alternance entre stéréo et mono

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

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

1. Pressez .
 2. Avec , sélectionnez Settings (réglages) et pressez .
 3. Avec , sélectionnez CAPTURE et pressez .
 4. Avec , sélectionnez Stereo/Mono et pressez .
 5. Avec , changez le réglage et pressez .
- Sélectionnez Stereo ou Mono.





Réglages de capture (suite)

Emploi du métronome lors de la capture audio



Vous pouvez utiliser un précompte et vous référer à un clic sonore lors de la capture audio.



C'est pratique pour par exemple capturer des patterns lus et synchroniser le début du pattern avec le début de la capture.

1. Pressez .

2. Avec , sélectionnez Settings (réglages) et pressez .

3. Avec , sélectionnez CAPTURE et pressez .

4. Avec , sélectionnez « Capture with METRONOME » (capture avec métronome) et pressez .

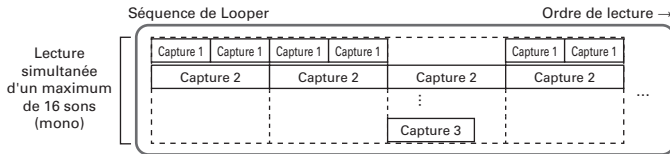
5. Avec , sélectionnez ON (activée) et pressez .

Le métronome jouera pendant la capture audio (Réglages de métronome → P. 35). Lorsque cette fonction est activée (ON), après avoir pressé la touche CAPTURE, le démarrage réel de la capture se cale sur le réglage de quantification du pattern (→ P. 47).

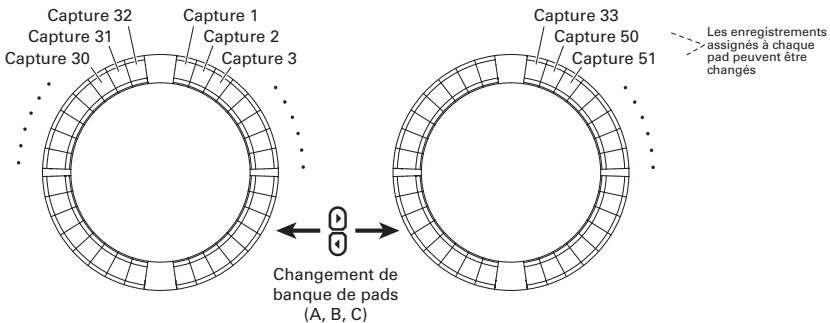
Mode LOOPER (bouclage)

Présentation du mode LOOPER

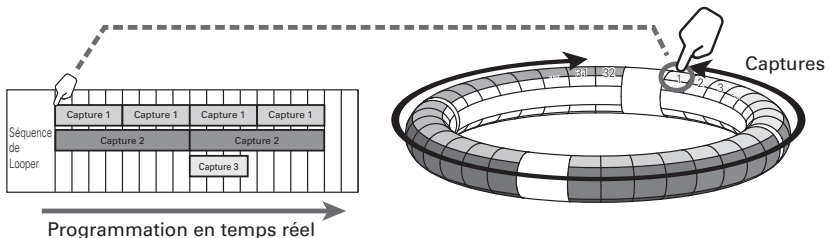
En mode LOOPER, vous pouvez combiner des patterns et morceaux déjà créés, le signal entrant par les prises INPUT, des fichiers WAV et d'autres sons capturés en un seul morceau sous forme de séquence de Looper.



32 captures sont assignées aux pads de l'anneau contrôleur. Les captures assignées aux pads peuvent être changées. Les mêmes captures sont affectées aux cercles supérieur, externe et inférieur. Le mode LOOPER a trois banques de pads, A, B et C. En changeant de banque, vous pouvez assigner 32 autres captures à l'anneau contrôleur.



Une fois la préparation terminée, lancez la programmation en temps réel et tapez sur les pads pour déclencher les captures leur correspondant. 16 captures mono peuvent être lues en même temps.

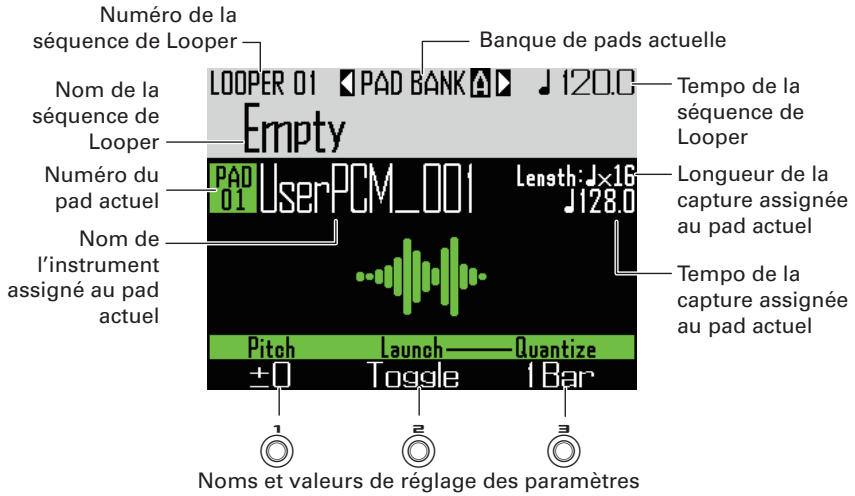


À SAVOIR

Voir « Capture audio (enregistrement) » (→ P. 61) pour la procédure de création de captures.

Présentation du mode LOOPER (suite)

Présentation de l'écran



Résumé du fonctionnement

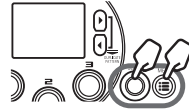
Passez en mode LOOPER

Pressez **LOOPER** pour passer en mode LOOPER.



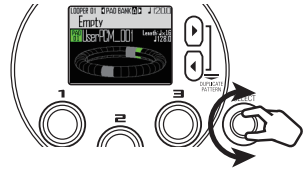
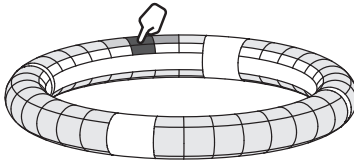
Sélectionnez la séquence du Looper

Pressez **MENU** et avec **SELECT**, ouvrez la liste des séquences de Looper.
Avec **SELECT** et **SELECT**, sélectionnez une séquence de Looper dans la liste.



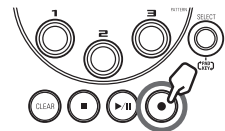
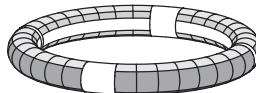
Sélectionnez la capture à lire

Tapez sur un pad ou utilisez **Q** pour changer si nécessaire de banque de pads.



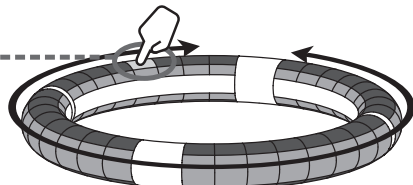
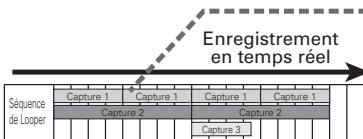
Lancez la programmation

Pressez **START** pour lancer la programmation en temps réel.



Créez une séquence de Looper

Tapez sur les pads des captures pour les lire et les ajouter en temps réel à la séquence.



Mettez fin à la programmation

Pressez **STOP** pour mettre fin à la programmation de la séquence de Looper.



Résumé du fonctionnement (suite)

Assignment de fichiers WAV comme des captures

Les fichiers WAV sauvegardés sur une carte SD peuvent être assignés aux pads.

1. Sauvegardez les fichiers WAV à assigner dans le sous-dossier « Capture » du dossier « AR-96 » de la carte SD.

À SAVOIR

Les fichiers répondant aux conditions suivantes peuvent être ajoutés comme fichiers de capture audio.

- Fichiers au format WAV à fréquence d'échantillonnage de 44,1 kHz et résolution de 16/24 bits
- Durée de lecture maximale de 6 minutes (12 minutes en mono)
- Le nom de fichier n'emploie que des lettres anglaises et des chiffres

Si le fichier WAV contient des informations de tempo au format Logic, ces informations peuvent être lues.

2. Chargez la carte SD dans la station de base et allumez cette dernière.

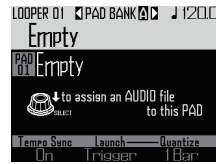
3. Pressez **LOOPER**.

4. Tapez sur un pad ou sélectionnez un pad éteint avec **SELECT**.

NOTE

Les pads n'ayant pas de capture assignée sont éteints. Les pads auxquels est déjà assignée une capture s'allument dans la couleur qui leur a été attribuée.

Le pad sélectionné s'allume en blanc et l'écran suivant s'ouvre.



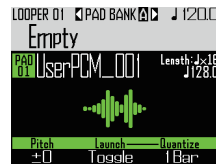
5. Pressez **SELECT**.

Les fichiers WAV sauvegardés dans le sous-dossier « Capture » du dossier « AR-96 » de la carte SD s'affichent.



6. Avec **SELECT**, sélectionnez le fichier à assigner et pressez **SELECT**.

Cela assigne le fichier WAV au pad.



Création de séquences de Looper

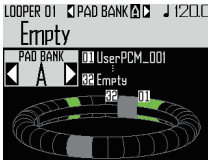
Enregistrement en temps réel de la lecture de captures comme séquences de Looper

■ Changement de banque de pads


32 captures différentes peuvent être assignées à chacune des banques de pads.

1. Pressez .

Cela fait changer de banque de pads et assigne les 32 captures de la banque choisie à l'anneau contrôleur.

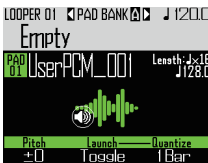


2. Tapez sur un pad allumé ou


sélectionnez une capture avec .

La capture sélectionnée commence sa lecture et son nom s'affiche à l'écran.

Si un pad n'a pas de capture assignée, assignez-lui en une (→ P. 61).



À SAVOIR

- En tapant sur les pads de l'anneau contrôleur, vous pouvez sélectionner des captures et les écouter en même temps.
- Tapez sur un pad en maintenant pressée la touche **LOOPER** pour le sélectionner sans lire la capture.
- Pressez  quand un pad est sélectionné pour ouvrir l'écran de réglage de la capture (→ P. 65).

3. Pressez .

Cela lance le précompte. Après le précompte, l'enregistrement de la séquence de Looper démarre.

4. Tapez sur un pad auquel est assigné une capture.

Le pad frappé s'allume conformément au réglage de type d'animation de capture choisi (→ P. 77).

À SAVOIR

- Si aucune animation n'a été définie, le pad frappé s'allume vivement.
- Si une animation a été définie, le pad frappé affiche l'animation et s'allume dans la couleur de la capture.
- 16 captures mono peuvent être lues en même temps.
- Ce qui se passe une fois la lecture d'une capture terminée dépend du réglage de mode de lecture de capture (→ P. 77).

5. Tapez d'autres pads pour faire jouer les captures qui leur sont associées.

À SAVOIR

L'instant de début de lecture des captures dépend du réglage de quantification (→ P. 77).

6. Pressez quand toutes les captures ont fini de jouer.

Cela termine l'enregistrement de séquence de Looper.

Création de séquences de Looper (suite)

Lecture de séquences de Looper

1. Pressez .

Cela lance la lecture de séquence de Looper.

Les pads s'allument durant la lecture conformément au réglage de type d'animation des LED (→ P. 77).

À SAVOIR

- Si aucune animation n'a été définie, les pads s'allument vivement durant la lecture.
- Il suffit qu'une seule animation ait été réglée pour que les pads joués affichent l'animation ou s'allument avec la couleur de leur capture.

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.

Effacement de séquences de Looper

1. Pressez .

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

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

Cela efface la séquence de Looper.

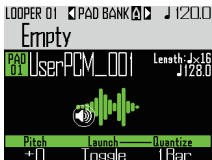
Réglages de Looper

Réglages de capture

■ Réglage de la méthode de lecture de capture

Vous pouvez choisir ce qui se passe une fois la lecture d'une capture terminée.

1. Sélectionnez une capture.



2. Avec , changez sa méthode de lecture (Launch).

One Shot : la capture est lue une fois puis s'arrête.

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

Gate : la capture est lue en boucle tant que le pad est maintenu pressé. La lecture s'arrête lorsqu'il est relâché.

■ Réglage de la hauteur de capture

1. Sélectionnez une capture.

2. Avec , changez sa hauteur (Pitch).

■ Réglage de la quantification d'une capture

Vous pouvez déterminer le timing de lecture d'une capture.

1. Sélectionnez une capture.

2. Avec , changez sa quantification (Quantize).

À SAVOIR

La quantification est appliquée dans les situations suivantes.

- Lorsque la lecture de la capture commence
- Quand Toggle ou Gate l'arrête

Réglages de Looper (suite)

Réglages supplémentaires pour la capture

Effectuez les réglages de capture supplémentaires en écran EDIT.

■ Réglage de la synchronisation de la capture

Se fait en écran EDIT (→ P. 95).

■ Réglage du tempo de la capture, nécessaire à la synchronisation.

Se fait en écran EDIT (→ P. 95).

■ Réglage de la longueur de la capture, nécessaire à la synchronisation.

Se fait en écran EDIT (→ P. 95).

■ Réglage du niveau de la capture

Se fait en écran EDIT (→ P. 96).

■ Réglage des départs d'effet

Se fait en écran EDIT (→ P. 96).

■ Réglage de la couleur de pad de capture

Se fait en écran EDIT (→ P. 95).

■ Réglage du type d'animation des LED

Se fait en écran EDIT (→ P. 95).

■ Réglage de la cadence d'animation des LED

Se fait en écran EDIT (→ P. 95).

■ Changement des captures assignées aux pads

Se fait en écran EDIT (→ P. 97).

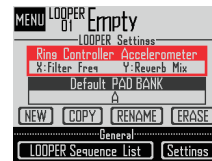
Réglages de l'accéléromètre de l'anneau contrôleur

Vous pouvez contrôler les paramètres d'effet au moyen de l'accéléromètre de l'anneau contrôleur. Les paramètres peuvent être changés en inclinant l'anneau contrôleur.

■ Assignation des paramètres


1. Pressez .

Les réglages de la séquence de Looper sélectionnée sont affichés.

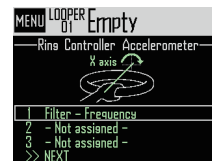


2. Avec , sélectionnez Ring

Controller Accelerometer et


pressez .

Cela ouvre l'écran d'assignation de paramètres à l'axe X.





3. Avec , sélectionnez d'assigner


le paramètre 1, 2 ou 3 à l'axe X et


pressez .

Réglages de Looper (suite)

- 4.** Avec , sélectionnez le paramètre à assigner et pressez .
-

- 5.** Choisissez le paramètre à assigner à l'axe X.
-

- 6.** Sélectionnez NEXT (suivant) et pressez .
- Cela ouvre l'écran d'assignation de paramètres à l'axe Y.
-

- 7.** Assignez des paramètres à l'axe Y comme pour l'axe X, sélectionnez FINISH et pressez .
- Cela termine le réglage des paramètres pilotés par l'anneau contrôleur.
-

- 3.** Avec , sélectionnez une banque de pads et pressez .
- Vous pouvez sélectionner A, B ou C.

À SAVOIR

Les réglages d'accéléromètre d'anneau contrôleur et de banque de pads par défaut sont sauvegardés comme des paramètres de la séquence de Looper sélectionnée.

Mixage

- 1.** Pressez .

Cela ouvre l'écran de mixage.

Vous pouvez régler les niveaux des départs d'effet et le mode STEREO/MONO pour le son reçu par les prises d'entrée (AUDIO INPUT).



À SAVOIR

Mixer (→ P. 100)

Sélection de la banque de pads par défaut

Vous pouvez choisir la banque de pads qui sera d'emblée sélectionnée lors de l'activation du mode LOOPER ou du chargement d'une séquence de Looper.



- 1.** Pressez .
-

- 2.** Avec , sélectionnez Default PAD BANK (banque de pads par défaut) et pressez .
-

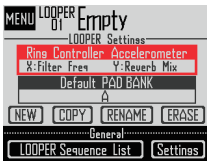
Gestion des séquences de Looper

Gestion des séquences de Looper



1. Pressez .

2. Avec , sélectionnez la fonction à utiliser et pressez .

Vous pouvez sélectionner NEW, COPY, RENAME ou ERASE.




■ Création de nouvelles séquences de Looper (NEW)

- Avec , sélectionnez NEW (nouvelle séquence) et pressez .

Cela ouvre l'écran de saisie de caractères.

À SAVOIR

Utilisation de l'écran de saisie des caractères (→ P. 21)



- Après avoir modifié le nom de la séquence, sélectionnez Enter et pressez .
- Une nouvelle séquence de Looper sera créée avec ce nom.
Après sa création, la nouvelle séquence de Looper sera sélectionnée.



NOTE



La nouvelle séquence de Looper créée portera le plus petit numéro de séquence de Looper encore vide.

Une nouvelle séquence de Looper ne peut pas être créée si il n'y en a pas de vide.

■ Copie de séquences de Looper (COPY)

- Avec , sélectionnez COPY et pressez . Cela ouvre un écran où sélectionner la séquence de destination de la copie.

- Avec , sélectionnez la séquence de destination de la copie et pressez . Cela ouvre un écran de confirmation.

- Avec , sélectionnez Yes (oui) et pressez .

Cela copie le contenu de la séquence de Looper précédemment choisie dans la séquence de destination qui vient de l'être.

Après la copie, la séquence de Looper copiée sera sélectionnée.


■ Changement des noms de séquences de Looper (Rename)

- Avec , sélectionnez RENAME (renommer) et pressez .

Cela ouvre l'écran de saisie de caractères.

À SAVOIR


Utilisation de l'écran de saisie des caractères (→ P. 21)

- Après avoir modifié le nom de la séquence de Looper, sélectionnez Enter et pressez . Cela modifie le nom de la séquence de Looper.

■ Effacement de séquences de Looper (ERASE)

- Avec , sélectionnez ERASE (effacer la séquence) et pressez .

Cela ouvre un écran de confirmation.

- Avec , sélectionnez Yes (oui) et pressez .

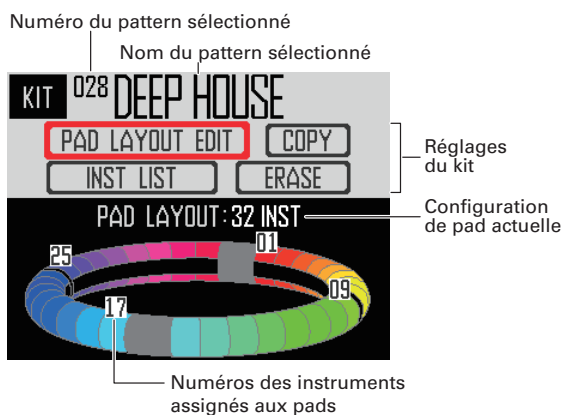
Cela efface la séquence de Looper.

Kits (ensembles de sons)

Présentation d'un kit

Un pattern peut utiliser jusqu'à 33 instruments. Cet ensemble d'instruments est appelé un « kit ». Un kit créé dans un pattern peut être copié dans un autre pattern.

Présentation de l'écran



Emploi des kits

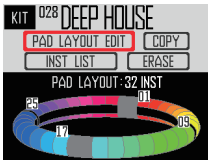
Réglage de la configuration PAD

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

Par défaut, vous pouvez faire jouer 32 instruments avec l'anneau contrôleur. Vous pouvez toutefois réduire le nombre d'instruments et jouer comme avec un tambourin tenu à la main.

1. Pressez .

Cela ouvre l'écran KIT.




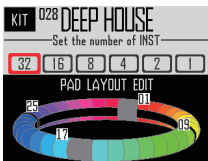
2. Avec , sélectionnez PAD

LAYOUT EDIT (éditer la

configuration PAD) et pressez .

Cela ouvre un écran où vous pouvez choisir le nombre d'instruments assignés à l'anneau contrôleur.

Pressez  pour revenir à l'écran précédent.



3. Avec , sélectionnez le nombre d'instruments assignés.

Ce paramètre peut être réglé sur 32, 16, 8, 4, 2 ou 1.

À SAVOIR

Avec toute autre valeur que 32, ce nombre d'instruments sera assigné aux pads dans l'ordre en partant de l'instrument numéro 1.

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

Si vous souhaitez changer les instruments assignés aux pads, utilisez la fonction de permutation (SWAP) pour les intervertir (→ P. 83).

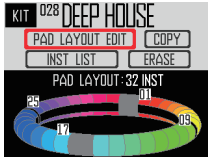
Gestion des kits

Gestion des instruments

Les instruments peuvent être copiés, et leurs positions peuvent être permutées.

1. Pressez .

Cela ouvre l'écran KIT.



2. Avec , sélectionnez INST LIST

(liste des instruments) et pressez



Cela ouvre une liste des instruments utilisés dans le pattern sélectionné.




À SAVOIR

Si la configuration PAD est réglée sur une autre valeur que 32, les instruments assignés à l'anneau contrôleur sont cochés.

3. Avec ,



sélectionnez l'instrument à gérer et pressez .

Pressez  pour revenir à la liste des instruments.





■ Copie d'instruments (COPY)



Les instruments peuvent être copiés sur différents pads. C'est pratique pour utiliser le même son mais avec des réglages de hauteur ou de paramètres différents.

- Avec , sélectionnez COPY et pressez . Cela ouvre un écran où sélectionner l'instrument de destination de la copie.



- Avec , sélectionnez l'instrument de destination de la copie et pressez .



Cela ouvre un écran de confirmation.

- Avec , sélectionnez Yes (oui) et pressez .


Cela copie l'instrument précédemment sélectionné dans l'instrument de destination qui vient de l'être. Cela ne modifie pas le numéro de l'instrument copié.

■ Permutation d'instruments (SWAP)



Les positions de deux instruments sur les pads peuvent être interverties.

- Avec , sélectionnez SWAP (permuter) et pressez .

Cela ouvre un écran où vous pouvez sélectionner l'instrument à permuter.

- Avec , sélectionnez l'instrument à permuter et pressez .

Cela ouvre un écran de confirmation.

- Avec , sélectionnez Yes (oui) et pressez .



Cela fait permuter l'instrument précédemment sélectionné avec l'instrument qui vient de l'être.

Gestion des kits (suite)





NOTE

Cela ne modifie pas les numéros des instruments permutés.

■ Effacement d'un instrument (ERASE)

- Avec , sélectionnez ERASE (effacer l'instrument) et pressez .

Cela ouvre un écran de confirmation.

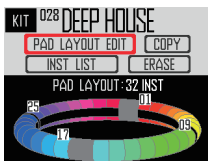
- Avec , sélectionnez Yes (oui) et pressez .
 - Avec , sélectionnez Yes (oui) et pressez .
- Cela règle l'oscillateur de l'instrument sur OFF et tous les autres paramètres sur leur valeur par défaut.



Gestion des kits

Un kit créé dans un pattern peut être copié dans un autre pattern. Il est aussi possible de retirer des instruments d'un kit.

1. Pressez .

Cela ouvre l'écran KIT.





2. Avec , sélectionnez la fonction à utiliser et pressez .

Vous pouvez sélectionner COPY (copier) ou ERASE (effacer).



■ Copie de kits (COPY)

Cela copie le contenu du kit actuel dans un autre pattern.



- Avec , sélectionnez COPY et pressez .

Cela ouvre un écran où sélectionner le pattern de destination de la copie.



- Avec , sélectionnez le pattern de destination de la copie et pressez .

Cela ouvre un écran de confirmation.

- Avec , sélectionnez Yes (oui) et pressez .


Cela copie le kit actuel dans le pattern sélectionné.

■ Effacement de kits (ERASE)

Cela enlève tous les instruments du kit actuel.

- Avec , sélectionnez ERASE (effacer le kit) et pressez .

Cela ouvre un écran de confirmation.

- Avec , sélectionnez Yes (oui) et pressez .

Cela règle l'oscillateur de l'instrument sur OFF et tous les autres paramètres sur leur valeur par défaut pour chaque instrument.

Édition des sons (EDIT)

Présentation de l'édition

Utilisez l'écran EDIT pour modifier les sons.

Modifiez les sons quand le mode STEP ou INST est activé.

À SAVOIR

- Les écrans EDIT des modes SONG et LOOPER ont des réglages différents (→ P. 94).
- Pour modifier le son de l'instrument numéro 33, sélectionnez-le mode STEP et pressez .

Présentation de l'écran

Page 1

Numéro d'instrument
Nom d'instrument

INST 09 Sync Dual Saw EDIT AUTO SAVE



Oscillator

OSC1 OSC2 OSC3

Noise White

Pitch Mod After Touch Level Mod Off

OSC1 Type Sine OSC1 Pitch +0.00 OSC1 Level +0.00

Bloc sélectionné (Se change avec SELECT ou  ou )

Blocs de modulation

Réglage Auto Save

Icône de bloc

Noms et valeurs de réglage de paramètres

Page 2

INST 09 Sync Dual Saw EDIT AUTO SAVE

Insert Effect Talk Filter 1/4

Filter 24dB LPF

Rate Mod Off Freq Mod LFO 1

Decay 40 Type UE Balance 100

Page 3

INST 09 Sync Dual Saw EDIT AUTO SAVE

Amp Envelope

Output Pan Level

Amp Mod LFO 2 Pan Mod Envelope

Attack 0 DecayRelease 50 Sustain 50

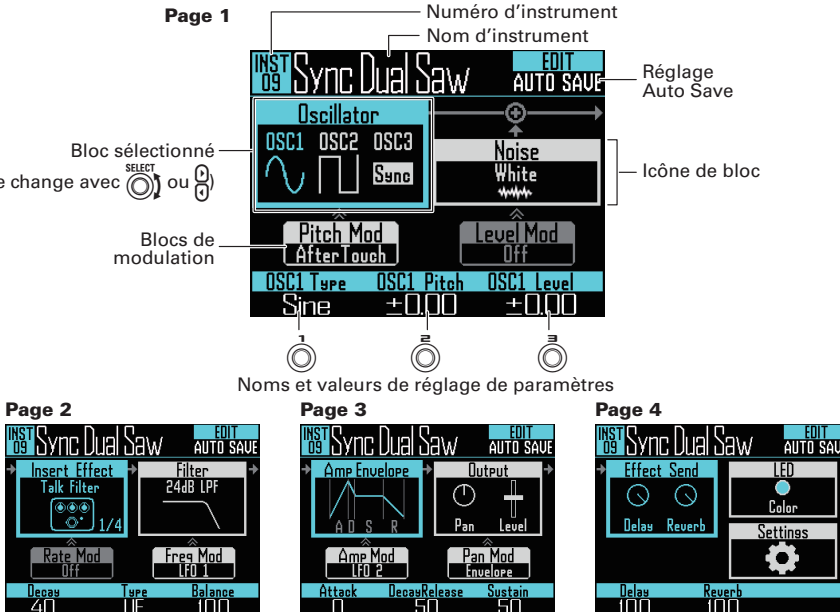
Page 4

INST 09 Sync Dual Saw EDIT AUTO SAVE

Effect Send Delay Reverb

LED Color Settings

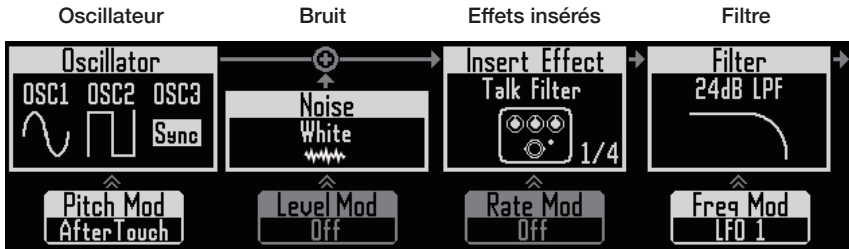
Delay 100 Reverb 100



Présentation de l'édition (suite)

Structure en blocs

L'écran EDIT utilise la structure en blocs suivante pour modifier les sons.



Règle 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. 132).

(En bas) Modulation de hauteur de l'oscillateur
La hauteur de l'oscillateur peut être modifiée par une enveloppe ou un LFO.

Du bruit peut être ajouté au son.

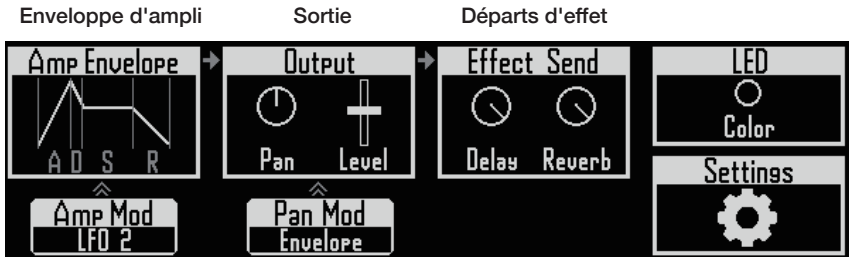
(En bas) Modulation du niveau de bruit
Le niveau de bruit peut être modifié par une enveloppe ou un LFO.

Les sons peuvent être modifiés par des effets. Un kit peut faire appel à un maximum de quatre effets.

(En bas) Modulation des effets insérés
Les paramètres des effets insérés peuvent être modifiés par une enveloppe ou un LFO. Certains effets ne le permettent pas.

Les sons peuvent être modifiés par des filtres.

(En bas) Modulation de fréquence du filtre
La fréquence du filtre peut être modifiée par une enveloppe ou un LFO.



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.

(En bas) Modulation d'ampli
Le volume peut être modifié par une enveloppe ou un LFO.

Règle le panoramique (position stéréo) et le niveau.

(En bas) Modulation de panoramique
Le panoramique peut être modifié par une enveloppe ou un LFO.



Déterminent les niveaux d'envoi du signal aux effets delay et reverb.


LED
Règle la couleur des pads et le style d'éclairage.

Réglages
Sert à régler le canal MIDI et les fonctions à accès rapide.

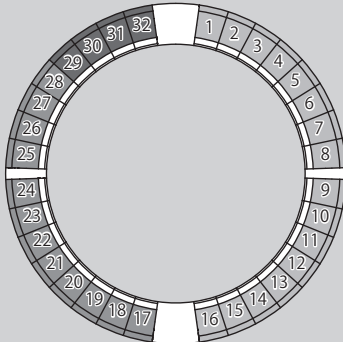
Modification des sons

Début de l'édition


1. Sélectionnez un pattern avec  et l'instrument à éditer avec  puis pressez . Cela ouvre l'écran EDIT.

 **CONTRÔLEUR** Lors de l'édition en mode INST, vous pouvez taper sur un pad pour changer d'instrument à éditer.

Numéros d'instrument








À SAVOIR

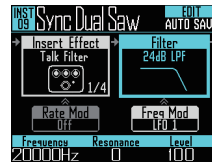
Tapez sur un pad en pressant  pour changer d'instrument sans produire de son.




Opérations communes à tous les blocs




- Changement des réglages et des paramètres

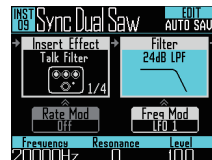
1. Avec  ou , sélectionnez le bloc à changer.

Les noms et valeurs des paramètres changeront en bas de l'écran. Avec ,  et , changez les valeurs qui peuvent l'être.



2. Avec ,  et , sélectionnez et changez les paramètres.

Pressez  pour afficher les sous-menus des blocs qui en ont, comme le filtre et le bruit. Avec , sélectionnez et changez les valeurs de réglage, et pressez  pour confirmer.



À SAVOIR

Voir « Liste des paramètres du menu EDIT » pour des détails sur les menus des blocs (→ P. 132).

Modification des sons (suite)


Réglages du bloc Oscillator

Cela détermine le son de base de l'instrument.


■ Sélection des sources sonores internes

Vous pouvez choisir parmi les sources sonores internes qui comprennent des batteries, des instruments de percussion et des synthétiseurs.

1. Pressez .

2. Avec , sélectionnez le bloc Oscillator et pressez .


Cela ouvre la liste des oscillateurs.

Pressez  pour remonter d'un niveau de catégorie.

Pressez  au niveau le plus haut pour revenir à l'écran EDIT.



À SAVOIR

- L'oscillateur actuellement sélectionné est coché.
- Vous pouvez aussi utiliser les touches  pour changer de catégorie.

3. Avec , sélectionnez l'oscillateur et pressez .



Cela sélectionne l'oscillateur.

■ Sélection de fichiers de capture audio et de fichiers WAV

Les fichiers WAV sauvegardés dans le sous-dossier « Capture » du dossier « AR-96 » sur la carte SD peuvent être sélectionnés.

1. Pressez .

2. Avec , sélectionnez le bloc Oscillator et pressez .

3. Pressez plusieurs fois  jusqu'à l'ouverture du niveau de catégorie le plus haut et avec , sélectionnez Audio File (fichier audio).

Les fichiers WAV pouvant être sélectionnés s'afficheront.



4. Avec , sélectionnez un fichier et pressez .

Cela sélectionne le fichier comme oscillateur.

NOTE

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

Modification des sons (suite)

■ Lecture de fichiers audio

La durée totale de lecture possible de fichiers audio utilisés comme oscillateurs est de 6 minutes en stéréo ou de 12 minutes en mono.

Les fichiers répondant aux conditions suivantes peuvent servir d'oscillateurs.

- Fichiers au format WAV à fréquence d'échantillonnage de 44,1 kHz et résolution de 16/24 bits
- 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 lecture des fichiers audio peut se régler comme en mode LOOPER.


One Shot : la capture est lue une fois puis s'arrête.


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

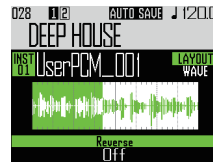
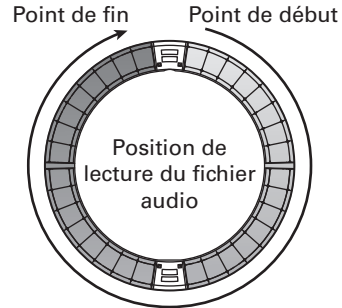
Gate : la capture est lue en boucle tant que le pad est maintenu pressé. La lecture s'arrête lorsqu'il est relâché.


Quand un fichier audio réglé sur Toggle est lu, un écran du type suivant apparaît avec un marqueur indiquant qu'il est lu.



Tapez à nouveau sur le pad pour arrêter la lecture. Vous pouvez aussi presser .

Quand la méthode de lecture est réglée sur Toggle, pressez  pour ouvrir la configuration WAVE de l'anneau contrôleur comme représenté dans l'illustration suivante. Un cycle d'anneau contrôleur correspond au temps séparant le point de début du point de fin.



- Pressez  pour lancer la lecture en boucle du fichier audio.
- Tapez sur un pad pour lancer la lecture de la boucle depuis cet endroit.
- Tapez sur un pad à l'arrêt pour ne faire jouer que l'intervalle assigné à ce pad.

NOTE



La configuration WAVE ne peut pas être changée durant la lecture. De plus, la lecture et l'enregistrement ne sont pas possibles en configuration WAVE.

Modification des sons (suite)

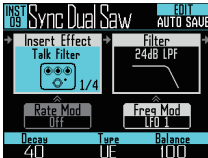
Réglages du bloc Insert Effect

Vous pouvez insérer jusqu'à 4 effets à la fois.

1. Pressez .

2. Avec , sélectionnez le bloc des effets insérés (« Insert Effect ») et pressez .

Cela sélectionne l'intérieur du bloc.



3. Avec , sélectionnez le type d'effet et pressez .

Cela sélectionne l'extérieur du bloc.

À SAVOIR

Voir l'annexe « Liste des effets » pour des détails sur les effets insérés (→ P. 140).

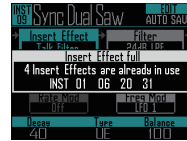
NOTE

Le nombre d'effets insérés est affiché en bas à droite de l'icône d'effet.

Si 4 effets sont déjà insérés, il n'est pas possible d'en sélectionner d'autres.





Dans ce cas, un message apparaît pour indiquer les instruments qui utilisent des effets. Vous pouvez désactiver les effets inutiles et réessayer.



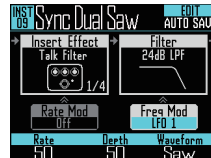
Réglages des blocs de modulation


Dans les blocs de modulation, vous pouvez utiliser des enveloppes et des LFO pour modifier les paramètres de blocs comme l'oscillateur et le filtre.

1. Pressez .

2. Avec , sélectionnez un bloc de modulation et pressez .



Cela sélectionne l'intérieur du bloc.



3. Avec , sélectionnez le type de modulation.

Sélectionnez Off, Enveloppe, LFO 1, LFO 2 ou Aftertouch.

Modification des sons (suite)

4. Avec ,  et , réglez les paramètres.

Les paramètres réglables dépendent du type de modulation.

5. Pressez  quand vous avez terminé les réglages.

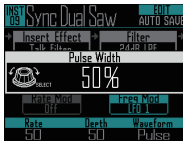
Cela sélectionne l'extérieur du bloc.

NOTE

Pour les réglages suivants, d'autres réglages s'affichent.

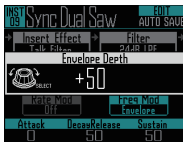
- Si la forme d'onde de LFO est réglée sur PULSE

L'écran suivant s'ouvre où vous pouvez régler le facteur de forme (largeur d'impulsion) sur 1-99 %.



- Si Envelope est sélectionné

L'écran suivant s'ouvre où vous pouvez régler l'ampleur de l'enveloppe dans une plage de -100 % à +100 %.

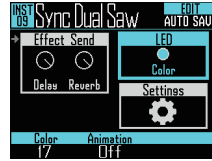



Réglages du bloc LED

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

1. Pressez .

2. Avec , sélectionnez le bloc LED.




3. Avec , changez la couleur.

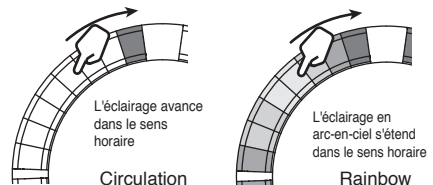
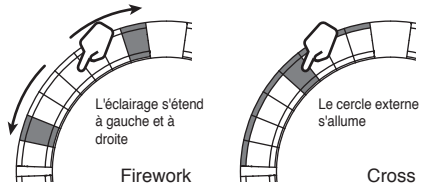
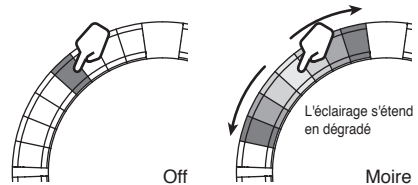
Vous pouvez choisir parmi 32 couleurs. Avec un réglage sur OFF, les LED ne s'allument pas.

À SAVOIR

Quand vous changez d'oscillateur, la couleur de LED change automatiquement en fonction du type d'oscillateur.

4. Avec , sélectionnez l'animation à utiliser.

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




Modification des sons (suite)

Réglages du bloc Settings

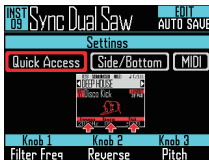
Utilisez-les pour faire les réglages MIDI et d'accès rapide.

1. Pressez .

2. Avec , sélectionnez le bloc Settings et pressez .




Cela ouvre le menu des réglages.




Avec , sélectionnez un réglage.



■ Réglages des fonctions à accès rapide (Quick Access)

- Avec , sélectionnez Quick Access.

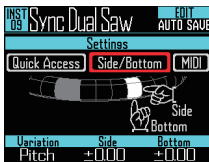
Les fonctions assignées à ,  et  en mode INST sont affichées.







- Réglez les fonctions assignées à ,  et . Les fonctions ainsi choisies peuvent être utilisées pour apporter des changements en mode INST.

Modification des sons (suite)

- Emploi de variations tonales sur les cercles externe et inférieur de l'anneau contrôleur (Side/Bottom)

Des variations de paramètres peuvent être choisies pour les cercles externe (Side) et inférieur (Bottom) de l'anneau contrôleur en mode INST afin que leur jeu diffère de celui du cercle supérieur. En changeant l'endroit où vous frappez, vous pouvez ajouter des variations au jeu.



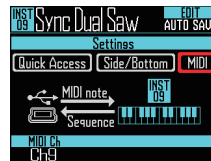
- Choisissez le paramètre et changez les valeurs avec ,  et .  sélectionne le paramètre,  et  règlent ses variations de valeur quand on frappe les cercles externe et inférieur.

- Réglage du canal MIDI pour le pad sélectionné

Le canal MIDI peut être défini pour le pad sélectionné.

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.



- Avec , réglez le canal MIDI.

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

L'**AR-96** peut produire des sons pour les notes de numéro 0 à 108.

NOTE

L'**AR-96** ne peut pas enregistrer sous forme de séquences les messages MIDI reçus par USB.

Écran EDIT du mode SONG

Les réglages suivants peuvent être effectués dans l'écran EDIT du mode SONG.

d'artifice), Cross (croix), Circulation ou Rainbow (arc-en-ciel) (→ P. 91).

Réglages des LED

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


■ Réglage des couleurs des pads de pattern

1. Sélectionnez un pattern.

2. Pressez .

Cela ouvre les réglages des LED pour le pattern sélectionné.



3. Avec , changez la couleur.

■ Réglage du type d'animation des LED.

1. Sélectionnez un pattern.

2. Pressez .


3. Avec , changez le type d'animation.

L'animation peut être réglée sur Off (aucune), Moire (moirée), Firework (feux

■ Réglage de la cadence d'animation des LED

1. Sélectionnez un pattern.

2. Pressez .

3. Avec , changez le timing de jeu de l'animation.

Cela règle la cadence de répétition de l'animation en fonction du tempo de lecture. L'intervalle séparant les répétitions peut être réglé sur 1/8 (croche), 1/4 (noire), 1/2 (blanche), 1 (ronde) ou 2 (carrée).

Écran EDIT du mode LOOPER

Les réglages suivants peuvent être effectués dans l'écran EDIT du mode LOOPER.

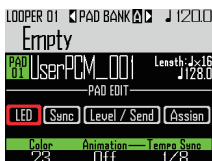
Réglages des LED

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

1. Sélectionnez une capture.

2. Pressez .

L'écran EDIT pour la capture audio du pattern sélectionné s'ouvre.



3. Avec , sélectionnez LED.

4. Avec , sélectionnez une couleur.

5. Avec , sélectionnez un type d'animation.

L'animation peut être réglée sur Off (aucune), Moire (moiré), Firework (feu d'artifice), Cross (croix), Circulation ou Rainbow (arc-en-ciel) (→ P. 91).

6. Avec , changez le timing de jeu de l'animation.

Cela règle la cadence de répétition de

l'animation en fonction du tempo de lecture. L'intervalle séparant les répétitions peut être réglé sur 1/8 (croche), 1/4 (noire), 1/2 (blanche), 1 (ronde) ou 2 (carrée).

Réglage de la synchronisation de la capture audio (Sync)

La lecture de la capture audio peut être synchronisée sur le tempo de séquence du Looper.

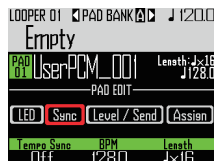
1. Sélectionnez une capture.

2. Pressez .

L'écran EDIT pour la capture audio du pattern sélectionné s'ouvre.

3. Avec , sélectionnez Sync.

Les réglages concernant la synchronisation sont affichés.




4. Avec , activez (On) ou désactivez (Off) la synchronisation (Tempo Sync).

Sur On, la lecture de la capture audio est synchronisée sur le tempo de séquence du Looper. De plus, la lecture en boucle est également synchronisée sur le tempo.

NOTE


Pour régler Tempo Sync sur On, les paramètres BPM et Length doivent aussi être réglés. Sinon, Tempo Sync ne peut pas être réglé sur On.

Écran EDIT du mode LOOPER (suite)

- 5.** Avec , réglez le tempo de la capture (BPM).

Réglez-le sur le tempo d'origine de la capture.

Cela peut aller de 40.0 à 250.0.

- 6.** Avec , sélectionnez la durée de la capture (Length).

La durée de la capture peut être indiquée en noires ou en mesures.

NOTE

Les valeurs de BPM et de Length doivent être correctement réglées pour une synchronisation précise.

Si Tempo Sync est réglé sur Off, la capture est lue à sa vitesse d'origine. Durant la lecture en boucle, le fichier se répète entre ses points de début et de fin sans se synchroniser sur le tempo.

Réglages de niveau et de départ (Level/Send)


Le niveau de lecture de la capture audio et la quantité de son signal envoyée aux effets de delay et de reverb peuvent se régler.

- 1.** Sélectionnez une capture.

- 2.** Pressez .

L'écran EDIT pour la capture audio du pattern sélectionné s'ouvre.

- 3.** Avec , sélectionnez Level/Send.

- 4.** Avec , réglez le niveau de lecture de la capture.

Le réglage peut aller de 0 à 100.

- 5.** Avec , réglez la quantité envoyée à l'effet delay.

Le réglage peut aller de 0 à 100.

- 6.** Avec , réglez la quantité envoyée à l'effet reverb.

Le réglage peut aller de 0 à 100.


Changement des captures assignées (Assign)

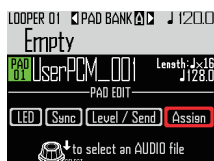
La capture audio assignée au pad sélectionné peut être changée.

1. Sélectionnez une capture.

2. Pressez .

L'écran EDIT pour la capture audio du pattern sélectionné s'ouvre.

3. Avec , sélectionnez Assign.



4. Pressez .

Les fichiers assignables sauvegardés dans le sous-dossier « Capture » du dossier « AR-96 » de la carte SD s'affichent.



5. Avec , sélectionnez un fichier et pressez .

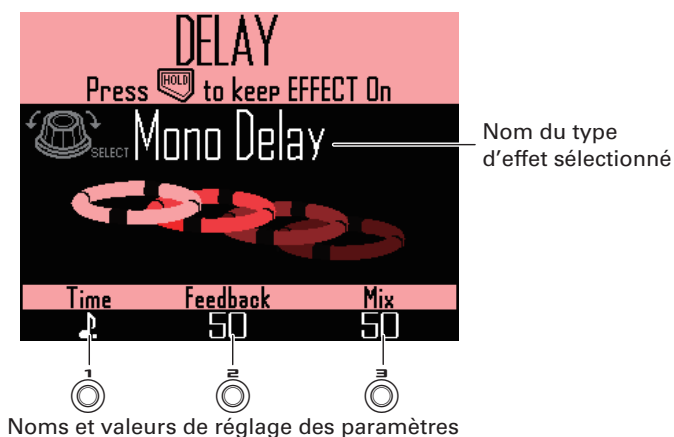
Cela assigne le fichier sélectionné au pad.

Effets

Présentation des effets

Un filtre global, un retard (delay), une réverbération (reverb) et un effet master peuvent être appliqués lors de la lecture des patterns, des morceaux et des séquences de Looper.

Présentation de l'écran



Types d'effet

FILTER

Active le filtre global.

DELAY

Active le retard.

REVERB

Active la réverbération.

MASTER FX

Vous pouvez sélectionner un des divers effets comme effet master s'appliquant à la sortie générale.

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. 140).

Emploi des effets

Commutation ON/OFF des effets

1. Durant la lecture de pattern, de morceau ou de séquence de Looper, pressez et maintenez **FILTER**, **DELAY**, **REVERB** ou **MASTER FX** selon l'effet que vous souhaitez utiliser.

L'effet ne reste activé que durant le temps de maintien de la touche.

CONTRÔLEUR Pressez la touche de l'effet que vous souhaitez utiliser. Lorsque vous utilisez l'anneau contrôleur, il suffit de presser la touche pour que l'effet soit maintenu.

À SAVOIR

- Plusieurs effets peuvent être activés en même temps. Dans ce cas, ce sont les informations concernant le dernier effet activé qui sont affichées à l'écran.
- Lorsqu'un effet est activé, la LED de sa touche s'allume sur l'anneau contrôleur.

1. Pour maintenir un effet, pressez **FILTER**, **DELAY**, **REVERB** ou **MASTER FX** pendant que vous pressez **HOLD**.
L'effet perdurera même après que sa touche ait été relâchée.

À SAVOIR

Plusieurs effets peuvent être maintenus en même temps.

2. Pour faire cesser un effet, pressez sa touche **FILTER**, **DELAY**, **REVERB** ou **MASTER FX** en maintenant pressée **HOLD**.

CONTRÔLEUR Pressez la touche de l'effet que vous souhaitez arrêter.

Changement des types d'effet

1. Durant la lecture de morceau, pressez **FILTER**, **DELAY**, **REVERB** ou **MASTER FX** en fonction du type d'effet que vous souhaitez changer.

Le type actuel de l'effet sélectionné s'affiche.



2. Avec **SELECT**, changez de type d'effet.

Changement des paramètres

1. Pressez **FILTER**, **DELAY**, **REVERB** ou **MASTER FX** selon l'effet que vous souhaitez modifier.

Les paramètres de l'effet sélectionné s'affichent.

À SAVOIR

Quand plusieurs effets sont maintenus, pressez la touche de l'effet que vous souhaitez modifier.

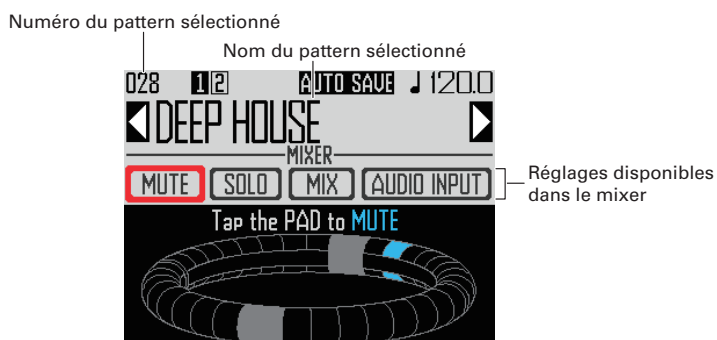
2. Tournez **1**, **2** et **3** pour changer les paramètres désirés.

Mixer (mélangeur)

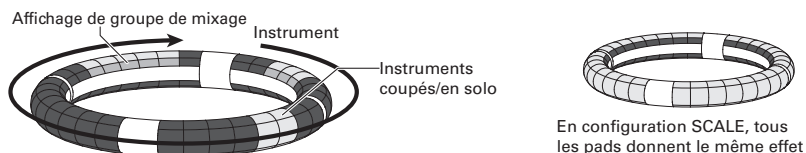
Vue d'ensemble du mixer

Il est possible de régler le son reçu par les entrées externes. Dans les modes INST et STEP, le niveau de chaque instrument présent dans le mixage peut également être réglé.

Présentation de l'écran




Emploi de l'anneau contrôleur



Les pads des cercles correspondent aux 32 instruments. Après avoir sélectionné Mute (coupure du son) ou Solo à l'écran, vous pouvez activer/désactiver la coupure du son ou le solo en tapant sur les pads.

Début du mixage

1. Pressez  lorsque le pattern à mixer est sélectionné ou lu.
Cela ouvre l'écran MIXER.

À SAVOIR

Dans les modes SONG et LOOPER, vous pouvez régler les niveaux des départs d'effet et du son entrant par les prises INPUT, ainsi que sa configuration stéréo/mono.

Emploi du mixer

Coupure du son

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

1. Avec , sélectionnez MUTE.




2.  **CONTRÔLEUR** Tapez sur le pad de l'instrument à couper.

Le son de l'instrument associé au pad frappé sera coupé.

À SAVOIR

Les pads des instruments coupés s'éteignent.

3.  **CONTRÔLEUR** Pour rétablir le son, tapez à nouveau sur le pad dont le son est coupé.

Le son de l'instrument associé au pad frappé sera rétabli.

Mise en solo

Vous pouvez écouter en solo l'instrument sélectionné.

1. Avec , sélectionnez SOLO.




2.  **CONTRÔLEUR** Tapez sur le pad de l'instrument à écouter en solo.

Seul le son de l'instrument associé au pad frappé sera produit.

À SAVOIR

Lorsqu'un instrument est mis en solo, seul le pad de lecture solo est allumé.

3.  **CONTRÔLEUR** Pour mettre fin au solo, tapez à nouveau sur le pad mis en solo.

La lecture solo de l'instrument du pad frappé prend fin.

Emploi du mixer (suite)

Mixage de groupes

Vous pouvez regrouper plusieurs instruments et régler leurs niveaux ensemble.

■ Réglage du mixage de groupe

1. Avec  sélectionnez MIX.



À SAVOIR

Le cercle supérieur de l'anneau contrôleur s'allume avec les couleurs des groupes auxquels appartiennent les instruments.

Groupe 1 : rouge

Groupe 2 : vert

Groupe 3 : bleu

Aucun groupe : éteint

Pad affiché à l'écran : clignotant (en blanc s'il n'appartient à aucun groupe)

2.  **CONTRÔLEUR** Tapez sur le pad

d'un instrument pour changer son appartenance à un groupe de mixage.

Le nom et le numéro de groupe de l'instrument correspondant au pad frappé s'affichent à l'écran. Tapez successivement sur le même pad pour choisir son groupe.

3. Tournez ,  et  pour régler

les volumes des groupes de mixage.

Cela règle le volume des groupes de mixage.

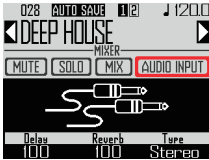
À SAVOIR

- Les valeurs de volume maximales du groupe de mixage seront les volumes fixés pour chaque instrument.
- Les volumes des instruments non affectés à des groupes ne sont pas modifiés.

Emploi du mixer (suite)

Emploi d'effets sur l'entrée (INPUT)

1. Avec , sélectionnez AUDIO INPUT.



2. Avec  et , réglez le niveau de départ vers chaque effet. Ils peuvent être réglés de 0 à 100.


Réglage de l'entrée externe en stéréo ou mono

Faites les réglages suivants si une source audio à sortie mono est connectée à l'entrée externe.

1. Branchez un câble mono à la prise INPUT de gauche.

2. Pressez .

3. Avec , sélectionnez AUDIO INPUT (entrée audio).

4. Avec , sélectionnez le type d'entrée externe.

Stereo : ce qui entre par les entrées gauche et droite est reçu comme un signal audio stéréo.



Mono (Lch) : ce qui entre par l'entrée gauche est reçu comme un signal audio mono.

Réglages de système


Changement de divers réglages


Des réglages relatifs au fonctionnement de l'unité et à d'autres fonctionnalités peuvent être faits.

1. Pressez .

2. Avec , sélectionnez Settings (réglages) et pressez .

Cela ouvre l'écran de réglage.

3. Avec , sélectionnez les paramètres de menu et confirmez-les avec .

Pressez  pour remonter d'un niveau dans le menu.

■ Réglage de la quantification (Quantize)


- Avec , sélectionnez la valeur de quantification.

Réglez le timing de correction d'entrée sous forme de fraction de mesure musicale. Le réglage peut être OFF (pas de quantification), 1/32 (triple-croche), 1/16Tri (double-croche de triolet), 1/16 (double-croche), 1/8Tri (croche de triolet), 1/8 (croche), 1/4 (noire), 1/2 (blanche) ou 1 (ronde).

À SAVOIR


Cela affecte par exemple les séquences de mouvements et la programmation en temps réel en mode INST.

■ Réglage de l'affichage du cercle interne (Inner Ring LED)

- Avec , sélectionnez ce qu'affiche le cercle interne de l'anneau contrôleur. Affichage d'instrument (Select Instruments) ou affichage d'indications (Guideline).

■ Réglage du mode d'horloge (Clock Mode)


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

- Avec , sélectionnez le mode d'horloge. Sélectionnez Internal (interne) ou External USB (USB externe).

NOTE

Quand External USB est sélectionné, il n'est pas possible d'enregistrer de morceaux ni de séquences de Looper.


■ Réglage de la luminosité de l'écran (LCD Backlight)

- Avec , réglez la luminosité de l'écran de la station de base. Sélectionnez Low (basse), Mid (moyenne) ou High (élevée).

■ Affichage des versions de logiciel (Software Version)

- Avec , affichez les versions de logiciel.

Changement de divers réglages (suite)

- Restauration des réglages par défaut (Factory Reset)
- Pressez  pour restaurer les réglages par défaut de la station de base de l'**AR-96**.
Un message de confirmation s'affiche et les réglages sont ramenés à leur valeur par défaut.

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. 110)


Réglages de messages MIDI



Production de messages MIDI par la station de base (USB MIDI Output)

Quand on utilise les pads de l'anneau contrôleur et les boutons et touches de la station de base, cette dernière peut envoyer des messages MIDI par le port USB. Vous pouvez choisir les messages MIDI envoyés. L'**AR-96** produira les messages MIDI choisis sans changement quel que soit son mode.

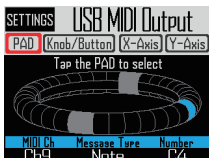
Ces messages peuvent par exemple servir à contrôler un logiciel station de travail audio numérique (DAW).

1. Pressez .

2. Avec , sélectionnez Settings (réglages) et pressez . Cela ouvre l'écran des réglages.


3. Avec , sélectionnez SETTING (réglage) et pressez . Cela ouvre l'écran de réglage.

4. Avec , sélectionnez USB MIDI Output (sortie MIDI par USB) et pressez .






- Messages MIDI envoyés par les frappes sur les pads de l'anneau contrôleur

Chacun des 32 pads de l'anneau contrôleur peut être assigné à un message MIDI différent.

- Avec , sélectionnez PAD.
- Tapez sur le pad que vous souhaitez régler.

Le pad frappé s'éclaire en bleu et ses réglages s'affichent en bas de l'écran.

- Avec , , et , modifiez le message MIDI.

Vous pouvez régler chaque valeur comme suit.

MIDI Ch (canal MIDI)	Message 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 Message 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

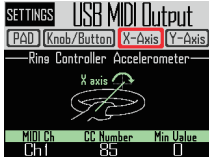
Les séquences enregistrées sur l'**AR-96** sont envoyées indépendamment des messages MIDI produits lorsque l'on frappe les pads (→ P. 93).




Réglages de messages MIDI (suite)

■ Messages MIDI produits quand on bouge l'anneau contrôleur

Les messages MIDI envoyés quand on bouge l'anneau contrôleur sur les axes X et Y peuvent être modifiés.

- Avec , sélectionnez X-Axis (axe X) ou Y-Axis (axe Y).




- Avec , , et , modifiez le message MIDI.







Vous pouvez régler chaque valeur comme suit.



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

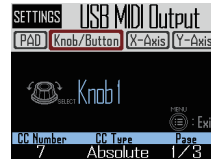
À SAVOIR


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

■ Messages MIDI envoyés par l'emploi des boutons et touches de la station de base




Les messages MIDI envoyés quand on utilise les commandes, comprenant , , , , , , peuvent être modifiés.

- Avec , sélectionnez Knob/Button (bouton/touche) et pressez .



- Avec , sélectionnez le bouton (Knob) ou la touche (Button) à modifier.

Les réglages du bouton ou touche sélectionné s'affichent en bas d'écran.

- Avec , , et , modifiez le message MIDI.

Vous pouvez régler les valeurs comme détaillé en page suivante.

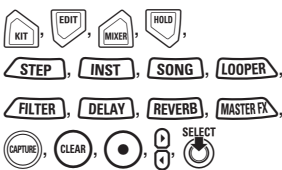
Réglages de messages MIDI (suite)



Page 1		Page 2		Page 3
CC Number (numéro de CC)	Type	Minimum/Dec Number (décrémentation)	Maximum/Inc Number (incrémentatation)	MIDI Ch (canal MIDI)
0-127	Off	–	–	1-16
	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 soit dans le sens antihoraire (décrémentatation) soit dans le sens horaire (incrémentatation))	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 se produiront avec les valeurs envoyées par l'**AR-96** si les paramètres contrôlés sont changés dans la DAW.
- Quand Type est réglé sur Relative, la valeur de décrémentatation réglée par Dec Number est envoyée quand le bouton est tourné dans le sens antihoraire et celle d'incrémentatation réglée par Inc Number est envoyée 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.



MIDI Ch (canal MIDI)	Message 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 Message 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.

Quand Message 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.

Messages de système en temps réel

Quand le mode d'horloge (Clock Mode) est réglé sur Internal (interne) dans les réglages de système, les messages d'horloge MIDI sont produits par le port USB de l'**AR-96**.

De plus, avec ce réglage, l'**AR-96** envoie un message de démarrage quand on lance la lecture et un message d'arrêt quand on la stoppe.

Enfin, 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-96** n'est pas en lecture faute par exemple d'avoir des morceaux ou des séquences de Looper.



Sauvegarde de données et gestion des fichiers audio

Utilitaires de données



Vous pouvez gérer des fichiers audio sur carte SD et y sauvegarder en une fois les données que vous avez créées pour les patterns, morceaux et séquences de Looper.

Lors de la restauration des données, vous pouvez choisir de charger toutes les données d'un coup ou seulement une partie d'entre elles. De plus, vous pouvez sauvegarder et restaurer des patterns spécifiques que vous aurez choisis.

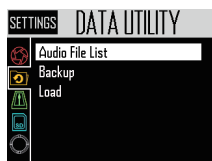
1. Pressez .

2. Avec , sélectionnez Settings (réglages) et pressez .

Cela ouvre l'écran des réglages.


3. Avec , sélectionnez DATA UTILITY (utilitaires de données) et pressez .

Cela ouvre l'écran DATA UTILITY.





4. Avec , sélectionnez les paramètres de menu et validez

avec .

Pressez  pour remonter d'un niveau dans le menu.

■ Sauvegarde de toutes les données (Backup All Data)

Cette fonction sauvegarde toutes les données de patterns, de morceaux et de séquences de Looper.

- Avec , sélectionnez Backup (sauvegarde) et pressez .

Cela ouvre l'écran de sélection étendue de sauvegarde.

All Data : sauvegarde toutes les données.

Pattern & Kit : sauvegarde un seul pattern.



- Avec , sélectionnez All Data (toutes les données) et pressez .

Cela ouvre l'écran de saisie de nom pour le fichier de sauvegarde.

À SAVOIR

Utilisation de l'écran de saisie des caractères (→ P. 21)

- Après avoir nommé les données, sélectionnez Enter et pressez .

Cela sauvegarde toutes les données.

NOTE

Les fichiers audio au format WAV utilisés pour les captures ne sont pas sauvegardés.



À SAVOIR

- Le nom par défaut du fichier de sauvegarde est « DATAxxx.ARD » (« xxx » est un nombre à 4 chiffres).
- Les données de sauvegarde sont placées dans le sous-dossier « Data » du dossier « AR-96 » de la carte SD.



Sauvegarde de données et gestion des fichiers audio (suite)

■ Sauvegarde des patterns sélectionnés (Backup Pattern & Kit)

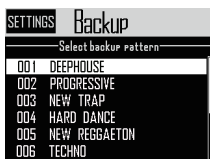
Cela ne sauvegarde que le pattern sélectionné. La séquence et les données de kit contenues dans le pattern sont sauvegardées.

- Avec , sélectionnez Backup (sauvegarde) et pressez .

Cela ouvre l'écran de sélection étendue de sauvegarde.

- Avec , sélectionnez « Pattern & Kit » (pattern et kit correspondant) et pressez .

Cela ouvre la liste des patterns.



- Avec , sélectionnez un pattern à sauvegarder et pressez .

Cela ouvre l'écran de saisie de nom pour le fichier de sauvegarde.

À SAVOIR

Utilisation de l'écran de saisie des caractères (→ P. 21)

- Après avoir nommé les données, sélectionnez Enter et pressez .

Cela sauvegarde le pattern sélectionné.

À SAVOIR

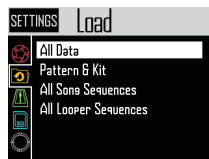
Le nom du fichier de sauvegarde est par défaut « [nom du pattern].PAT ».



■ Chargement de toutes les données (Load All Data)

Cette fonction charge les données de tous les patterns, morceaux et séquences de Looper.

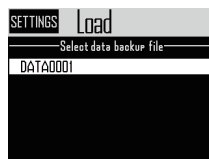
- Avec , sélectionnez Load (charger les données) et pressez .



Cela ouvre l'écran de sélection de plage de chargement.





- Avec , sélectionnez All Data et pressez .

Cela ouvre une liste des données sauvegardées sur la carte SD.



- Avec , sélectionnez des données sauvegardées et pressez .

Cela ouvre un écran de confirmation.

- Avec , sélectionnez Yes (oui) et pressez .

Les données seront chargées depuis la carte SD.

NOTE

Quand vous chargez des données, elles écrasent le contenu de l'**AR-96**.

Sauvegarde de données et gestion des fichiers audio (suite)



■ Chargement de patterns

(Load Pattern & Kit)

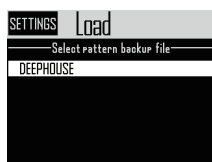
Cette fonction ne charge que les données des patterns sélectionnés.


- Avec , sélectionnez Load (charger les données) et pressez .

Cela ouvre l'écran de sélection de plage de chargement.

- Avec , sélectionnez « Pattern & Kit » (pattern et kit correspondant) et pressez .



Cela ouvre une liste des données sauvegardées sur la carte SD.





- Avec , sélectionnez des données sauvegardées et pressez .

Cela ouvre la liste des patterns.



- Avec , sélectionnez le pattern de destination du chargement et pressez .

Cela ouvre un écran de confirmation.

- Avec , sélectionnez Yes (oui) et pressez .

Les données sont chargées depuis la carte SD.

NOTE



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-96 » sur la carte SD.

■ Chargement de morceaux et de séquences de Looper (Load All Song/All Looper Sequences)

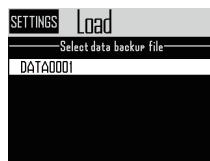
Ces fonctions chargent les morceaux et les séquences de Looper. Pour charger ces ensembles de données, il faut qu'une sauvegarde de toutes les données ait déjà été faite.



- Avec , sélectionnez Load (charger les données) et pressez .

Cela ouvre l'écran de sélection de plage de chargement.



- Avec , sélectionnez « All Song Sequences » (tous les morceaux) ou « All Looper Sequences » (toutes les séquences de Looper) et pressez .

Cela ouvre une liste des données sauvegardées sur la carte SD.



- Avec , sélectionnez des données sauvegardées et pressez .

Cela ouvre un écran de confirmation.

- Avec , sélectionnez Yes (oui) et pressez .



Les données sont chargées depuis la carte SD.

NOTE

- Les données des patterns utilisés par un morceau 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.
- Les fichiers audio utilisés par la séquence de Looper doivent être sauvegardés dans le sous-dossier « Capture » du dossier « AR-96 » de la carte SD.

■ Liste des fichiers audio



Les fichiers audio utilisés comme oscillateurs d'instrument et en mode LOOPER peuvent être gérés.

- Avec , sélectionnez Audio File List (liste des fichiers audio) et pressez .

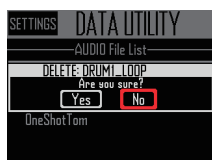
Cela ouvre la liste des fichiers audio de la carte SD.



Les fichiers audio cochés sont utilisés comme oscillateurs d'instrument ou en mode Looper.



- Pour supprimer un fichier, sélectionnez-le avec  et pressez .

Cela ouvre un écran de confirmation.



- Avec , sélectionnez Yes (oui) et pressez .


Cela supprime le fichier audio.

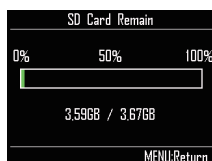
NOTE

Sachez que si vous supprimez des fichiers audio utilisés comme oscillateurs d'instrument ou en mode LOOPER, les pads auxquels ils sont assignés n'auront plus rien à lire.


Gestion des cartes SD

Contrôle de l'espace libre sur la carte SD

1. Pressez .
2. Avec , sélectionnez Settings (réglages) et pressez .
Cela ouvre l'écran des réglages.
3. Avec , sélectionnez SD CARD (carte SD) et pressez .
4. Avec , sélectionnez SD Card Remain (espace libre sur la carte) et pressez .
Cela affiche l'espace utilisé et l'espace libre sur la carte SD.



Formatage de cartes SD

1. Pressez .
2. Avec , sélectionnez Settings (réglages) et pressez .
Cela ouvre l'écran des réglages.
3. Avec , sélectionnez SD CARD (carte SD) et pressez .
4. Avec , sélectionnez Format (formater) et pressez .
Un message de confirmation apparaît.
5. Avec , sélectionnez Yes (oui) 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-96**.
- Sachez que toutes les données qui étaient sauvegardées sur la carte SD seront supprimées lors du formatage.

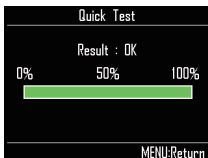
Gestion des cartes SD (suite)

Test des performances d'une carte SD












Vous pouvez vérifier si une carte SD est utilisable par l'**AR-96**. Un test basique peut être effectué rapidement, tandis qu'un test complet examine la totalité de la carte SD.

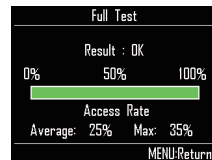
■ Test rapide (Quick Test)

1. Pressez .
2. Avec , sélectionnez Settings (réglages) et pressez .
Cela ouvre l'écran des réglages.
3. Avec , sélectionnez SD CARD (carte SD) et pressez .
4. Avec , sélectionnez Performance Test (test de performance) et pressez .
5. Avec , sélectionnez Quick Test (test rapide) et pressez .
Cela lancera le test rapide de la carte SD.
6. Le test s'effectue.
Le résultat de l'évaluation s'affiche.



■ Test complet (Full Test)

1. Pressez .
2. Avec , sélectionnez Settings (réglages) et pressez .
Cela ouvre l'écran des réglages.
3. Avec , sélectionnez SD CARD (carte SD) et pressez .
4. Avec , sélectionnez Performance Test (test de performance) et pressez .
5. Avec , sélectionnez Full Test (test complet) et pressez .
Le temps nécessaire et un message de confirmation s'affichent.
6. Avec , sélectionnez Yes (oui) et pressez .
Cela lancera le test complet de la carte SD.
7. Le test s'effectue.
Le résultat du test s'affiche.



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 un ordinateur (SD Card Reader)



En connectant l'**AR-96** à un ordinateur, vous pouvez vérifier et copier des données sur la carte SD qui y est chargée.

■ Connexion

1. Pressez .

2. Avec , sélectionnez Settings (réglages) et pressez .

3. Avec , sélectionnez SD CARD (carte SD) et pressez .

4. Avec , sélectionnez SD Card Reader (lecteur de carte SD) et pressez .

5. Utilisez un câble USB pour brancher l'**AR-96** 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
- L'**AR-96** ne peut pas être alimenté par le bus USB. Utilisez l'adaptateur secteur.

■ Déconnexion

1. Déconnexion de l'ordinateur.

Windows : sélectionnez **AR-96** dans « Retirer le périphérique en toute sécurité ».

Mac OS : faites glisser l'icône de l'**AR-96** sur la corbeille.

NOTE

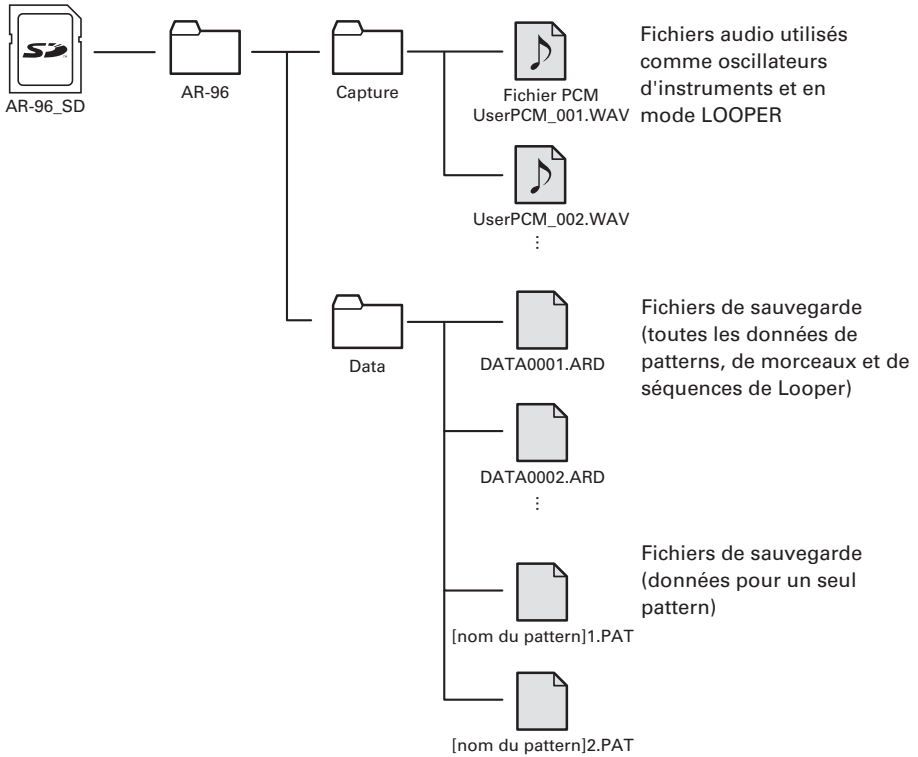
Suivez toujours les procédures de déconnexion de l'ordinateur avant de débrancher le câble USB.

2. Débranchez le câble USB entre l'ordinateur et l'**AR-96**, 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

L'anneau contrôleur et la station de base se connectent par communication sans fil Bluetooth LE.

Il est nécessaire de faire les réglages de connexion pour connecter par exemple un anneau contrôleur et une station de base qui n'étaient pas ensemble à l'origine.

■ Connexion

1. Pressez .

2. Avec , sélectionnez CONTROLLER (contrôleur) et pressez .


3. Avec , sélectionnez Device List (liste des appareils) et pressez .

Une liste des anneaux contrôleurs pouvant être connectés s'affiche.



À SAVOIR

Le nombre de barres dans l'icône d'antenne indique la puissance de la connexion.



4. Avec , sélectionnez l'anneau contrôleur à connecter et pressez





L'anneau contrôleur sélectionné sera connecté et toutes ses LED clignoteront en bleu.

■ Déconnexion


1. Pressez .

2. Avec , sélectionnez CONTROLLER (contrôleur) et pressez .

3. Avec , sélectionnez Device List (liste des appareils) et pressez .

La liste des anneaux contrôleurs s'affiche. Un carré blanc apparaît en face de l'anneau contrôleur connecté.



4. Avec , sélectionnez l'anneau contrôleur connecté et pressez



L'anneau contrôleur sélectionné sera déconnecté et toutes ses LED clignoteront en rouge.

Réglages de l'anneau contrôleur (suite)

Réglage de la zone de prise en main

1. **CONTRÔLEUR** Pressez .

Toutes les LED de l'anneau contrôleur s'allument en bleu.

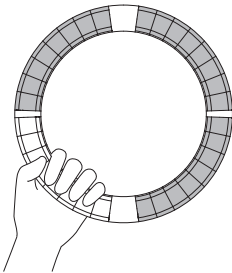
À SAVOIR

Lorsque le réglage automatique de la zone de prise en main (→ P. 120) est sur ON, soulever l'anneau contrôleur le fait automatiquement passer dans ce même état.

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

Les pads de la zone saisie clignotent en blanc.

Les pads occupant les mêmes positions sur les cercles supérieur et inférieur sont aussi affectés.




À SAVOIR

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

3. **CONTRÔLEUR** Pressez .

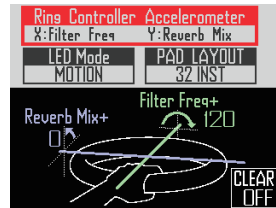
L'éclairage des LED de l'anneau contrôleur retrouve son statut antérieur, à l'exception des LED de la zone de prise en main qui sont éteintes pour indiquer qu'elles ne répondront pas à vos actions.

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.

Opérations avec zone de prise en main définie

Quand le mode STEP ou INST est activé et la zone de prise en main définie, l'écran change et affiche les réglages relatifs à l'anneau contrôleur ainsi que les valeurs actuelles sur les axes X et Y.



■ Choix des paramètres modifiés par l'accéléromètre de l'anneau contrôleur

- Avec , sélectionnez Ring Controller Accelerometer.

Sélectionnez les paramètres à modifier (→ P. 78).

■ Réglage de l'éclairage de l'anneau contrôleur

- Avec , sélectionnez LED Mode.




Sélectionnez NORMAL (éclairage ordinaire), MOTION (éclairage en réponse à l'accéléromètre) ou PAD 1 (éclairage quand le pad 1 produit du son). Même avec les sélections MOTION ou PAD 1, frapper les pads produit du son comme d'habitude.

Réglages de l'anneau contrôleur (suite)

■ Modification de la configuration PAD

Vous pouvez changer le nombre d'instruments pouvant être joués en configuration PAD (→ P. 82).

NOTE

Pressez  pour rouvrir l'écran ordinaire. Désactiver le réglage de zone de prise en main rouvrira également l'écran ordinaire. Dans cet écran, pressez  pour stopper le contrôle des paramètres par l'anneau contrôleur. Pressez à nouveau  pour redonner à l'anneau contrôleur le contrôle des paramètres.

■ Désactivation du réglage de zone de prise en main

1.  **CONTRÔLEUR** Pressez .

Toutes les LED de l'anneau contrôleur s'allument en bleu.

2. Placez l'anneau contrôleur sur la station de base.

3.  **CONTRÔLEUR** Pressez .

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

À SAVOIR

Quand l'annulation automatique de zone de prise en main (Auto Grip → P. 121) est activée (réglée sur ON), la zone de prise en main est automatiquement annulée si l'anneau contrôleur est placé sur la station de base.


Réglages de fonctions de l'anneau contrôleur


Dans cette section, nous expliquons les paramètres de réglage qui peuvent être utilisés quand la station de base est connectée.

À SAVOIR



Contrôle MIDI au moyen de l'anneau contrôleur (→ P. 125)


1. Pressez .

2. Avec , sélectionnez **CONTROLLER** (contrôleur) et pressez .


3. Avec , sélectionnez **Setting** (réglage) et pressez .

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

4. Avec , sélectionnez une option de menu et confirmez-la avec .

Pressez  pour remonter d'un niveau dans le menu.


■ Réglage de la luminosité des LED (LED Brightness)

- Avec , sélectionnez **LED Brightness**. Sélectionnez **Low** (basse) ou **High** (haute).

Réglages de l'anneau contrôleur (suite)


■ Réglage automatique de zone de prise en main (Auto Grip)

Vous pouvez activer ou désactiver la zone automatique de prise en main.

- Avec , réglez la zone automatique de prise en main.
Sélectionnez Off (désactiver) ou On (activer).


■ Dynamique (For AR-96 > Velocity Curve)

Cela règle la sensibilité des pads.

- Avec , réglez la sensibilité des pads.
Low : sensibilité faible (la force de jeu affecte peu la dynamique)
Mid : standard
High : sensibilité élevée (la force de jeu affecte grandement la dynamique)
Max. : la dynamique est toujours maximale quelle que soit la force de jeu


■ Aftertouch (For AR-96 > After Touch)

Vous pouvez activer ou désactiver l'aftertouch.

- Avec , réglez l'aftertouch.
Sélectionnez OFF (désactivation) ou ON (activation).


■ Seuil d'aftertouch (For AR-96 > After Touch Threshold)

Définissez la facilité avec laquelle s'active l'aftertouch.

- Avec , réglez le seuil d'aftertouch.
Low : l'aftertouch s'active facilement
Mid : standard
High : l'aftertouch ne s'active pas facilement

■ Sensibilité de l'accéléromètre (For AR-96 > Accelerometer Sensitivity)

Cela détermine la sensibilité de l'accéléromètre.

- Avec , réglez la sensibilité de l'accéléromètre.
Low : sensibilité faible (moins de réponse à l'inclinaison)
Mid : standard
High : sensibilité élevée (répond même à l'inclinaison la plus légère)

Réglages de l'anneau contrôleur (suite)

■ Réglage des fonctions avec l'anneau contrôleur

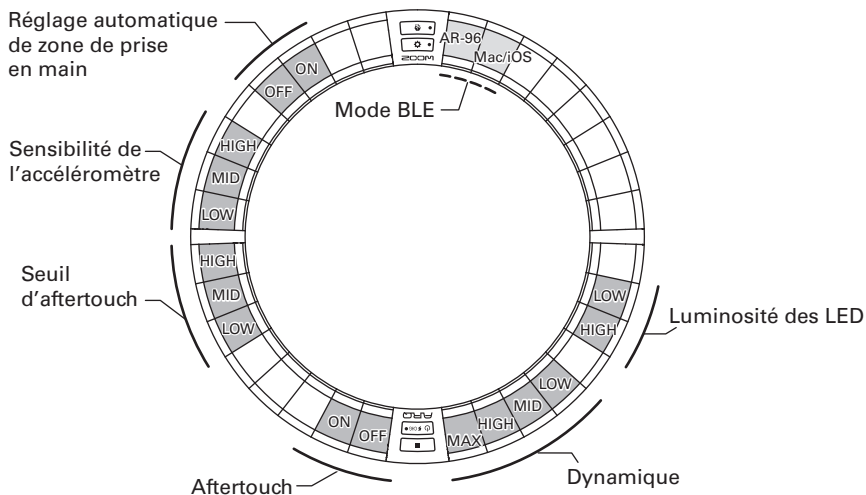
Vous pouvez également utiliser les pads de l'anneau contrôleur pour régler ses fonctions.

-  **CONTRÔLEUR** Pressez .

L'anneau contrôleur passe en mode de réglage et les pads fonctionnent comme des touches de réglage.

À SAVOIR

- Mode BLE (Bluetooth LE) : pour un contrôle MIDI au moyen de l'anneau contrôleur, sélectionnez Mac/iOS.
- Le mode BLE ne peut pas être activé tant que la station de base est connectée. Éteignez la station de base ou déconnectez-la (→ P. 118).



Réglages de l'anneau contrôleur (suite)

Changement de la batterie de l'anneau contrôleur

Changez la batterie si elle se décharge trop rapidement ou ne peut pas être chargée.

NOTE

Utilisez toujours une batterie rechargeable BT-04 ZOOM.

■ Vérification de la charge de la batterie

1. Pressez  sur l'anneau contrôleur.

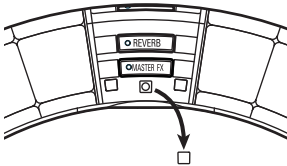
La charge de la batterie de l'anneau contrôleur s'affichera à l'écran.

■ Retrait de la batterie

1. Retirez le cache en dessous de l'anneau.

Le cache se trouve sous .

Dessous de l'anneau contrôleur

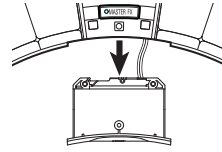


2. Retirez la vis sous le cache.

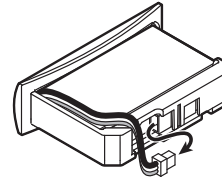
Utilisez un tournevis cruciforme pour retirer la vis.



3. Sortez le porte-batterie.



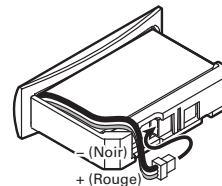
4. Débranchez le connecteur du câble qui relie la batterie au porte-batterie.



5. Retirez la batterie du porte-batterie.

■ Installation d'une batterie

1. Placez la batterie dans le porte-batterie.
2. Raccordez la batterie au porte-batterie par le câble.





3. Installez le porte-batterie dans l'anneau contrôleur.
4. Serrez la vis et remettez le cache.

Mise à jour du firmware

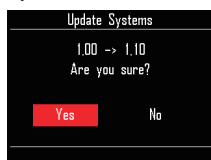
Le firmware du produit peut être mis à jour avec la dernière version. Un fichier de mise à jour en dernière version peut être téléchargé sur le site web de ZOOM (www.zoom.co.jp).

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.

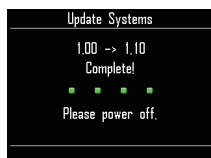


3. Avec , sélectionnez Yes (oui) et pressez .

NOTE

N'éteignez pas l'unité et ne retirez pas la carte SD durant la mise à jour. Cela pourrait empêcher l'**AR-96** 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.

1.  En maintenant pressée la touche , pressez .

L'anneau contrôleur démarre en mode de mise à jour et un écran de mise à jour s'affiche sur la station de base.

NOTE


Vérifiez que le pad adjacent à  est allumé en bleu. S'il est allumé en violet, connectez l'anneau contrôleur et la station de base (→ P. 102).

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

L'écran de progression de mise à jour s'ouvre sur la station de base.

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

NOTE

Vérifiez le résultat de la mise à jour grâce à la couleur du pad adjacent à .

- Mise à jour réussie : vert
- Échec de la mise à jour : rouge

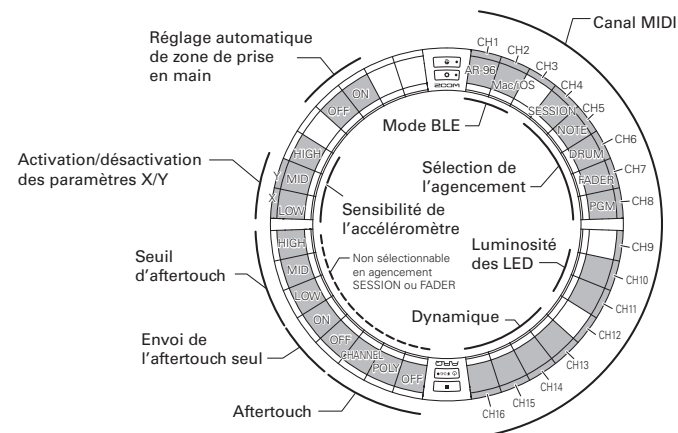
Si la mise à jour a échoué, réessayez depuis l'étape 1.

Contrôleur MIDI

Contrôle MIDI au moyen de l'anneau contrôleur

L'anneau contrôleur de l'**AR-96** peut être indépendamment connecté à un Mac/appareil iOS et utilisé comme contrôleur MIDI.

Réglages de contrôleur MIDI



■ Mode BLE (Bluetooth LE)

Sélectionnez l'appareil à connecter à l'anneau contrôleur.

AR-96 : c'est le mode normal. Il se connecte à une station de base **AR-96** (→ P. 118).

Mac/iOS : cela vous permet de connecter directement l'anneau contrôleur à un Mac ou appareil iOS et de l'utiliser comme contrôleur MIDI.

■ Sélection de l'agencement

Choisissez l'agencement des messages MIDI sur l'anneau contrôleur.

Pour des détails sur chaque agencement, voir « Agencements de contrôleur MIDI » (→ P. 127).

■ Canaux MIDI

Choisissez la combinaison de canaux MIDI à utiliser par l'anneau contrôleur.

CH (canaux) 1-11 (les canaux 12-16 sont fixes pour l'agencement Session)

■ Activation/désactivation des paramètres X/Y

Choisissez de produire ou non les valeurs des axes X et Y de l'accéléromètre.

■ Aftertouch

Choisissez le type d'aftertouch.

OFF : aucun aftertouch

POLY : lorsque plusieurs pads sont pressés simultanément, ils sont traités indépendamment


CHANNEL : la même valeur est produite pour toutes les notes du même canal MIDI

Contrôle MIDI au moyen de l'anneau contrôleur (suite)

■ Envoi de l'aftertouch seul (Aftertouch only output)

Seuls les messages MIDI d'aftertouch sont produits.

À SAVOIR

- Ces réglages peuvent également être faits en pressant  sur la station de base et en utilisant les paramètres CONTROLLER > Setting > For Mac/iOS.
- Pour la dynamique et les autres réglages communs avec l'**AR-96**, reportez-vous à la section « Réglages de l'anneau contrôleur » (→ P. 118).

Connexion à un Mac/appareil iOS

Grâce au Bluetooth LE, vous pouvez connecter directement l'anneau contrôleur à un Mac ou un appareil iOS et l'utiliser comme contrôleur MIDI.

NOTE

Pour utiliser cette fonction, éteignez la station de base ou déconnectez-la (→ P. 118).

■ Changement du mode de l'anneau contrôleur

1. **CONTRÔLEUR** Pressez .

Cela fait passer l'anneau contrôleur en mode de configuration.

2. **CONTRÔLEUR** Tapez sur le pad alloué au mode Mac/iOS BLE.

Cela fait passer l'anneau contrôleur en mode Mac/iOS.

■ Connexion avec un Mac

1. Ouvrez l'application Configuration audio et MIDI sur le Mac.

2. Sélectionnez Fenêtre dans la barre de menus, puis Afficher la fenêtre MIDI.

Cela ouvre la fenêtre Studio MIDI.

3. Double-cliquez sur l'icône Bluetooth.

Cela ouvre l'écran de configuration Bluetooth.

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

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

NOTE

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

■ Connexion avec des appareils iOS

1. Lancez une app qui prend en charge le MIDI over Bluetooth LE (BLE) sur l'appareil iOS.

2. Dans l'écran Réglages de l'app, effectuez la connexion Bluetooth.

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

À SAVOIR

Pour les procédures de réglage de l'app, voir le manuel de celle-ci.

Agencements de contrôleur MIDI

Lorsque l'anneau contrôleur sert au contrôle MIDI, vous pouvez choisir parmi 5 types d'agencement des pads.

Types d'agencement

■ Agencement SESSION

Cet agencement est conçu pour l'utilisation avec l'écran Session d'Ableton Live. Vous pouvez l'utiliser pour déclencher des clips et des scènes ainsi que pour contrôler par exemple le volume, le panoramique et les départs d'effets.

■ Agencement NOTE


Cet agencement répartit les notes sur les pads comme des touches de piano.

Avec , changez d'octave.

■ Agencement DRUM

Cet agencement est conçu pour l'utilisation avec les racks de batterie d'un logiciel station de travail audio numérique (DAW).

Les pads correspondent sur 1/4 de chaque cercle à une section du rack de batterie.

Utilisez  pour augmenter ou diminuer les groupes de numéro de note.

■ Agencement FADER

Il vous permet d'utiliser l'anneau contrôleur comme des faders.

Les pads fonctionnent comme un seul fader sur la moitié de chaque cercle.

■ Mode PROGRAMMER

Ce mode vous permet de programmer chaque pad et l'éclairage de sa LED comme vous le désirez.

À SAVOIR

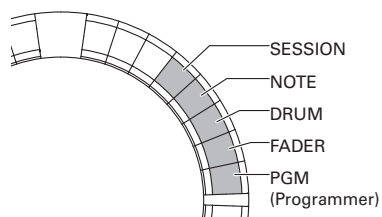
Pour des détails sur les messages MIDI envoyés et reçus dans chaque mode, voir « Messages MIDI de l'anneau contrôleur » (→ P. 144).

Sélection d'un agencement

1. **CONTRÔLEUR** Pressez .

Cela fait passer l'anneau contrôleur en mode de configuration.

2. **CONTRÔLEUR** Tapez sur le pad correspondant à un des modes.



Cela change l'agencement de l'anneau contrôleur.

3. **CONTRÔLEUR** Pressez .

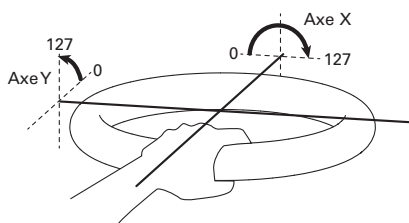
Cela met fin au mode de réglage.

Autres fonctions

Accéléromètre

Vous pouvez utiliser l'accéléromètre de l'anneau contrôleur pour envoyer des messages MIDI.

- Cela peut servir quand la zone de prise en main de l'anneau contrôleur a été réglée (→ P. 119).
- La zone de prise en main détermine les directions des axes X et Y.



Messages MIDI envoyés

Axe X : changement de commande (CC) 85, 0–127

Le changement survient dans une plage allant de l'horizontale (0°) au renversement complet (180°).

Axe Y : changement de commande (CC) 86, 0–127

Le changement survient dans une plage allant de l'horizontale (0°) à la verticale (90°).

■ Activation/désactivation de l'accéléromètre

1. **CONTRÔLEUR** Pressez .

La LED s'allume et l'accéléromètre est activé.

2. **CONTRÔLEUR** Pressez à nouveau pour désactiver

l'accéléromètre.

La LED s'éteint et l'accéléromètre est désactivé.

Retour aux réglages par défaut

1. **CONTRÔLEUR** En gardant pressée , allumez l'anneau contrôleur.

Cela active le mode de réinitialisation.

2. **CONTRÔLEUR** Tapez sur le pad dont la LED clignote.

L'anneau contrôleur retrouve ses réglages par défaut puis s'éteint automatiquement

■ Restauration des réglages par défaut depuis la station de base

La station de base permet de ramener l'anneau contrôleur à ses réglages d'usine par défaut.

1. Pressez .

2. Avec , sélectionnez **CONTROLLER** (contrôleur) et pressez .

3. Avec , sélectionnez **Setting** (réglage) et pressez .

4. Avec , sélectionnez **Factory Reset** (réinitialisation d'usine) et pressez .

Cela ouvre un écran de confirmation.

5. Avec , sélectionnez **Yes** (oui) et pressez .

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

Guide de dépannage

Si vous pensez que l'**AR-96** 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.
- Réglez les niveaux des groupes de mixage.
- Vérifiez que le son n'est pas coupé.
- Vérifiez les niveaux de volume du casque et de la sortie (OUTPUT).

■ Il y a beaucoup de bruit

- Vérifiez qu'il n'y a rien d'anormal avec le câble blindé.
- Utilisez un authentique adaptateur secteur ZOOM.

■ Les effets ne fonctionnent pas

- Vérifiez que l'effet est correctement assigné à un instrument.
- Les effets restent activés tant que les touches leur correspondant sont pressées. Utilisez  pour maintenir un effet activé même après avoir relâché sa touche.

■ 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

Entrées	INPUT L/R (entrées G/D)	Type de connecteur	Jack 6,35 mm mono standard (asymétrique)
		Gain d'entrée	+10 à -65 dB
		Impédance d'entrée	50 kΩ
Sorties	OUTPUT L/R (sorties G/D)	Type de connecteur	Jack 6,35 mm mono standard (asymétrique)
		Impédance de sortie	200 Ω
	PHONES (casque)	Type de connecteur	Jack 6,35 mm stéréo standard 20 mW × 2 (sous charge de 32 Ω)
		Impédance de sortie	10 Ω
Plage dynamique		Entrées analogiques (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 Go-2 Go, cartes SDHC de 4 Go-32 Go, cartes SDXC de 64 Go-128 Go	
Entrée/sortie MIDI		USB MIDI ou MIDI over Bluetooth LE	
Alimentation		Adaptateur secteur 5 V, 1 A	
Consommation électrique		Station de base : 1,25 W maximum En cas d'alimentation de l'anneau contrôleur : 4,5 W maximum (courant de charge compris)	
Dimensions externes		260,0 mm (P) × 260,0 mm (l) × 64,0 mm (H)	
Poids (unité uniquement)		990 g	
Écran	LCD		
	LCD couleur de 5,1 cm (320 x 240)		
Interface	USB 2.0 (USB MIDI standard)	Systèmes d'exploitation pris en charge	Windows 7 (SP1 ou plus récent), Windows 8 (y compris 8.1) ou version plus récente, 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 over Bluetooth LE	Débit de transmission	31,25 kbit/s (±1 %) maximum
		Latence (avec anneau contrôleur)	5 –12,5 ms

Anneau contrôleur

Entrée/sortie MIDI		MIDI over Bluetooth LE	
Capteurs		Capteurs de pression de pad, accéléromètre sur 3 axes	
Alimentation		Batterie rechargeable lithium-polymère (CC de tension maximale 4,2 V, tension nominale 3,7 V, capacité de 450 mAh, 3,7 V), alimentation directe par la station de base	
Consommation électrique		Sur batterie : 2 W maximum	
Temps de recharge		Environ 2,5 heures	
Autonomie sur batterie		Environ 4,5 heures avec la luminosité des LED réglée sur Low Environ 2,5 heures avec la luminosité des LED réglée sur High (varie en fonction des conditions d'utilisation)	
Dimensions externes		280,5 mm (P) × 280,5 mm (l) × 33,5 mm (H)	
Poids (unité uniquement)		540 g	
Pads déclencheurs		Nombre de pads	96
		Courbes de dynamique	4 types
Interface	MIDI over Bluetooth LE	Appareils iOS pris en charge	iPad sous iOS 8.0 ou version plus récente
		Mac pris en charge	Mac OS X 10.10.5 Yosemite ou plus récent Ordinateurs des séries MacBook, iMac et Mac Pro compatibles avec la transmission Bluetooth LE
		Débit de transmission	31,25 kbit/s (±1 %) maximum
		Latence (avec station de base)	5 –12,5 ms
		Latence (iOS et Mac OS)	16,25–20 ms

Annexe


Listes des paramètres du menu EDIT

■ Bloc Oscillator (oscillateur)

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
	2Step RS	
	2Step Snare	
	BigBeat RS	
	BigBeat Snare	
	Breaks RS	
	Breaks Snare	
	Chicago Snare	
	DeepHouse Snare	x
	DeepHouse RS	
	D&B RS	
	D&B Snare	
	Dubstep RS	
	Dubstep Snare 1	
	Dubstep Snare 2	

aKick
Couleur d'instrument : 1








Catégorie	Nom d'instrument	LOOP
	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	
	Gangsta Snare	
	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	

Snare
Couleur d'instrument : 31



Listes des paramètres du menu EDIT (suite)

Catégorie	Nom d'instrument	LOOP		
<p>Clap</p> <p>Couleur d'instrument : 31</p> 	Building Clap	×		
	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			
	Kit707 Clap			
	Kit808 Clap			
	Kit909 Clap			
	Trance Clap			
	Trap Clap			
	<p>Hi-Hat</p> <p>Couleur d'instrument : 30</p> 		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				
Minimal OpenHH				
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				

Catégorie	Nom d'instrument	LOOP
<p>Hi-Hat</p> <p>Couleur d'instrument : 30</p> 	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	
<p>Cymbal</p> <p>Couleur d'instrument : 30</p> 	Short Crash	×
	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	×	
<p>Tom</p> <p>Couleur d'instrument : 2</p> 	80's Tom	×
	Acoustic Tom 1	×
	Acoustic Tom 2	×
	DoubleElectroTom	O
	FrenchHouseTom	×
	Ind. Tribe Tom	×
	Industry Tom	×
	Long Tom	×
	NewWave Tom	×
	Noise Tom	×
Synth Tom	O	
Kit707 Tom	×	
Kit808 Tom	×	
Kit909 Tom	×	
Vintage Tom	×	

Listes des paramètres du menu EDIT (suite)

Catégorie	Nom d'instrument	LOOP
	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 Chamber	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
	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

Percussion

Couleur d'instrument : 2



Catégorie	Nom d'instrument	LOOP
	Ai-Low House	
	Hey Trap	x
	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	
	Saw	
	Square	
	Pulse	
	Sine	
	Triangle	
	Saw + Square	
	Saw + Pulse	
	Saw + Sine	
	Saw + Triangle	
	Sine + Triangle	
	Saw Harmony	
	Square Harmony	
	Pulse Harmony	
	Sine Harmony	
	Tri Harmony	
	Dual Saw	
	Dual Square	
	Dual Pulse	
	Dual Sine	
	Dual Triangle	
	Triple Saw	
	Triple Square	
	Triple Pulse	
	Triple Sine	
	Triple Triangle	
	Oct Saw	
	Oct Square	
	Oct Pulse	
	Oct Sine	
	Oct Triangle	
	Ring Saw	
	Ring Square	
	Ring Pulse	
	Ring Sine	
	Ring Triangle	

Voice

Couleur d'instrument : 14









Synth Basic

Couleur d'instrument : 14





Listes des paramètres du menu EDIT (suite)

Catégorie	Nom d'instrument	LOOP
<p>Synth Basic</p> <p>Couleur d'instrument : 14</p> 	Ring Dual Saw	
	Ring Dual Square	
	Ring Dual Pulse	
	Ring Dual Sine	
	Ring Dual Tri	
	Ring Oct Saw	
	Ring Oct Square	
	Ring Oct Pulse	
	Ring Oct Sine	
	Ring Oct Tri	
	FM Saw	
	FM Square	
	FM Pulse	
	FM Sine	
	FM Triangle	
	FM Dual Saw	
	FM Dual Square	
	FM Dual Pulse	
	FM Dual Sine	
	FM Dual Triangle	
	FM Oct Saw	
	FM Oct Square	
	FM Oct Pulse	
	FM Oct Sine	
	FM Oct Triangle	
	Sync Saw	
	Sync Square	
	Sync Pulse	
	Sync Sine	
	Sync Triangle	
	Sync Dual Saw	
	Sync Dual Square	
Sync Dual Pulse		
Sync Dual Sine		
Sync Dual Tri		
<p>Synth Bass</p> <p>Couleur d'instrument : 14</p> 	AngerBass	O
	DeepBass	O
	DubstepDirtBass	x
	FlatRicBass	x
	GarageFatBass	x
	ParisBass	O
<p>Synth Fx</p> <p>Couleur d'instrument : 14</p> 	PulseButtomBass	x
	SubspenseBass	O
	VoiceBass	x
	WarmSawBass	O
	AirCloud	O
	Alarm	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	
Revange	x	

Catégorie	Nom d'instrument	LOOP	
<p>Synth Fx</p> <p>Couleur d'instrument : 14</p> 	SawDown	x	
	Shreakback	x	
	SirenFX	x	
	Spacer	O	
	StarGate	x	
	TrapBounce	x	
	TunyPluck	x	
	Twister	x	
	U Tone	O	
	WideFive	O	
	X Scape	x	
	<p>Synth Hit</p> <p>Couleur d'instrument : 14</p> 	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	
LowTech		O	
MetalicPad		O	
PartyChord		x	
PlasticTube	O		
PumpChord	x		
RaggaTone	O		
RaveLead	O		
RaveStabLead	x		
SimpleChord	x		
StringBreath	x		
SubyChord	x		
SyncLift	x		
TechChord	x		
TightAnalog5ths	O		
<p>Instrument Basic</p> <p>Couleur d'instrument : 14</p> 	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		

Listes des paramètres du menu EDIT (suite)

Catégorie	Nom d'instrument	LOOP
Instrument Hit 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	

Category	Nom d'instrument	LOOP
Audio File Couleur d'instrument : 23 	Nom du fichier audio (16 premiers caractères)	x

Paramètres

■ Types d'oscillateur autres que Synth Basic et Audio File

Paramètre 1	Paramètre 2	Paramètre 3
Pitch* (hauteur)	Reverse (inversion)	-
-24.00→+24.00	Off, On	-

■ Synth Basic

OSC 1

Paramètre 1	Paramètre 2	Paramètre 3
OSC1 Type (type de l'oscillateur 1)	OSC1 Pitch* (hauteur de l'oscillateur 1)	OSC1 Level (niveau de l'oscillateur 1)
Saw (dents de scie), Square (carrée), Pulse (rectangulaire), Sin (sinusoïdale), Tri (triangulaire)	-24.00→+24.00	0-100

OSC2

Paramètre 1	Paramètre 2	Paramètre 3
OSC2 Type (type de l'oscillateur 2)	OSC2 Pitch* (hauteur de l'oscillateur 2)	OSC2 Level (niveau de l'oscillateur 2)
Saw (dents de scie), Square (carrée), Pulse (rectangulaire), Sin (sinusoïdale), Tri (triangulaire)	-24.00→+24.00	0-100

OSC3

Paramètre 1	Paramètre 2	Paramètre 3
OSC3 Type (type de l'oscillateur 3)	OSC3 Pitch* (hauteur de l'oscillateur 3)	OSC3 Level (niveau de l'oscillateur 3)
Saw (dents de scie), Square (carrée), Pulse (rectangulaire), Sin (sinusoïdale), Tri (triangulaire), Ring Src (source de modulateur en anneau), FM Src (source de FM), Sync Src (source de synchro)	-24.00→+24.00	0-100

*Quand Ring Src, FM Src ou Sync Src est sélectionné, l'OSC3 fonctionne comme une source de modulation d'OSC1 et OSC2.

■ Pulse Width (largeur d'impulsion/facteur de forme)

Pulse Width (largeur d'impulsion/facteur de forme)
1-99

Note : peut être réglé quand le type d'OSC sélectionné est Pulse.

■ Audio File (fichier audio)

Paramètre 1	Paramètre 2	Paramètre 3
Pitch* (hauteur)	Reverse (inversion)	Launch (déclenchement)
-24.00→+24.00	Off, On	One Shot (unique), Toggle (bascule), Gate

*Ce paramètre peut être contrôlé par le bloc Pitch Mod.

Listes des paramètres du menu EDIT (suite)

■ Blocs de modulation (s'applique à tous les blocs de modulation)



Type de sélection

Sélection par le bouton de sélection
Off, LFO 1, LFO 2, Envelope, AfterTouch

Paramètres

■ LFO 1, LFO 2

Paramètre 1	Paramètre 2	Paramètre 3
Rate (vitesse)	Depth (profondeur)	Waveform (forme d'onde)
1-100, ↕ (Type 1)	-100 - +100	Saw (dents de scie), Square (carrée), Pulse (rectangulaire), Sin (sinusoïdale), Tri (triangulaire), Random (aléatoire)

Note : voir les paramètres de synchro du tempo pour des détails sur les valeurs de réglage ↕ (→ P. 141).

■ Envelope (enveloppe)

Paramètre 1	Paramètre 2	Paramètre 3
Attack (attaque)	Decay/Release (déclin/relâchement)	Sustain (maintien)
0-100	0-100	0-100

Depth (profondeur)

Envelope Depth (profondeur d'enveloppe)
-100 - +100

■ AfterTouch

Paramètre 1	Paramètre 2	Paramètre 3
Depth (profondeur)	-	-
-100 - +100	-	-

■ Bloc Noise (bruit)



Type de sélection

Sélection par le bouton de sélection
Off (désactivé), White (bruit blanc), Pink (bruit rose)

Paramètres

Paramètre 1	Paramètre 2	Paramètre 3
Level* (niveau)	-	-
0-100	-	-

*Ce paramètre peut être contrôlé par le bloc Level Mod.

Listes des paramètres du menu EDIT (suite)

■ Bloc Insert Effect (effets insérés)



Listes des effets

Nom du type	Paramètre 1	Paramètre 2	Paramètre 3
BitCrush	Bit (bits) 4-16	SMPL* 0-50	Balance 0-100
Distortion	Gain* 0-100	Tone (tonalité) 0-100	Level (niveau) 0-100
Chorus	Depth (profondeur) 0-100	Rate* (vitesse) 1-50	Mix (mixage) 0-100
Phaser	Rate* (vitesse) 1-50, ♪ (Type 1)	Color (couleur) 4STG (4 étages), 8STG (8 étages), inv 4 (4 inversé), inv 8 (8 inversé)	Mix (mixage) 0-100
Flanger	Depth (profondeur) 0-100	Rate* (vitesse) 0-50, ♪ (Type 1)	Mix (mixage) 0-100
Ring Modulator	Frequency* (fréquence) 1-50	Tone (tonalité) 0-10	Balance 0-100
3Band EQ	Low (graves) -12 - +12	Mid (médiums) -12 - +12	Hi (aigus) -12 - +12
Talk Filter	Decay* (déclin) 0-100	Type IA, UE, UA, oA	Balance 0-100
Sub Bass	Frequency (fréquence) 30-250	Mix (mixage) 0-100	-
Pumper	Depth (profondeur) 0-100	Rate (vitesse) ♪ (Type 3)	-
Compressor	Sense (sensibilité) 0-10	Attack (attaque) Slow (lente), Fast (rapide)	Tone (tonalité) 0-10

*Ces paramètres peuvent être contrôlés par le bloc Effect Mod.

■ Bloc Filter (filtre)



Type de sélection

Sélection par le bouton SELECT
LPF (passe-bas) [-12dB], LPF [-24dB], BPF (passe-bande) [-12dB], BPF [-24dB], HPF (passe-haut) [-12dB], HPF [-24dB], Peaking Filter (filtre en cloche), Off (désactivé)

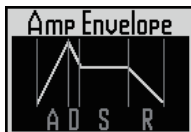
Paramètres

Paramètre 1	Paramètre 2	Paramètre 3
Frequency* (fréquence) 20 Hz - 20000 Hz	Resonance (résonance) 0-100	Level (niveau) 0-100

*Ce paramètre peut être contrôlé par le bloc Freq Mod.

Listes des paramètres du menu EDIT (suite)

■ Bloc Amp envelope (enveloppe d'ampli)

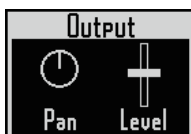


Paramètres

Paramètre 1	Paramètre 2	Paramètre 3
Attack (attaque)	Decay/Release (déclin/relâchement)	Sustain (maintien)
0-100	0-100	0-100

Note : le niveau peut être contrôlé par le bloc Amp Mod.

■ Bloc Output (sortie)

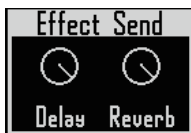


Paramètres

Paramètre 1	Paramètre 2	Paramètre 3
Pan* (panoramique)	Level (niveau)	-
L100 – Center – R100	0-100	-

*Ce paramètre peut être contrôlé par le bloc Pan Mod.

■ Bloc Effect Send (boucles d'effet)



Paramètres

Paramètre 1	Paramètre 2	Paramètre 3
Delay	Reverb	-
0-100	0-100	-

Listes des effets

■ Delay

Nom du type	Paramètre 1	Paramètre 2	Paramètre 3
	Paramètre/valeur de réglage	Paramètre/valeur de réglage	Paramètre/valeur de réglage
Mono Delay	Time (temps de retard)	Feedback (réinjection)	Mix (mixage)
	1-2000, ♪ (Type 2)	0-100	0-100
Stereo Delay	Time (temps de retard)	Feedback (réinjection)	Mix (mixage)
	1-2000, ♪ (Type 2)	0-100	0-100
Reverse Delay	Time (temps de retard)	Feedback (réinjection)	Mix (mixage)
	10-2000, ♪ (Type 2)	0-100	0-100

■ Reverb

Nom du type	Paramètre 1	Paramètre 2	Paramètre 3
	Paramètre/valeur de réglage	Paramètre/valeur de réglage	Paramètre/valeur de réglage
Hall (salle), Room (pièce), Plate (à plaque)	Decay (déclin)	Tone (tonalité)	Mix (mixage)
	1-30	-12 - +6	0-100

Note : voir les paramètres de synchro du tempo pour des détails sur les valeurs de réglage ♪ (→ P. 141).

Listes des effets (suite)

■ Effets master

Catégorie	Nom du type	Paramètre 1 Paramètre/valeur de réglage	Paramètre 2 Paramètre/valeur de réglage	Paramètre 3 Paramètre/valeur de réglage
Distortion	BitCrush	Bit (bits) 4–16	SMPL 0–50	Balance 0–100
	Distortion	Gain 0–100	Tone (tonalité) 0–100	Level (niveau) 0–100
Modulation	Chorus	Depth (profondeur) 0–100	Rate (vitesse) 1–50	Mix (mixage) 0–100
		Rate (vitesse) 1–50, ♪ (Type 1)	Color (couleur) 4STG (4 étages), 8STG (8 étages), inv 4 (4 inversé), inv 8 (8 inversé)	Mix (mixage) 0–100
	Flanger	Depth (profondeur) 0–100	Rate (vitesse) 0–50, ♪ (Type 1)	Mix (mixage) 0–100
	Ring Modulator	Frequency (fréquence) 1–50	Tone (tonalité) 0–10	Balance 0–100
	Wah	Frequency (fréquence) 1–50	– –	– –
	AutoPan	Rate (vitesse) 0–50, ♪ (Type 1)	Width (largeur) 0–10	Clip (écrêtage) 0–10
Filter	Isolator	Low (graves) 0–100	Mid (médiums) 0–100	Hi (aigus) 0–100
	3Band EQ	Low (graves) -12 – +12	Mid (médiums) -12 – +12	Hi (aigus) -12 – +12
Delay	Reverse Delay	Time (temps de retard) 10–2000, ♪ (Type 2)	Feedback (réinjection) 0–100	Hi Damp (amortiss. des aigus) 0–10
Dynamics	Limitier	Threshold (seuil) 0 – -24	Ratio (taux) 1–54, ∞	Release (relâchement) 0–10
	Compressor	Threshold (seuil) 0 – -24	Ratio (taux) 1–26	Attack (attaque) 0–10
Time manipulation	Glitter	Type 1–8	Complex (complexité) 0–100	Mix (mixage) 0–100

· Un seul effet master peut être utilisé à la fois.

· 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
Triple-croche	Double-croche	Triple-croche
Double-croche	Noire de triolet	Double-croche
Noire de triolet	Double-croche pointée	Noire de triolet
Double-croche pointée	Croche	Double-croche pointée
Croche	Blanche de triolet	Croche
Blanche de triolet	Croche pointée	Blanche de triolet
Croche pointée	Noire	Croche pointée
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		

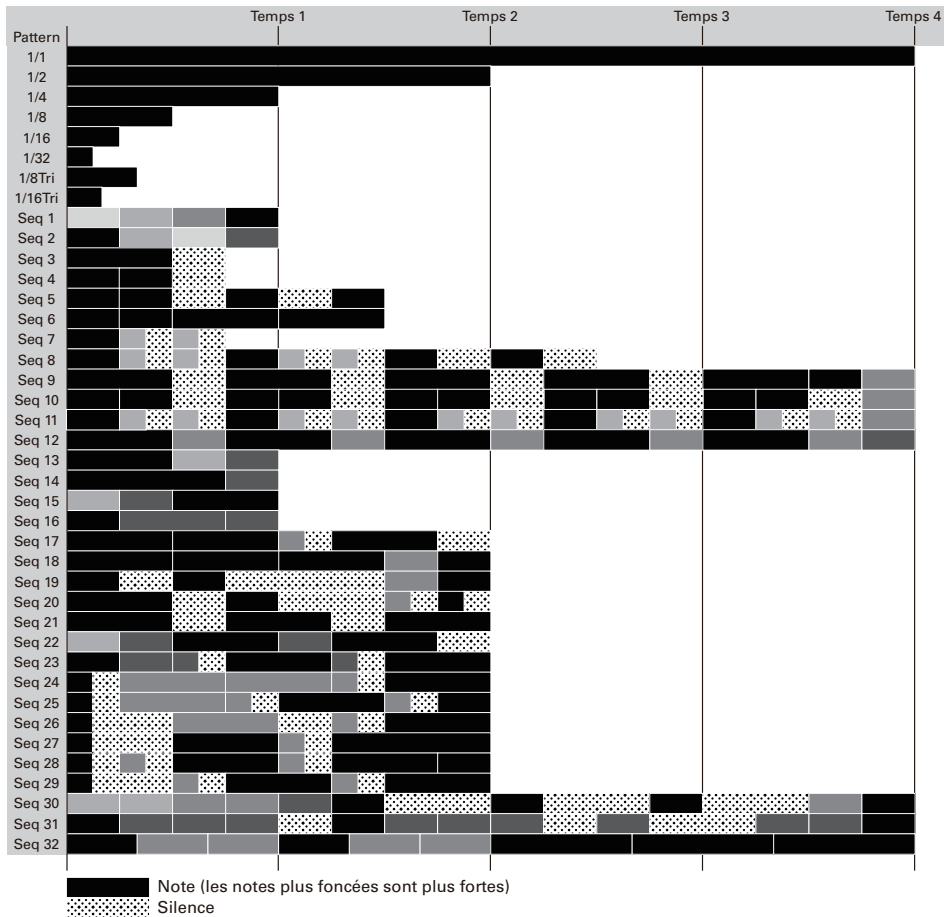
Liste des paramètres d'arpégiateur

■ Nombre de notes

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								

Liste des paramètres d'arpégiateur (suite)

■ Pattern

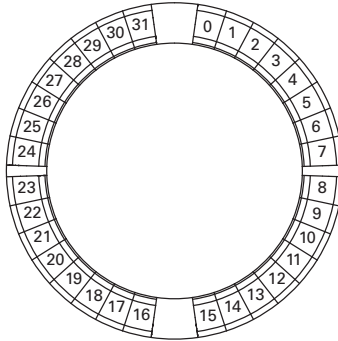


Messages MIDI de l'anneau contrôleur

■ Numéros de touche sur l'anneau contrôleur

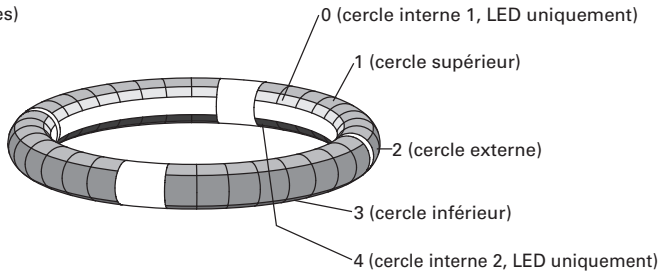
Des numéros différents sont assignés aux pads de l'anneau contrôleur. Ces numéros sont en fait une combinaison de numéros de colonne et de numéros de rangée.

Division de l'anneau (colonnes)

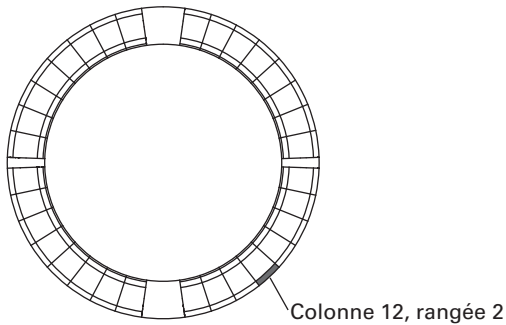


Vue de dessus (côté portant le logo ARQ)

Division de l'anneau (rangées)



Exemple : 12x2

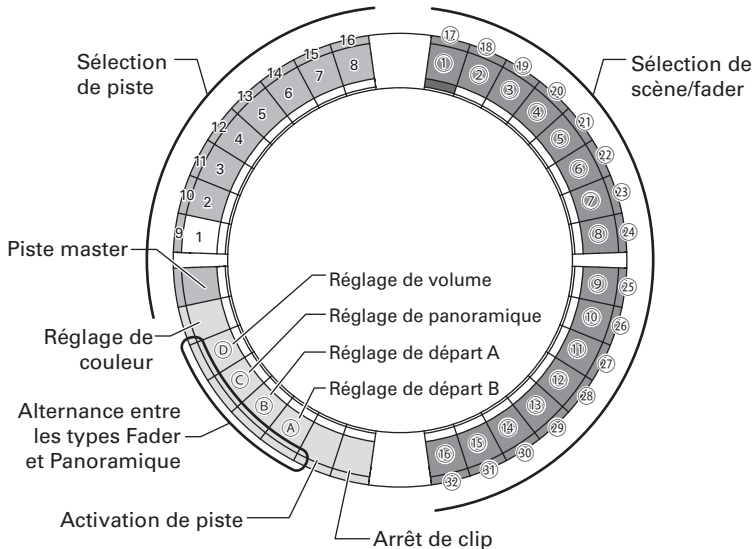


Messages MIDI de l'anneau contrôleur (suite)

■ Agencement SESSION

Cet agencement est conçu pour l'utilisation avec l'écran Session d'Ableton Live.

Vous pouvez utiliser l'anneau contrôleur pour déclencher des clips et des scènes ainsi que pour contrôler par exemple le volume, le panoramique et les départs d'effets.



Sélection de piste

Vous pouvez sélectionner les pistes 1-16 et la piste master. Les pistes sélectionnées s'allument en blanc.

Réglage des couleurs

Vous pouvez déterminer les couleurs des LED de l'anneau contrôleur.

1. Pressez un pad du cercle externe pour changer la couleur de la LED du cercle supérieur.
2. Tout en pressant un pad du cercle supérieur, pressez par exemple un pad de piste, de scène ou de volume pour changer sa couleur.

Réglage du volume, du panoramique et des départs A et B

Vous pouvez régler le volume, le panoramique et les départs d'effet pour la piste sélectionnée (A–D dans l'illustration).

Alternance entre les types Fader et Panoramique

Le fonctionnement du côté droit de l'anneau contrôleur peut être indépendamment réglé sur un type Fader ou un type Panoramique pour gérer le volume, le panoramique et les départs A et B.

Le type Fader s'allume en vert et le type Panoramique en orange.

Activation de piste

Vous pouvez faire alterner la piste sélectionnée entre activation et coupure du son. Quand elle est activée, la LED est brillamment allumée. Lorsqu'elle est coupée, la LED est atténuée.

Arrêt des clips

Vous pouvez arrêter la lecture de clip sur la piste sélectionnée.

Sélection de scène et fader/panoramique

Quand on presse un pad pour régler le volume, le panoramique ou le départ A ou B, ces pads fonctionnent en même temps comme commande de type fader ou panoramique. Dans les autres cas, ils sélectionnent les numéros de scène (①–⑳) dans l'illustration).

À SAVOIR

Les fonctions ci-dessus sont des exemples de réglage.

Messages MIDI de l'anneau contrôleur (suite)






Numéro de piste	Sélectionner/arrêter/activer la piste		Lancer le clip		Contrôler le fader/panoramique	
	Canal MIDI	Numéro de note (sélectionner, arrêter, activer)	Canal MIDI	Numéro de notes (①-⑳)	Canal MIDI	Numéros de changement de commande (CC) (⑩, ⑪, ⑫, ⑬)
1	12	0, 17, 18	16	0-31	16	3, 9, 14, 15
2	12	1, 19, 20	16	32-63	16	20, 27, 28, 29
3	12	2, 21, 22	16	64-95	16	30, 31, 35, 41
4	12	3, 23, 24	16	96-127	16	46, 47, 52, 53
5	12	4, 25, 26	15	0-31	15	3, 9, 14, 15
6	12	5, 27, 28	15	32-63	15	20, 27, 28, 29
7	12	6, 29, 30	15	64-95	15	30, 31, 35, 41
8	12	7, 31, 32	15	96-127	15	46, 47, 52, 53
9	12	8, 33, 34	14	0-31	14	3, 9, 14, 15
10	12	9, 35, 36	14	32-63	14	20, 27, 28, 29
11	12	10, 37, 38	14	64-95	14	30, 31, 35, 41
12	12	11, 39, 40	14	96-127	14	46, 47, 52, 53
13	12	12, 41, 42	13	0-31	13	3, 9, 14, 15
14	12	13, 43, 44	13	32-63	13	20, 27, 28, 29
15	12	14, 45, 46	13	64-95	13	30, 31, 35, 41
16	12	15, 47, 48	13	96-127	13	46, 47, 52, 53
master	12	16, 49, 50	12	96-127	12	3, 9, 14, 15

Messages MIDI de l'anneau contrôleur (suite)

■ Agencement NOTE

Cet agencement répartit les notes sur les pads comme des touches de piano.

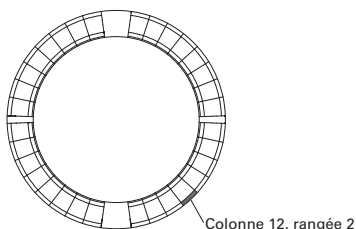
Avec , vous pouvez changer d'octave.

		Rangée						
		1/2/3 (commun)						
0		 x 2	 x 1	Au démarrage	 x 1	 x 2	 x 3	4
Colonne	0	20	32	44	56	68	80	
	1	21	33	45	57	69	81	
	2	22	34	46	58	70	82	
	3	23	35	47	59	71	83	
	4	24	36	48	60	72	84	
	5	25	37	49	61	73	85	
	6	26	38	50	62	74	86	
	7	27	39	51	63	75	87	
	8	28	40	52	64	76	88	
	9	29	41	53	65	77	89	
	10	30	42	54	66	78	90	
	11	31	43	55	67	79	91	
	12	32	44	56	68	80	92	
	13	33	45	57	69	81	93	
	14	34	46	58	70	82	94	
	15	35	47	59	71	83	95	
	16	36	48	60	72	84	96	
	17	37	49	61	73	85	97	
	18	38	50	62	74	86	98	
	19	39	51	63	75	87	99	
	20	40	52	64	76	88	100	
	21	41	53	65	77	89	101	
	22	42	54	66	78	90	102	
	23	43	55	67	79	91	103	
	24	44	56	68	80	92	104	
	25	45	57	69	81	93	105	
	26	46	58	70	82	94	106	
	27	47	59	71	83	95	107	
	28	48	60	72	84	96	108	
	29	49	61	73	85	97	109	
	30	50	62	74	86	98	110	
	31	51	63	75	87	99	111	

Exemple : pad de la colonne 12, sur la rangée 2 (lorsque le canal MIDI 1 est sélectionné)

Le numéro de note est le 56 (38h) et le canal MIDI le 1 (00h).

- Quand ce pad est frappé, « 90h » (message d'enfoncement de note sur le canal MIDI 1), « 38h » (numéro de note) et la dynamique sont transmis. Le pad s'allume en jaune quand on le frappe.
- Ce pad s'allume également en jaune si l'on transmet à l'anneau contrôleur un message comprenant « 90h » (message d'enfoncement de note sur le canal MIDI 1), « 38h » (numéro de note) et une valeur de dynamique.






Messages MIDI de l'anneau contrôleur (suite)

■ Agencement DRUM

Cet agencement est conçu pour l'utilisation avec les racks de batterie d'un logiciel station de travail audio numérique (DAW). Les pads correspondent sur 1/4 de chaque cercle à une section du rack de batterie.

Vous pouvez utiliser  pour déplacer les groupes de numéros de note dans la colonne.

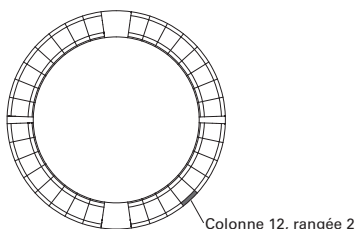
		Rangée								4
		0	1/3 (commun)	2	1/3 (commun)	2	1/3 (commun)	2	1/3 (commun)	
		 × 2		 × 1		Au démarrage		 × 1		
Colonne	0	52	56	36	40	20	24	4	8	
	1	53	57	37	41	21	25	5	9	
	2	54	58	38	42	22	26	6	10	
	3	55	59	39	43	23	27	7	11	
	4	60	64	44	48	28	32	12	16	
	5	61	65	45	49	29	33	13	17	
	6	62	66	46	50	30	34	14	18	
	7	63	67	47	51	31	35	15	19	
	8	68	72	52	56	36	40	20	24	
	9	69	73	53	57	37	41	21	25	
	10	70	74	54	58	38	42	22	26	
	11	71	75	55	59	39	43	23	27	
	12	76	80	60	64	44	48	28	32	
	13	77	81	61	65	45	49	29	33	
	14	78	82	62	66	46	50	30	34	
	15	79	83	63	67	47	51	31	35	
	16	84	88	68	72	52	56	36	40	
	17	85	89	69	73	53	57	37	41	
	18	86	90	70	74	54	58	38	42	
	19	87	91	71	75	55	59	39	43	
	20	92	96	76	80	60	64	44	48	
	21	93	97	77	81	61	65	45	49	
	22	94	98	78	82	62	66	46	50	
	23	95	99	79	83	63	67	47	51	
	24	100	104	84	88	68	72	52	56	
	25	101	105	85	89	69	73	53	57	
	26	102	106	86	90	70	74	54	58	
	27	103	107	87	91	71	75	55	59	
	28	108	112	92	96	76	80	60	64	
	29	109	113	93	97	77	81	61	65	
	30	110	114	94	98	78	82	62	66	
	31	111	115	95	99	79	83	63	67	

Exemple : pad de la colonne 12, sur la rangée 2 (lorsque le canal MIDI 1 est sélectionné)

Le numéro de note est le 64 (40h) et le canal MIDI le 1 (00h).

- Quand ce pad est frappé, « 90h » (message d'enfoncement de note sur le canal MIDI 1), « 40h » (numéro de note) et la dynamique sont transmis. Le pad s'allume en jaune quand on le frappe.
- Ce pad s'allume également en jaune si l'on transmet à l'anneau contrôleur un message comprenant « 90h » (message d'enfoncement

de note sur le canal MIDI 1), « 40h » (numéro de note) et valeur de dynamique.



Messages MIDI de l'anneau contrôleur (suite)

■ Agencement FADER

Il vous permet d'utiliser l'anneau contrôleur comme des faders. Les pads composant la moitié de chaque cercle se comportent comme un seul fader.

Les messages MIDI transmis sont des changements de commande (numéro de CC suivi de la valeur spécifiée). Vous pouvez changer le temps nécessaire à l'obtention de la valeur spécifiée en fonction de la dynamique de jeu sur les pads.

Numéro de changement de commande (CC)

		Rangée			
		0	1	2	3
Colonne	0				
	1				
	2				
	3				
	4				
	5				
	6				
	7		24	25	26
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24		23	22	21
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	30				
	31				

Valeur

		Rangée		
		0	1-3 (commun)	4
Colonne	0		127	
	1		123	
	2		114	
	3		105	
	4		96	
	5		87	
	6		78	
	7		69	
	8		59	
	9		50	
	10		41	
	11		32	
	12		23	
	13		14	
	14		5	
	15		0	
	16		0	
	17		5	
	18		14	
	19		23	
	20		32	
	21		41	
	22		50	
	23		59	
	24		69	
	25		78	
	26		87	
	27		96	
	28		105	
	29		114	
	30		123	
	31		127	

À SAVOIR

- Lorsque la dynamique est de 127, il faut 20 ms pour atteindre la valeur spécifiée.
- Lorsque la dynamique est de 1, il faut 2 secondes pour atteindre la valeur spécifiée.

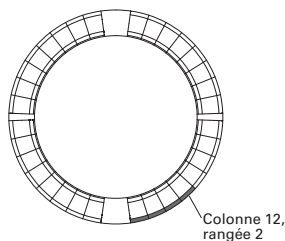
Exemple : pad de la colonne 12, sur la rangée 2 (lorsque les canaux MIDI 1 et 2 sont sélectionnés)

Le numéro de changement de commande (CC) est le 25 (19h) et le canal MIDI le 1 (00h).

- Lorsque ce pad est frappé (douce) avec une dynamique de 23 (« 17h »), la transmission d'un message composé de « B0h » (changement de commande sur le canal MIDI 1), de « 19h » (numéro de changement de commande) et de la « valeur » commence. Ce message continue d'être transmis durant deux secondes tant que

la valeur change. La transmission s'arrête quand la valeur atteint 23. Les pads de la rangée 2, colonnes 12-15, s'allument en rose.

- Les pads de la rangée 2, colonnes 12-15, s'allument également en rose si un message « B0h » (changement de commande sur le canal MIDI 1), « 19h » (numéro de changement de commande) et « 17h » (valeur) est transmis à l'anneau contrôleur.



Messages MIDI de l'anneau contrôleur (suite)

■ Mode PROGRAMMER

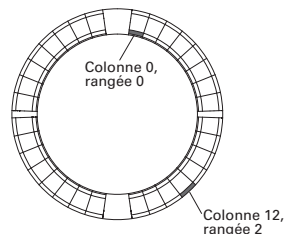
Ce mode vous permet de programmer l'éclairage de la LED de chaque pad comme vous le désirez.

		Rangée				
		0	1	2	3	4
Colonne	0	0	0	32	64	32
	1	1	1	33	65	33
	2	2	2	34	66	34
	3	3	3	35	67	35
	4	4	4	36	68	36
	5	5	5	37	69	37
	6	6	6	38	70	38
	7	7	7	39	71	39
	8	8	8	40	72	40
	9	9	9	41	73	41
	10	10	10	42	74	42
	11	11	11	43	75	43
	12	12	12	44	76	44
	13	13	13	45	77	45
	14	14	14	46	78	46
	15	15	15	47	79	47
	16	16	16	48	80	48
	17	17	17	49	81	49
	18	18	18	50	82	50
	19	19	19	51	83	51
	20	20	20	52	84	52
	21	21	21	53	85	53
	22	22	22	54	86	54
	23	23	23	55	87	55
	24	24	24	56	88	56
	25	25	25	57	89	57
	26	26	26	58	90	58
	27	27	27	59	91	59
	28	28	28	60	92	60
	29	29	29	61	93	61
	30	30	30	62	94	62
	31	31	31	63	95	63
		2	1	1	1	2
		Canal MIDI				

Exemple : pad de la colonne 12, sur la rangée 2 (lorsque les canaux MIDI 1 et 2 sont sélectionnés)
Le numéro de note est le 44 (2Ch) et le canal MIDI le 1 (00h).

- Quand ce pad est frappé, un message composé de « 90h » (enfonceur de note sur le canal MIDI 1), « 2Ch » (numéro de note) et de la dynamique est transmis.
- La LED de ce pad s'allume également dans la couleur correspondant à la dynamique si un message comprenant « 90h » (message d'enfonceur de note sur le canal MIDI 1), « 2Ch » (numéro de note) et une valeur de dynamique est transmis à l'anneau contrôleur. Les LED des cercles internes supérieur et inférieur dépendent au canal MIDI 2.

- La LED du pad situé en colonne 0, rangée 0 s'allume également dans la couleur correspondant à la dynamique si un message comprenant « 91h » (enfonceur de note sur le canal MIDI 2), « 00h » (numéro de note) et une valeur de dynamique est transmis à l'anneau contrôleur.



Messages MIDI de l'anneau contrôleur (suite)

■ Contrôle des LED

Des messages MIDI peuvent être employés pour contrôler les LED de l'anneau contrôleur.

- Mode Palette : sélectionnez les couleurs dans la palette de couleurs.
- Mode RGB : sélectionnez les couleurs en spécifiant les valeurs de R (rouge 0–127), G (vert 0–127) et B (bleu 0–127).
- Pour éteindre une LED, envoyez une dynamique de 0 ou un message de relâchement de note (Note Off).

Allumer une LED à un endroit spécifique (désignation de numéro de touche, mode Palette)

Sys-Ex (message exclusif de système) – F0h 52h
<n> 6Fh 62h 0Ah <rangée> <colonne> <couleur> F7h

n : canal MIDI de Sys-Ex
rangée : numéro de rangée (0-4)
colonne : numéro de colonne (0-31)
couleur : numéro dans la palette (0-127)

Allumer une LED à un endroit spécifique (désignation de numéro de touche, mode RGB)

Sys-Ex (message exclusif de système) – F0h 52h
<n> 6Fh 62h 0Bh <rangée> <colonne> <rouge>
<vert> <bleu> F7h

n : canal MIDI de Sys-Ex
rangée : numéro de rangée (0-4)
colonne : numéro de colonne (0-31)
rouge, vert, bleu : 0-127

Allumer les pads à la même position sur chaque cercle (mode Palette)

Sys-Ex (message exclusif de système) – F0h 52h
<n> 6Fh 62h 0Ch <colonne> <couleur> F7h

n : canal MIDI de Sys-Ex
colonne : numéro de colonne (0-31)
couleur : numéro dans la palette (0-127)

Allumer toutes les LED d'un cercle (mode Palette)

Sys-Ex (message exclusif de système) – F0h 52h
<n> 6Fh 62h 0Dh <rangée> <couleur> F7h
n : canal MIDI de Sys-Ex
rangée : numéro de rangée (0-4)
couleur : numéro dans la palette (0-127)

Allumer toutes les LED (mode Palette)

Sys-Ex (message exclusif de système) – F0h 52h
<n> 6Fh 62h 0Eh <couleur> F7h
n : canal MIDI de Sys-Ex
couleur : numéro dans la palette (0-127)

Messages MIDI de l'anneau contrôleur (suite)

■ Touches de fonction

Des numéros de changement de commande (CC) sont attribués aux touches de fonction.

Touche	Numéro
UP	68h
DOWN	69h
DELAY	6Ah
FILTER	6Bh
STOP	6Dh
PLAY	6Eh
REC	6Fh
REVERB	70h
MASTER FX	71h

- Les touches DELAY, FILTER, STOP, PLAY, REC et REVERB de l'anneau contrôleur ne sont pas affectées à des fonctions particulières. Vous pouvez les utiliser pour contrôler un logiciel station de travail audio numérique (DAW en anglais).
- Si un message de changement de commande (CC) est reçu du logiciel DAW, la LED de la touche correspondante s'allume.

Tableaux d'équipement MIDI

■ Station de base

[Aero RhythmTrak]
 Model: AR-96 Base Station
 MIDI Implementation Chart

Date: 28 March 2017
 Version: 2.00

Function...		Transmitted		Recognized	Remarks
Basic Channel	Default Changed	1 - 16 1 - 16	*1 *2 *1 *2	1, 16 1, 16	
Mode	Default Messages Altered	x x x *****		x x	
Note Number	True voice	0 - 127 *****	*1 *2 *****	0, 108 0, 108	
Velocity	Note ON Note OFF	o o	*1 *2 *1 *2	o o	
After Touch	Key's Ch's	o o	*2 *2	o x	
Pitch Bend		x		x	
Control Change	0 - 127	o	*2	x	
Prog Change	True#	o 0, 127	*2	x	
System Exclusive		x		x	
System Common	Song Pos Song Sel Tune	x x x		x x x	
System Realtime	Clock Command	o o	*3 *3	o o	*4 *4
Aux Messages	Local ON/OFF All Notes OFF Active Sense Reset	o o x x	*2 *2	x x x x	
Notes		*1 Transmitted by Internal Note. *2 Numbers via USB MIDI Output route can be changed in "USB MIDI Output 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]

Date: 9 June 2016

Model: AR-96 Ring Controller

MIDI Implementation Chart

Version:1.00

Function...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default Changed	1, 2 1-16	1, 2 1-16	
Mode	Default Messages Altered	x x *****	x x x	
Note Number	True voice	0-127 *****	0-127 *****	
Velocity	Note ON Note OFF	o 9n, V=1-127 o 8n, V=0	o 9n, V=1-127 o 8n, V=0	
After Touch	Key's Ch's	o an, V=1-127 o dn, V=1-127	x x	
Pitch Bend		x	x	
Control Change		o 85, 86 102, 113	o x 102, 113	Accelerometer Key LED
Prog Change	True #	x *****	x x	
System Exclusive		o	o	
System Common	Song Pos Song Sel Tune	x x x	x x x	
System Real Time	Clock Commands	x x	x x	
Aux Messages	Local ON/OFF All Notes OFF Active Sense Reset	x x x x	x x x x	
Notes				

Mode 1: OMNI ON, POLY

Mode 2: OMNI ON, MONO

o: Yes

Mode 3: OMNI OFF, POLY

Mode 4: OMNI OFF, MONO

x: No



ZOOM CORPORATION

4-4-3 Kandasurugadai, Chiyoda-ku, Tokyo 101-0062, Japon

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